



Jugendkulturszenen – Belastung oder Gewinn für die Gesellschaft?

Patrick Bolle

Bachelor-Arbeit der Hochschule Luzern – Soziale Arbeit

Urheberrechtliche Hinweise zur Nutzung Elektronischer Bachelor-Arbeiten

Die auf dem Dokumentenserver der Zentral- und Hochschulbibliothek Luzern (ZHB) gespeicherten und via Katalog IDS Luzern zugänglichen elektronischen Bachelor-Arbeiten der Hochschule Luzern – Soziale Arbeit dienen ausschliesslich der wissenschaftlichen und persönlichen Information.

Die öffentlich zugänglichen Dokumente (einschliesslich damit zusammenhängender Daten) sind urheberrechtlich gemäss Urheberrechtsgesetz geschützt. Rechtsinhaber ist in der Regel¹ die Hochschule Luzern – Soziale Arbeit. Der Benutzer ist für die Einhaltung der Vorschriften verantwortlich.

Die Nutzungsrechte sind:

- Sie dürfen dieses Werk vervielfältigen, verbreiten, mittels Link darauf verweisen. Nicht erlaubt ist hingegen das öffentlich zugänglich machen, z.B. dass Dritte berechtigt sind, über das Setzen eines Linkes hinaus die Bachelor-Arbeit auf der eigenen Homepage zu veröffentlichen (Online-Publikation).
- Namensnennung: Sie müssen den Namen des Autors/Rechteinhabers bzw. der Autorin/Rechteinhaberin in der von ihm/ihr festgelegten Weise nennen.
- Keine kommerzielle Nutzung. Alle Rechte zur kommerziellen Nutzung liegen bei der Hochschule Luzern – Soziale Arbeit, soweit sie von dieser nicht an den Autor bzw. die Autorin zurück übertragen wurden.
- Keine Bearbeitung. Dieses Werk darf nicht bearbeitet oder in anderer Weise verändert werden.

Allfällige abweichende oder zusätzliche Regelungen entnehmen Sie bitte dem urheberrechtlichen Hinweis in der Bachelor-Arbeit selbst. Sowohl die Hochschule Luzern – Soziale Arbeit als auch die ZHB übernehmen keine Gewähr für Richtigkeit, Aktualität und Vollständigkeit der publizierten Inhalte. Sie übernehmen keine Haftung für Schäden, welche sich aus der Verwendung der abgerufenen Informationen ergeben. Die Wiedergabe von Namen und Marken sowie die öffentlich zugänglich gemachten Dokumente berechtigen ohne besondere Kennzeichnung nicht zu der Annahme, dass solche Namen und Marken im Sinne des Wettbewerbs- und Markenrechts als frei zu betrachten sind und von jedermann genutzt werden können.

Luzern, 16. Juni 2010

Hochschule Luzern
Soziale Arbeit



Dr. Walter Schmid
Rektor

¹ Ausnahmsweise überträgt die Hochschule Luzern – Soziale Arbeit das Urheberrecht an Studierende zurück. In diesem Fall ist der/die Studierende Rechtsinhaber/in.

Bachelor-Arbeit
Ausbildungsgang Soziokulturelle Animation
Kurs BBTZ 2007-2011

Patrick Bolle

Jugendkulturszenen
Belastung oder Gewinn für die Gesellschaft?

Diese Bachelor-Arbeit wurde eingereicht im April 2011 in 4 Exemplaren zur Erlangung des vom Fachhochschulrat der Hochschule Luzern ausgestellten Diploms für **Soziokulturelle Animation**.

Diese Arbeit ist Eigentum der Hochschule Luzern – Soziale Arbeit. Sie enthält die persönliche Stellungnahme des Autors/der Autorin bzw. der Autorinnen und Autoren.

Veröffentlichungen – auch auszugsweise – bedürfen der ausdrücklichen Genehmigung durch die Leitung Bachelor.

Reg. Nr.:

Vorwort der Schulleitung

Die Bachelor-Arbeit ist Bestandteil und Abschluss der beruflichen Ausbildung an der Hochschule Luzern, Soziale Arbeit. Mit dieser Arbeit zeigen die Studierenden, dass sie fähig sind, einer berufsrelevanten Fragestellung systematisch nachzugehen, Antworten zu dieser Fragestellung zu erarbeiten und die eigenen Einsichten klar darzulegen. Das während der Ausbildung erworbene Wissen setzen sie so in Konsequenzen und Schlussfolgerungen für die eigene berufliche Praxis um.

Die Bachelor-Arbeit wird in Einzel- oder Gruppenarbeit parallel zum Unterricht im Zeitraum von zehn Monaten geschrieben. Gruppendynamische Aspekte, Eigenverantwortung, Auseinandersetzung mit formalen und konkret-subjektiven Ansprüchen und Standpunkten sowie die Behauptung in stark belasteten Situationen gehören also zum Kontext der Arbeit.

Von einer gefestigten Berufsidentität aus sind die neuen Fachleute fähig, soziale Probleme als ihren Gegenstand zu beurteilen und zu bewerten. Soziokulturell-animatorisches Denken und Handeln ist vernetztes, ganzheitliches Denken und präzises, konkretes Handeln. Es ist daher nahe liegend, dass die Diplomandinnen und Diplomanden ihre Themen von verschiedenen Seiten beleuchten und betrachten, den eigenen Standpunkt klären und Stellung beziehen sowie auf der Handlungsebene Lösungsvorschläge oder Postulate formulieren.

Ihre Bachelor-Arbeit ist somit ein wichtiger Fachbeitrag an die breite thematische Entwicklung der professionellen Sozialen Arbeit im Spannungsfeld von Praxis und Wissenschaft. In diesem Sinne wünschen wir, dass die zukünftigen Soziokulturellen Animatorinnen und Animatoren mit ihrem Beitrag auf fachliches Echo stossen und ihre Anregungen und Impulse von den Fachleuten aufgenommen werden.

Luzern, im März 2011

Hochschule Luzern, Soziale Arbeit
Leitung Bachelor

Abstract

Jugendkulturszenen gelten als soziale Welten. Sie entstehen aus dem Zusammenschluss junger Menschen gleicher Interessen. Im Gegensatz zum Beginn der Szenen in den 60er Jahren des letzten Jahrhunderts existiert heute eine unüberschaubare Vielzahl von Jugendkulturen. In der vorliegenden Arbeit sind die häufigsten Jugendkulturen beschrieben worden. Sie orientieren sich am Sport, an der Musik, dem Lebensstil, der Technik, an der Religiosität und Politik.

Die vorliegende Arbeit zeigt, dass für junge Menschen die Szenen von immenser Bedeutung sind, da sie in traditionellen Institutionen wie Schule, Kirche oder Politik keinen Halt, geschweige denn eine Orientierung finden. So bieten die Jugendkulturszenen die Möglichkeiten der Sozialisation Jugendlicher, die auch von grossen Teilen einer vom Jugendwahn befallenen Elterngeneration allein gelassen werden. Da in der heutigen Zeit viele Lebensentwürfe möglich sind, wird das Leben selbst für junge Menschen häufig unüberschaubar. Daher dienen die Szenen zusätzlich als Proberaum der eigenen Interessen.

Die Gesellschaft kann, wenn sie sich nicht verweigert, von der Lebenskreation junger Menschen viel lernen. Sozialisation erfolgt über Kommunikation. Treten die Generationen in ernsthaften und beiderseits gewünschten Kontakt miteinander, ist dies für jede Seite von Nutzen.

Viel zu häufig werden jugendliche Szenen jedoch aus Ignoranz, aufgrund von Vorurteilen oder schlichtweg aus Angst vor Neuem oder vor der Auseinandersetzung mit den eigenen Lebensvorstellungen von vornherein als negativ besetzt abgewehrt. Jugendliche und Erwachsene müssen zusammenarbeiten und voneinander lernen, damit das soziale Gefüge der Gesellschaft sich verbessern und erneuern kann.

Dank

An dieser Stelle möchte ich mich bei allen Personen und Institutionen bedanken, welche mir ermöglicht haben, diese Arbeit zu schreiben. Von Seiten der Hochschule Luzern bedanke ich mich bei Bernard Wandeler, insbesondere für seine Geduld mit mir als eher schwierigem Studenten. Frau Simone Villiger danke ich für die kompakte und für mich sehr angenehme Einführung und Begleitung im Bachelorkolloquium.

Ein Dank geht auch an meinen direkten Vorgesetzten, an Daniel Hilfiker, den Leiter des Jugendkulturhaus Dynamos. Herzlichen Dank für die über zehn Jahre dauernde Diskussion bezüglich Jugendkulturszenen und für die Zeit, die mir zur Vertiefung meiner Interessen gewährt wurde.

Mein weiterer Dank geht an alle Mitarbeiterinnen und Mitarbeiter des Jugendkulturhauses Dynamo, an meine Mitstudierenden und Freunde und Freundinnen, die mir immer wieder Tipps, passende Literatur und Hinweise für meine Arbeit gegeben haben.

Zuletzt, aber nicht weniger herzlich bedanke ich mich bei meiner Frau und meinen Kindern, die oft meine geistige Abwesenheit ertragen mussten.

Inhaltsverzeichnis

Vorwort der Schulleitung	I
Abstract	II
Dank	III
1. Einleitung	1
1.1 Ausgangslage	1
1.2 Fragestellung	2
1.3 Aufbau der Arbeit	2
1.4 Ziele der Arbeit	3
2. Bedeutung und Geschichte Jugendkulturszenen	5
2.1 Definition „Jugend“ und „Jugendkulturszenen“	5
2.2 Ich - Entwicklung und Ich - Reifung in der Jugend	6
2.3 Geschichte der Jugendkulturszenen	7
2.4 Jugendkulturszene gestern und heute	8
2.5 Pluralisierung der Lebenswelten	9
2.6 Bedeutung der Jugendkulturszenen für die Jugendlichen	11
2.7 (Ent-)politisierung der Jugendkulturszenen	12
2.8 Jugendliche Werte	12
3. Vielfalt der Jugendkulturszenen	15
3.1 Jugendkulturszenen und Sport	15
3.1.1 Fitnessszene	16
3.1.2 Skater - Szene	16
3.1.3 Snowboard - Szene	18
3.1.4 Beachvolleyball - Szene	19
3.2 Jugendkulturszenen und Musik	20
3.2.1 Techno	20
3.2.2 HipHop	21
3.2.3 Rock´n Roller	22
3.3 Jugendkulturszenen und Lebensstil	23
3.3.1 Hippies	23
3.3.2 Popper	24
3.3.3 Punk	25
3.3.4 Emo	26
3.3.5 Mangas	26
3.3.6 Girlies	27
3.3.7 Lolitas	28
3.4 Jugendkulturszenen und Religion	28
3.4.1 Christliche Jugendkulturszenen	29
3.4.2 Islamische Jugendkulturszene	29
3.5 Jugendkulturszenen und Politik	30
3.5.1 Linke Gruppierungen - Antifa	30
3.5.2 Linke Gruppierungen - Globalisierungsgegner	31
3.5.3 Rechtsradikale Jugendszenen	32
3.5.4 Skinhead	34

3.6 Schwarze Szene.....	35
3.7 Computerszene	36
4. Ergebnisse - Hypothesen	40
5. Diskussion.....	41
5.1 Bedeutung der Jugendkulturszenen	41
5.2 Ich -Entwicklung und Sozialisation	42
5.3 Jugend und Politik.....	43
5.3.1 Rechtsextremismus bei Jugendlichen.....	43
5.3.2 Rechtsradikalismus und Medien.....	43
5.4 Beliebte Jugendszenen als Peer - Group	44
5.5 Zonen -Modell der Jugendkulturszenen	45
5.6 Jugendszenen, Medien und Konsum.....	45
5.7 Bedeutung der Jugendkulturszenen für die Gesellschaft	47
6. Ausblick und Zusammenfassung.....	49
7. . Quellenverzeichnis	52

1. Einleitung

1.1 Ausgangslage

Im Laufe der letzten vier Jahrzehnte hat sich die Bedeutung der Jugendkulturszenen extrem gewandelt. Während in den 60er- und 70er-Jahren des vorherigen Jahrhunderts die Jugendkulturszenen hauptsächlich aus kleinen, gesellschaftlich nicht anerkannten Szenegruppierungen bestand, ist die Jugendkultur der heutigen Zeit salonfähig geworden. Zu der Zeit, in der Jugendkulturszenen entstanden, wollten die Jugendlichen schockieren. Es ging ihnen um die Abgrenzung zu der oftmals als spiessig empfundenen Welt der Erwachsenen, es herrschte ein Generationenkonflikt. Als erste Jugendkulturszenen entstanden in den 60er-Jahren die Hippies und die Rock n' Roll-Jugend, später folgten dann die Punks, die allein durch ihr auffallendes Äusseres schon eine Provokation darstellten. Dementsprechend entsetzt reagierten die Erwachsenen damals auf diese Szenegruppierung. Etwas später kristallisierten sich die Popper als eigenständige Jugendkultur heraus. Mit ihnen entstand zum ersten Mal eine Jugendkultur, der die Erwachsenenwelt nichts Negatives entgegenzusetzen hatten.

In der heutigen Zeit hat sich eine schillernde Freizeitwelt als Jugendszene etabliert. Die Jugendlichen, die den einzelnen Gruppierungen angehören, sind meist kreativ, individuell und trendig. Unterschiedliche Jugendkulturgruppen bevölkern die Szene. Sie lassen sich meist entweder einer Sportart, einer bestimmten Musikrichtung, einem besonderen Lifestyle, der Comic-Kultur im weitesten Sinne, einer politischen oder religiösen Richtung oder der Technik zuordnen. Die heutige Jugendkulturszene ist bis auf einige Nischenbereiche gesellschaftlich akzeptiert. Lediglich die Mitglieder der so genannten Schwarzen Szene oder extremer politischer Lager stellen Randgruppen dar, die aber aufgrund ihrer Brisanz dennoch eine besondere Bedeutung aufweisen.

Obwohl die Jugendkulturszenen früher und heute sehr unterschiedlich sind, haben sie in ihrer Intention und Bedeutung Gemeinsamkeiten. Jugendliche sind auf dem Weg, ihr eigenes Ich zu entdecken und zu verfestigen. Dafür benötigen sie Freiräume ausserhalb der Erwachsenenwelt und diese liefern die jeweiligen Szenen. Die Zugehörigkeit zu einer Gemeinschaft, die die gleichen Interessen und Anschauungen besitzt, ist für die Entstehung der eigenen Identität von enormer Wichtigkeit.

1.2 Fragestellung

Die Kernfrage lautet: Jugendkulturszenen – Belastung oder Gewinn für die Gesellschaft?

Die Gegenüberstellung Jugendkulturszene gestern (d.h. in den 60er- und 70er-Jahren des letzten Jahrhunderts) und heute stellt ebenfalls eine Zielthematik der vorliegenden Arbeit dar. Denn der Wertewandel, der sich innerhalb der Jugend während den letzten 50 Jahren vollzogen hat, ist enorm. Die beiden Pole Politisches Engagement und Protest sowie Fun und Freizeitgesellschaft stehen sich diametral gegenüber und widerspiegeln nicht nur die Veränderung der Jugendlichen, sondern auch der Gesamtgesellschaft. Daher wird auf diesen Punkt besonders eingegangen. Hier werden auch die Definition der Begriffe Jugend und Jugendkulturen sowie die Besonderheiten und Schwierigkeiten, die während dieses Altersabschnitts auftreten, aufgezeigt.

Im Rahmen dieser Kernthematiken wird ausserdem die Frage nach der Bedeutung bestimmter Jugendkulturszenen für die individuelle Entwicklung der betreffenden Jugendlichen gestellt. Hier ergibt sich zusätzlich die Frage, ob evaluiert werden kann, aus welchem Grund ein Jugendlicher sich für eine Szene, die seiner speziellen Persönlichkeit entspricht, entscheidet. Über die Bedeutung der Jugendkulturszenen für die Jugendlichen folgt eine Erläuterung des so genannten Zonen-Modells der Szenetheorie, welches in der Lage ist, die Intensität, mit der Jugendliche sich einer bestimmten Richtung zuwenden, zu beschreiben. Da die Vielfalt und Kreativität der heutigen Jugendkultur auch eine Auswirkung auf die Gesellschaft als Gesamtheit hat, wird der Frage nachgegangen, inwieweit eine Gesellschaftsform von dem Lebensgefühl der Jugend profitieren kann.

1.3 Aufbau der Arbeit

Um die Kernfrage dieser Arbeit zu erfassen, ist sie in drei Kapitel eingeteilt. Nach der Einleitung folgt das Kapitel Bedeutung und Geschichte der Jugendkulturszenen. Dort erfolgt eine Definition der Begriffe „Jugend“ und „Jugendkulturszenen“. In diesem Kapitel wird zum einen die Altersphase Jugend in ihrer Besonderheit dargestellt und es werden sowohl das Lebensgefühl Jugendlicher als auch ihre Probleme mit sich und der Umwelt erläutert. In diesem Zusammenhang soll auch die Bedeutung der verschiedenen Jugendkulturszenen als Entwicklungs- und Selbstfindungs-Ort erklärt werden. Ausserdem wird eine Auswahl von Jugendkulturszenen in ihrer Historie vorgestellt und es wird der Wertewandel, den diese Szenen in den letzten 50 Jahren erfahren haben, beleuchtet.

Im Kapitel „Vielfalt der Jugendkulturszenen“ werden einige wichtige Kulturen dargelegt. Es ist nicht möglich, in dieser Arbeit alle bestehenden Jugendkulturszenen zu erfassen und zu beschreiben. Die Auswahl soll genügend Material für die Hypothesen und für die Diskussion zur Verfügung stellen. Diese Hypothesen und Diskussion werden in einem weiteren Kapitel der vorliegenden Arbeit

behandelt, aus welchem erste Anhaltspunkte für die Soziokulturelle Animation sichtbar gemacht werden.

Grundlage für die vorliegende Arbeit bietet vor allem Literatur aus dem deutschsprachigen Raum. Spezielle Institute zur Jugendkulturforschung sowie Archive in Deutschland und Österreich bieten hierfür genügend Stoff. Hingegen fällt die Recherche zu Daten und Literatur in der Schweiz mager aus. Hier besteht aus Sicht des Autors Handlungsbedarf. Dennoch kann davon ausgegangen werden, dass die Gegebenheiten in Deutschland und Österreich mit denjenigen der Schweiz zu vergleichen sind.

Ziel ist es, anhand der gewonnenen Erkenntnisse zu einer abschliessenden Bewertung der Kernfrage zu gelangen. Dazu soll eine Aussage über die Bedeutung der Jugendkulturszenen für den Fortschritt unserer Gesellschaft entstehen, um damit einen Ausblick in die Zukunft zu ermöglichen.

1.4 Ziel dieser Arbeit

Es ist eine Tatsache, dass vieles, was heute über die Jugendlichen bekannt ist, aus der Berichterstattung der Medien stammt. Diese ist jedoch einseitig und darauf aus, dem Leser negative Beispiele nachdrücklich zu präsentieren. Dabei entstehen Bilder der Jugendszenen, die der Realität nicht gerecht werden. Die Individualität und vor allem die Kreativität, die die Jugendlichen leben, bleiben so unerwähnt. Es ist eine Tatsache, dass Jugendkulturszenen sehr aktiv sind, d.h. es werden nicht nur trendige Klamotten getragen, sondern die Jugendlichen fahren auch Skate- oder Snowboard, sie machen selber Musik, anstatt diese nur zu konsumieren. Sie können so einen erheblichen Anteil zur Entstehung einer interessierten, handelnden Gesellschaft beitragen. Zudem bewegen sich Jugendkulturszenen zwischen dem Althergebrachten und dem innovativ Neuen, hier findet Suche und Entwicklung statt. In einer Gesellschaft, in der auch ältere Menschen an jugendlichen Trends partizipieren möchten, können Jugendszenen den juvenilen Älteren viel geben. Die vorliegende Arbeit soll dazu beitragen, die besondere Rolle, die die Jugend in unserer Gesellschaft spielt, zu verstehen. Nur durch eine intensive Beschäftigung mit den unterschiedlichen Facetten der Jugendkulturszene kann deren Bedeutung für die heutige Gesellschaft herausgearbeitet werden.

Jugendliche können nur dann der Gesellschaft positive Anstösse vermitteln, wenn man ihr Denken und Erleben ernst nimmt und als Bereicherung des eigenen Seins versteht. Das Potential, das die Jugend der Gesellschaft bieten kann, wird zu wenig genutzt, da leider zu viele Menschen dazu neigen, etwas, das ihnen unverständlich erscheint, entweder unverhältnismässig zu kritisieren oder ungewürdigt beiseite zu schieben.

Ziel der vorliegenden Arbeit ist es, vorurteilsfrei Aspekte der Jugendkultur zu beleuchten und das Potential Jugendlicher und damit deren Gewinn für die Gesellschaft darzulegen.

2. Bedeutung und Geschichte der Jugendkulturszenen

2.1 Definition „Jugend“ und „Jugendkulturszenen“

Die Zeit zwischen der Kindheit und dem Erwachsensein wird als Jugend bezeichnet. Sie liegt in den Ländern Westeuropas zwischen dem 13. und dem 21. Lebensjahr. Im Rahmen der Studien zu Jugendkulturszenen werden meist auch junge Erwachsene bis zu einem Alter von 30 Jahren in die Bewertungen mit einbezogen.

Schon zu Beginn des 19. Jahrhunderts wurde der Begriff „Jugend“ häufig negativ gewertet und mit Verwahrlosung und Gefährdung gleichgesetzt. Zwar gelang es der Jugend um 1900 diese negative Sichtweise zu verbessern, jedoch ist auch in der heutigen aufgeklärten Zeit festzustellen, dass viele Menschen Jugendliche mit den Themen „Jugendkriminalität und -gewalt“ in Verbindung bringen, weshalb Jugendlichen in der Gesellschaft latent mit negativer Abwehr begegnet wird.

Neben dem Alter können auch andere Kriterien zur Eingrenzung der Lebensphase Jugend herangezogen werden. Im rechtlichen Sinne sind in den meisten westeuropäischen Ländern Personen zwischen dem vollendeten 14. und dem vollendeten 18. Lebensjahr Jugendliche. In der UN-Generalversammlung gelten jedoch Menschen zwischen 15 und 25 Jahren als jugendlich, wobei hier zwischen Jugendlichen von 13-19 Jahre und jungen Erwachsenen von 20-24 Jahre unterschieden wird.

Soziologische Studien wie z.B. die Shell-Studie begrenzen das jugendliche Alter jedoch auf den Zeitraum von 12 bis 15 Jahren. Diese unterschiedlichen Einteilungen müssen bei der Auswertung der durch diese Arbeit ermittelten Ergebnisse berücksichtigt werden, um nicht zu falschen Schlüssen zu gelangen.

Unabhängig von den unterschiedlich angelegten zeitlichen Maßstäben ist die Jugend als eine für die Betroffenen schwierige Lebensphase anzusehen, in der viele Veränderungen (Ende der Schulzeit, Berufsausbildung, Abkehr vom Elternhaus) stattfinden, die von jungen Menschen, die eigentlich mit sich selbst genug zu kämpfen haben, zusätzlich bewältigt werden müssen (Paul Goodman, 1971).

Der Begriff Jugendkulturszene wird in der gängigen Literatur nicht einheitlich gebraucht. Oftmals haftet dem Wort Szene etwas Abfälliges an, schnell wird an Drogen oder politische Extremisten gedacht. Diese Bedeutung hat eine Jugendszene jedoch mitnichten. Viele Kenner der Jugendkulturszenen sind der Meinung, dass die Begrifflichkeit Szene nicht mehr als eine Trendvokabel ist, mit der das bunte Lebensgefühl Jugendlicher nachempfunden werden soll. In der vorliegenden Arbeit geht es nicht nur um begriffliche Definitionen; deshalb werden die Ausdrücke Jugendkultur, Jugendszene und auch Jugendkulturszene synonym verwendet.

Aus soziologischer Sicht sind Jugendkulturszenen soziale Netzwerke, deren Mitglieder den gleichen Ideen und Ideologien anhängen. Je mehr die in vormaliger Zeit grossen und wichtigen Institutionen wie z.B. die Kirche, die Schule oder auch die Politik an Bedeutung verlieren, umso wichtiger werden diese Szenen, denn sie bieten Jugendlichen in einer unsicher gewordenen, schnelllebigen Welt Halt und Unterstützung (Alex Mikusch, 2005, S. 3-5). In der heutigen Zeit müssen Jugendliche zwischen Extremen überleben. Einerseits werden von ihnen enorm viel an Flexibilität und Multitaskingfähigkeiten gefordert, um zum Beispiel auf dem heutigen Arbeitsmarkt bestehen zu können, andererseits ist die ältere Generation mehr als zu jeder anderen Zeit jung geblieben und vergisst in “ ihrem eigenen Erlebnisbestreben, den Heranwachsenden Regeln und Formen vorzuleben (Susanne Wiesmann, 2002, S. 37-40). Umso stärker wiegt dann die Zugehörigkeit zu einer eigenen Szene. Dabei sind Jugendkulturen so vielfältig wie die Jugendlichen selbst und kommen auf unterschiedlichen Ebenen zum Tragen. So beeinflussen die Szenen den Mode- und Musikgeschmack genauso wie Moralvorstellungen, die Vorliebe für ein bestimmtes Literaturgenre oder die Ausdrucksweise (Beate Großegger, 2003). In Jugendkulturszenen geht es für die Mitglieder darum, exklusiv den eigenen Alltag zu gestalten und aus dem Normalen hervorzuheben, alles Triviale wird abgelehnt (Waldemar Vogelsang, 2002). Weiterhin postuliert der Soziologe Vogelsang, dass in Jugendkulturen nach dem Lebensmotto „Anything goes“ gehandelt wird und die Jugendlichen damit ihren eigenen Existenzentwurf kreieren.

Insgesamt können die Jugendkulturszenen als ein sich ständig wandelnder Spiegel der Gesellschaft verstanden werden, der dieser als unversiegbare Quelle neuartiger Denkansätze zur Verfügung stehen könnte, wenn die Gesellschaft bereit ist, diese auch anzunehmen (Klaus Farin, 2010). Farin, Leiter des „Berliner Archivs der Jugendkulturen e.V.“ beklagt jedoch, dass insbesondere von Seiten der Medien negative Berichte über Jugendliche starke Aufmacher, positive Aspekte der Jugendszene jedoch keine Schlagzeile wert sind und Jugendkulturen häufig aus Unwissenheit von den Erwachsenen pauschal abgelehnt werden (Farin, 2010).

2.2 Ich-Entwicklung und Ich-Reifung in der Jugend

Die Phase der Jugend ist als eine Zeit des Umbruchs zu bewerten. Diese Veränderungen finden nicht nur ausserhalb des eigenen Seins statt – wie z.B. die Beendigung der Schulzeit und der Beginn der Ausbildung –, sondern auch im Inneren. Mit der Pubertät beginnt die zweite Wachstumsphase des Gehirns, die Zentren, die für Emotionen zuständig sind, entwickeln sich zuerst, diejenigen Regionen des Vorderhirns, denen die Kontrolle der Gefühle unterliegen und die somit für das rationale Denken verantwortlich sind, reifen jedoch wesentlich langsamer (Ulrich Bahnsen, 2007). So ist es verständlich, dass Jugendliche in dieser für sie schwierigen Zeit besonders den Kontakt zu

Gleichaltrigen suchen, die dasselbe Gefühlschaos erleben und von denen sie sich verstanden fühlen (Bettina Langeegger, 2007). Daher ist die Zugehörigkeit zu einer Jugendszene während der Phase der Ich-Reifung von besonderer Bedeutung.

In der Jugend kommt den Medien beim Prozess der Ich-Findung eine besondere Rolle zu. Da 60 bis 70 Prozent der Jugendlichen ab 14 Jahren einen eigenen Fernseher und 80 Prozent einen eigenen Computer besitzen (Sabine Feierabend & Thomas Rathgeb, 2008), wird die Auseinandersetzung mit wichtigen Themen wie „Soziales Handeln“, „Umgang mit Emotionen“ und „Verarbeitung von Konflikten“ stark medial beeinflusst (Andreas Lange, 2000, S. 305-332). Aufgrund der Bedeutung der Medien wird dem Thema „Jugendkulturszenen Medien und Konsum“ im Rahmen der Diskussion ein eigener Abschnitt gewidmet.

Die Jugend kann allgemein als eine Phase der Neuorientierung verstanden werden. Dabei werden die von Eltern, Schule oder Kirche übernommenen Werte reflektiert und überprüft, um zu einer eigenen Meinungsbildung zu gelangen. Dieser Prozess ist für die Abnabelung Jugendlicher sowie für die eigene Identitätsarbeit unerlässlich und fällt in Gruppen Gleichgesinnter leichter.

Die Adoleszenz, das seelische Heranwachsen Jugendlicher, ruft eine erhöhte Erregbarkeit der jungen Menschen hervor. Diese muss jedoch nicht zwangsläufig in eine Krise münden. Die Gegenpole Autonomiebestreben und Bindung an das Elternhaus gehören ebenso zur Entwicklung in der Jugendzeit wie Probleme mit der Selbstwertfindung. Um eine gesunde Identitätsreifung Jugendlicher zu ermöglichen, zählen von Seiten der Erwachsenen Akzeptanz und emotionale Stabilität, genauso wie die Einbindung in eine Gruppe Gleichgesinnter, im Sinne einer Jugendkulturszene, auf Seiten der Jugendlichen.

2.3 Geschichte der Jugendkulturszenen

In einem weiten Kontext gesehen, geht der Begriff der „Jugendkulturen“ auf den Pädagogen Gustaw Wyneken (1875-1964) zurück, der die „Jugend“ als eine Phase der Abgrenzung zu der Kultur der Erwachsenen sah und den Jugendlichen Offenheit, Begeisterung und einen starken Willen attestierte (Gustaw Wyneken, 1914). Diese Eigenschaften ermöglichten – zu gleichen Interessen zusammengefasst – das Entstehen der ersten Jugendkulturen schon zu Beginn des letzten Jahrhunderts (Dieter Baacke, 1999).

Dennoch gelten allgemein die frühen 60er- und 70er-Jahre des vergangenen Jahrhunderts als Entstehungszeit der ersten eigenständigen Jugendkulturszenen. Die sich damals entwickelnden Szenen der Hippies, Rock'n'Roller und Punks sind als Anfänge der Jugendkultur zu deuten.

Heute ist die Jugendkulturszene wesentlich bunter und vielfältiger als im letzten Jahrhundert. In der Literatur findet man in unterschiedlichen Studien jedoch differierende Zahlen der Zugehörigkeit Jugendlicher zu einzelnen Gruppierungen.

Freizeit ist insbesondere für Jugendliche ein wertvolles Gut. Während in der Altersgruppe der 14- und 15-Jährigen 63 Prozent ein hohes Mass an Freizeit als wichtigstes Lebensziel angeben und in ihrer Freizeitorientierung Jugendkulturszenen als Identifikationsmöglichkeit sehen, sind dies bei den 28- bis 30-Jährigen nur noch 37 Prozent (Großegger, 2009, S. 3).

Werden die Jugendkulturszenen nach Beliebtheitsgrad in ein Ranking eingegeben (ermittelt von der Fessel-GfK 2000), liegen die sportgebundenen Szenen auf den ersten Plätzen, während extreme Jugendkulturen wie die Skinheads oder auch die Schwarze Szene nur hintere Ränge einnehmen. Die Bedeutung der Jugendkulturszenen für die Jugendlichen ist ebenfalls altersabhängig. Während nach den Werten der Fessel-Analyse 2000 sich noch 40 Prozent aller Jugendlichen im Alter zwischen 14 und 19 Jahren einer bestimmten Szene zugehörig fühlen, sind es im Alter zwischen 20 und 24 Jahren noch ca. 30 Prozent und im Alter zwischen 25 und 30 Jahren noch 28 Prozent. Diese Zahlen verdeutlichen, dass das Sympathisieren mit Jugendszenen in dem Masse abnimmt, in dem die eigene Ich-Reifung wächst.

2.4 Jugendkulturszene gestern und heute

Die Jugendkultur heute ist mit den Szenen, die am Anfang der eigenständigen Jugendgruppierungen standen, kaum noch verwandt. Gleich geblieben sind jedoch die Individualität und die Abgrenzung von der Erwachsenenwelt, die sowohl die damaligen als auch die heutigen Jugendkulturszenen als Merkmale kennzeichnen.

Der eigentliche Begriff „Jugendkulturszene“ etablierte sich jedoch erst ab den 60er-Jahren des letzten Jahrhunderts. Mit den „Hippies“ und der Rock n Roll „Jugend entstanden Kulturen, die sich stark von der Erwachsenenwelt abgrenzten und ihre Berechtigung in der schockierten Reaktion der Gesellschaft sahen (Beate Großegger & Bernhard Heinzlmaier, 2002). Die Gruppe der „Punks“, die kurz danach entstand, zeigte ihren Protest gegen das spiessige Bürgertum schon allein durch ihr Äusseres. Sicherheitsnadeln und bunte Haarschnitte schockierten die Gesellschaft. In dieser Zeit ging es den einzelnen Jugendkulturszenen um die Rebellion. Sie lebten den Generationenkonflikt für alle sichtbar aus.

Die Jugendkulturen selbst blieben in ihrer Anzahl jedoch überschaubar und grenzten sich auch untereinander deutlich ab; keinesfalls sollte eine Vermischung der Gruppen stattfinden (Johannes Piepenbrink, 2010, S. 1). Oftmals bestand ein regelrechter Hass zwischen den Mitgliedern. Hier polarisierte insbesondere die Popper -Szene, die sich in den 70er-Jahren gebildet hatte und gegen

die erstmalig die Erwachsenen keine negativen Argumente finden konnten, weshalb diese Popper “ insbesondere von der Gruppe der „Punks“ verachtet wurden (SpoKK, 1997).

Das Bild der rebellischen, aber auch politisch engagierten Jugend, die die bestehende gesellschaftliche Ordnung nicht akzeptabel findet und die Welt verbessern möchte, existiert noch heute in den Köpfen vieler Bürger. Doch weder die Studentenbewegungen der 60er- und 70er-Jahre noch die linksalternativen Ökos der 80er existieren heute in dieser Form. Selbst die provokanten Punks sind heutzutage lediglich ein Randphänomen der vielfältigen Jugendszenen (Großegger, 2010, S. 8-12). –

Heute sind die Jugendkulturszenen bunter aber auch unübersichtlicher geworden. Dennoch gelten sie in den meisten Bereichen als gesellschaftlich akzeptiert (Klaus Poell, Wolfgang Tietze & Elke Toubartz, 1995). Sie sind von einer Protestbewegung zu einer populären Freizeitkultur geworden (Großegger & Heinzlmaier, 2002). Die Freizeit ist in der heutigen Zeit für Jugendliche sehr wichtig geworden. Jeder vierte Jugendliche sieht mittlerweile in Freizeitbeschäftigungen und dem Zusammensein mit seiner „Clique“ die Möglichkeit, sich selbst zu verwirklichen (Großegger, 2009). Dabei gelten vielfältige Jugendkulturszenen als Orte, die es den jungen Menschen ermöglichen, mit Freunden zusammen zu sein, gleiche Interessen zu teilen und einen besonderen Lifestyle auszuprobieren. Die Szenen bieten den Mitgliedern heute die Sicherheit, die sie von traditionellen Organisationen wie der Kirche oder Schule nicht mehr erhalten oder annehmen wollen (Kurt Luger, 1992, S. 194-198).

So kann zusammenfassend postuliert werden, dass die Jugendkulturszenen heute nicht mehr einen Oppositionskurs zur Erwachsenenkultur einschlagen, sondern eher individuelle Freizeitangebote darstellen, mit denen – von einigen Randgruppen abgesehen – zunehmend auch jung gebliebene Ältere sympathisieren.

2.5 Pluralisierung der Lebenswelten

In der heutigen Zeit kann man weder von dem typischen Jugendlichen noch von dem typischen Erwachsenen sprechen, da sich unterschiedliche Lebensauffassungen in vielfältiger Weise mischen (Großegger et al., 2002). So gibt es für jede Generation fast unbegrenzte Möglichkeiten. Erwachsene betreiben Fun-Sportarten wie Tauchen oder Snowboarden, die vormals den Jugendlichen vorbehalten waren. Jugendkulturen haben sich schon immer auf die Suche nach Innovativem begeben, um ihre Individualität zu unterstreichen, doch im Unterschied zu früheren Zeiten werden die neuen Trends heute auch von den Erwachsenen begierig aufgegriffen. Auf den ersten Blick wirkt dies uneingeschränkt positiv, in Wahrheit kristallisieren sich aus dieser Form der Gesellschaft für die sich in der Orientierungsphase befindlichen jungen Menschen jedoch Schwierigkeiten heraus.

Anstelle einer grossen Gruppe, die im Leben Gleiches erfährt, hat sich in der heutigen Zeit eine Vielzahl von Kleinstgruppen und Einzelindividuen gebildet, die spezielle Anforderungen stellen und Wünsche und Bedürfnisse leben (Großegger & Heinzlmaier, 2009, S. 3-4), jedoch nicht in der Lage sind, den Heranwachsenden die Sicherheit zu geben, die diese für ihre Entwicklung benötigen. Umso wichtiger wird wiederum eine Jugendszene, die als Peer-Group das nötige Diskussionsforum für die existenziellen Fragen Jugendlicher bilden kann.

Die Teens und jungen Erwachsenen der heutigen Zeit müssen mit den Bedingungen, die ihr Umfeld und die Gesellschaft ihnen bieten, zurechtkommen. Da die Jugend zum einen idealisiert, zum anderen aber vergessen oder sogar abgelehnt wird, finden die jungen Menschen aufgrund der Pluralisierung der Lebensstile schwer zu bewältigende Gegebenheiten vor.

Erwachsene tragen das Wunschbild des Ewig Jungen in ihrer Seele. Infolgedessen wird alles Jugendliche idealisiert und auf einen Sockel gehoben. In der heutigen Kultur erscheint alles möglich, der Zwang zur Vielfalt zieht jedoch für die Erwachsenen sowohl ein Leben auf mehreren Ebenen nach sich (Elterndasein, Karriere, sportliche Leistungen) als auch einen Kampf um den Erhalt der Jugend, denn die negativen Aspekte, die dem Alter zugeschrieben werden, gilt es um jeden Preis zu verhindern (Stephan Grünewald, 1996).

Dieses Jugendideal verändert selbstverständlich auch die Beziehung der Erwachsenen zu den jungen Menschen. Statt sich kritisch mit dem Generationenunterschied auseinanderzusetzen und diesen zu akzeptieren, versuchen viele Erwachsene, sich auf eine Ebene mit den Jugendlichen zu begeben. Dadurch wird die Jugend als besondere Lebensphase verkannt und deren Probleme werden negiert, da diese dem Jugendideal der Älteren nicht entsprechen. Für die jungen Menschen bedeutet dies, dass sie gerade wegen der Idealisierung der Jugend keine Hilfe bei der Bewältigung ihrer Probleme und keine Akzeptanz in all ihren Facetten erfahren. Sie werden oft in einer äusserst schwierigen Lebensphase von den Erwachsenen allein gelassen (Wiesmann, 2002, S. 37 –40).

Die Beschäftigung der Elterngeneration mit ihren eigenen Themen bedeutet häufig ein Vergessen “ der Jugendlichen. Insbesondere ab dem 14. Lebensjahr müssen viele Heranwachsende ihre Schwierigkeiten alleine meistern. Studien ergeben, dass es kaum gemeinsame Gespräche oder Aktivitäten innerhalb der Familien gibt. Diese Negation der jungen Menschen widerspiegelt sich in der Gesellschaft. Weder in der Politik noch in der Wirtschaft werden Jugendliche wirklich gehört – geschweige denn gebraucht. Junge Menschen erfahren keine Resonanz; die Jugendphase wird in vielen Bereichen von Experten zunehmend als unübersichtlich empfunden. Es existieren weder verbindliche Bildungsangebote noch bestehen Richtlinien, die den medialen Umgang junger Menschen überwachen oder sie vor einem durch die Wirtschaft geförderten exzessiven Konsumverhalten bewahren (Klaus Hurrelmann, 2010).

Um dem Paradoxon zwischen Idealisierung und Ablehnung zu entgehen, versuchen Jugendliche heutzutage häufig, schmerzlos erwachsen zu werden. Sie übernehmen den Lebensentwurf ihrer Eltern, ohne diesen in Frage zu stellen, versuchen jedoch unabhängig davon in Nischenbereichen – z.B. auf Partys – ihre Sehnsucht nach aussergewöhnlichem Erleben zu stillen. Dies führt dann häufig zu exzessivem Drogen- und Alkoholgenuss in der einen und zu angepasstem Leben und Lernen in der anderen Welt. Jugendliche existieren so in Parallelwelten, ohne sich selbst zu finden. Eine weitere Möglichkeit, den fremd bestimmten Alltag zu bewältigen, bietet die Flucht in virtuelle Welten, in denen man Dinge nacherlebt, ohne sich direkt auf sie einlassen zu müssen (Wiesmann, 2002).

2.6 Bedeutung der Jugendkulturszenen für die Jugendlichen

Die Zugehörigkeit zu einer individuell gewählten Jugendkulturszene ist für die Ich-Reifung sowie für die Ich-Stabilisierung“Jugendlicher von herausragender Bedeutung. Ebenso erfolgt über die Mitgliedschaft in einer Szene oftmals eine Stärkung des gerade in der Pubertät häufig schwach entwickelten Selbstwertgefühls.

Blickt man auf die Zahlen, die die Zugehörigkeit Jugendlicher zu den Szenen verdeutlichen, wird trotz bestehender Differenzen zwischen den unterschiedlichen Erhebungen deutlich, dass ein Grossteil der jungen Menschen eine Zugehörigkeit oder Sympathie zu einzelnen Jugendkulturen empfindet. Im Mittel gehören ca. 20 Prozent der Jugendlichen aktiv einer Szene an, von den übrigen 80 Prozent wiederum orientieren sich weitere 70 Prozent an den Werten und Ideologien der individuellen Jugendkulturszenen (Klaus Farin, 2010, S. 3-8). Die aktiven Mitglieder der Szenen stellen somit wichtige Rollen- und Meinungsbildner ihrer Generation dar (Farin, 2008).

Eine besondere Bedeutung der einzelnen Jugendkulturszenen für die Jugendlichen liegt in ihrer Einzigartigkeit. Die Heranwachsenden wollen nicht so sein wie der Rest der Welt, „stellen jedoch innerhalb ihrer Gruppe wichtige Gemeinsamkeiten her. So fühlen sie sich von Menschen mit gleichen Interessen und Gedanken verstanden, können im Rahmen ihrer Szene gefahrlos ihre Individualität ausprobieren und ihr eigenes Ich entdecken. Dieses Anderssein wollen Jugendliche auch nach aussen zeigen, und genau dadurch werden sie für die Wirtschaft und die Industrie interessant. Die Jugendlichen von heute konsumieren viel und gern, die Wirtschaft hat das Potential dieser Gruppe entdeckt. Auf diesen Punkt wird in Kapitel 5.6, in der Diskussion der vorliegenden Arbeit, noch intensiver eingegangen.

Trotz der zunehmenden Kommerzialisierung der Jugendkulturszenen bieten diese insbesondere für ihre aktiven Mitglieder viel Platz für eigene kreative Leistungen, denn um zum Kern einer Szene zu gehören, genügt es nicht, sportliche Kleidung zu tragen, man muss den Sport auch selber ausüben, bzw. nicht nur Musik hören, sondern diese auch selbst produzieren. Von den anderen zu der Jugendkultur gehörenden Teens erfahren die Jugendlichen so Anerkennung und Respekt, der ihnen

von Seiten der Eltern oder der Schule zwar abverlangt, aber nicht gewährt wird. Auch hier zeigt sich die Wichtigkeit der Jugendgruppen.

Doch neben der sozialen Heimat, die die Szenen bieten, kann die Zugehörigkeit zu ihnen für die Jugendlichen auch anstrengend sein. Denn um zu bleiben und damit die Anerkennung der anderen zu erhalten, muss der Einzelne stets über neue Strömungen, Angebote und die Szenemode und -musik informiert sein. Sonst geschieht es schnell, dass statt einer Zugehörigkeit und Geborgenheit in der Gruppe die Degradation zum Mitläufer erfolgt, womit das positive Erleben in eine negative Entwicklung verkehrt wird (Farin, 2010, S. 3–8).

2.7 (Ent-)Politisierung der Jugendkulturszene

Ein Vorwurf, der der heutigen Jugend immer wieder gemacht wird, ist der des politischen Desinteresses. Da die Jugendlichen selber von der Politik jedoch häufig nur benutzt werden, wenn es um Schlagwörter und Programme für die nächste Wahl geht, ist dieses apolitische Verhalten junger Menschen nachvollziehbar.

Doch obwohl die Jugend der Politik mehrheitlich mit Skepsis begegnet, fühlt sie sich dennoch als Demokraten (Großegger, 2010, S. 8–12), die jedoch aus einer Zuschauerposition heraus das Politikspektakel betrachten, anstatt aktiv über Demonstrationen, Unterschriftensammlungen oder Parteiengagement einzugreifen. Dabei sind den meisten Jugendlichen die politischen Probleme der heutigen Zeit sehr wohl bewusst, und oftmals werden diese auch als bedrückend empfunden. Die Jugendlichen sehen jedoch keine Möglichkeit, durch eigene Aktionen die grossen Kernprobleme der Welt zu lösen und flüchten daher lieber in unterschiedliche Events, die ihnen ein Abschalten und Ablenken ermöglichen (Institut für Jugendkulturforschung, 2009, S. 34).

Als stärkste politisch orientierte Jugendszenen gelten zurzeit die linksalternativen Gruppierungen, die im Gesamtfeld der Jugendkulturen jedoch nur im unteren Mittelfeld liegen. Während im letzten Jahrhundert diese Szenen durch Rebellion und Protest auf sich aufmerksam machten, setzen sie heute jedoch auf Diskussionen oder Demonstrationen, die gleichzeitig auch „Partyfeeling“ vermitteln (Großegger, 2008, S. 79–91). Die extremistischen Gruppen der Punks und Skinheads sind zwar im Bewusstsein der meisten Bürger sehr präsent, bilden unter den Jugendszenen jedoch nur Randphänomene.

Insgesamt gesehen definieren sich Jugendliche heute nicht über politische oder moralische Aspekte, sondern über den von ihnen selbst gewählten Lifestyle (Wilfried Ferchhoff, 2003, S. 245–254).

2.8 Jugendliche Werte

Die Entwicklungen, die sich in den jugendlichen Szenen abspielen, werden sowohl von Seiten der Gesellschaft als auch von der Politik mit Skepsis betrachtet, gelten Jugendliche doch als Spiegel des

Systems, in dem sie leben. In der heutigen Zeit wird den jungen Menschen Interesselosigkeit an den Werten der Gesellschaft, der Politik und der Kultur nachgesagt, so dass das Bild einer nach ständigem Fun-Erleben strebenden jungen Generation entsteht. Dies trifft in einigen Facetten sicherlich zu, dennoch sind Jugendliche heute nachdenklicher und wertebewusster, als viele Erwachsene glauben. Junge Menschen leben in einer Zeit, in der Flexibilität und Wandel eine hohe Bedeutung haben. Diese Aspekte werden ihnen auch im Hinblick auf das spätere Arbeitsleben als erstrebenswert vorgegeben. Wen darf es dann wundern, dass sich Jugendliche auch im privaten Bereich nicht festlegen möchten, dass sie sich ausprobieren wollen und traditionsgebundene Hierarchien ablehnen (Farin, 2006).

Dennoch sehnen sich junge Menschen nach Stabilität und Geborgenheit. Dies widerspiegelt sich in der Erkenntnis, dass für Kinder bis zu einem Alter von 15 Jahren der Halt und die Struktur, die die Familie bieten kann (Unicef-Studie, 2006, S. 1-6), bei Jugendlichen zwischen 15-19 Jahren aber die Anerkennung im Freundeskreis als wichtigste Werte anzusehen sind (Farin, 2006).

Ebenso zählen ein den Interessen entsprechender Beruf sowie Sicherheit und Stabilität im Berufsleben für 84 Prozent der Jugendlichen zu einem wichtigen Lebensziel. Dementsprechend hoch stufen junge Menschen auch den Wert der Bildung ein (Shell-Jugendstudie, 2010). Zusätzlich ergab die Befragung, dass die Gründung einer eigenen Familie und der Wunsch nach Kindern wieder hoch im Kurs stehen. Insgesamt zählten 69 Prozent der jungen Menschen diese Punkte zu ihren bedeutenden Lebenszielen (73 Prozent der Mädchen, 65 Prozent der Jungen).

Obwohl die apolitische Haltung junger Menschen oftmals beklagt wird, geben im Rahmen der Shell-Studie 2010 immerhin 40 Prozent der Befragten an, sich für die Politik zu interessieren, allerdings ohne ein derartiges Engagement zu zeigen.

Das Thema Engagement, „dessen Fehlen Jugendlichen oft angelastet wird, ist ein brisanter Punkt. Denn Teens engagieren sich sehr wohl, ihr Einsatz für eine Sache ist jedoch meist zeitlich begrenzt. Auch hier achten die jungen Menschen auf Flexibilität. Sie können und wollen sich hundertprozentig für ein Thema engagieren, jedoch nur zu der Bedingung, nicht vereinnahmt zu werden und ihren Einsatz jederzeit wieder abbrechen zu können (Farin, 2006).

Insgesamt kann gefolgert werden, dass in einer Welt, in der sich Traditionen auflösen, Jugendliche vermehrt ihren Individualismus als Wert leben, dass dieser Individualismus jedoch durch die Zugehörigkeit zu Szenen erneut Zwängen unterworfen ist, denen die jungen Menschen eigentlich entkommen wollten (Ulrich Beck & Gertrud Beck-Gernsheim, 1993, S. 178-187). Gleichzeitig zerfällt selbst die Zusammengehörigkeit innerhalb eines sozialen Gefüges oder Milieus, die früher selbstverständlich war (Niklaus Luhmann, 1995, S. 132). Die jungen Menschen, für die der Wert der Zusammengehörigkeit so immens wichtig ist, müssen sich daher schon zwangsweise individualisieren (Luhmann, 1993, S. 251), sie suchen ihren Halt dann aber wieder in den Jugendszenen. Dies unterstreicht deren Bedeutung noch einmal, widerspiegelt aber auch gleichzeitig

die Ambivalenz zwischen Freiheit und Individualismus sowie zwischen Zusammengehörigkeit und Zwang.

3. . Vielfalt der Jugendkulturszenen

Jugendliche leben in einer Zeit der ‚Postmoderné‘, die definiert ist als ein Zustand des Endes der Ideologien“ (Wolfgang Welsch, 2007, S. 21-27). Zurzeit scheint alles möglich, den Jugendlichen stehen viele Optionen offen, sie müssen nur zugreifen. Es gibt eine unendliche Vielzahl von Jugend Szenen, Subkulturen und Jugendmagazinen. Das, was heute als Trend gilt, kann morgen schon out sein. Für die Jugendlichen ist diese Vielzahl von Möglichkeiten nicht ausschliesslich positiv zu bewerten. Es ist für sie enorm anstrengend, immer auf dem neuesten Stand und damit anerkannt zu sein. Zusätzlich zu den im jugendlichen Alter auftretenden Problemen der Ich-Findung und der Stärkung des Selbstbewusstseins kommen – aus der Erwachsenen sicht unbedeutende, für die Jugendlichen aber lebensnotwendige – Fragen nach den neuesten Modetrends, der angesagtesten Musik oder den beliebtesten Computerspielen hinzu (Wolfgang Gernert, 1993, S. 33). So ist die Welt der jungen Menschen sehr komplex geworden. Dies widerspiegelt sich auch in der Vielfalt der heutigen Jugend Szenen, die so diffus sind, dass sie manchmal selbst von den Jugendlichen nicht mehr überschaut werden können. Hinzu kommt noch, dass viele junge Menschen ihre Zugehörigkeit zu den einzelnen Szenen wechseln. Heute fühlen sie sich noch den Punks zugehörig, morgen kann für sie die Techno-Kultur angesagt sein.

Trotz der Vielfalt und der Unübersichtlichkeit der Jugendkulturszenen sollen in der vorliegenden Arbeit einige der wichtigsten Gruppen näher vorgestellt werden, um die Kernfragen der Untersuchung beantworten zu können.

3.1 Jugendkulturszenen und Sport

Der Jugendsport ist ein viel diskutiertes Genre. Traditionelle Sportvereine klagen über rückläufige Mitgliederzahlen, die Vorstellung der Gesellschaft, dass Jugendsport im Verein nicht nur gesund sei, sondern ausserdem sowohl zur Teamfähigkeit beitrage als auch das Verantwortungsbewusstsein der Jugendlichen stärke, erzeugt – durch rückläufige Vereinsmitgliedschaften junger Menschen hervorgerufen – wieder einmal mehr das Bild einer egoistischen, nur auf Spass ausgerichteten Jugendbewegung.

Studien ergeben jedoch, dass sich die Sportvereine grundlos beklagen. Fakt ist lediglich, dass schon Kinder immer jüngeren Alters in die Vereine eintreten, dann aber im jugendlichen Alter häufig andere, nicht vereinsgebundene Trendsportarten bevorzugen und daher den Sportverein wieder verlassen. Die Mitgliederzahlen bleiben hingegen konstant. Hier muss die Jugendarbeit jedes einzelnen Vereins ansetzen, um diesen auch für Jugendliche wieder interessanter zu machen (Markus Lamprecht & Hanspeter Stamm, 2002). Ausserdem haben allein der demografische Wandel und der ‚Pillenknicke‘ dafür gesorgt, dass wesentlich weniger Jugendliche den Vereinen überhaupt zur Verfügung stehen.

Insgesamt stehen sich Breitensport und Erlebnis-Freizeitsport, zu dem auch der Fitness- und Kraftsport gezählt werden sollen, gegenüber. Sie müssen aber nicht zwangsläufig in Konkurrenz zueinander treten, sondern können auch in Koexistenz nebeneinander bestehen.

Als Breitensport werden unterschiedliche Sportangebote verstanden, die im Sportverein organisiert sind. Die Motivation dieses Sports ist auf den Wettkampf ausgerichtet. Viele Jugendliche suchen in ihrer Freizeitbeschäftigung jedoch Spass an der Bewegung, ohne erneut Leistungszwängen, die von aussen an sie herangetragen werden, unterworfen zu sein.

Im Freizeitport hingegen treffen sich Menschen gleicher Interessen, deren Ziele nicht unbedingt der Wettkampf, sondern ein besseres Körpergefühl und ein hoher Wohlfühl-Faktor sind. Sportarten wie Skaten, Snowboarden oder Beachvolleyball werden im Folgenden als Jugendkulturszenen genauso wie die Fitnessszene weiterführend erläutert.

3.1.1 Fitnessszene

Innerhalb der letzten Jahre entwickelte sich die Fitnessszene insgesamt zu einer der bedeutendsten Jugendkulturszenen in Europa, die mit dem Entstehen der Fitnessstudios in den 70er-Jahren des letzten Jahrhunderts ihren – auch kommerziellen – Ursprung nahm. 24 Prozent der jungen Menschen in den europäischen Ländern (zwischen 11 und 39 Jahren) fühlen sich als Member dieser Kulturszene, bei den 20- bis 29-Jährigen zählen sich 30 Prozent dazu (tFactory Trendagentur, 2009). Neben der hohen Zugehörigkeitszahl gilt diese Szene momentan zudem als 'in'. Eine Erklärung könnte der Wunsch nach jungem Aussehen, hoher Belastbarkeit und Leistungsfähigkeit, die ebenfalls als Attribute der Jugend gelten, darstellen.

Studien haben ergeben, dass den Angehörigen dieser Szene auch andere Statussymbole, wie z.B. materielle Werte – z.B. ein teures, trendiges Outfit – und die berufliche Karriere als immens wichtig erscheinen, wohingegen kulturelle Güter oder Bildung von untergeordneter Bedeutung sind (tFactory Trendagentur, 2009).

Ebenso konnte nachgewiesen werden, dass ein sportliches Auftreten die Karrierechancen im Berufsleben deutlich verbessert (Christina Schmidt, 2009), da sportliche Menschen als körperlich und geistig leistungsfähiger gelten, trotz der Erfahrungen der tFactory Studie, nach der Angehörige der Fitnessszene weniger Wert auf Bildung im kulturellen Sinne legen.

Die in einer Umfrage aus dem Jahr 2002 ermittelten Motivationskomplexe der Besucher eines Fitnessstudios sind Körperformungswünsche, individuelle Autonomie beim Sport, Gesundheit sowie das Kennenlernen netter Leute mit den gleichen Interessen (Hermann-Josef Theis, 2002).

3.1.2 Skater-Szene

Skaten zählt zu der beliebtesten Fun-Sportart der heutigen Zeit. Das Skateboarden entstand schon in den 60er-Jahren des letzten Jahrhunderts in Kalifornien. Seitdem zählen die Skater zu den

aggressivsten Trendsportlern, insbesondere in den USA mussten sie sich ihren Platz auf der Strasse regelrecht erkämpfen (Steffen Wenzel, 1997).

Was allein den sportlichen Aspekt betrifft, so gehört das Skaten zu den anspruchsvollsten und am schwersten zu beherrschenden Sportarten. Hier ist Ausdauer und Disziplin gefragt, um letztendlich die schwierigen Tricks und Kombinationen zu erlernen und die Anerkennung der Szene zu erlangen (Christian Seewaldt, 1997, S. 182-189). Skateboarding als allgemeines Lebensgefühl verzeichnete seit der Zeit seiner Entstehung periodische Auf-und-Abs. „Während in den 70er-Jahren das Skaten Europa erreichte und dort eine Woge der Begeisterung hervorrief, flaute das Interesse an diesem Sport schon ein Jahrzehnt später wieder ab und lebte lediglich als Subkultur weiter (Florian Böhm & Markus Rieger, 1990).

In der heutigen Zeit ist Skaten ein Lebensmotto, das sich längst nicht mehr nur auf den Sport beschränkt. Zwar birgt es immer noch eine Herausforderung, und echte Skater sind hoch motivierte Sportler, die neue Figuren erlernen und das Unmögliche möglich machen wollen. Diese Facette des Skatens fördert bei den Szenemitgliedern das Selbstwertgefühl, die Möglichkeit jederzeit und überall ihren Sport ausüben zu können, vermittelt ein Freiheitsgefühl, das das Skaten zu etwas Besonderem macht (Jürgen Schwier, 1996). Doch die Zugehörigkeit zur Skaterszene erfordert auch einen bestimmten Kleidungsstil (Dirk Villanyi, 2002), bedingt oftmals sehr teure Sportgeräte und Schuhe, die spätestens nach einem Monat intensiven Gebrauchs erneuert werden müssen, sowie eine bestimmte Art des Lifestyle s. Wer in der Szene anerkannt sein möchte, muss über aktuelle Videos, spezialisierte Magazine verfügen und über besondere Events informiert sein.

Die Skater-Szene ist eindeutig männlich dominiert und im Vergleich zu anderen Sportszenen sehr jung. Der Grossteil der Mitglieder ist zwischen 14 und 17 Jahre alt (Großegger, 2002). Vermehrt machen sich jetzt jedoch auch Mädchen und junge Frauen in der Skaterszene stark, die nicht mehr nur jubelnde Zuschauer sein möchten, sondern selbst aktiv werden wollen (Gabriele Rohmann, 2007).

Insgesamt gesehen vereinnahmt das Skaten alle Lebensbereiche des Szenemitglieds, es erfordert einen immensen Einsatz von Zeit und Geld, so dass häufig ausserhalb dieser Trendsportart nichts anderes mehr stattfinden kann – sei es aus Zeit- oder Geldmangel oder aufgrund fehlender anderer Interessen. Dennoch erfahren die Skater in ihrer Kultur eine Form der Selbstverwirklichung durch das engagierte Erlernen der Sportart, die in anderen Jugendkulturszenen so nicht zu finden ist (Ronald Hitzler, Thomas Bucher & Arne Niederbacher, 2001).

3.1.3 Snowboard-Szene

Obwohl das Snowboard, so wie man es heute kennt, erst in den 70er-Jahren des letzten Jahrhunderts seinen Einzug in die Welt der Trendsportarten hielt, gab es schon im Jahr 1914 den Versuch, innerhalb eines „Monogleiter-Rennens“ snowboardähnliche Wintersportgeräte einzuführen. Dies blieb allerdings ohne Erfolg, stattdessen eroberte der Ski die Winterwelt. Seit den 90er-Jahren liess sich der Erfolg des Snowboardens jedoch nicht mehr aufhalten, heute zählt es zu den beliebtesten Trendsportarten junger Menschen. Dabei ist das Snowboarden mehr als nur ein Sport; ähnlich wie das Skaten kann man es eher als eine Lebenseinstellung betiteln. Snowboarder gelten als freundlich, fröhlich, naturverbunden und kreativ (Karin Kusterle, 2010), die Hersteller der Sportgeräte versuchen sogar, anhand der Charaktereigenschaften der Sportler das jeweils richtige Marken-Brett für diese herauszufinden. In einer Studie von Thomas Foscht, Markenexperte der Universität Graz, konnte anhand des „Big-Five-Modell“ belegt werden, dass tatsächlich enge Zusammenhänge zwischen der Ausprägung der Persönlichkeitsmerkmale Aufrichtigkeit, Erregung/Spannung, Kompetenz, Kultiviertheit und Robustheit sowie den entsprechend gewählten Sportmarken besteht. Diejenigen echten Insider der Szene, die das Snowboarden als ganzheitlichen Lebensstil betrachten, sehen nicht nur den Sport, sondern auch die Werte, die die Snowboard-Szene vermitteln möchte. Hier gilt vor allem Toleranz gegenüber Andersdenkenden. Häufig wird der Sport auch zum Aggressionsabbau genutzt (Karoline Hranik, 2004, S. 33-34). Anders jedoch als zum Beispiel beim Skaten gilt für den Snowboarder folgende Aussage: „Es gibt auch wichtige Dinge im Leben ausserhalb dieses Sports“.

Dennoch kombiniert das Snowboarden neben dem Spass an der Bewegung auch eine bestimmte Mode, Musik und ein Markenbewusstsein bei den Sportgeräten. Diese Dinge müssen – genauso wie die typische „Boarder-Sprache“ – beachtet werden, will man zur Szene gehören.

Um ihr Streben nach Freiheit zu demonstrieren, setzen viele Sportler auf das Freestyle-Boarden, das zusätzlich die Abgrenzung zur Erwachsenenwelt deutlich macht. Der Anteil der Freerider unter den Snowboardern, die ihre Wege ausserhalb der markierten Pisten suchen, ist in den letzten Jahren stark gestiegen. Die Motivation, sich als junger Mensch der Snowboardszene anzuschliessen, liegt zum einen in dem starken Freiheitsbedürfnis Jugendlicher, das durch die Eigengestaltung, die das Snowboarden ermöglicht, gestillt werden kann. Zum anderen kommen jedoch auch Leistungsstreben, das Austesten der eigenen Grenzen und damit auch das Erfahren der eigenen Kompetenz zum Tragen, die diese Sportart so besonders machen (Helga Wessely & Rudi Schneeberger, 1999). Wie bei vielen anderen Outdoorsportarten – zum Beispiel beim Klettern – erzeugt auch beim Freestyle-Snowboarden das Überwinden der eigenen Angst bei schwer zu befahrenden Passagen ein starkes Glücks- und Flowleben (Mihaly Csikszentmihalyi & Susan A. Jackson, 2000).

Innerhalb der Snowboardszenen herrscht ein grosses Zusammengehörigkeitsgefühl, das insbesondere für die Reifung junger Menschen von Bedeutung ist. Aus dieser Gruppenzugehörigkeit erwächst dann weiterhin der Wunsch, durch besonderes Können oder über das Einhalten und Beherrschen der Szenerituale die motivierende Anerkennung in der jeweiligen Kultur zu erlangen (Thomas Brandauer, 1994).

Insgesamt ist die Snowboardszene mit 19 Prozent Anhängern unter den Jugendlichen die grösste Sportszene Österreichs. Ähnlich wie beim Skaten ist die überwiegende Zahl der Mitglieder mit 14 bis 19 Jahren sehr jung. Auch diese Szene ist männlich orientiert, zeigt sich aber den teilnehmenden Mädchen und jungen Frauen gegenüber als wesentlich offener als z.B. die SkaterSzene (Großegger & Heinzlmaier, 2002). Zudem besitzt der grösste Anteil der Snowboarder einen hohen Bildungsstand und stammt aus den oberen sozialen Schichten. Diesen Aspekt hat sich die Wirtschaft sofort mit trendigen, aber auch teuren Markenartikeln von Sportgeräten bis hin zu den Accessoires des Snowboardens zunutze gemacht.

3.1.4 Beachvolleyball-Szene

Die Trendsportart Beachvolleyball entstand im sonnigen Kalifornien, das erste Turnier dieser Sportart, das auch Preisgeld einbrachte, fand 1974 in San Diego statt. Seitdem entwickelt sich das Beachvolleyball immer mehr zu einer in -Sportart, die einen besonderen Lebensstil verkörpert und die junge Menschen auch ausserhalb von internationalen Wettkämpfen zum Mitmachen anregt. In Österreich zählen 9 Prozent der 14- bis 24-Jährigen zu dieser Szene, Beachvolleyball gehört jedoch zu den Sportarten, die auch jung gebliebene Ältere interessiert (Großegger et al., 2002).

Die Jugendlichen der Beachvolleyball-Szene werden zu den aktivsten Jugendkultur-Mitgliedern überhaupt gezählt. Sie streben neue Herausforderungen an, wollen andere Menschen kennen lernen und fürchten nichts so sehr wie die Langeweile. Mehr als alle anderen Sportjugendszenen gehören die Beachvolleyballer zu den Partyfreaks, jedoch ohne zu revoltieren. Der aktive Kern der Szene liegt bei den Jugendlichen unter 20 Jahren, bezeichnend ist jedoch, dass diese Szene auch für Ältere und auch für Andersdenkende offen ist. Zudem ist sie die einzige Sportkultur, bei der die Geschlechterzugehörigkeit annähernd gleich verteilt ist. In einer österreichischen Studie geben 25 Prozent der Mädchen Beachvolleyball als favorisierte Sportart an, bei den Jungen sind es ebenso viele (Dornbirger Jugendstudie 2001, S. 21 –22).

Trotz des Freiheitsgeistes, der in der Beachvolleyballszenen herrscht, sind sich die aktiven Sportler der ernsteren Seite des Lebens durchaus bewusst. Bildung, Job und Karriere gelten als anzustrebende Lebensziele. Im materiellen Sinne gehören sie zu denjenigen Konsumenten, die gern und viele hochwertige Dinge kaufen und deren Markenbewusstsein extrem ausgebildet ist. So ist es

kein Wunder, dass das Beachvolleyball von Seiten der Wirtschaft und des Marketings als florierender Geschäftszweig entdeckt worden ist.

3.2 Jugendkulturszenen und Musik

In fast allen Jugendkulturszenen spielt die Musik eine herausragende Rolle, sie ist ein Mittel, sich gegen die Erwachsenenwelt sowie gegen andere Szenen abzugrenzen. Musik prägt genauso wie die Mode und die individuelle Szenesprache die jeweiligen Eigenheiten der Jugendkulturen. Dabei gilt, dass insbesondere in stigmatisierten Szenen, wie z.B. bei den Rechtsradikalen, die Musik eine entscheidende und häufig einpeitschende Rolle spielt, um das Gedankengut und die Ideologien zu verbreiten. In den Musik-Szenen, die in diesem Abschnitt besprochen werden, stehen jedoch Musik und Tanz als stärkste Merkmale im Vordergrund. Die nachfolgend beschriebenen Szenen gehören zu den grössten und verbreitetsten Musikszenen. Innerhalb jeder dieser Szenen befinden sich Unterszenen, auf die hier aber nur punktuell eingegangen werden kann.

3.2.1 Techno

Unter dem Begriff „Techno“ versteht man eine Stilvariante innerhalb der elektronischen Musik (Philipp Anz & Patrick Walder, 1999). Doch Techno insgesamt ist mehr als nur Musik, Techno ist ein Lebensstil. Obwohl Techno bereits seit den 70er-Jahren des letzten Jahrhunderts bekannt ist und in den 80ern in Deutschland durch Bands wie Einstürzende Neubauten publik gemacht wurde, erreichte dieser Stil seine Blüteperiode als Jugendszene erst in den 90er-Jahren. Den Begriff Techno nutzten jedoch innerhalb der Szene viele Stilrichtungen für sich, so dass Techno-Musik eine Art Sammelerscheinung wurde, unter der sich von der House-Musik über die Neue Deutsche Welle bis hin zu Acid House vieles verbarg. Im Laufe ihrer Entwicklung erschienen in Europa vielfältige Stilrichtungen, während die Techno-Szene in den USA weiterhin im Untergrund agieren musste. Die Bewegung der Acid-Musik wurde zeitweilig sogar polizeilich verboten, da sie zu Recht mit der Droge Ecstasy in Verbindung gebracht wurde (Pan Macmillan, 1999). Doch noch immer gehören Drogen und Techno für viele Anhänger zusammen. Auf den grossen Events, den Raves, die in England riesigen Zulauf haben, werden auch weiterhin synthetische Drogen konsumiert. Seit Anfang der 90er-Jahre kommerzialisierte sich die Musik zusehends, auch in Volksliedern fanden sich jetzt Anteile des Techno-Stils, ebenso wurden bekannte Filme mit Technomusik als Soundtrack hinterlegt. Events sowie Technoparaden, die in vielen internationalen Städten stattfanden, verbreiteten den Stil, so dass Techno bald weltweit bekannt wurde. Gerade diese Events stiessen die Diskussion an, ob Techno einen politischen Hintergrund habe, da die Paradenden in der Schweiz und in Deutschland als angemeldete Demonstrationen anerkannt wurden. Zu diesem Zeitpunkt setzte auch eine breite Techno-Jugendbewegung ein, die sowohl einen individuellen Kleidungsstil als auch eine eigene Lebensanschauung vertrat. Frieden, Toleranz aber auch sexuelle Freiheit galten als Techno-

Philosophie (Roland Hitzler & Michaela Pfadenhauer, 2001). Der Stil sollte zeigen, dass die Technisierung der Welt den Menschen prägt und verändert. Zusätzlich erfolgte die Abgrenzung von der Erwachsenenwelt durch die Betonung von Freizeit- und Spass erleben. Tanz und ekstatisch anmutende Bewegungen gehören zu dieser Jugendszene, und schrille Computeranimationen und grelle Neontöne betonten die Techno-Kunst (Robert Klanten, 1995). Techno und Drogen sind gehäuft gemeinsam anzutreffen, insbesondere Designerdrogen wurden auf Razzien grosser Technoanlässen sichergestellt. Da jedoch Vereine wie Eve & Ray und auch Technomusiker selber (z.B. Paul van Dyk, Wegbereiter der Szene) sich offen vom Drogenkonsum distanzieren, liess die Bedeutung der Drogen für die Szene nach. Es wurden vermehrt Safer House Partys angeboten, auf denen über die Gefahr, aber auch über die sichere Anwendung von Drogen informiert wurde und auf denen Stände mit Vitaminen und Getränken für die Tänzer bereitgestellt wurden (Hans Cousto, 1995). Durch repräsentative Umfragen konnte ausserdem festgestellt werden, dass der Anteil der homo- und/oder bisexuellen Szenemitglieder bei ca. 25 Prozent liegt, was ein Beweis dafür ist, dass die Techno-Kultur die Toleranz, von der sie spricht, auch lebt (gayboy.at, 2003). Gegen Ende des Jahrhunderts minimierte sich die Szene wieder, heute aber bildet Techno eine äusserst vielschichtige Musikrichtung, die jedoch immer noch von elektronischen Spielarten bestimmt wird.

3.2.2 HipHop

Die HipHop-Szene wird hauptsächlich von Jugendlichen der unteren und mittleren sozialen Schichten frequentiert, sie gilt als eine der grössten Jugendszenen Europas (Klaus Farin, 2010, S. 3 – 7). Ursprünglich stammt der HipHop-Stil aus den schwarzen Ghettos der USA und war beeinflusst vom jamaikanischen Sprechgesang (Gabriele Klein & Malte Friedrich, 2003). Neben dem Rap – dem Sprechgesang – sind Breakdance und Graffiti Elemente des HipHop. Diese Musikrichtung entstand schon in den 70er-Jahren des letzten Jahrhunderts in der Bronx, wurde jedoch erst zur Jahrtausendwende wirklich populär (Farin, 2010, S. 3 – 7). Die erste international bekannte Band der Szene waren „Rapper´s Delight“, als erster weisser Rapper gilt der Österreicher Falcó mit seinem Lied „Der Kommissar“, das in Europa sofort nach Erscheinen Platz 1 der internationalen Hitlisten erringen konnte. Die musikalische Entwicklung des HipHop war nun nicht mehr aufzuhalten, heute dominieren die so genannten Gangster-Rapper die Szene (Sascha Verlan & Hannes Loh, 2002). Als Jugendkultur gilt der HipHop als urban, jedoch sind Szene-Mitglieder auch in den entlegendsten Dörfern zu finden (Farin, 2010, S. 3-7). Zusätzlich gehören als Sport Beatboxen und Breakdancen sowie in der Kunst das Graffiti-Sprayen zur Szene (Sebastian Krekow & Jens Steiner, 2000). Nach schwierigem Beginn, während dem die Writing-Kunst kriminalisiert wurde, gelang es dem Soziologiestudenten Hugo Martinez, mit der Gründung der United Graffiti Artists diese Untergrundkultur als Kunstform zu etablieren, die heute sogar in Galerien ausgestellt wird.

Wie bei jeder grossen Subkultur der Jugend erkannte die Wirtschaft auch im HipHop den kommerziellen Gewinn, der in dieser Stilrichtung steckte und ermöglichte der Szene damit, aus den unteren Gesellschaftsschichten herauszutreten und als eigenständige Musikrichtung gesellschaftliche Akzeptanz zu erringen. Auch beim HipHop spielen Kleidungsstil und Sprache eine besondere Rolle. Gerade der einzuhaltende „Dress-Code“ mit den weiten Baggy Pants und den Hoodies stösst in der Gesellschaft auf offene Ablehnung, Sportmarken wie Adidas, Nike oder Reebok jedoch haben das wirtschaftliche Potenzial dieser Szene schon lange entdeckt und unterstützen mit ihren Trendmarken den Kleidungsstil der HipHopper. Auch die oftmals proletarisch anmutende Sprachkultur der Szene trägt nicht zu ihrer Beliebtheit bei. Von der Gesellschaft werden die Mitglieder der HipHop-Szene meist als Gewalt verherrlichend, frauenfeindlich und auch antisemitisch (Hannes Loh & Murat Güngör, 2002) bezeichnet, und auch das Spraysen bewegt sich häufig im illegalen Raum. Dennoch darf nicht vergessen werden, dass die HipHop-Szene von ihren Mitgliedern Kreativität, Authentizität und Toleranz verlangt, denn zur HipHop-Kultur kann jeder gehören, unabhängig von seiner Herkunft, Kultur oder Religion, lediglich echtes Engagement wird gefordert, um von dem Kern der Szene anerkannt zu werden – alles Werte, die die Erwachsenenwelt von den Jugendlichen ebenfalls fordert (Farin, 2005).

3.2.3 .3 Roçk'n Roller

Die Kultur der Rock'n'Roller ist zwar für den heutigen Zeitgeist nicht so bedeutend wie die der erwähnten Techno- und HipHop-Anhänger. Da gerade der Rock'n'Roll jedoch zu Beginn der Jugendszenen als Synonym für eine grosse Jugendprotestbewegung galt, soll er in der vorliegenden Arbeit nicht unerwähnt bleiben. Die Musikrichtung selbst stammt aus den USA und entwickelte sich dort in den 1950er- und 1960er-Jahren (Jerry Hopkins, 1970). Der amerikanische DJ Alan Freed prägte den Ausdruck „Rock and Roll“ im Jahr 1951 für diese bestimmte Musikrichtung. Damals gelang es erstmals einer musikalischen Bewegung, die rassistische Trennung zwischen schwarzen und weissen Jugendlichen zu überwinden. Sänger wie Bill Haley und später Elvis Presley machten den Rock'n'Roll genauso populär wie der Schauspieler James Dean in seinem Film „Denn sie wissen nicht, was sie tun“, der allerdings keine musikalischen Elemente des Rocks enthielt, sondern lediglich die Lebensauffassung der damaligen Jugendszene vertrat. Obwohl der Rock'n'Roll Ende der 50er-Jahre von der Erwachsenenwelt regelrecht angefeindet wurde und mit dem Tod Buddy Hollies und Eddie Cochranes zwei Grössen der Rockmusik verstarben, wurde die Idee des Rock'n'Roll von einer immer rebellischeren Jugend weiter vertreten (Matthias Fifka, 2007). Dabei unterschieden sich jedoch „weisse“ Elemente, die bevorzugt unter dem Begriff „Rhythm and Blues“ entstanden, von schwarzen „Soul“-Stimmen wie Tina Turner und Aretha Franklin. Beide Musikrichtungen gehörten jedoch untrennbar zum Rock'n'Roll (Steve Capple & Reebee Garofalo, 1977). Als Jugendkulturszene ist die Rock'n'Roll-Musik eng mit der Hippie-Szene verbunden. Beide galten zur Zeit des

Vietnamkriegs als Friedensbewegungen (Paul Friedlander, 1996). In der Zeit danach bildeten sich jedoch mehrere gewaltbereite Gruppen unter den Rock'n'Rollern heraus, deren eine Variante, die „Hells Angels“, immer noch bekannt sind. Der friedlichen Rockbewegung schaden diese Gangs bis heute (Christa Zöller, 2000).

Die Rockmusik lebt jedoch weiterhin, Größen wie Bob Dylan prägen die jetzige Richtung des Rock'n'Roll. Als Jugendszene aber hat diese Kultur heute nur noch – als Randphänomen – eine geringe Bedeutung.

3.3 Jugendkulturszenen und Lebensstil

Die heutige Jugend lebt in der Postmoderne, also in einer Zeit, in der alles möglich scheint, in der die Bewahrung oder Erlangung der eigenen Individualität jedoch den wichtigsten Wert darstellt. Da weder die Schule noch die traditionellen Vereine, die Kirche oder die Familie den Jugendlichen den benötigten Halt gewähren oder Strukturen vorleben, werden Freunde – die Peer-Groups – für die Sozialisation benötigt (Bernhard Heinzlmaier & Beate Großegger, 2009, S. 3–4). Jugendkulturszenen sind weltumspannende Kulturen und vermitteln trotzdem die nötige Geborgenheit und Sicherheit, die Heranwachsende für ihre Reifung benötigen. Einige bedeutende Szenen, die als Hauptmerkmal einen bestimmten Lebensstil vertreten, sollen in den folgenden Abschnitten dieser Arbeit vorgestellt werden.

3.3.1 Hippies

Die Bewegung der Hippies gilt als eine der ältesten anerkannten Jugendkulturszenen. Sie entstand in den 1960er-Jahren und blieb als Kern bis in die 70er-Jahre bestehen, bevor sie zur Massenkultur wurde und mit den ursprünglichen Ideologien der Hippies nur noch wenig gemeinsam hatte (Barry Miles, 2005). In den 80er-Jahren des letzten Jahrhunderts gliederte sich die Hippiekultur in andere alternative Szenen ein, als bekannteste Szene dürfte die Goa-Szene in Indien gelten (Jens Gehret, 1979). Das Schlagwort „Flower-Power“ beschreibt die Philosophie der Hippiekultur. Das Leben jedes Einzelnen sollte frei von bürgerlichen Zwängen gestaltet werden, Tabus waren dazu da, gebrochen zu werden (Gerd Stein, 1982). Selbstverwirklichung im Kleinen und Ideale einer friedlichen Welt im Grossen galten als Ideologie dieser Szene. Die Hippiekultur predigte Toleranz, Gleichheit und das Recht auf Selbstbestimmung, das vor allem von jungen Frauen gelebt wurde, die sich dem traditionellen Bild des Heimchens am Herd entziehen wollten (Martina Linzer & Günter Schuchlantz, 2009). Gesellschaftlich wurde die Hippie-Bewegung als eine Ansammlung arbeitsscheuer, langhaariger Chaoten, die sich in den Hochburgen Ibiza, Indien und Marokko vor den bürgerlichen Werten und Pflichten drückte, diffamiert (Farin, 2006). Da die Hippies stark mit bewusstseinsweiternden Drogen wie LSD experimentierten, wurden sie zum Teil sogar in den Untergrund gezwungen.

Wie bei jeder Szene dominierte auch bei den Hippies mit weiten, blumigen Batikgewändern und Jesuslatschen ein bestimmter Kleidungsstil die Kultur. Zudem durften bestimmte Accessoires wie Räucherstäbchen oder Blumen als Zeichen der Liebe in der Szene nicht fehlen (Farin, 2006, S. 4). Als Künstler trugen unter anderem Scott McKenzie mit seinem Hit „San Francisco“, die Beatles mit „All You Need Is Love“ sowie filmisch das Musical „Hair“ und „Easy Rider“ dazu bei, den Hippie-Stil populär zu machen.

Obwohl die Hippie-Bewegung als eine der ältesten Jugendkulturszenen zu sehen ist, findet sie auch in der heutigen Zeit noch Anhänger. Noch immer treffen sich Blumenkinder aller Welt an bestimmten Plätzen auf Ibiza und Formentera, als Hippie-Wohnorte gelten auch heute noch Sant Carles und Sant Joan. Ebenso existieren einige legendäre Hippie-Märkte, die allerdings stark kommerzialisiert sind und übertriebene Ware anbieten und somit mit der ursprünglichen Ideologie der Hippies kaum noch etwas gemein haben (Hans-R. Grundmann & Daniel Krasa, 2009).

3.3.2 Popper

In der Mitte der 80er-Jahre des letzten Jahrhunderts generierte sich die Jugendkultur der Poppers, die als erste Szene junger Menschen von den Erwachsenen und damit von der Gesellschaft anerkannt wurde. Die Mitglieder dieser Szene waren zumeist gebildete Jugendliche der Mittel- und Oberschicht, die sich den herrschenden Normen bewusst anpassten, sich vollkommen unpolitisch gaben und ein extremes Konsumverhalten zeigten (Jörg Oberwilltler, 2008). Als Lebensziel galt bei den Poppers, in späteren Jahren über eine gute Bildung einen Beruf zu ergreifen, mit dem viel Geld zu verdienen wäre. Anwälte und Ärzte standen ganz oben auf der Wunschliste eines Poppers (Ulf Porschardt, 2004). Zugleich gaben sich die Mitglieder dieser Szene schon als Schüler sehr stilbewusst. Teure Markenkleidung, der typische Popper-Haarschnitt, bei dem der Pony lang ins Gesicht hing, und ein extrem höfliches Benehmen zeichnete die Popper-Bewegung aus (Porschardt, 2004) und machte sie gleichzeitig zu „Hassbildern“ anderer Gruppen, wie z.B. der Punks. Popper gelten auch heute noch in der Meinung von Experten als eine äußerst belanglose Kultur. Diese Leere kam selbst in ihrem Musikgeschmack zum Ausdruck, denn mit Spandau Ballett und „ABC“ wurden bewusst apolitische Lieder stilisiert.

Die Anhänger der Popper waren wesentlich jünger als die Anhänger anderer Jugendkulturszenen, schon mit 11 Jahren schlossen sich manche Kinder dieser Bewegung an, die in einer immer härter werdenden Welt die „heile Kindheitszeit“ weiterleben liess, gleichzeitig jedoch über das Rauchen, den Konsum von Whisky und dem Lebensmotto „Einfach Spass haben“ das Gefühl vermittelte, schon sehr erwachsen zu sein. Der Leiter des Berliner Archivs der Jugendkulturen, Klaus Farin, betont, dass die Popper gar nicht so sehr eine Jugendkulturszene, sondern vielmehr eine Stilart vertraten, bei der es darum ging, möglichst „schick“ zu wirken.

Insgesamt kann heute gesagt werden, dass die Popper eine in ihrem Potential unterschätzte Jugendbewegung waren, die damals schon – vielleicht intuitiv – gewusst haben, worauf es ankommt, um das spätere Leben wunschgemäss zu gestalten (Ulf Porschardt, 2004).

3.3.3 Punks

Als Jugendkulturszene fielen die Punks erstmals in den 70er-Jahren des letzten Jahrhunderts auf (Markus Greil, 1996). Mit Slogans wie „Tod den Kapitalistenschweinen“ und „Fuck Society“ provozierten sie die Gesellschaft genauso wie mit ihrer äusseren Erscheinung (Eva Bude, 2005). Dreckige Kleidung, Sicherheitsnadeln und bunt gefärbte Irokesenschnitte unterstrichen die Abgrenzung der Punker-Szene von den Normen der Gesellschaft (Thomas Lau, 1992). Alles Bürgerliche wurde verachtet. Musikalisch drückte sich die Punk Bewegung durch Künstler wie Patty Smith, Lenny Kaye oder der Band „Sex Pistols“ aus (John Savage, 2001). Die Anfänge dieser Musikrichtung wurden als „Garagenrock“ bezeichnet. Punk-Rock-Bands galten als aggressive, nonkonformistische Musiker. Als Jugendkulturszene trat Punk erstmals in England im grossen Stil auf (Alwyn Turner, 2008). Die dortige Wirtschaftskrise sowie die Wahrung der sozialen Klassenunterschiede nahmen den Jugendlichen der unteren Gesellschaftsschichten die Zukunft. Mit dem Punk kehrten sie sich von den Dingen ab, die sie ihrer Meinung nach sowieso nie erreichen konnten: nämlich teure Kleidung, eine gute Schulbildung mit der Chance auf einen interessanten Beruf sowie die Zugehörigkeit zu den oberen Klassen. Doch auch politisch linke Strömungen wurden von den Punks abgelehnt, denn sie fühlten sich von allen Gesellschaftsschichten und politischen Lagern betrogen, ihre Rebellion war das Einzige, was ihnen blieb (Legs McNeill & Gillan McCain, 2004). Die kommerzielle Vermarktung der Punk Bands – insbesondere der „Sex Pistols“ – und der damit verbundene wirtschaftliche Gewinn standen dabei im krassen Gegensatz zur Ideologie der Punker-Bewegung (Craig O’Hara, 2001). In den 1980er Jahren gelang es dieser Szene, weltweit bekannt zu werden. Gleichzeitig wurde über die Entstehung des Hardcore-Punks die Botschaften der Punks radikal politisch. Die Ziele waren anarchistisch, antiautoritär und autonom. Und zur gleichen Zeit entstand innerhalb der Punker-Bewegung die Hausbesetzer-Szene, die sich gewaltsame Schlachten mit der Polizei lieferte. Indem die Politik in vielen Ländern wieder konservative Tendenzen zeigte, sahen die Punks in ihrem zerstörerischen Verhalten die einzig mögliche Antwort auf die politische Richtung der damaligen Zeit, es entstand die „No-Future-Generation“ (Andy Greenwald, 2003). Doch in der weiteren Entwicklung geschah etwas, das die Punks von Anfang an abgelehnt hatten. Ihr buntes Outfit provozierte nicht länger, sondern gehörte zum Strassenbild jener Zeit dazu, die Musik entwickelte sich als New Wave weiter und dieser Stil feierte weltweit Erfolge. So wurde diese Musikrichtung im deutschsprachigen Raum durch Künstler wie Die Ärzte gesellschaftsfähig und engagiert, die Punker-Szene ihrerseits schlicht zu einer Modeerscheinung degradiert. Viele Punks schlossen sich linksalternativen Gruppierungen an (Farin, 2001, S. 91 –102).

Dennoch existiert auch heute noch eine lebendige Punk-Szene, der sowohl sesshafte als auch obdachlose Punks angehören. Ihre Tage bestehen jedoch nicht mehr aus Protestdarstellung, sondern aus gemeinsamem Abhängen mit Alkohol- und Drogenkonsum (Lucja Romanowska, 2009). Zudem existiert in der heutigen Zeit ein Crossover mit anderen Stilrichtungen (Farin, 2001, S. 91-102). Gemeinsam bleibt dieser Szene aber eine auch heute noch gelebte Form des Nihilismus.

3.3.4 Emos

Anfangs war Emo eine Musikrichtung, die sich aus dem Punk-Rock entwickelt hatte. Die Musik selber war ebenfalls hart und aggressiv, betonte jedoch häufig die Gefühlsebene und setzte sich mit politischen und gesellschaftlichen Problemen auseinander. So fiel die Abgrenzung zum Hardcore-Rock schwer. Seit der Jahrtausendwende gilt die Emo-Kultur jedoch neben der Musik auch als besondere Stilrichtung der Jugend (Martin Büsser, Jonas Engelmann & Ingo Rüdiger, 2009). Das Emo-Outfit setzt sich ebenfalls aus unterschiedlichen Modevarianten zusammen. Enge Jeanshosen, gestreifte Shirts und Kapuzenjacken gehören zum typischen Kleidungsstil. Hinzu kommt eine Frisur mit langen Koteletten (bei den männlichen Mitgliedern), einem seitlichen Pony und vor allem einer dunklen Haarfarbe. Insbesondere auf Accessoires legen Emo-Mitglieder sehr viel Wert. So stehen z.B. Kirschen, an Ketten oder als Broschen getragen, für die Jungfräulichkeit, Würfel symbolisieren das Schicksal. Auch Pullunder und Hornbrillen gehören zur Mode der Emos (Marcel Weyrich, 2007). Äusserst dunkel geschminkte Augen zählen bei beiden Geschlechtern zum Outfit, die Farbe Schwarz spielt in der Szene in jedem Bereich eine tragende Rolle. Die Szene gilt als besonders gefühlsbetont. Häufig wurde auch autoaggressives und suizidales Verhalten mit der Emoszene in Verbindung gebracht. Mitglieder der Szene geben sich meist bisexuell und sind immerzu unglücklich verliebt. Sie distanzieren sich klar von der Gewalt gegenüber anderen. Häufig verbringen sie ihre Freizeit mit dem Surfen im Internet, wo sie Blogs mit traurigem Inhalt schreiben (Michèle Roten, 2008).

3.3.5 Mangas

Der Begriff „Manga“ stammt aus dem Japanischen und bedeutet Comic (Paul Gravett, 2008). Eingeschlossen sind hier kurze Comic Strips, Zeichentrickfilme und Comics in Buch- oder Zeitschriftenformat. Die traditionellen Mangas aus Japan enthalten mehr Bild als Text und werden von rechts nach links gelesen. Als Jugendkulturszene wird Manga in Europa zunehmend populärer. Vertreter der Manga-Szene entwerfen eigene Comics oder spielen kostümiert ihre Lieblingsfiguren nach. Dabei gibt es Mangas zu ganz unterschiedlichen Themen (Science Fiction, Krimi, aber auch Romantik oder Erotik). Wichtig für Manga-Fans ist der typische japanische Stil mit übergrossen, geschminkten Augen und eher niedlichen Gesichtszügen für die weiblichen Mangas (Gabriele Rohmann, 2009).

Eine bestimmte Art sich zu kleiden gehört genauso zum Manga-Dasein Jugendlicher wie Maskottchen und japanische Namen. Auch ein exotischer Musikstil mit melodiösen Akzenten zählt zur Mangakultur. Die Bands „Kiss“ oder „Twisted Sister“ vertreten diese Musikrichtung. Mit bunt gefärbten Haaren, farbigen Kontaktlinsen, Schminke, Lack und Leder gestalten sich die Bands äusserst auffallend (Theresa Weimann, 2006). In Japan ist der Manga-Markt ein wichtiger Wirtschaftsfaktor, allein im Jahr 2004 wurden 1,38 Milliarden Manga-Exemplare aufgelegt, 2005 lagen die Einnahmen aus Manga-Taschenbüchern bei 160,2 Milliarden Yen (AnimeNewsService, 2006). Zu den erfolgreichsten Serien zählten Dragonball, Oishimbo und Golgo13. Im Westen waren Mangas die ersten Comics, die auch das Interesse weiblicher Leser weckten. Im Zeitschriftensektor stellen die Mangas einen wesentlichen Wirtschaftszweig dar (Andreas Platthaus, 2008, S. 95-99). Um 1970 erschienen die ersten Mangas auch in Europa, im deutschsprachigen Raum erschien als erste Manga-Serie 1982 „Barfuss durch Hiroshima“. Im Jahr 2006 war Carlsen Comics mit einem Marktanteil von 41 Prozent der führende Manga-Vertreiber (Finn Mayer-Kuckuk, 2007). In der Jugendkultur gelten Mangas als emotionales Ausdrucksmittel. Auf mehreren Tausenden von Seiten werden Serien zu Jugendthemen klischeehaft dargeboten. Häufig stellen japanische Comics die ersten Leseerfahrungen von Jugendlichen dar (Hannes Niepold, 2009).

Insgesamt ist die Manga-Szene zwar auffällig, aber harmlos. Szenemitglieder zeigen Interesse an japanischer Kultur und japanischem Lebensstil, verhalten sich jedoch vollkommen apolitisch und gesellschaftlich wenig engagiert.

3.3.6 Girlies

Als Vorläufer der Girlie-Szene gilt die Riot-Grrrl-Bewegung, die 1991 von Mädchen und Frauen aus der Punk-, Hardcore- oder Grunge-Szene ins Leben gerufen wurde (Gabriele Rohmann, 2008, S. 1-6). Die Szene ging aktiv gegen das traditionelle, konservative Rollenbild der Frau an. Sexuelle Befreiung mit freier Geschlechterwahl war eines ihrer Ziele (Melanie Groß, 2007, S. 71-81). Die Wortspielerei „Grrrl“ statt „Girl“ sollte die Macht des weiblichen Geschlechts zum Ausdruck bringen (Laurel Gilbert & Chrystal Kile, 1997, S. 221). Als prominente Vertreterin dieser Gruppierung galt Courtney Love. In der Weiterentwicklung wurde die Szene mit Bands wie den Spice Girls oder der Sängerin Madonna weniger radikal, erhielt aber weltweite Beachtung. Organisierte Ladyfeste, Konzerte und das Internet sorgten für eine enge Vernetzung der mittlerweile Girlie genannten Szene. Auch der Begriff „Girlie“ sollte weibliche Power demonstrieren (Annette Baldauf & Katharina Weingartner, 1998, S. 26), doch lebten die Girlies eher die sanfte Emanzipation (Angela Volkmann, 2004, S. 65). Sowohl gesellschaftlich als auch sozial zeigen sich Girlies bis heute nicht engagiert. Ihr Streben gilt dem Kommerz und so entdeckte die Wirtschaft diese Gruppierung schnell für sich (Gabriele Steckmeister, 1998). Die zwischen 13 und 23 Jahre alten Mitglieder favorisieren Mode in rosa und anderen

Pastelltönen, die ihre Weiblichkeit betonen. Als Kontrast dazu und als Zeichen einer nicht ganz aufgegebenen feministischen Haltung gelten Springerstiefel, die mit Kleidchen und Zöpfen kombiniert werden (Volkmann, 2004, S. 65).

Oft wurde der Girlie-Bewegung vorgeworfen, dass sie sich wieder auf das Emanzipationsniveau vor den 70er-Jahren begeben und so dem Feminismus schade (Dieter Herberg, Michael Kinne & Doris Steffens, 2004, S. 141).

3.3.7 Lolitas

Die Lolita-Jugendszene ist eine Kulturrichtung, die in Europa relativ spät in Erscheinung trat. Während in Japan seit den 90er-Jahren des vorherigen Jahrhunderts der Lolita-Stil gelebt wird, gibt es diesen Trend in Europa erst seit dem Jahr 2005. Dabei treten viele unterschiedliche Moderichtungen in Erscheinung. Gemeinsam ist allen der so genannte Püppchen-Look (Galileo Szenescout, 2010). Lolitas tragen hauptsächlich viktorianische Kinder- oder Trauermode sowie Kostüme aus der Rokoko- oder Barockzeit. Obwohl die Lolita-Erscheinungen kindliche Naivität ausstrahlen, wollen sie keinesfalls als erotische Kindfrauen angesehen werden, wie die Lolita im gleichnamigen Roman von Vladimir Nabokov verstanden wird. Vielmehr soll Eleganz in ihrem Stil zum Ausdruck kommen. Auch Haarschnitt und kindliche Accessoires wie Bänder, Hauben oder Schleifen gehören zum Lolita-Dasein dazu. Je nach Stil sind von der Gothic Lolita, die sich ganz in Schwarz kleidet (Dunja Brill, 2007, S. 55-70) bis zur Sweet Lolita, die Wert auf helle Kleidchen legt, alle Varianten zu finden. Andere Szenen halten Lolitas häufig für exzentrische, aber auch peinliche Gestalten. In der Realität sind Lolitas zwar auffällig, aber freundlich (girlseite.de, 2010). Während sich in Japan eine echte Szene mit Fanmagazinen und regelmässigen Treffen findet (SpiegelOnline, 2008), existiert diese in der Schweiz nicht in dieser Grösse. Lolitas selber empfinden sich als modebewusst und betonen, nicht in einer Verkleidung herumzulaufen, was von vielen angenommen und als ‚Cosplay‘ bezeichnet wird, sondern sich durch den jeweiligen Stil selber ausdrücken und ihre Identität finden zu wollen (Dunkelsüss.de).

3.4 Jugendkulturszenen und Religion

Bei dem Thema Religionsverständnis der Jugend wird deutlich, dass es auch in diesem Bereich individualisierte Trends gibt (Winfried Gebhardt, 2003, S. 7). Nicht mehr die Frage nach der einen Wahrheit ist bedeutend, vielmehr wird akzeptiert, dass es mehrere Wahrheiten gibt. In der Religion erreichen soziale Werte einen hohen Stellenwert, denn sie bieten den Jugendlichen Orientierung, die insbesondere in den religiösen Jugendkulturszenen gesucht wird. Stellvertretend für unterschiedliche Strömungen auch innerhalb der religiösen Jugendkulturszenen sollen in der vorliegenden Arbeit die christlichen und die islamischen Jugendkulturen vorgestellt werden.

3.4.1 Christliche Jugendkulturszenen

Obwohl viele Jugendliche ein eher distanzierendes Verhalten dem Glauben und der Institution Kirche gegenüber zeigen, gibt es eine lebendige, von christlichen Werten geprägte Jugendkultur. Laut der deutschen aeJ-Studie aus dem Jahr 2006 engagieren sich 10,1 Prozent der Jugendlichen im Alter zwischen 10 und 20 Jahren in der evangelischen und 8,8 Prozent in der katholischen Jugendarbeit (Katrin Fauser, Arthur Fischer & Richard Münchmeier, 2006). Dabei steht jedoch nicht die Institution Kirche im Vordergrund, sondern vielmehr die Gemeinschaft Gleichgesinnter. Im christlichen Gemeinschaftserleben finden die Mitglieder vielfach ihren Lebenssinn. Die christlich engagierten Jugendlichen kombinieren häufig Elemente der Glaubenslehre, die für sie Gültigkeit besitzen und basteln sich so eine „Patchwork-Religion“ (Wolfgang Neuser, 2007, S. 8). Durch die Abkehr von der evangelischen oder katholischen Kirche an sich sind seit Anfang der 90er-Jahre verschiedene „Neue Religiöse Bewegungen“ entstanden, die in ihren Glaubenssätzen oftmals radikal anmuten (Hubert Knoblauch, 1999). Dabei seien hier die „Wiedergeborenen Christen“ und die „Jesus Freaks“ als christlich-evangelische Jugendkultur genannt. Die „Jesus Freaks“ sind 1991 in Hamburg mit dem Ziel gegründet worden, ihren Glauben fernab der Kirche auf ihre Art gestalten zu können. Insbesondere im Internet ist diese Szene stark vertreten. Über Festivals und Events wird den Jugendlichen ein starkes Gemeinschaftsgefühl vermittelt (Farin, 2005). Die Jesus Freaks bieten Jugendlichen Orientierung und institutionalisieren eine Gegenwelt zur Realität im spirituellem Erleben (Stefanie Schwarz, 2009, S. 1). Als Glaubensbasis wird die Gottes-Erfahrung in den Mittelpunkt gestellt (Farin, 2001, S. 152–172) – mit dem Ziel, insbesondere Jugendliche auf unkonventionelle Art zum evangelischen Glauben zu führen (Reinhardt Hempelmann, 2003, S. 29–42).

3.4.2 Islamische Jugendkulturszene

In der Schweiz zählen 4,3 Prozent der Bevölkerung zur islamischen Gemeinschaft (Bundesamt für Statistik, 2000), es gibt hier aber keine einheitliche statistische Erfassung der aktiven islamischen Jugend. Jedoch bestehen in den Städten aktive Jugendgruppen. Die Zuwanderung aus islamischen Ländern hat in Deutschland im Gegensatz zur Schweiz früher begonnen und in einem grösseren Ausmass stattgefunden. In Deutschland werden ca. 1,6 bis 1,8 Millionen Muslime und Musliminnen gezählt, die jünger als 25 sind (Sonja Haug, Stephanie Müssig & Anja Sticks, 2009, S. 105) Diese teilen sich in unterschiedliche Gruppierungen auf. So gibt es junge Muslime und Musliminnen, die wenig religiös sind, aber auch solche, die sich eng an den traditionellen islamischen Werten orientieren. Neben diesen fundamentalistischen Muslimen und Musliminnen existieren weiter die nationalistisch-islamistischen sowie die aktivistisch-islamistischen Jugendlichen (Michael Kiefer, 2010, S. 158). Aus all diesen Richtungen können verschiedene islamische Jugendbewegungen entstehen, die sowohl vom sozialen Status, dem ideologischen Kontext des Elternhauses, dem Geschlecht als auch von der Sozialisation geprägt werden (Dirk Halm, 2007, S. 108–110).

Viele junge Muslime und Musliminnen erleben ihre Identität sowohl durch das gefühlte Deutsche “ als auch durch die islamische Religion und ihre Herkunft (Naika Foroutan & Isabel Schäfer, 2009, S. 11-12). Dabei müssen sie sich häufig gegen anti-muslimische Diskriminierung zur Wehr setzen, wobei es oft gerade diese Erfahrungen sind, die muslimische Jugendliche dazu bringen, ihren Glauben zu bejahen (Karin Brettfeld & Peter Wetzels, 2007, S. 236-242). Für diese jungen Menschen mit Migrationshintergrund spielen zum einen traditionelle Verbände – wie der Zentralrat der Muslime in der Schweiz – eine Rolle. Gerade diese Vereinigung versucht, die muslimischen Jugendlichen mit unterschiedlichen Projekten, mit Hilfen für die Schule und mit Freizeitaktivitäten, zu erreichen. Zum anderen zeigt sich in jüngerer Zeit eine Hinwendung der muslimischen Jugend zur westlichen Gesellschaft und eine Abkehr von den traditionellen Ideologien (Werner Schiffhauer, 2010). In Deutschland stellt die Muslimische Jugend Deutschlands (MJD) sowie die Lichtjugend alternative islamische Jugendkulturen dar, die sich auch gesellschaftlich und sozial stark engagieren. Die Journalistin Julia Gerlach beschreibt diese neue Jugendkulturszene unter den Muslimen als pop-islamisch (Gerlach, 2006). Der Pop-Islam, aus dem sich vielfältige neue Gruppierungen gebildet haben, versucht die islamische Identität und den modernen Lebensstil der westlichen Gesellschaft miteinander zu vereinen (Gerlach, 2010, S. 119).

3.5 Jugendkulturszenen und Politik

Der Jugend der heutigen Zeit wird häufig vorgeworfen, unpolitisch zu sein und sich für Ideale oder Ideologien nicht genügend einzusetzen. Tatsächlich sind politisch orientierte Jugendgruppen wenig beliebt und frequentiert. Jugendszenen sind heute freizeitgeprägt, die Botschaften der Hippies oder Punks in den 60er- und 70er-Jahren werden meist nur müde belächelt (Wilfried Ferchhoff, 2003). Genauso wie zu den Institutionen Kirche und Schule von Seiten der Jugendlichen ein distanzierteres Verhalten zu beobachten ist, verringert sich auch ihr Interesse an politischen Themen. Dennoch gibt es politisch orientierte Jugendkulturen – und zwar sowohl links-alternativ als auch rechtsradikal. Trotz der Brisanz gerade der rechtsgerichteten Szenen muss betont werden, dass auch diese in der Gesamtheit lediglich Splittergruppierungen sind.

3.5.1 Linke Gruppierungen – Antifa

Die Antifa-Bewegung entstand aus den Ideologien der Studentenbewegung Anfang der 70er-Jahre des letzten Jahrhunderts, der Hausbesetzerszene der 80er-Jahre sowie der Szene der Punks. In der Schweiz wurden in den 90er-Jahren die ersten Versuche unternommen eine Gruppierung zu gründen. In Deutschland blühte sie nach dem Mauerfall und dem Ende der DDR auf und erreichte zu dieser Zeit ihren Höhepunkt (Farin, 1998, S. 198-208). Sich häufende rechtsradikale Übergriffe auf Ausländer liessen vermehrt Menschen mit dieser Bewegung sympathisieren (Wilhelm Heitmeyer, 1989). In der Antifa-Szene dominiert das männliche Geschlecht und es sind hauptsächlich junge

Menschen im Alter zwischen 16 und 30 Jahren, die sich dieser politischen Gruppe anschliessen. Herkunft, Bildung oder sozialer Status spielen keine Rolle.

Die Ideologie dieser Szene geht davon aus, dass der Staat alle Bereiche des menschlichen Alltags beherrscht und manipuliert, und dem gilt es mittels politischer Diskussion einerseits, aber auch durch militante Auseinandersetzungen andererseits entgegenzutreten (Micha Brumlik, 1989, S. 175 – 190). Doch wie in jeder Jugendkultur der heutigen Zeit vereint auch die Antifa politischen Kampf mit Spass und Parties. Grosser Wert wird jedoch darauf gelegt, dass politische Demonstrationen eben keine Events, sondern ernst gemeinte Aktionen darstellen.

Allerdings hegen diese Szene ein starkes Misstrauen gegenüber jedem, der sich ihren Ideen widersetzt, so dass hier eine Trennung zwischen Szeneleben und normalem Alltag nicht stattfindet. Ein Antifa-Mitglied lebt seine Überzeugung 24 Stunden am Tag. Um der Szene beizutreten, muss ein neues Mitglied seine Loyalität über eine lange Zeit beweisen, bevor es anerkannt wird. Da die Gruppierung teilweise unter der Beobachtung des Staates steht, finden Treffen, auf denen Aktionen geplant werden, häufig heimlich statt. Gerade diese teilweise Illegalität führt dazu, dass die betreffenden Antifa-Gruppen in sich geschlossene Gemeinschaften mit einem grossen Zusammengehörigkeitsgefühl darstellen. Antifa-Cafés, Magazine und Flyer stellen die zentralen Kommunikationselemente der Szene dar (Jens Mecklenburg, 1996). Doch auch innerhalb der Antifa-Bewegung existieren unterschiedliche Gruppierungen, so gibt es gewaltfreie und gewalttätige Szenen, manche bleiben passiv, andere sind aktiv an den politischen Veranstaltungen beteiligt (Roland Roth, 1989, S. 191-204). Innerhalb einer Gruppe werden die gleichen Ideologien vertreten, die unterschiedlichen Szenen differieren jedoch trotz einer gemeinsamen Grundanschauung häufig so extrem, dass eine Zusammenarbeit nicht möglich ist.

3.5.2 Linke Gruppierungen – Globalisierungsgegner

Die Gegner der Globalisierung werden nicht von allen kulturwissenschaftlichen Expertinnen und Experten als eigenständige Szene gesehen, sondern vielmehr eine „Neue Soziale Bewegung“ genannt (Michael Hardt & Antonio Negri, 2003). Da jedoch auch in dieser Gruppe politischer Protest, eine eigene Kultur sowie jugendlicher Spass kombiniert werden, können die Globalisierungsgegner durchaus als Szene begriffen werden. Als Entstehungspunkt dieser Bewegung wird die so genannte „Battle of Seattle“ bezeichnet. Hier protestierten im Jahr 1999 etwa 50 000 Menschen gegen die Tagung der Welthandelsorganisation, die dadurch, ohne ein Ergebnis zu erzielen, beendet werden musste. Seitdem finden weltweit Demonstrationen gegen die Globalisierung statt, auf denen lautstark Parolen gesungen oder geschrien werden (Christiane Grefe, Mathias Greffrath & Harald Schumann, 2002). 2001 kam im Protest gegen den G8-Gipfel in Genua ein Demonstrant ums Leben. Häufig verlaufen die eigentlich gewaltfrei geplanten Protestkundgebungen nicht friedlich ab und enden in einer Schlacht zwischen Demonstranten und der Polizei. Mittlerweile haben sich die

Globalisierungsthemen derart verselbständigt, dass von einer geschlossenen Bewegung nicht mehr die Rede sein kann. Vielmehr demonstrieren einzelne Gruppen gegen unterschiedliche Themen. Das eigentliche Ziel der Globalisierungsgegner war es, einen gesellschaftlichen Wandel zu ermöglichen und damit eine andere, eine bessere Welt zu erschaffen (Claus Leggewie, 2003). Oftmals kann aber nicht benannt werden, wie diese neue Welt aussehen soll. Auch in diesem Punkt teilt sich die Gruppe der Globalisierungsgegner. Während ein Teil den gesellschaftlichen Wandel revolutionär erzwingen will, versuchen andere ihr Ziel reformistisch zu erreichen (Ivonne Bemerburg & Arne Niederbacher, 2007). Ähnlich wie bei der Antifa-Bewegung wird die gewünschte Veränderung von den Mitgliedern auch im Kleinen gelebt. Viele Globalisierungsgegner ernähren sich vegetarisch oder vegan, vermeiden es Waren von Grosskonzernen zu erwerben und unterstützen die Vertreiber von fair gehandelten Nahrungsmitteln (Naomi Klein, 2002). Doch über den politischen und gesellschaftlichen Protest hinaus soll ihr Engagement auch Spass machen. So finden nach Bildungsveranstaltungen oder Protestkundgebungen Parties und Strassenfeste statt, auf denen durch bestimmte Buttons oder Symbole auf der Kleidung die Zugehörigkeit zu der Szene gezeigt wird. Globalisierungsgegner stellen keine reine Jugendbewegung dar und gelten als gut organisiert. Häufig nutzen sie das Interesse der Medien, um ihre Botschaft der breiten Öffentlichkeit zu vermitteln (Andreas Hepp & Waldemar Vogelsang, 2004, S. 214-244). Auch Flyer, Zeitschriften oder Online-Artikel tragen zu der gewünschten Popularität bei.

Ein Problem ist die Tatsache, dass auch rechte Gruppen Kritik an der Globalisierung äussern. Häufig sind von aussen kaum Unterschiede auszumachen, auch wenn die Vorstellungen diametral voneinander abweichen. Doch die Slogans sind zum Teil so ähnlich, dass zum Beispiel auf Demonstrationen Aussenstehende rechts und links nicht voneinander abgrenzen können. Der Schlachtruf „Fight G8!“ gehört zu den linken Globalisierungsgegnern, die Parole „Gib 8 – G 8!“ zu den rechten (Michael Schlieben, 2007). Diese haben ihre Sprüche bewusst der linken Szenen angenähert, um aus dem Abseits heraus stärker ins Zentrum rücken zu können.

3.5.3 Rechtsradikale Jugendszenen

Neben den linken Szenen können auch die rechtsradikalen Jugendszenen einen Zulauf verzeichnen. Eine Nationalfonds-Studie aus dem Jahr 2006 geht davon aus, dass 3,8 Prozent der Schweizer Bevölkerung dem rechtsextremen Umfeld zuzurechnen sind. Unter den gängigen Szenen wird insbesondere den Skinheads rechtsradikales Denken vorgeworfen. Daher soll diese Jugendkulturszene in der vorliegenden Arbeit in einem eigenen Kapitel dargestellt werden. Als der rechtsextremistischen Szene nahe stehend gelten die Hooligans sowie die Black Metal und einige Techno Freaks sowie ein sehr kleiner Teil der Schwarzen Szene. „Die rechtsradikale Jugendkulturszenen waren anfänglich eindeutiger in Männerdominanz, mittlerweile sind ein geschätztes Drittel der Mitglieder weiblichen Geschlechts (Renate Bitzan, 2002, S. 87-104). Die

Angehörigen der rechten Szene versuchen auf Schulhöfen mit der Verteilung rechter CDs und durch Freizeitangebote Schüler zu ködern (Dirk Wilking & Michael Kohlstruck, 2010). Mittlerweile ist festzustellen, dass die Mitglieder der rechten Jugendszene immer jünger werden, manche treten den Gruppierungen schon mit zehn Jahren bei. Zum Teil wirken hier auch der Kitzel der Gefahr und das Bewusstsein, etwas „Verbotenes“ zu tun, auf die Jugendlichen stimulierend. Dabei sind die rechten Organisationen streng hierarchisch organisiert, ein Ausstieg ist schwer (Birgit Rommelsbacher, 2006). Für Jugendliche sind diese rechtsextremistischen Jugendgruppen auch deshalb interessant, weil sie anfänglich Geborgenheit versprechen, ein starkes Gemeinschaftsgefühl vermitteln und für viele ein Instrument darstellen, ihre eigenen Aggressionen abzubauen, indem der Hass auf bestimmte Feindbilder gelenkt wird (Alex Mikusch & Roman Schweidlenka, 2009). Auch Print-Medien und Internet stehen rechtsradikalen Gruppen für die Verbreitung ihrer Parolen zur Verfügung. Als ein weiteres Mittel, neue Mitglieder zu werben, wird häufig rechte Musik eingesetzt. Eingängige Melodien mit antisemitischen oder ausländerfeindlichen Texten finden erschreckend schnell auch bei eigentlich unpolitischen Jugendlichen Anklang. Der Rechtsrock als Musikgenre stellt eine der Haupteinnahmequelle der Organisationen dar. Inhaltlich versuchen die rechten Jugendgruppen ihren Mitgliedern soldatische Tugenden wie Disziplin und Gehorsam zu vermitteln, Gewalt wird verherrlicht (Reinhard Koch & Sabina Behn, 1997) und mit ausländerfeindlichen und antisemitischen Parolen wird das Feindbild genährt (Benno Hafenegger & Reiner Becker, 2007). Oftmals sind die Zeichen der Zugehörigkeit zu der rechten Szene nicht sofort als solche zu erkennen. Springerstiefel und zur Schau gestellte Hakenkreuze als rechte Uniform sind bei vielen Gruppierungen out, vielmehr existieren versteckte Codes, die oft nur Eingeweihte verstehen. So gibt es bestimmte Modemarken – wie z.B. „CONSDAPLE“, deren Emblem auf dem Shirt bei offener Jacke wie „NSDAP“ zu lesen ist. Das Unternehmen „Thor Steinar“ verziert seine Kleidung mit Runen und glorifizierten Wehrmachtsdarstellungen und findet daher in der rechten Szene starken Anklang. Als Symbole nutzen die Rechtsextremisten – oft unauffällig – das verbotene Hakenkreuz sowie die einzelne oder doppelte „Sig“-Rune, die – ebenfalls verboten – genauso wie die „Schwarze Sonne“ Zeichen der damaligen SS darstellen. Zahlen und Buchstabencodes sind in der Szene ebenfalls äußerst beliebt. Der bekannteste Code ist hier die „88“, die als jeweils achte Zahl des Alphabets „HH“ = Heil Hitler“ symbolisiert. Genauso werden die Zahlen 18 „für Adolf Hitler“ oder 28 „für Blood and Honour“, eine verbotene rechtsextreme Partei, gewählt. Als Buchstabenfolge gilt z.B. WAW als Weißer Arischer Widerstand (Eva Becker, ohne Jahresangabe).

Auch wenn rechtsradikal motivierte Taten erschreckend sind und selbstverständlich die Öffentlichkeit durch die Medien informiert und sensibilisiert werden muss, sind es gerade diese medialen Berichterstattungen, die dem Rechtstextremismus eine gesellschaftliche Bedeutung zukommen lassen und die, auch wenn sie negativ ausfallen, von den rechten Gruppen gewollt sind.

3.5.4 Skinheads

Die Skinheads werden von den meisten Bürgern als zur rechten Szene gehörig empfunden, doch ist diese Einschätzung global nicht richtig (Farin, 2001). Viele „echte“ Skins betonen lautstark, mit den Rechten nichts zu tun zu haben. Obwohl auch in der vorliegenden Arbeit der Abschnitt „Skinheads“ unter dem Aspekt der rechten Jugendszenen erörtert wird, muss fairer Weise geschrieben werden, dass tatsächlich längst nicht alle Skins eine rechte Einstellung aufweisen. Genauso wie die Globalisierungsgegner nicht ausschliesslich, links‘ sind, gibt es unter den Skinheads nicht nur nach rechts orientierte Mitglieder. In der Szene können neben den rechtsgerichteten Skins auch linke (Redskins), antirassistische (Sharp-Skins) und unpolitische (Oi-Skins) unterschieden werden (Markus Meccsics, 2006). Allerdings sind in dieser Szene oft organisierte Rechtsextremisten zu finden. Insgesamt machen diese jedoch nur zehn bis 15 Prozent der Skins aus, so dass der Begriff Skinhead eine Sammelbezeichnung für eine auch politisch sehr unterschiedliche Jugendkultur darstellt (Farin, 2001).

Die Skinheadkultur trat erstmals in den 60er-Jahren des letzten Jahrhunderts in England auf. Hier hatten sich unterprivilegierte weisse Jugendliche aus der Arbeiterschicht mit schwarzen Einwanderern aus Jamaika zusammengetan, um sich vom Bürgertum abzugrenzen, aber auch um die Unterwanderung Englands durch Pakistani –oftmals gewaltsam – zu verhindern (Georges Marshall, 1998). In den 70er-Jahren trennten sich die weisse und die schwarze Szene, die sich zu dieser Zeit vermehrt dem Reggae zuwandte. Wirklich politische Inhalte sind in der Skinheadszenen erst in den 80er-Jahren zu finden; in dieser Zeit gelang es auch den Rechtsextremisten, ihr Gedankengut in die Skinszene einzuschleusen, und die Skinbewegung gelangte von England in den deutschsprachigen Raum sowie in die USA. Dort wurde 1988 mit der zu den Skins gehörenden SHARP-Bewegung (SkinHeads Against Racial Preduce) eine antirassistische Skingruppe gegründet. Rechtsradikale Inhalte sickerten insbesondere über Musik – wie z.B. durch die Band „Skrewdriver“ – in die Szene ein. Da in den Medien meist über die Aktionen der rechtsgerichteten Skins berichtet wurde, gelang es diesem Teil der Szene, an Popularität zu gewinnen. Trotzdem zählen sie zu den kleinen Jugendkulturszenen, deren Mitglieder meist zwischen 14 und 30 Jahre alt sind (Gertrud Hardtmann, 2007). Immer noch stammen viele Skins aus den unteren sozialen Schichten, es gehören heute jedoch zu einem Drittel auch Gymnasiasten und Studenten der Szene an. Obwohl vermehrt Mädchen und Frauen in den rechtsgerichteten Jugendszenen zu finden sind, bleiben die Skins eine männerdominierte Gruppierung, nur ca. 20 Prozent der Mitglieder sind weiblich. Dies liegt nach Expertenmeinung an dem ausgeprägten Männerkult dieser Szene, Alkohol und Gewalt sind dominierende Merkmale. Homosexualität wird vehement abgelehnt. Interessant für männliche Jugendliche werden die Skins durch ihr Versprechen einer echten Männerkameradschaft. „Freundschaft und Loyalität der Gruppe gegenüber werden trotz des proletarischen Lebensstils grossgeschrieben (Carsten Wippermann, Astrid Zarcos-Lamolda & Franz Josef Krafeld, 2002).

Während die nach rechts orientierten Skins oftmals Gewalt gegenüber ihren Feindbildern ausüben, sind die normalen Skins zwar gewaltbereit, setzen diese aber in der Realität selten als Mittel ein. Die traditionellen Skins wenden sich gegen jede Art von Politik und grenzen sich von den verhassten rechtsextremen Skins deutlich ab (Martin Büsser, 2001, S. 69-85).

Kleidung und Musik spielen eine herausragende Rolle innerhalb dieser Jugendkulturszene. Die typische Glatze oder zumindest äusserst kurze Haare sowie als Modemarke Doc Martens oder Ben Sherman gehören genauso wie Buttons und Tätowierungen zu einem Skin-Dasein dazu. Die einzelnen Subkulturen innerhalb der Skin-Bewegung erkennen sich durch besondere Zeichen. So tragen apolitische, traditionelle Skins Buttons mit „Spirit of 69“ oder das Bild eines Skins mit einem Trojanerhelm, „Oi!“-Skins definieren sich meist über die Zugehörigkeit zu einem bestimmten Fussballclub, während rechttradikale Gruppierungen das typische Spinnennetz über dem Ellbogen sowie die erwähnten Buchstaben- oder Zahlencodes als Erkennungsmerkmale benutzen. Musikalisch werden Ska-Musik oder Oi-Punk bei den traditionellen sowie rechts gerichtete Bands oder Sänger bei den extremen Skins bevorzugt (Michael Weiss, 2000, S. 63-88). Die Szene stellt eigene Fanzines her, in denen über Events oder angesagte Bands informiert wird. Bei Partys oder Festen schliessen sich die traditionellen Skins mittlerweile häufig den Punks an.

Zusammenfassend kann die Schlussfolgerung gezogen werden, dass Skinheads ihre Identität durch die Zugehörigkeit zu einer Gruppe erfahren. Durch diese Identifikation wird das Selbstwertgefühl der Jugendlichen gestärkt. Wichtig ist die jeweilige Abgrenzung zu anderen, als minderwertig empfundenen Gruppierungen, denn so kann das Gefühl der eigenen Schwäche auf ein Feindbild projiziert werden. Diese Abwehrmechanismen ermöglichen den Jugendlichen, ihre eigenen negativen Empfindungen sowie ihr schwaches Selbstbild zu verdrängen. Das Auftreten in der Gruppe führt insbesondere bei rechten Skins zu einer Entwertung Andersgesinnter, durch den konsekutiven Empathieverlust lässt sich die brutale Gewalt gegenüber Minderheiten erklären (Jörg Neumann, 2001).

3.6 Schwarze Szene

Die eigentliche Schwarze Szene ist ein Oberbegriff für unterschiedliche Kulturen, deren Gemeinsamkeiten zum einen auf dem bevorzugten modischen Stil und der gehörten Musik, zum anderen in der Auseinandersetzung mit tabuisierten Themen wie Tod, Trauer und Sterben beruhen (Arvid Dittmann, 2001, S. 147). Zur Schwarzen Szene gehören auch Subgruppen wie Mittelalter-Fans oder die Wicca-Szene (Roman Rutkowski, 2004). Obwohl die Anhänger schwarzer Kultur zumeist apolitisch sind, können kleine Gruppen wie die Neofolk- oder die Martial-Industrial-Kultur der rechten Szene zugeordnet werden. Diese Gruppierungen stellen allerdings nur Randphänomene dar. Als bekannteste Kultur innerhalb der Schwarzen Szene gelten die Gothics, im Volksmund auch

„Grufties“ genannt. Aufgrund ihres Einflusses innerhalb der Schwarzen Kultur soll diese Gruppierung in der vorliegenden Arbeit im Folgenden gesondert erörtert werden.

Die Szene der Gothics entstand zu Beginn der 80er-Jahre des letzten Jahrhunderts aus der britischen Punkbewegung (Alexander Nym, 2010). Innerhalb der Gothic-Szene geht es um Abgrenzung zum traditionellen Bürgertum; als eine der wenigen Jugendkulturen setzt diese Szene auch in der heutigen Zeit auf Provokation (Doris Schmidt & Heinz Janalik, 2000). Mit der Thematisierung von Sterben, Tod und Trauer konfrontiert sie die heutige, auch von Erwachsenen gelebte jugendliche Spassgesellschaft mit ihrer Vergänglichkeit (Brigit Richard, 1995). Die Gothics beschäftigen sich ausserdem stark mit der mythologischen Seite des Todes und der Vergangenheit (Roland Hitzler, Thomas Bucher & Arne Niederbacher, 2001). Ihr Lebensstil kann als nachdenklich oder melancholisch beschrieben werden. Oftmals werden die Gothics – insbesondere in den Medien – mit Satanismus und Okkultismus in Zusammenhang gebracht (Helmut Langel, 2000). Mit dieser Etiketierung wird man den Anhängern der Szene jedoch nicht gerecht. Denn insbesondere in der Gothic-Kultur lebt eine tolerante und gewaltlose Einstellung jedem anderen gegenüber, man lebt also Werte, die den Anhängern selbst meist verweigert werden (Melanie Henkel, 2006, S. 1 –19).

Irritierend für die Gesellschaft ist jedoch, dass eine Jugend, die in allen Bereichen als gesund, fit und fröhlich beschrieben wird, sich mit dem Tod und dem Sterben auseinandersetzt – mit Themen, die in der heutigen Gesellschaft mit einem Tabu belegt sind und zunehmend aus dem Leben und aus dem familiären Bereich in ein steriles Krankenhaus abgeschoben werden.

Die Gothic-Szene drückt durch einen besonderen Kleidungsstil, bei dem die Farbe Schwarz dominiert und durch die Verwendung stilistischer Merkmale wie Pentagrammen, Totenköpfen oder Kreuzen ihre Todesnähe aus. Auch die Musik – Gothic-Metal oder Alternative-Metal mit Anklängen an klassische oder elektronische Musik – ist eine tragende Säule der Szene (Peter Matzke & Tobias Seeliger, 2002). Zusammenfassend kann postuliert werden, dass die Gothics sich durch ihr Auftreten und ihren Kleidungsstil von der bunten Konsumwelt abgrenzen wollen; sie sehen den Sinn ihres Lebens nicht im Konsum, sondern in der Beschäftigung mit transzendenten Themen. So ist die äusserst friedliebende und tolerante Gothic-Szene eine von der Gesellschaft meist völlig falsch eingeschätzte Jugendkulturszene.

3.7 Computerszene

Die Computerszene stellt in Deutschland mit einer Zugehörigkeit von 18 Prozent die zweitgrösste Jugendkulturszene zwischen elf und 39 Jahren dar. Es kann davon ausgegangen werden, dass sich diese Zugehörigkeitsrate in Österreich und in der Schweiz im gleichen Rahmen bewegt. Obwohl der Alterszeitraum mit 39 Jahren weit gefasst ist, gilt die Computerszene als junge Kultur; die meisten Mitglieder sind unter 20 Jahre alt (tFactory Hamburg, 2009).

Innerhalb dieser Szene können „normale“ Spieler von den so genannten Computerfreaks und von der LAN-Szene unterschieden werden (Elke Hebecker, 2001). Da sich die Szenen jedoch überschneiden, wird die gesamte Computerszene in der vorliegenden Arbeit in einem gemeinsamen Kapitel erörtert. Die Mitglieder der Computer-Kultur sind zu 76 Prozent männlich, vertreten sind Jugendliche aller Bildungsschichten. 75 Prozent der Szeneangehörigen spielen täglich oder mehrmals wöchentlich am Computer (Hardy Dreier & Susanne Kubisch, 2003, S. 77-94). Insbesondere in der Computerszene sind vermehrt Jugendliche anzutreffen, die auch zu anderen Jugendkulturen tendieren; man spricht hier von einer Mehrfachszenezugehörigkeit. Besonders beliebt sind bei den Computer spielenden Jugendlichen – im Gegensatz zum öffentlichen Bild des typischen PC-Spielers – die Sportszenen. Auch innerhalb der Computerszene zeigen die Jugendlichen Aktivität. Sie konsumieren oder spielen nicht nur, viele von ihnen weisen eine stark ausgeprägte Kreativität auf, gestalten eine eigene Homepage oder stellen Filme und Bilder ins Netz.

Von der Öffentlichkeit und auch von Experten werden Computerspiele dagegen zwiespältig beurteilt. Neben extremen Gegnern, die das Gewaltpotential einiger Spiele betonen und affektive Beeinträchtigungen der Spieler befürchten (Dirk Baier, 2008, S. 53-71), gibt es Befürworter, die im Computerspielen für die Jugendlichen die Möglichkeit sehen, ihre kognitiven Fähigkeiten zu verbessern, faires Teamplay zu lernen und sogar soziale Kontakte zu knüpfen (Jörg Müller-Lietzkow, 2006). Je nach Computergenre ist für die Beherrschung der Spiele taktisches Verständnis und logisches Denken gefragt (Florian Rötzer, 2003). Auch die von vielen kritisch gesehenen Ego-Shooter – wie „Counter Strike“ oder „Painkiller“ – trainieren bei den Spielern die visuelle Aufmerksamkeit und das räumliche Vorstellungsvermögen (Patricia Greenfield, 1998). In einer amerikanischen Studie konnte nachgewiesen werden, dass visuelle Aufgaben von Ego-Shooter-Spielern im Vergleich zu Probanden, die keine Computerspiele spielten, bis zu 50 Prozent besser bewältigt wurden. Diese gesteigerte visuelle Wahrnehmungsfähigkeit konnte von den getesteten Spielern auch auf andere Bereiche ausserhalb der virtuellen Welt übertragen werden (Shawn Green & Daphne Bavellier, 2003).

Ebenso fördern diese Spiele die Fähigkeit zum Multitasking. Strategiespiele wie StarCraft oder World of Warcraft ermöglichen dem Spieler, die direkte Beeinflussung des Spielverlaufs durch eigene Handlungen zu erkennen und so die Konsequenzen seines Tuns zu erleben. Studien haben ergeben, dass insbesondere jugendliche Nutzer den Zusammenhang zwischen Handeln und Konsequenz auf das reale Leben übertragen lernen (Nadia Kraam-Aulenbach, 2002). Dennoch darf auch die potentielle Gefahr der gewaltverherrlichenden Computerspiele nicht ausser Acht gelassen werden. Untersuchungen belegen, dass Spieler von Computerspielen mit gewalttätigen Inhalten signifikant häufiger selbst durch aggressives und antisoziales Verhalten auffallen und dass Spieler von Ego-Shootern nachgewiesenermassen mit einer Desensibilisierung auf reale Gewalt reagieren und ihre Empathiefähigkeit verlieren (Craig A. Anderson & Brad J. Bushman, 2009). Es zeigt sich also,

dass die Computer-Szene differenziert gesehen werden muss, denn hier gibt es nicht nur Schwarz und Weiss. Insbesondere das Gewaltphänomen ist multifaktoriell bedingt, eine alleinige Schuld der Computerspiele für dissoziales Verhalten wäre zu einfach. Auch die Suchtgefahr stellt ein beachtliches Risiko dar. Bei einer Computerspielsucht ist die Bewältigung des eigenen Lebens ausserhalb der virtuellen Welten nicht mehr möglich, ihre Merkmale passen daher zu den Verhaltensweisen, die andere stoffgebundene Suchterkrankungen aufweisen (Sabina Grüsser & Ralf Thalemann, 2006, S. 107-111). Befragungen haben aber ergeben, dass die meisten Mitglieder der Szene sich dieser Gefahr bewusst sind. Dennoch ist gerade in diesem Bereich die konsequente Kontrolle der Eltern nötig.

Für Jugendliche gehören Computer- oder Konsolenspiele zum Alltag, die Szene ist als ein Zusammenschluss Gleichgesinnter zu sehen, in dem die Jugendlichen Halt und Anerkennung finden (Friedrich Krotz 2008, S. 25-40) und einen Teil ihrer Identitätsfindung absolvieren. Über die Beherrschung eines besonders schwierigen Spielgeschehens kann das Selbstvertrauen wachsen, neue Herausforderungen bieten die Möglichkeit, sich im Spielen zu verbessern (Konrad Lischka, 2002), so dass eine weitere positive Erfahrung für die Entwicklung eines stabilen Ichs gewonnen werden kann (Matthias Bopp, 2005).

Längst hat auch die Wirtschaft die Computer-Szene als Marktpotential entdeckt. Die Mitglieder investieren viel Geld in eine technisch hochwertige Ausrüstung und in die angesagten Spiele. Neben dem Gewaltpotential, das von der Gesellschaft vielen PC-Spielen nachgesagt wird, ist ein weiterer Kritikpunkt die eventuelle Vereinsamung der Spieler. Diese Sorge ist jedoch für die Mehrzahl der Angehörigen der Computer-Szene unbegründet. Die Jugendlichen sind in feste Freundeskreise ausserhalb des Netzes eingebunden, weisen aber zusätzlich im virtuellen Raum Peer-Kontakte auf (Gerit Götzenbrucker, 2001). Gerade bei männlichen Jugendlichen ist zu bemerken, dass der soziale Austausch mit Gleichgesinnten via Chat intensiver erfolgt als im direkten Kontakt (Andreas Hepp, 2005, S. 67-79). Dennoch ersetzen die online geschlossenen Freundschaften nicht den Wert der Verbindungen in der realen Welt.

Die Mitglieder der Computerszene sind folglich keine sozial isolierten Jugendlichen, vielmehr erfahren sie in der Szene ein starkes Zusammengehörigkeitsgefühl, indem sie über ihre Begeisterung für die Spiele mit anderen jungen Menschen gleicher Interessenlage kommunizieren können. Denn häufig werden sie mit ihrer computeraffinen Haltung von der Familie als wichtigem sozialem Bindeglied nicht verstanden. Events, wie z.B. LAN-Partys, bei denen die Jugendlichen auf speziellen Veranstaltungen gegeneinander spielen, tragen wesentlich zum Gemeinschaftsgefühl der Szene bei. Zusätzlich ermöglicht das Spielen am PC Aggressionsabbau sowie zum Teil durch ein Flow-Erleben

das völlige Abschalten von oftmals problematischen Alltagssituationen (Carsten Wunsch & Bastian Jenderek, 2008, S. 41-56).

4 Ergebnisse – Hypothesen

Aufgrund der anhand der Literaturrecherche gewonnenen Erkenntnisse zu Jugendkulturszenen und ihrer gesellschaftlichen Bedeutung gilt es folgende Hypothesen zu erörtern:

1. Die Jugendkulturszenen der heutigen Zeit sind extrem freizeitorientiert. Im Gegensatz dazu lebten die Szenen, die erstmals in den 60er-Jahren des letzten Jahrhunderts entstanden sind, von der Provokation des Bürgertums, ihre Zielsetzung war politischer und gesellschaftlicher Protest.

2. Bis auf einige Randgruppen unter den Jugendkulturen sind die Szenen heute gesellschaftlich akzeptiert und etabliert.

3. Die Mehrheit der Jugendlichen zeigt sich in der heutigen Zeit im herkömmlichen Sinn apolitisch und gesellschaftlich wenig engagiert.

4. Traditionelle Institutionen wie Schule, Kirche und Politik gewähren den Jugendlichen der heutigen Zeit keinen Halt, so dass die Struktur des Lebens verloren geht. Die Jugendkulturszenen ersetzen als Peer-Group die alten Institutionen.

5. Die Jugend von heute setzt das Erleben und die Präsentation der eigenen Individualität als Massstab ihres Handelns. Dennoch ist das Zusammengehörigkeitsgefühl in einer Gruppe Gleichgesinnter sowie die Abgrenzung gegenüber der älteren Generation von immanenter Bedeutung für die Ich-Findung und Stabilisierung.

6. Die Vielfalt der heutigen Jugendkulturszenen kann eine Bereicherung für die Gesellschaft als Gesamtheit darstellen. Toleranz gegenüber Andersdenkenden, Kreativität und Aktivität beim Ausleben der individuellen Interessen, aber auch Spass am Leben, werden von der überwiegenden Zahl der Jugendkulturszenen in die Realität umgesetzt und können generationsübergreifend als Vorbild dienen.

5 . Diskussion

In diesem Kapitel sollen die in den Kapiteln 2 und 3 dargelegten Erkenntnisse im Hinblick auf die zentrale Fragestellung der vorliegenden Arbeit diskutiert werden. Es gilt also zu erörtern, inwieweit jugendliche Szenen eine Bereicherung bzw. Belastung für die Gesellschaft darstellen. Im Rahmen dieser Diskussion wird auf die in Kapitel 4 dargelegten Hypothesen zurückgegriffen.

5.1 Bedeutung der Jugendkulturszenen

Die Jugend als eine Einheit existiert nicht (Heidelinde Pichler & Christina Weberndorfer, 1996). Vielmehr sind in der heutigen Jugend vielfältige Szenen zu finden, die bunt, schillernd und lebendig das Lebensgefühl der jungen Menschen zeigen. Innerhalb der Jugendkulturszenen zelebrieren die Jugendlichen ihr höchstes Gut – die Freizeit. Während die Anfänge der Jugendszenen zu Beginn der 60er-Jahre des letzten Jahrhunderts und in ihrer Weiterentwicklung bis in die 80er mit der Kultur der Hippies und Punks, eine klare Abgrenzung gegen die herrschende Gesellschaft sowie die Politik beinhalteten, sind die meisten der heutigen Gruppierungen apolitisch, aber gesellschaftlich akzeptiert. Es findet kein Protest mehr gegen das Bürgertum und dessen Werte statt (Manfred Zentner, 2005, S. 135–146) – selbst die ehemals provozierenden Punks gehören heute zum bunten Strassenbild der meisten grossen Städte dazu. Häufig wird den Jugendlichen vorgeworfen, sich zu wenig zu engagieren, nicht zu 100 Prozent hinter einem Anliegen zu stehen und als reine Spassgeneration durchs Leben zu gehen. Doch wie so oft liegt die Wahrheit in der Mitte. Es ist richtig, dass die heutigen jungen Menschen den Wert der Freizeit, das Zusammensein mit Freunden und einfach den „Fun“ am Leben sehr hoch einstufen (Regina Polak, Ingrid Kromer & Christian Friesl, 2007). Da aber die traditionellen Institutionen wie Kirche oder Schule keine verlässlichen Bindungen mehr vorgeben und da diese auch innerhalb der Familie häufig nicht mehr existieren, ist es für junge Menschen in der Adoleszenz extrem wichtig, ihren Halt sowie Anerkennung und Unterstützung in einer anderen Peer-Group zu erhalten (Wilfried Ferchhoff & Gunter Neubauer, 1997).

Jugendkulturszenen als soziale Netze können den Jugendlichen einen vertrauten Schutzraum bieten, den sie in einer Gesellschaft, in der, alles möglich scheint und in der sich eine Vielzahl von Wahlmöglichkeiten anbieten, in der jedoch stabile Bindungen nicht mehr garantiert werden, dringend benötigen. Daher nehmen Jugendkulturszenen im Alltag Jugendlicher einen grossen Raum ein, sie ermöglichen den Mitgliedern, in einer stark individualisierten Welt den eigenen Lebensstil zu finden, ohne auf die Zusammengehörigkeit und Bindungen in der Gruppe zu verzichten (Kurt Luger, 1992, S. 194–198). Jugendkulturszenen schaffen für die Angehörigen der jeweiligen Szene ein geordnetes und damit äusserst wichtiges Bezugssystem. Im Unterschied zu den Kulturen der Hippies oder Punks möchte die Mehrzahl der heutigen Jugendlichen die Welt im Grossen nicht verändern,

vielmehr versuchen sie, ihre Art zu leben an die Gesellschaft anzupassen (Großegger, 2010, S. 8-12) und Veränderungen innerhalb der eigenen kleinen Welt zu bewirken.

Für die Soziokulturellen Animation spielt die Bedeutung der Jugendkulturszenen für die Jugendlichen eine wichtige Rolle. Die Freizeitwelten vermitteln die Werte woran sich die Jugendlichen orientieren. Sie ermöglichen ihnen Identitäten und ersetzen die tragenden Lebenseinstellungen, wie z. B. der Beruf. Die Animation kommt in der Arbeit mit Jugendlichen nicht herum, den verschiedenen Lebensstilen in den jeweiligen Szenen entgegenzukommen. (Heinz Moser 2010 S. 69-70).

5.2 Ich-Entwicklung und Sozialisation

Für die Entwicklung eines stabilen Ich ist der eigene Freiraum im soziokulturellen Sinn von entscheidender Bedeutung. Freiräume sind in der jetzigen Zeit nur schwer zu erobern, zu vereinnahmt ist das Leben jedes Einzelnen z.B. durch die Bereiche Medien und Konsum. Für Jugendliche, deren Ich-Stabilität noch gering ausgeprägt ist, bedeutet die Schaffung dieser Räume innerhalb einer Jugendkultur einen wichtigen Schritt hin zu einem gereiften Ich. Nur so kann in späteren Lebenslagen von dem jeweiligen Menschen auch Verantwortung – nicht nur für sich selbst, sondern auch für andere – übernommen werden. Erst mit der Erreichung einer psychologischen und sozialen Kompetenz kann die Jugendzeit als beendet angesehen werden (Alexander Grob & Uta Jaschinski, 2003). Um die für diese Reifung erforderlichen Entwicklungsaufgaben zu bewältigen, benötigt jeder junge Mensch die Anerkennung seiner selbst und einen stabilen Halt innerhalb einer Peer-Group, um ein individuell passendes Zukunftsmodell entwickeln zu können (Rolf Oerter & Eva Dreher, 2002, S. 258–318). Auch diese Aufgaben erfüllen die Jugendkulturszenen. Denn fast alle für die Jugend relevanten Fragen werden von den Peers beantwortet. So sozialisiert sich eine gesamte Generation quasi selbst. Da dieser aber die Erfahrungen fehlen, ist es fatal, wenn sich die Eltern, Schule oder auch die Kirche lediglich über die angeblich egozentrische Jugend beklagen, aber nicht in der Lage sind, gerade den Heranwachsenden Werte und Normen vorzuleben und mit auf den Weg zu geben. Viel zu häufig entziehen sich diese in einer vom Jugendwahn befallenen Erwachsenenwelt ihrer Verantwortung der jungen Generation gegenüber. Auch die traditionelle Jugendarbeit schottet sich gegenüber den modernen Jugendkulturszenen ab, anstatt sich zu öffnen und aus dem vielfältigen Lebensstil der Jugendlichen ein Miteinander zu praktizieren. Doch gerade die Jugendarbeit und insbesondere die offene Jugendarbeit ist gefordert, sich mit Jugendkulturszenen auseinanderzusetzen, um mögliche Räume bereitzustellen.

In der Jugendzeit gewinnen Beziehungen zu Gleichaltrigen immer mehr an Bedeutung für den psychologischen und sozialen Reifungsprozess des Individuums (Gerd Mietzel, 2002, S. 351ff.). Dabei

ist eine gewisse Distanzierung vom Elternhaus ein wichtiger Baustein in der Ich-Findungs-Phase. Anerkennung und freie Meinungsäußerung sind Grundpfeiler des Selbstbewusstseins, das gerade in der Jugend wichtig ist, um sich negativem Gruppendruck widersetzen zu können. Allzu oft wird die Erziehung zur Eigenständigkeit von den Eltern jedoch nicht umfassend geleistet, da diese in der heutigen Zeit lieber Freund/in als Elternteil sind. So wirkt sich die fehlende Reife der Eltern sowie deren mangelnde Akzeptanz ihrer Aufgabe negativ auf die Entwicklung der Jugendlichen aus (Rainer K. Silbereisen & Lieselotte Ahnert, 2002, S. 590-618).

5.3 Jugend und Politik

Das Desinteresse an der Politik, das den Jugendlichen der heutigen Zeit vorgeworfen wird, besteht so nicht. Zwar engagiert sich die Mehrheit der jungen Menschen heute nicht politisch, dennoch zeigte die Shell-Studie 2010, dass das Interesse an politischen Geschehnissen innerhalb der Jugend leicht ansteigend ist, der Prozentsatz der an der Politik interessierten jüngeren Jugendlichen im Alter zwischen zwölf und 14 Jahren hat sich in den letzten acht Jahren verdoppelt, bei den 15- bis 17-Jährigen war ein Anstieg von 20 auf 33 Prozent zu verzeichnen (Shell-Studie, 2010). Eine Möglichkeit, aktiv in das politische Geschehen einzugreifen, sehen die meisten jungen Menschen nicht. Eher wird die Situation resigniert ausgehalten und versucht, wenigstens das individuelle Leben im eigenen Sinne zu beeinflussen (Großegger, 2010, S. 8-12). Dennoch stellt die Politik einen Bereich der Identitätsentwicklung dar; politische Sozialisation bildet einen wesentlichen Bestandteil des Erwachsenwerdens. Hier kann die gesamte Soziale Arbeit die politische Diskussion bezüglich Innovationskraft der Jugendkulturszenen in gesellschaftlichen Fragen aufzeigen und stärken.

5.3.1 Rechtsextremismus bei Jugendlichen

Leider sind die Jugendkulturszenen, die sich besonders durch politisches Engagement hervorheben, die rechtsradikalen Gruppierungen. Da insbesondere diese Szenen Geborgenheit und Zusammengehörigkeit vermitteln, kommt es vor, dass auch Jugendliche, die den Sinn der Bewegung in Frage stellen, Anhänger werden und somit in Gefahr laufen, durch das rechte Gedankengut weiter beeinflusst zu werden (Siegfried Preiser, 2002, S. 874-884). Gerade in diesem Bereich kann die Macht der Gruppe verdeutlicht werden. Orientierungslosigkeit führen Jugendliche in die rechte Szene, in eine Gruppe, in der Gefühle wie Macht und Kontrolle hervorgerufen werden, die dann im Extremfall auch zu Gewalt gegenüber Andersdenkenden führt. Gerade in diesem Bereich ist die Gesellschaft gefordert. Traditionelle Einrichtungen wie die Schule und die Kirche können ebenso wie das Elternhaus oder ausserschulische Vereine versuchen, den jungen Menschen Werte und Normen vorzuleben. Studien haben erwiesen, dass die politische Orientierung (Helmut Fend, 2000) und die sozialen Kompetenzen schon frühzeitig von den in der Kindheit erlebten Beziehungen sowie dem Sozialverhalten der Eltern abhängig sind (Werner Stangl, 2006). Soziale Institutionen tragen mit

Wertediskussionen und Soziokulturelle Animatorinnen und Animatoren in ihren Angeboten im Freizeitbereich genauso Verantwortung. Genaues Hinschauen und Geduld mit der Entwicklung der Jugendlichen ermöglichen ebenfalls ein besseres Verstehen und Handeln.

5.3.2 Rechtsradikalismus und Medien

Der Schweizer Rechtsradikalen-Jugendkulturszene wird im Verhältnis zu Szenen in Deutschland keine besonders grosse Aufmerksamkeit zuteil. Die mediale Berichterstattung sorgt dafür, dass die rechtsextremistischen Taten besonders in Deutschland bekannt gemacht werden. Dennoch verhilft gerade diese Aufmerksamkeit den Rechten auch zu Popularität und Anhängerschaft (Reanate Bitzan, Michaela Köttig & Berit Schröder, 2003, S. 150-170). Es ist erwiesen, dass immer nach dem Bekanntwerden rechtsgerichteter Straftaten diese Gruppen einen starken Zulauf verzeichnen. Dabei werden auch immer mehr Mädchen und junge Frauen von dieser Szene angezogen. Zusätzlich verdient sich die rechte Szene durch die Bezahlung ihrer Interviews das für die Existenz der Gruppe nötige Geld. Insofern unterstützt selbst eine negative Mediendarstellung die Szene, anstatt ihr zu schaden. Ausserdem nutzen Rechtsradikale zunehmend das Internet, um ihr Gedankengut zu verbreiten (Richard Stöss, 2005). Es kann nur gefordert werden, dass sich die demokratische Gesellschaft ihrer Verantwortung stellt und den Jugendlichen so viel Stärke und moralisches Empfinden auf ihrem Weg des Erwachsenwerdens mitgibt, dass diese sich dem Sog der rechten Szenen entziehen können. Nichtsdestotrotz muss noch einmal betont werden, dass die rechte Jugendkulturszene in der Vielfalt der jugendlichen Szenen nur eine kleine Randgruppe darstellt.

5.4 Beliebte Jugendkulturszenen als Peer-Group

Im Sympathierankings der Länder Deutschland und Österreich (in der Schweiz besteht keine Erhebung) der unüberschaubaren Vielfalt der Jugendkulturszenen stehen die Fitnessszene und Funsportarten wie Skaten oder Snowboarden an erster Stelle, den zweiten Platz nimmt die Computerszene ein. Auch die HipHop-Szene gehört zu den grossen Jugendkulturszenen. Religiöse oder politische Szenen belegen im Interesse der Jugendlichen nur hintere Plätze. Egal, zu welcher Szene ein junger Mensch gehört, diese bieten, genau wie zu Beginn ihrer Entstehung, Proberäume für die Mitglieder, in denen sie mit Gleichaltrigen ähnliche Interessen austauschen und am eigenen Lebensstil experimentieren können. So unterschiedlich die heutigen Szenen im Vergleich zu den am Anfang entstandenen Kulturen auch sind, immer jedoch geben sie den Jugendlichen eine Orientierungshilfe. Schon James Youniss erkannte zu Beginn der 90er-Jahre des letzten Jahrhunderts die Bedeutung gleichaltriger Peer-Groups für die Sozialisation der Jugendlichen, für die Bildung eines moralischen Urteils sowie für den Erwerb kognitiver Kompetenzen (Jeff Youniss, 1994). So ermöglichen die Jugendkulturszenen ihren Anhängern, bestimmte soziale Fähigkeiten zu erlangen, Verantwortung zu übernehmen und zum Teil auch autonom zu agieren (Hans-Peter Kuhn, Harald

Uhlendorff & Lothar Krappmann, 2001, S. 37-57). Da die heranwachsende Jugend die Zukunft der Gesellschaft darstellt, kann es nur im Interesse aller sein, junge Menschen in ihrer Entwicklung zu unterstützen. Dazu ist es jedoch nötig, sich mit der Gedankenwelt, den Idealen und Zielen der jungen Generation zu befassen, auch wenn das äussere Bild mancher Szenen für die Erwachsenen unverständlich erscheint. Dennoch ist es wichtig, gerade bei auf den ersten Blick merkwürdig anmutenden Jugendkulturen – wie z.B. den Gothics oder Girlies – zu versuchen, die Sinnsuche der Jugendlichen zu verstehen. Denn da sich kaum noch eine normale Jugendbiographie findet (Schule, Ausbildung, Auszug aus dem Elternhaus, Partnerschaft, Heirat, Kinder), gehen den jungen Menschen die traditionellen Vorbilder verloren, sie müssen sich ihren Lebensweg selbst zusammenbasteln. Dies gelingt mit Hilfe der Zugehörigkeit zu einer oder mehrerer Szenen.

5.5 Zonen – Modell der Jugendkulturszenen

In der heutigen Zeit werden den Jugendlichen vermehrt Freiräume gelassen, die aber auch zu einer verstärkten Verantwortlichkeit des Einzelnen führen. Nicht alle Jugendlichen sind dazu in der Lage (Elisabeth Nordlohne, 1992). Zukunftsprobleme oder Schwierigkeiten mit den Eltern werden in der Diskussion mit Gleichaltrigen gelöst (Inge Seiffge-Krenke, 1994). Doch die Zugehörigkeit zu einer Jugendkulturszene ist nicht unproblematisch. Erfolgt hier eine Ablehnung, kann das für das Selbstwertgefühl und die Ich-Reifung negative Folgen haben. Um beliebt zu sein, muss ein Angehöriger oder eine Angehörige einer Szene stets über die angesagte Musik, Events, Kleidung und die Szenesprache informiert sein. Allerdings sind nicht alle Mitglieder einer bestimmten Jugendkulturszene echte Insider oder Insiderinnen.

Nach dem Zonen-Modell werden anhand der Intensität, mit der Jugendliche sich mit szenetypischen Themen beschäftigen, drei Zonen unterschieden. Die innerste Zone stellt somit den Kern der Szene dar. Hier finden sich die Jugendlichen, für die die Szene ihr Leben darstellt, alles andere rückt in den Hintergrund. Die Zugehörigen zu diesem Szenekern gelten als Vorbilder, sie prägen die Kultur und geben ihr eine Richtung. Die zweite Zone wird von aktiven Konsumenten belegt, die sich mit den typischen Merkmalen der Kultur auseinandersetzen, die Szene ist als Orientierungssystem äusserst wichtig, aber nicht das ausschliessliche Leben. Diese zweite Zone ist wesentlich grösser als die Kernzone, die Anhänger tragen die Jugendkultur nach aussen und sind daher für das Bestehen einer Szene wichtig. Im äusseren Bereich der Szene – der dritten Zone – findet man die so genannte Freizeit- oder Mainstream-Szene. Die Mitglieder imitieren die Kultur mehr, als dass sie sie wirklich leben. Die Regeln sind bekannt, haben aber eher eine oberflächliche Bedeutung (Großegger & Heinzlmaier, 2002).

Dieses Modell zeigt kreative Innovationskraft der Jugendkulturszenen. Aus Ideen in der innersten Zone werden möglicherweise Produkte in der dritten Zone, der Freizeit- oder Mainstream-Szene. Die

sogenannte Kreativwirtschaft entsteht in Subszenen, wo die Jugendkulturszenen dazu gehören. Animatorinnen und Animatoren befinden sich häufig in einem vorinstitutionellen, kulturellen Rahmen. (Reto Stäheli, 2010, S. 237). Die kulturellen Ausdrucksformen der Jugendkulturszenen bilden für die Animation Argumente für eine Kreativwerkstatt.

5.6 Jugendszenen, Medien und Konsum

Schon der Psychoanalytiker Erich Fromm empfand in seinem 1955 veröffentlichten Buch „Wege aus einer kranken Gesellschaft“ den Menschen als konsumsüchtig (Erich Fromm, 1991). Dies hat sich bis heute nicht geändert. Doch mit dem Wachsen der Jugendkulturszenen ist ein neuer Markt hinzugekommen. Egal, welcher Szene sich Jugendliche anschliessen, stets ist, um anerkannt zu werden, die Beherrschung eines individuellen Szenecodes notwendig. Dieser besteht zum einen aus einer besonderen Sprache sowie dem Wissen um stattfindende Events, aber zum anderen aus einer szenetypischen Kleidung und Musik. Gerade die letzten beiden Faktoren beeinflussen das Konsumverhalten stark. Ob es die Sportszenen sind, bei denen Anhänger nicht nur eine bestimmte Modemarke, sondern auch entsprechend hochwertige Sportgeräte bevorzugen, die Computerszenen, bei denen ebenfalls eine technisch überzeugende Qualität benötigt wird, aber auch die Mangas oder Lolitas, die einen bestimmten Kleidungsstil kopieren – stets muss viel Geld investiert werden, um „in“ zu sein und auch zu bleiben (Carina Schmieke-Rindt, 1998). Bei den meisten Jugendkulturszenen spielt eine bestimmte Musik eine entscheidende Rolle, so dass auch hier Geld investiert wird. Längst hat die Wirtschaft das Potential der Jugendkulturszenen erkannt, denn die Jugend verfügt über ausreichend Freizeit und meist auch über die nötigen finanziellen Mittel (Judith Niederberger, 1997, S. 250–256).

Konsum gilt als zentrales Thema der Jugendkulturen (Dieter Baacke, 1999), auf das die Medien insbesondere durch Werbung einen starken Einfluss haben. Oftmals werden Bedürfnisse durch Marketing erst geweckt. Insbesondere die Jugendkulturen, die auf Spass haben ausgefichtet sind, zeigen ein stark ausgeprägtes Konsumverhalten. Denn sie suchen nicht primär den Sinn des Lebens, wie es eher religiös oder politisch ausgerichtete Szenen tun, sie wollen jetzt und heute leben. Dabei spielt das äussere Erscheinungsbild eine grosse Rolle; kaum eine Jugendgeneration war so mit der Oberfläche beschäftigt, wie es die heutige ist. Dies muss als eine Folge der Individualisierung in der Gesellschaft gesehen werden. Wenn das Selbst das Mass aller Dinge ist, muss man sich mit dem Aussehen beschäftigen, um die eigene Abgrenzung zu erreichen (Bernhard Heinzlmaier, 2008). Neben dem Wunsch nach Anerkennung als Ursache für ein ausgeprägtes Konsumverhalten versuchen Studien zufolge etwa zehn Prozent der jungen Menschen durch Konsum das eigene schwache Selbstwertgefühl zu kompensieren (Elmar Lange, 1997). Die Persönlichkeitsfindung steht also nicht nur mit dem sozialen Umfeld in einer Beziehung, sie muss

sich auch durch die Auseinandersetzung mit materiellen Werten formen (Klaus-Jürgen Tillmann, 2001). Dabei sind Jugendliche durch die mediale Welt stark beeinflussbar. Da insbesondere die Bildmedien stetig Vorgaben liefern, wie man auszusehen hat, wie ein Styling noch besser, noch geschickter durchgeführt werden kann, beschäftigt sich die heutige junge Generation extrem mit ihrem körperlichen Erscheinungsbild (Shell-Jugendstudie, 2006). Fernsehen und Computer – und damit auch das Internet – gehören für Jugendliche genauso zum Alltag wie etwa der Kühlschrank. Nur wenige Prozent aller jungen Menschen sehen gar nicht oder nur selten fern, bei den meisten läuft der Apparat täglich, genauso wie auch das Internet jeden Tag genutzt wird (Bericht zur Lage der Jugend in Österreich, 2003). Da man heutzutage nicht mehr von der Jugend als Einheit sprechen kann, bemühen sich sowohl die Medien als auch die Wirtschaft, bestimmte Zielgruppen anzusprechen. Dabei werden interessante Markenprodukte mit einem von den Jugendlichen angestrebtem Lifestyle gekoppelt (Marco Hüttenmoser, 1990, S. 59-71). Jugendmarketing ist daher auch Szeneforschung, ein Beispiel hierfür bieten die bei Jugendlichen beliebten Trendgetränke, aber auch die bereits erwähnten Sportgeräte wie Skate- oder Snowboards. Hier wird nicht mehr global geworben, sondern das Marketing konzentriert sich auf grosse Ereignisse, wie z.B. Sportwettkämpfe oder die „Streetparade“. Zusammenfassend kann man von einer sehr heterogenen, aber in grossen Teilen extrem konsumfreudigen Jugend sprechen, deren wirtschaftliches Potential durch einen gekonnten Mix aus Marketing und Medien einen finanziell lohnenden Markt bietet.

Animatorinnen und Animatoren kennen kulturellen Ausdrucksformen der verschiedenen Jugendkulturszenen und sollen diese so akzeptieren wie sie sind. Jedoch sollen sie den Jugendlichen eine kritische Betrachtung zum Mainstreams und Konsum ermöglichen. (Heinz Moser; Emanuel Müller; Heinz Wettstein & Alex Willener 1999, S. 91).

5.7 Bedeutung der Jugendkulturszenen für die Gesellschaft

Für die Reifung des Individuums sind in der heutigen Zeit die Peer-Groups von entscheidender Wichtigkeit. Dies bedeutet, dass die Jugendlichen den Kontakt und den Austausch mit Gleichaltrigen benötigen, um zu einer gefestigten Persönlichkeit heranzuwachsen. Unterschiedliche Entwicklungsaufgaben müssen in der Jugendzeit von jedem Einzelnen geleistet werden. Dafür ist zum einen ein sicherer Halt, der in der heutigen Zeit vermehrt innerhalb von Szenen und nicht mehr in den traditionellen Einrichtungen gefunden wird, aber auch eine gesunde Abgrenzung vom Elternhaus unabdingbar. Da die jungen Menschen von heute die Zukunft von morgen darstellen, ist es selbstverständlich gesellschaftlich wichtig, dass die stabile Entwicklung der jungen Generation erfolgreich abläuft.

Aber sind die vielfältigen Jugendkulturszenen auch darüber hinaus von gesellschaftlicher Bedeutung? Im vorigen Abschnitt der vorliegenden Arbeit ist der wirtschaftliche Faktor, den die

vielfältigen Jugendkulturszenen darstellen, erörtert worden. Zumindest unter diesem Aspekt kann niemand den Jugendkulturen ihr Potential absprechen. Dennoch haben die jungen Menschen der Allgemeinheit wesentlich mehr zu geben. Jugendliche gelten als Spiegel der Gesellschaft, in der sie leben. Durch ihre bunte Vielfalt bieten sie dieser neue Rollendefinitionen an (Jürgen Mansel, Johannes Fromme & Sven Kommer et al., 1999, S. 9 22). Sozialisation ist unter anderem durch die Übernahme von gesellschaftlichen Rollen gekennzeichnet. Indem die Jugend stete Innovationen präsentiert, knüpft sie neue soziale Netze. Diese zuzulassen, zu hinterfragen und sich mit ihnen auseinanderzusetzen, ist Aufgabe der Erwachsenen. Kommunikation ist ein wesentlicher Bestandteil einer gelungenen Sozialisation (Baacke, 1998). Es ist falsch, davon auszugehen, dass nur die ältere Generation die Jugend sozialisiert, dieser Prozess funktioniert genauso umgekehrt. So findet innerhalb einer Familie die Entwicklung auch durch den Einfluss der Jugendlichen auf die Eltern statt, Sozialisation ist damit vom Grundprinzip her wechselseitig (Hurrelmann, 2002). Gerade in einer Zeit, in der viele Erwachsene sich ihre Jugendlichkeit erhalten möchten, muss die Jugend in allen Facetten gehört werden. Da jedes Individuum mit seiner Umwelt im Kontakt steht, erfolgt eine ständige Veränderung der Lebenswelt des Einzelnen. Die Beziehungen innerhalb der Familie beeinflussen die Wahl und die Intensität der Freundschaften innerhalb einer Peer-Group und umgekehrt (Urie Bronfenbrenner, 1981). Die Jugend von heute ist heterogen, sie zu verstehen ist nicht immer einfach. Die Auseinandersetzung mit den Gefühlen, Werten und Lebensentwürfen der jungen Menschen kann für eine Gesellschaft eine faszinierende Bereicherung und muss keine Belastung darstellen, wenn die Gesellschaft es zulässt. Oftmals wird das Bild der Jugend durch Vorurteile, Ignoranz oder Angst bestimmt. Ein Beispiel dafür ist die erwähnte „Schwarze Szene“. Diese Szene mutet martialisch an, von der Gesellschaft wird ihr Satanismus oder Okkultismus vorgeworfen. Ohne die Beweggründe der jungen Menschen zu kennen, stossen diese auf vehemente Ablehnung. Setzt man sich aber wirklich mit den Vorstellungen dieser Jugendlichen auseinander, entdeckt man eine Kultur, die sich mit verdrängten und daher angstbesetzten Themen auseinandersetzt, und zwar nicht um den Tod zu feiern, sondern um das Leben zu verstehen. Hinter den schwarzen Gewändern ist eine äusserst friedliebende und tolerante Szene zu finden (Oliver Zimmermann, 2000). So bilden Gothics eine vollkommen falsch eingeschätzte Jugendkultur und stehen damit stellvertretend für die mangelnde Gesprächsbereitschaft und Akzeptanz auch des fremd Anmutenden in der Gesellschaft. Die Bemühungen um ein gegenseitiges Verstehen müssen sowohl von den Jugendlichen als auch von den Erwachsenen erfolgen, damit die Gesellschaft von dem Mut, der Kreativität und der Toleranz, aber auch von dem Einfach einmal Spass haben der jungen Generation profitiert und die Jugend auf ihrem Weg ins Erwachsenenendasein nicht einfach abgeschoben, sondern begleitet wird und von den Lebenserfahrungen Älterer lernen kann.

6 Ausblick und Zusammenfassung

Jugendkulturszenen sind soziale Netzwerke junger Menschen mit ähnlichen Interessen. Ihre Entstehung wird von Sozialwissenschaftlern und Sozialwissenschaftlerinnen zu Beginn der 60er-Jahre des letzten Jahrhunderts gesehen. Die damaligen Jugendkulturen, die Hippies oder Punks, lebten von der Provokation der Gesellschaft. Zu Zeiten des Vietnamkrieges galt die Hippieszene als friedliebende politische Protestbewegung. Die Punks hingegen lehnten nicht nur die Politik, sondern die gesamte Gesellschaft ab. Jugendliche, die für sich selbst keine Chance auf ein geregeltes soziales Leben sahen, bildeten diese Gruppierung. Durch Irokesenschnitte, Piercing und Stachelarmbänder schockierten sie die Bürger. Genau dies war ihr Ziel, ihre Berechtigung. Mit den Poppers der 80er-Jahre entstand zum ersten Mal eine Jugendkulturszene, die nicht provozieren wollte. Ihre Anhänger kamen vorwiegend aus sozial besser gestellten Familien, ihre Ziele – Bildung, ein interessanter Beruf und möglichst viel Konsum – galten als gesellschaftlich akzeptabel.

Die heutigen Jugendkulturszenen stellen überwiegend populäre Freizeitkulturen dar. Die Jugend möchte ihr Leben genießen und ihre Freizeit zelebrieren. Doch noch immer bieten Jugendkulturszenen den Jugendlichen die Möglichkeit, sich von der Erwachsenenwelt abzugrenzen und in einem Proberaum unter Gleichgesinnten ihren eigenen Lebensentwurf zu kreieren. In einer Gesellschaft, in der traditionelle Institutionen aufweichen und keine Orientierung bieten, übernehmen die Szenen als Peer-Group diese Aufgabe. Daher sind sie für die Ich-Entwicklung und Reifung junger Menschen von besonderer Bedeutung. Kaum eine Familie lebt in der heutigen Patchwork-Generation nach den alten Rollenbildern. Daher haben nur wenige Jugendliche die Möglichkeit, sich nach dem Vorbild der Eltern einen eigenen Lebensentwurf zu kreieren. Heutzutage scheint alles machbar zu sein, den jungen Menschen bietet sich eine Vielzahl von Möglichkeiten. Doch dies bedeutet, dass die Welt immer unübersichtlicher wird. Umso wichtiger sind stabile Beziehungen, so dass die Jugendkulturszenen zu einer sozialen Heimat werden.

Hier kann die Soziale Arbeit eine wichtige Funktion einnehmen. Sie kann Freiräume ermöglichen wo sich Peer-Groups treffen können, sowie Verständnis zwischen den Generationen herstellen.

Oft wird den Jugendlichen mangelndes politisches und gesellschaftliches Engagement vorgeworfen. Diese Einstellung darf jedoch nicht kritiklos übernommen werden. Zwar agieren nur wenige junge Menschen in politischen oder auch religiösen Kulturen, dennoch ist sowohl Interesse an der Politik als auch ein differenziertes Werteverständnis innerhalb der heutigen Jugend auszumachen. Die Shell-Jugendstudie 2010 belegt, dass ca. 60 Prozent der jungen Menschen die Demokratie als Regierungsform sehr wohl wertschätzen und das politische Geschehen verfolgen. Ebenso zählen Toleranz gegenüber Andersdenkenden sowie soziale Gerechtigkeit zu den Werten Jugendlicher. Bildung, ein erfülltes Berufsleben und eine eigene Familie werden von rund 70 Prozent der Jugendlichen für erstrebenswert gehalten. In einer Gesellschaft, in der jedoch die Individualisierung

als Lebensziel vorgegeben ist, darf es nicht wundern, wenn junge Menschen diese Individualisierung eben leben und grossen Wert auf die individuelle Abgrenzung und Eigenständigkeit legen.

Jugendkulturszenen ermöglichen beide Grundpfeiler einer stabilen Ich-Reifung:

Zusammengehörigkeit und Selbstständigkeit! Da die Politik die jungen Menschen oftmals für ihre Wahlperiode benutzt und hinterher kein Versprechen einhält, ist auch die unpolitische Haltung der meisten Jugendlichen verständlich. Die Soziale Arbeit und insbesondere die Jugendarbeit und Jugendförderung kann eine eigenständige, politische Mitsprache der Jugendlichen fördern.

Leider sind die Szenen, die sich politisch engagieren, den radikalen Flügeln-sowohl links als auch rechts zuzuordnen. Gewalt der rechtsextremen Szene wird medial sehr stark aufbereitet. Gerade dieses Medieninteresse ist es jedoch, das den rechten Gruppierungen Anhänger beschert.

Auch in anderen Szenen spielen die Medien eine grosse Rolle. Zum einen ist es möglich, sich zum Beispiel via Internet über anstehende Events zu informieren oder auf einer Homepage die Interessen der eigenen Szene darzulegen. Eine gekonnte Mischung aus Werbung und Medien bewirkt zudem ein gesteigertes Konsumverhalten jugendlicher Szeneangehöriger. Hier sind insbesondere die Sportszenen von Bedeutung, da bestimmte Modemarken und Sportgeräte zum Image in der Szene beitragen. Ein eigener Kleidungsstil, Musik, Events sowie die typische Szenesprache sind die Kennzeichen jeder Jugendkultur. Im Sympathieranking auf den ersten Plätzen liegen die Fitness- und die Funsport- Kulturen, gefolgt von der Computerszene. Radikal politische aber auch religiöse Gruppen belegen lediglich die hinteren Plätze.

Für ein stabiles Selbstwertgefühl benötigen Jugendliche die Anerkennung durch ihre Peer-Group. Jugendliche, die die nötigen sozialen und kognitiven Entwicklungsaufgaben erfolgreich bewältigen, stellen später selbstbewusste und tolerante Erwachsene dar. Allein deshalb benötigt die Gesellschaft die Jugendkulturszenen. Zusätzlich ist die bunte Szenewelt in der Lage, den Erwachsenen ständig innovative Ideen anzubieten. Da eine Gesellschaft im Miteinander geformt wird, kann die Allgemeinheit von den Jugendkulturszenen profitieren. Voraussetzung ist jedoch, die vielleicht zu Beginn fremd anmutenden Vorstellungen der Jugendlichen zuzulassen, ihnen zuzuhören und bereit zu sein, die eigene Einstellung zu hinterfragen. Die Jugend von heute ist extrem heterogen, so dass sich viele Möglichkeiten ergeben, mit den unterschiedlichen Kulturen in Kommunikation zu treten. Ein wechselseitiges Lernen vermag die Gesellschaft zu erneuern. Fatal ist es jedoch, wenn sich die Elterngeneration, getrieben von dem Wunsch ihre Jugendlichkeit zu erhalten, nur als Freund der Jugend sieht, Negatives negiert und die Erziehungsfunktion nicht ausübt. In diesem Fall wird die Jugend mit ihrer mangelnden Lebenserfahrung allein gelassen, ohne Chance, die Ich-Entwicklung zu bewältigen. Deshalb ist eine Stärkung der Elterngeneration, in Form von Information zu Szenen, nötig. Die Soziokulturelle Animation und die Soziale Arbeit kann in der Jugendarbeit, Jugendförderung und Jugendhilfe diesen Informationsfluss aufbauen und nutzen.

Zusammenfassend kann postuliert werden, dass die Gesellschaft die Jugend genauso braucht wie umgekehrt. Ohne Innovationen, die durch die Jugendlichen in die Allgemeinheit getragen werden, kann keine Gesellschaftsform existieren. Denn nur darüber, dass auch Innovatives und Unbekanntes zugelassen wird, kann gesellschaftliche Reflexion vollzogen werden, nur so können Verbesserungen im sozialen Miteinander bewirkt werden, nur so kann ein steter Wandel und damit eine Erneuerung und Weiterentwicklung der Welt, in der wir leben, in allen Bereichen erfolgen. Um dies zu erreichen, ohne dass Veränderungen Angst machen und konsekutiv ein Abwehrverhalten eintritt, ist gegenseitige Akzeptanz und Toleranz erforderlich.

Quellenverzeichnis

- Anderson, Craig A.; Bushman, Brad, J. (2009). *Violent Video Game Effects on Aggression, Empathy, and Prosocial Behavior in Eastern and Western Countries: A Meta-Analytic Review*. Gefunden am 2. Dezember unter http://www.psychology.iastate.edu/faculty/caa/abstracts/2010_2014/10ASISBSRS.pdf
- Anime News Service. (2006). *2005 – Year Of Reversals In Japan Manga Market*. Gefunden am 29. November 2010 unter <http://www.animenewsservice.com/>
- Anz, Philipp; Walder, Patrick (Hrsg.). (1999). *Techno*, Rowohlt Taschenbuch, Reinbek bei Hamburg.
- Baacke, Dieter (1998). *Medienkompetenz im Spannungsfeld von Handlungskompetenz und Wahrnehmungskompetenz*. Vortrag an der Pädagogischen Hochschule Ludwigsburg. Gefunden am 14. November 2010 unter, http://www.ph-ludwigsburg.de/fileadmin/subsites/1b-mpxx-t-01/user_files/Baacke.pdf
- Baacke, Dieter (1999). *Jugend und Jugendkulturen* (3. Auflage). Darstellung und Deutung. Weinheim und München: Juventa Verlag.
- Bahnsen, Ulrich (2002). *Tumult auf der Baustelle: Die Steuerung der Pubertät im Gehirn*. Dossier Wissen. Gefunden am 11. November 2010, unter http://www.zeit.de/2002/33/Tumult_auf_der_Baustelle
- Baier, Dirk (2008). Delinquentes, dissoziales Verhalten, Waffen und Sachbeschädigung. In Scheithauer, H.; Hayer, T. & Niebank, K. (Hrsg.). *Problemverhalten und Gewalt im Jugendalter* (S. 53–71). Stuttgart: Kohlhammer.
- Baldauf, Annette; Weingartner, Katharina (Hrsg.). (1998). *Lips, Tits, Hits, Power?, Popkultur und Feminismus*, (S. 26). Wien, Bozen: Folio Verlag.
- Beck, Ulrich; Beck-Gernsheim, Gertrud (1993). *Nicht Autonomie, sondern Bastelbiographie. Anmerkungen zur Individualisierungsdiskussion am Beispiel des Aufsatzes von Günter Burkhardt*. In Zeitschrift für Soziologie. 22. S. 178 –187.
- Becker, Eva (ohne Jahresangabe). Rechte Szene: *Diese Symbole sollten Eltern kennen*. Gefunden am 7. Nov. 2010 unter <http://www.eltern.de/schulkind/jugendliche/rechtsradikalismus-elternsymbole.html>
- Bericht zur Lage der Jugend in Österreich (2003). *Teil A: Jugendradar, Teil B: Prävention in der außerschulischen Jugendarbeit*. Wien: Bundesministerium für Soziale Sicherheit Generationen und Konsumentenschutz.
- Bernerburg, Ivonne; Niederbacher, Arne (2007). (Hrsg.). *Die Globalisierung und ihre Kritik(er). Zum Stand der aktuellen Globalisierungsdebatte*. Wiesbaden: VS Verlag.
- Bitzan, Renate (2002). Frauen in der rechtsextremen Szene. In Grumke, Thomas & Wagner, Bernd (Hrsg.), *Handbuch Rechtsradikalismus. Personen– Organistaionen– Netzwerke. Vom Neonazismus bis zur Mitte der Gesellschaft*. (S. 87–104) Opladen: Leske & Bulrich.
- Bitzan, Renate; Köttig, Michaela & Schröder, Berit (2003). Mediale Berichterstattung zur Beteiligung von Mädchen und Frauen an rechtsextrem motivierten Straftaten. *Zeitschrift für Frauenforschung und Geschlechterstudien*, 21, S. 150–170.
- Böhm, Florian; Rieger, Markus (1990). *Skateboard, Material, Technik, Fahrpraxis*, Niedernhausen: Falken Verlag.
- Bopp, Matthias (2005). *Immersive Didaktik: Verdeckte Lernhilfen und Framingprozesse in Computerspielen*. Gefunden am 2. Dezember 2010 unter http://www.soz.uni-frankfurt.de/K.G/B2_2005_Bopp.pdf
- Brandauer, Thomas (1994). *Sportklettern und Persönlichkeit*, Hamburg: Czwalina.
- Brettfeld, Katrin; Wetzels, Peter (2007). *Muslimen in Deutschland: Integration, Integrationsbarrieren, Religion und Einstellungen zu Demokratie, Rechtsstaat und politisch religiös motivierter Gewalt*, (S. 236–242) Gefunden am 23. November 2010 unter http://www.bmi.bund.de/cae/servlet/contentblob/139732/publicationFile/15910/Muslim_e%20in%20Deutschland.pdf?bcsi_scan_0223D258F3B23CA7=3547bftLmXJM7PeZSe0CZWuUNFkBAAAiYK0Aw==&bcsi_scan_filename=Muslimen%20in%20Deutschland.pdf

- Brill, Dunja (2007). Fetisch-Lolitas oder junge Hexen ? Mädchen und Frauen in der Gothic Szene. In Rohmann, Gabriele (Hrsg.). *Krasse Töchter. Mädchen und Frauen in Jugendkulturen*. (S. 55–70). Berlin: Archiv der Jugendkulturen Verlag KG.
- Bronfenbrenner, Urie (1981). *Die Ökologie der menschlichen Entwicklung*. Stuttgart: Klett-Cotta.
- Brumlik, Micha (1989). *Autonome: Gewaltbereitschaft als verbindendes Lebensgefühl*. In Heitmeyer, Wilhelm (Hrsg.). *Jugend – Staat – Gewalt: Politische Sozialisation von Jugendlichen, Jugendpolitik und politische Bildung*. (S. 175–190). Weinheim, München: Juventa.
- Bundesamt für Statistik [BFS]. (2000). *Religionslandschaft Schweiz*. Gefunden am 18. Dezember 2010 unter <http://www.bfs.admin.ch/bfs/portal/de/index/themen/01/22/publ.html?PublicationID=1614>
- Büsser, Martin (2001). *Wie klingt die neue Mitte? Rechte und reaktionäre Tendenzen in der Popmusik*. (S. 69–85). Mainz: Ventil Verlag.
- Büsser, Martin; Engelmann, Jonas; Rüdiger, Ingo; Nowack Jana (2009). *Emo: Porträt einer Szene*. Mainz: Ventil Verlag.
- Bude, Eva (2005). *Verpissst Euch!: [sex and drugs and hardcore-punk]*. Hamburg, Leipzig, Wien: Europa Verlag.
- Capple, Steve; Garofalo, Reebee (1977). *Rock and Roll Is Here to Pay*. Nelson – Hall Inc. Chicago; dt. Ausgabe: Capple, Steve; Garofalo, Reebee: *Wem gehört die Rockmusik? Geschichte und Politik der Musikindustrie*. Ins Deutsche von Schwaner, Teja. (1980). Reinbek bei Hamburg: Rowohlt Verlag.
- Cousto, Hans (1995). *Safer House- und Technoparties: Technoparty, Technokultur und Drogenprävention*. Gefunden am 14. November 2010 unter <http://www.eve-rave.info/abfahrer/berichte.sp?text=1&page=1>
- Csikszentmihalyi, Mihaly; Jackson, Susan. A. (2000). *Flow im Sport. Der Schlüssel zur optimalen Erfahrung und Leistung*. München: BLV Verlag.
- Dittmann, Arvid (2001). *Artificial Tribes – Jugendliche Stammeskulturen in Deutschland*. (S. 147). Berlin, Bad Tölz: Thomas Tilsner Verlag.
- Dornbirner Jugendstudie (2001). *Freizeit, Alltag und Werte der 13 bis 18jährigen*. (S. 21–22). Wien: Österreichisches Institut für Jugendforschung.
- Dreyer, Hardy; Kubisch, Susanne (2003). Let's play the game. Angebot und Nutzung von Bildschirmspielen. In Bug, Judith; Karmasin, Matthias (Hrsg.). *Telekommunikation und Jugendkultur. Eine Einführung*. (S. 77–94) Wiesbaden: Westdeutscher Verlag.
- Dunkelsüss.de (2008). *Lolita Modestil*. Gefunden am 3. November 2010 unter <http://dunkelsuess.de/site/index.php/Lexikon/Lolita>
- Farin, Klaus (1998). Ein anderer Blick: Alternative und oppositionelle Jugendkulturen der 90er-Jahre. In Breyvogel, Wilhelm (Hrsg.). *Jugend – Staat – Gewalt: Politische Sozialisation von Jugendlichen*. (S. 198–208) Jugendpolitik und politische Bildung. Weinheim, München: Juventa.
- Farin, Klaus (2001). *Die Skins. Mythos und Realität*. Berlin, Bad Tölz: Thomas Tilsner Verlag
- Farin, Klaus (2001). *Generation kick. de. Jugendsubkulturen heute*. (S. 91–102, 126–131, 152–172, 205–220). München: Verlag C. H. Beck.
- Farin, Klaus (2005). *So schlimm wie die alten Griechen – Wie politisch sind Jugendkulturen heute?* Zeitschrift Das Parlament 44.
- Farin, Klaus; Seidel-Pielen, Eberhardt (2003). *Skinheads*, München: Beck Verlag.
- Farin, Klaus (2006). *Swinging Sixties, Kapitel: Die Hippies*. Jugendkulturen in Deutschland. In Reihe „Zeitbilder“. Bonn: Bundeszentrale für politische Bildung.
- Farin, Klaus (2006). *Jugendkulturen heute*, BZgA Sexuaufklärung und Familienplanung. Gefunden am 16. Oktober 2010 unter <http://forum.sexualaufklaerung.de/index.php?docid=880>
- Farin, Klaus (2008). *Über die Jugend und andere Krankheiten. Essays und Reden 1994–2008*. Berlin: Archiv für Jugendkulturen.
- Farin, Klaus (2010). *Jugendliche wollen nicht so konsumieren wie der Rest der Welt*. (S. 3–8). Gefunden am 16. November 2010 unter <http://www.goethe.de/ges/soz/dos/jug/sjf/de1787039.htm>

- Farin, Klaus (2010). *Jugendkulturen heute*. In Aus Politik und Zeitgeschichte. Gefunden am 1. Oktober 2010 unter <http://www.das-parlament.de/2010/27/Beilage/001.html>
- Fausser, Katrin; Fischer, Arthur & Münchmeier, Richard (2006). *Jugendliche als Akteure im Verband. Ergebnisse einer empirischen Untersuchung der Evangelischen Jugend*. Opladen: Verlag Barbara Budrich.
- Feierabend, Sabine; Rathgeb, Thomas (2008). *Jugend, Information, (Multi-)Media. Basisuntersuchung zum Medienumgang 12- – 19-Jähriger*. Gefunden am 17. Dezember 2010 unter <http://www.mpfs.de/fileadmin/JIM-pdf09/JIM-Studie2009.pdf>
- Fend, Helmut (2000). *Entwicklungspsychologie des Jugendalters. Ein Lehrbuch für pädagogische und psychologische Berufe*, Opladen: Leske & Budrich.
- Ferchhoff, Wilfried (2003). *Jugendkulturen und ihr (Nicht-)Bezug zur politischen Bildung*. Gefunden am 12. November 2010 unter <http://www.die-bonn.de/doks/ferchhoff0301.pdf>
- Ferchhoff, Wilfried; Neubauer, Georg (1997). *Patchwork – Jugend. Eine Einführung in postmoderne Sichtweisen*, Opladen: Leske & Budrich.
- Fessel-GfK (2000). *Jugend Wertestudie 2000*. Fessel-GfK. Wien: Bundesministerium für Bildung, Wissenschaft und Kultur.
- Fifka, Matthias, S. (2007). *Rockmusik in den 50er und 60er Jahren. Von der jugendlichen Rebellion zum Protest einer Generation*. Baden-Baden: Nomos Verlag.
- Foroutan, Naika; Schäfer, Isabel (2009). *Hybride Identitäten– muslimische Migrantinnen und Migranten in Deutschland und Europa*. Gefunden am 18. November 2010 unter <http://www.bpb.de/files/R32I01.pdf>
- Fromm, Erich (1991). *Wege aus einer kranken Gesellschaft. Eine sozialpsychologische Untersuchung*, München: Deutscher Taschenbuchverlag
- Galileo Szenescout (2010): *Was ist eine Lolita?* Gefunden am 23. November 2010 unter <http://www.prosieben.ch/tv/galileo/videos/clip/22887-szenescout-lolitas-1.1683182/>
- Gehardt, Winfried (2003). *Jugendkultur und Religion: Auf dem Weg zur religiösen Selbstermächtigung*, EZW Texte 170. (S. 7-20). Berlin: Evangelische Zentralstelle für Weltanschauungsfragen.
- Gehret, Jens (Hrsg.) (1979). *Gegenkultur heute. Die Alternativbewegung von Woodstock bis Tunix*. Amsterdam: Azid Presse.
- George, Nelson (2002). *XXX. Drei Jahrzehnte HipHop*. Freiburg: Orange Press
- Gerlach, Julia (2006). *Zwischen Pop und Dschihad. Muslimische Jugendliche in Deutschland*. Berlin: Ch. Links Verlag
- Gerlach, Julia (2010). Pop – Islam revisited: Wohin entwickelt sich die transnationale Jugendbewegung der „neuen Prediger“ in Europa und in der arabischen Welt? In Hunner-Kreisel, Christine; Andresen, Sabine (Hrsg.) *Kindheit und Jugend in muslimischen Lebenswelten*. (S. 119). Wiesbaden: VS Verlag für Sozialwissenschaften
- Gernert, Wolfgang (1993). *Jugendhilfe, UTB Wissenschaft*. (S. 33). München: E. Reinhardt Verlag.
- Gilbert, Laurel; Kyle, Chrystal (1997). *SurferGrrrls*. In SPoKK (Hrsg.). *Kursbuch Jugendkultur. Style, Szenen und Identitäten vor der Jahrtausendwende*. (S. 221). Mannheim: Bollmann Verlag.
- Girlseite.de (2010). *Ungewöhnlicher Trend unter Frauen: Die Lolita Szene*. Gefunden am 13. November 2010 unter <http://www.girlseite.de/2010/05/beauty-und-style/ungewohnlicher-trend-unter-frauen-die-lolita-szene/>
- Götzenbrucker, Gerit (2001). *Soziale Netzwerke und Internat – Spielewelten*, Wiesbaden: Westdeutscher Verlag.
- Goodman, Paul (1971). *Aufwachsen im Widerspruch. Über die Entfremdung der Jugend in der verwalteten Welt*. Darmstadt: Verlag Darmstädter Blätter
- Gravett, Paul (2006). *Manga – Sechzig Jahre japanische Comics*. Köln: Egmont Manga & Anime
- Green, Shawn; Bavelier, Daphne (2003). *Action video game modifies visual selective attention*, Nature 423. London: Nature Publishing Group.
- Greenfield, Patricia (1998). *Geistesblitz per Mausclick. Psychologie Heute*. Weinheim: Julius Beltz GmbH & Co. KG Weinheim.
- Greenwald, Andy (2003). *Nothing Feels Good. Punk Rock, Teenagers, and Emo*. New York: St. Martin's Griffin.

- Grefe, Christiane; Greffrath, Mathias & Schumann, Harald (2002). *Attac. Was wollen die Globalisierungskritiker?* Berlin: Rowohlt
- Greil, Markus (1996). *Lipstick Traces – von Dada bis Punk, eine geheime Kulturgeschichte des 20. Jahrhunderts*. Reinbek bei Hamburg: Rowohlt.
- Grob, Alexander; Jaschinski, Uta (2003). *Erwachsen werden. Entwicklungspsychologie des Jugendalters*. Basel: Beltz Verlag.
- Groß, Melanie (2007). Riot Grrrls und Ladyfeste – Angriffe auf die heterosexuelle Matrix. In Rohmann, Gabriele (Hrsg.). *Krasse Töchter. Mädchen in Jugendkulturen*. (S. 71-81). Berlin: Archiv der Jugendkulturen Verlag KG.
- Großegger, Beate (2003). *Einführung in die Kommunikationswissenschaften*. iG- 1.2. Gefunden am 23. Dezember 2010 unter http://www.jugendkultur.at/pdfs/gruppe_revo_slp.pdf
- Großegger, Beate (2008). Systemkritik ist Stylekritik. Politische Kommunikation mit der Zielgruppe Jugendliche. In Graf, Daniela; Zaun, Fritz (Hrsg.). *Neue Macht durch Neue Medien? Die Zukunft der politischen Kommunikation*. (S. 79-91) Wien: planetVerlag.
- Großegger, Beate (2009). *Jugendmainstreaming und Partizipation*. In Schriftenreihe Jugendpolitik (S. 3-8). Wien: Bundesministerium für Wirtschaft, Familie und Jugend.
- Großegger, Beate (2010). Jugend zwischen Partizipation und Protest. *Aus Politik und Zeitgeschichte* 27. S. 8-12.
- Großegger, Beate; Heinzlmaier, Bernhard (2002). *Jugendkultur – Guide. Szenen, Trends und Analysen*. Wien: Öbv & hpt Verlag.
- Grünewald, Stephan (1996). *Jugend 96: Schmerzlos im Paralleluniversum*. Bonn: Zwischenschritt 96.
- Grüsser, Sabine M.; Thaleman, Ralf (2006): *Exzessives Computerspielen – eine Verhaltenssucht? Die Medizinische Welt*. 57. (S. 107-111.). Stuttgart: Schattauer, Verlag für Medizin und Naturwissenschaften.
- Grundmann, Hans-R.; Krasa, Daniel (2009). *Reiseführer Ibiza*. Westerstede: Reise Know-How Verlag.
- Hafenegger, Benno; Becker, Reiner (2007). *Rechte Jugendcliquen. Zwischen Unauffälligkeit und Provokation. Eine empirische Studie*. Schwalbach: Wochenschau Verlag.
- Halm, Dirk (2007). Freizeit, Medien und kulturelle Orientierung junger Türkeistämmiger in Deutschland. In von Wensierski, Hans-Jürgen; Lübcke, Claudia (Hrsg.). *Junge Muslime in Deutschland. Lebenslagen, Aufwuchsprozesse und Jugendkulturen*. (S. 108-110) Opladen: Verlag Barbara Budrich.
- Hardt, Michael; Negri, Antonio (2003). *Empire. Die neue Weltordnung*, Frankfurt am Main, New York: Campus Verlag.
- Hardtmann, Gertrud (2007). *16, männlich, rechtsradikal. Rechtsextremismus – seine gesellschaftlichen und psychologischen Wurzeln*, Düsseldorf: Patmos Verlag.
- Haug, Sonja; Müssig, Stephanie & Sticks, Anja (2009). *Muslimisches Leben in Deutschland*, im Auftrag der Deutschen Islam Konferenz. (S. 105). Gefunden am 3. November 2010 unter <http://www.deutsche-islamkonferenz.de/SharedDocs/Anlagen/DE/DIK/Downloads/WissenschaftPublikationen/MLDVollversion,templateId=raw,property=publicationFile.pdf/MLD-Vollversion.pdf>
- Hebecker, Elke (2001). *Die Netzgeneration. Jugend in der Informationsgesellschaft*, Frankfurt am Main: Campus Verlag.
- Heinzlmaier, Bernhard (2008). *Konsum, Lebensstil, Jugendkultur*. Gefunden am 1. Oktober 2010 unter http://www.jugendkultur.at/pa_konsum_lebensstil.pdf
- Heinzlmaier, Bernhard; Großegger, Beate (2009). Der Strukturwandel des Sozialen, *Schriftenreihe zur Jugendpolitik: Von der traditionellen Jugendarbeit zur Jugendkulturarbeit*. (S. 3-4). Gefunden am 6. Oktober 2010 unter http://bmwa.cms.apa.at/cms/content/attachments/0/1/3/CH0618/CMS1192607371335/jugendarbeit_jugendkulturarbeit.pdf
- Heitmeyer, Wilhelm (1989). *Jugend – Staat – Gewalt: Politische Sozialisation von Jugendlichen, Jugendpolitik und politische Bildung*, Weinheim, München: Juventa Verlag.
- Hempelmann, Reinhard (2003). *Jesus sitzt im Chefsessel – Zur Glaubenswelt der Jesus Freaks*. EZW Texte 170. (S. 29-42). Berlin: Evangelische Zentralstelle für Weltanschauungsfragen.

- Henkel, Melanie (2006). *Die Gothics – die schwarze Szene zwischen Abgrenzung und Ausgrenzung*, Ruhr-Universität Bochum, Fakultät für Sozialwissenschaften. Gefunden am 2. Dezember 2010 unter <http://www.gothic-is-culture.info/hausarbeit.pdf>
- Hepp, Andreas (2005): *Kommunikative Aneignung*. In Mikos, Lothar; Wegener, Claudia. (Hrsg.). *Qualitative Medienforschung. Ein Handbuch*. (S. 67-79). Konstanz. UVK Verlagsgesellschaft.
- Hepp, Andreas; Vogelsang, Waldemar (2004). *Medienkritik der Globalisierung. Die kommunikative Vernetzung der globalisierungskritischen Bewegung am Beispiel von Attac*. In Hepp, Andreas; Krotz, Friedrich & Winter Carsten (Hrsg.). *Globalisierung der Medien. Eine Einführung*. (S. 214-244). Wiesbaden: Verlag für Sozialwissenschaften.
- Herberg, Dieter; Kinne, Michael & Steffens, Doris (2004). *Neuer Wortschatz. Neologismen der 90er Jahre im Deutsch*. In Schriften des Instituts für Deutsche Sprache. Berlin: Walter de Gruyter.
- Hitzler, Ronald; Bucher, Thomas & Niederbacher, Arne (2001). *Leben in Szenen. Formen jugendlicher Vergemeinschaftung heute*, Opladen: Leske + Budrich.
- Hitzler, Ronald; Pfadenhauer, Michaela (Hrsg.) (2001). *Techno – Soziologie*. Erkundungen einer Jugendkultur, Erlebniswelten Band 1. Opladen: Leske & Buldrich.
- Hopkins, Jerry (1970). *The Rock Story*, New York: New American Library.
- Hranik, Karoline (2004). *Snowboarden – Jugendkultur als Marktstrategie*. (S.33-34). Saarbrücken: VDM Verlag Dr. Müller.
- Hüttenmoser, Marco (1990). *Hits für Kinder. Zur Sehbeteiligung und zum Konsumanreiz durch Werbespots*. In Hüttenmoser, Marco (Hrsg.). *Verspot(t)ete Kinder*. UND KINDER. 11. (S. 59–71) Zürich: Marie Meierhofer-Institut.
- Hurrelmann, Klaus (2002). *Einführung in die Sozialisationstheorie*. Basel, Weinheim: Beltz Verlag
- Hurrelmann, Klaus (2010). *Lebensphase Jugend: Eine Einführung in die sozialwissenschaftliche Jugendforschung*. Weinheim: Juventa Verlag.
- Institut für Jugendkulturforschung (2009). *Gesundheitsförderung in der Zielgruppe Jugendliche*. Berichtsband zur Grundlagenstudie zu Gesundheitsbewusstsein und Gesundheitsstilen bei 14- bis 25-jährigem Event-Publikum im urbanen Raum und in den Regionen. Wien: Fond Gesundes Österreich.
- Kiefer, Michael (2010). *Lebenswelten muslimischer Jugendlicher – eine Typologie von Identitätsentwürfen*. In Behr, Harry H.; Schmid, Hansjörg & Rohe, Mathias (Hrsg.). *Was soll ich hier? Lebensweltorientierung muslimischer Schülerinnen und Schüler als Herausforderung für den Islamischen Religionsunterricht*. Zürich: LIT Verlag.
- Klanten, Robert (1995). *Localizer 1.0*. Berlin: Die Gestalten Verlag.
- Klein, Gabriele; Friedrich, Malte (2003). *Is this real? Die Kultur des HipHop*. Frankfurt a. M.: Suhrkamp Verlag.
- Klein, Naomi (2002). *No Logo! Der Kampf der Global Players um Marktmacht. Ein Spiel mit vielen Verlierern und wenigen Gewinnern*. München: Riemann
- Knoblauch, Hubert (1999). *Religionssoziologie*. Berlin: De Gruyter.
- Koch, Reinhard; Behn, Sabine (1997). *Gewaltbereite Jugendkulturen. Theorie und Praxis sozialpädagogischer Gewaltbereitschaft*. Weinheim: Beltz Verlag
- Kraam-Aulenbach, Nadia (2002). *Spielend schlauer*. In Fritz, Jürgen; Fehr, Wolfgang (Hrsg.). *Computerspiele. Virtuelle Spiel- und Kernwelten*. Bonn: Bundeszentrale für politische Bildung 2003. Gefunden am 12. Oktober 2010 unter http://www.bpb.de/themen/1N2SBJ,10,0,Spielend_schlauer.html
- Krekow, Sebastian; Steiner, Jens (2000). *Bei uns geht einiges*. Berlin: Schwarzkopf und Schwarzkopf.
- Krosigk von, Holger; Tscharn, Helge (2000). *Absolute Beginners. Skateboard Streetstyle Book*, Münster: Tropen Michael Zöllner.
- Krotz, Friedrich (2008). *Computerspiele als neuer Kommunikationstypus. Interaktive Kommunikation als Zugang zu komplexen Welten*. In Quandt, Thorsten; Wimmer, Jeffrey & Wolling Jens (Hrsg.). *Die Computerspieler. Studien zur Nutzung von Computergames*. (S. 25–40). Wiesbaden: VS Verlag.
- Kuhn, Hans-Peter; Uhlendorff, Harald & Krappmann, Lothar (Hrsg.). (2001). *Sozialisation zur Mitbürgerlichkeit*. (S. 37–57) Opladen: Leske & Budrich.
- Kusterle, Karin (2010). *Snowboard mit Charakter*. (S. 14-15) Gefunden am 3. Januar 2011 unter

- http://www.uni-graz.at/ains2www_unizeit3_05web.pdf
- Lamprecht, Markus, Stamm, Hanspeter. (2002). *Jugendsport zwischen Mythos und Wirklichkeit*. Gefunden am 3. Januar 2011 unter <http://www.svl.ch/presse/nzz020104.htm>
- Lange, Elmar (1997). *Jugendkonsum im Wandel. Konsummuster, Freizeitverhalten, soziales Milieu und Kaufsucht 1990 und 1996*, Opladen: Leske & Budrich.
- Langeegger, Bettina (2007). *Identitätsentwicklung in der Adoleszenz unter besonderer Berücksichtigung sozialer Einflüsse*. Hamburg: Diplomica Verlag
- Lange, Andreas (2000). Sozialisation durch Medien. In Grundmann, Matthias; Lüscher, Kurt (Hrsg.). *Sozialökologische Sozialisationsforschung* (S. 305-332) Konstanz: Universitätsverlag.
- Langel, Helmut (2000). *Kulte und Sekten. Gefährliche Zeiterscheinung oder moderne Religionsvielfalt?* München: Olzog.
- Lau, Thomas (1992). *Die heiligen Narren. Punk 1976-1986*. Berlin: De Gruyter Verlag.
- Leggewie, Claus (2003). *Die Globalisierung und ihre Gegner*, München: Beck
- Linzer, Martina; Schuchlantz, Günter (2009). *Absolutely Free!? Die Grazer 1968er-Bewegung und wer oder was von ihren Idealen noch übrig geblieben ist. Eine Retrospektive*. Gefunden am 17. November 2010 unter http://www.khg-graz.at/cms/fileadmin/DenkenUndGlauben/DG155/dg-155_innenteil_web.pdf
- Lischka, Konrad (2002). *Spielplatz Computer. Kultur, Geschichte und Ästhetik des Computerspiels*, Hannover: Heise-Verlag.
- Loh, Hannes; Güngör, Murat (2002). *Fear of a Kanak Planet: HipHop zwischen Weltkultur und Nazi-Rap*. Höfen: Hannibal Verlag.
- Luger, Kurt (1992) *Das Lebensstilkonzept in der Kommunikationsforschung*. (S. 194-198). Wien: Studien Verlag.
- Luhmann, Niklas (1993). *Gesellschaftstheorie und Semantik. Studien zur Wissenssoziologie der modernen Gesellschaft*. (S. 251). Frankfurt am Main: Suhrkamp.
- Luhmann, Niklas (1995). *Soziologische Aufklärung, Band 6*. (S. 132). Opladen: Leske & Budrich.
- Macmillan, Pan (1999). *Generation Ecstasy: Into the World of Techno and Rave Culture*, Routledge: Billboard Books.
- Mansell, Jürgen; Fromme, Johannes; Kommer, Sven & Treumann, Klaus-Peter (1999). (Hrsg.). *Selbstsozialisation, Kinderkultur und Mediennutzung*, (S. 9-22) Opladen: Leske + Budrich.
- Marshall, George (1993). *Spirit of 69 – Eine „Skinhead“ Bibel, Deutsche Übersetzung*, Lockerbie: S.T. Publishing.
- Marshall, George (1998). *Skinhead Nation, Deutsche Übersetzung*, Lockerbie: S.T. Publishing.
- Matzke, Peter; Seeliger, Tobias (2002). *Das Gothic- und Dark Wave-Lexikon. Das Lexikon der Schwarzen Szene von Ambient bis Industrial, von Neofolk bis Future Pop und von Gothic Rock bis Black Metal*, Berlin: Schwarzkopf & Schwarzkopf.
- Mayer-Kuckuk, Finn (2007): *Die Leiden des jungen Prinzen aus Lumbli*. Gefunden am 13. November 2010 unter <http://www.handelsblatt.com/magazin/kultur-lifestyle/die-leiden-des-jungen-prinzen-aus-lumbli;1288310>
- McNeill, Legs, McCain, Gillian (2004). *Please Kill Me! – die unzensurierte Geschichte des Punk*. Höfen: Hannibal Verlag.
- McRobbie, Angela (ohne Jahresangabe): Muskelpakete und Schwänze. Die Bedeutung der Girlie Kultur. In Baldauf, Annette; Weingartner, Katharina (Hrsg.). *Lips, Tits, Hits, Power? Popkultur und Feminismus*. (S. 278). Wien, Bozen: Folio Verlag.
- Mecklenburg, Jens (1996). (Hrsg.) *Antifa – Reader*, Berlin: Elefanten Press.
- Mecssics, Markus (2006). *Skinheads: Antirassisten oder rechte Schläger*, Münster: LIT Verlag.
- Mietzel, Gerd (2002). *Wege in die Entwicklungspsychologie. Kindheit und Jugend*, Weinheim: Beltz Verlag.
- Mikusch, Alex (2005). *Cliquenorientierte Arbeit in der offenen Jugendarbeit*. In Steirischer Dachverband der offenen Jugendarbeit. Gefunden am 11. Oktober 2010 unter http://www.dv-jugend.at/fileadmin/user_upload/Pdfs/jugend_inside_maerz2005.pdf
- Mikusch, Alex; Schweidlenka, Roman (2009). *Wer fürchtet sich vorm weißen Mann?* Graz: ESO.INFO.
- Miles, Barry (2005). *Hippies*. München: Collection Rolf Heyne.

- Müller-Lietzkow, Jörg (2006). *Sport im Jahr 2050: E-Sport! Oder: Ist E-Sport Sport?* In Merz Wissenschaft. München: Institut für Medienpädagogik.
- Moser, Heinz (2010). *Gesellschaftlicher Wandel und Animation*. In Wandeler, Bernard (Hrsg.) Soziokulturelle Animation. Professionelles Handeln zur Förderung von Zivilgesellschaft, Partizipation und Kohäsion. (S. 69-70). Luzern: Interact.
- Moser, Heinz; Müller, Emanuel; Wettstein, Heinz; Willener, Alex (1999). *Soziokulturelle Animation, Grundfragen, Grundlagen, Grundsätze*. Luzern: Verlag für Soziales und Kulturelles.
- Neuser, Wolfgang (2007). *Jugend und Religion: Wahrnehmungen, Herausforderungen, Perspektiven für die CVJM-Arbeit*. (S. 8). Gefunden am 11. Oktober 2010 unter http://www.cvjm.de/uploads/media/Impulsreferat_Jugend_und_Religion.pdf
- Neumann, Jörg (2001). *Aggressives Verhalten rechtsextremer Jugendlicher. Eine sozialpsychologische Untersuchung*. Münster: Waxmann Verlag.
- Niederberger, Judith (1997). *Von der Kunst des Jugendmarketing*. In Stapferhaus Lenzburg (Hrsg.). *a walk on the wild side. Jugendszenen in der Schweiz von den 30er Jahren bis heute*. (S. 250– 256). Zürich: Chronos Verlag.
- Niebold, Hannes (2009). *Comic und Manga*, Culture Team, Berlin: Archiv der Jugendkulturen.
- Nordlohne, Elisabeth (1992). *Die Kosten jugendlicher Problembewältigung. Alkohol-, Zigaretten- und Arzneimittelkonsum im Jugendalter*. Weinheim: Juventa Verlag.
- Nym, Alexander (2010). (Hrsg.) *Schillerndes Dunkel: Geschichte, Entwicklung und Themen der Gothic-Szene*. Espenhain: Plöttner Verlag.
- Oberwittler, Jörg (2008): *Aalglatt bis zum Anschlag*. Gefunden am 21. Oktober 2010 unter http://einestages.spiegel.de/static/topicalbumbackground/2002/aalglatt_bis_zum_anschlag.html?o=position-ASCENDING&s=3&r=1&a=2002&c=1
- Oerter, Rolf; Dreher, Eva (2002). *Jugendalter*. In Oerter, Rolf; Montada, Leo (Hrsg.). *Entwicklungspsychologie*. (5. Auflage). Basel: Beltz Verlag.
- O'Hara, Craig (2001). *The Philosophie of Punk. Die Geschichte einer Kulturrevolte*. Mainz: Ventil Verlag.
- Pichler, Heidelinde, Weberndorfer, Christina (1996): *Jugend und Gesundheit. Schwerpunkt Jugendlichenuntersuchung*. Linz: Universität Linz, Sozialwissenschaftliche Vereinigung.
- Piepenbrink, Johannes (2010). *Jugendkulturen*. In Aus Politik und Zeitgeschichte. Gefunden am 2. November 2010 unter <http://www.bpb.de/files/HQ156C.pdf>
- Platthaus, Andreas (2008). *Comics und Mangas*. (S. 95– 99). München: C.H. Beck Verlag.
- Poell, Klaus; Tietze, Wolfgang & Toubartz, Elke (1995). *Wilde Zeit. Von Teddyboys zu Technokids. Ein Arbeitsbuch zur Jugendkultur von den 50er Jahren bis heute*. Mühlheim: Verlag an der Ruhr.
- Polak, Regina; Kromer, Ingrid & Friesl, Christian (2007). *Lieben. Leisten. Hoffen. Die Wertewelt junger Menschen in Österreich*. Wien: Czernin Verlag.
- Porschardt, Ulf (2004). *Die Rebellion der Kaschmir-Kinder*. Gefunden am 21. November 2010 unter http://www.welt.de/print-wams/article112647/Die_Rebellion_der_Kaschmir_Kinder.html
- Preiser, Siegfried (2002). *Jugend und Politik. Anpassung – Partizipation – Extremismus*. In Oerter, Rolf; Montada, Leo (Hrsg.). *Entwicklungspsychologie*. (S. 874– 884). Weinheim: Beltz Verlag.
- Richard, Birgit (1995). *Todesbilder. Kunst, Subkultur, Medien*, München: Fink Verlag.
- Rötzer, Florian (2003). *Computerspiele verbessern die Aufmerksamkeit*, Gefunden am 1. November 2010 unter <http://www.heise.de/bin/tp/issue/r4/download.cgi?artikelnr=14900&pfad=/tp/r4/artikel/14/14900>
- Rohmann, Gabriele (2009). *Jugendkulturen made in Japan*, Culture Team. Berlin: Archiv der Jugendkulturen.
- Rohmann, Gabriele (Hrsg.) (2007). *Krasse Töchter. Mädchen in Jugendkulturen*. Berlin: Archiv der Jugendkulturen.
- Romanowska, Lucja (2009). *Euch die Uhren – uns die Zeit: Straßenpunks 1999-2009*. Mainz: Ventil Verlag.
- Rommelsbacher, Birgit (2006). *Der Hass hat uns geeint. Junge Rechtsextreme und ihr Ausstieg aus der Szene*, Frankfurt a. M.: Campus Verlag.

- Roth, Roland (1989). Demonstrieren, Blockieren: Neue Qualitäten in der politischen Auseinandersetzung? In Heitmeyer, *Wilhelm. Jugend – Staat – Gewalt: Politische Sozialisation von Jugendlichen, Jugendpolitik und politische Bildung* (S. 191–204). Weinheim: Juventa Verlag.
- Rothen, Michèle (2008) Perfekte Opfer. In *Das Magazin* 38. Gefunden am 1. Oktober 2010 unter <http://dasmagazin.ch/index.php/perfekte-opfer/>
- Rutkowski, Roman (2004). *Das Charisma des Grabes* Szenegröße. (S. 42). Norderstedt: Books on Demand.
- Savage, John (2001). *Englands Dreaming – Anarchy, Sex Pistols, Punk Rock and Beyond*. Berlin: Edition Tiamat.
- Schiffhauer, Werner (2010). *Nach dem Islamismus. Eine Ethnografie der Islamischen Gemeinschaft Milli Görüs*. Berlin: Suhrkamp Verlag.
- Schlieben, Michael (2007). *Der Traum von der Querfront*, ZeitOnline. Gefunden am 31. Oktober 2010 unter <http://www.zeit.de/online/2007/22/rechte-globalisierungsgegner>
- Schmidt, Christina (2009). *Fitness fördert die Karriere*. In Vital. Gefunden am 22. November 2010 unter <http://www.vital.de/artikel/fitness-foerdert-die-karriere>
- Schmidt, Doris; Janalik, Heinz (2000). *Grufties – Jugendkultur in Schwarz*. Baltmannsweiler: Schneider Verlag Hohengehren.
- Schmiedke-Rindt, Carina (1998). *„Express Yourself – Madonna Be With You“ – Madonna – Fans und ihre Lebenswelt*, Augsburg: Sonnentanz Verlag.
- Schwarz, Stefanie (2009). *Die Jesus Freaks – eine religiöse Jugendkultur*. (S.1) Berlin: Evangelische Zentralstelle für Weltanschauungsfragen.
- Schweizerischer Nationalfonds SNF, gefunden am 20. November 2010 unter <http://www.snf.ch/d/medien/medienmitteilungen/seiten/2006.aspx?NEWSID=214&WEBID=705D0BF9-BC95-43E6-BF65-F8B316A4D74E>
- Schwier, Jürgen (1996). Skating und Streetball im freien Bewegungsleben von Kindern und Jugendlichen. In Schmidt, Werner (Hrsg.). *Kindheit und Sport – Gestern und Heute*. Hamburg: Czwalina
- Seewaldt, Christian (1997). *Alles über Skateboarding*, Münster, Monster Verlag.
- Seiffge-Krenke, Inge (1994). *Gesundheitspsychologie des Jugendalters*, Göttingen: Hogrefe.
- Shell Jugendstudie (2006). *Fünfzehnte Shell Jugendstudie: Eine pragmatische Generation unter Druck*. Frankfurt am Main: Fischer Taschenbuch Verlag.
- Shell Jugendstudie (2010): *Sechzehnte Shell Jugendstudie: Jugend 2010*. Frankfurt am Main: Fischer Taschenbuch Verlag.
- SpiegelOnline (2008). *Lolita – Szene in Tokio – Jeden Sonntag Halloween*. Gefunden am 12. November 2010 unter <http://www.spiegel.de/reise/aktuell/0,1518,587441,00.html>
- Silbereisen, Rainer; K. Ahnert, Lieselotte (2002). *Soziale Kognition – Entwicklung von Sozialem Wissen und Verstehen*. In Oerter, Rolf; Montada, Leo (Hrsg.) *Entwicklungspsychologie*. (S. 590-618). Weinheim: Beltz Verlag.
- SpoKK (1997). (Hrsg.). *Kursbuch JugendKultur. Stile, Szenen und Identitäten vor der Jahrtausendwende*. Köln: Bollmann.
- Stäheli, Reto (2010). *Transformationen – Das Verständnis von Soziokultureller Animation zu Kultur und Kunst*. In Wandeler, Bernard (Hrsg.) *Soziokulturelle Animation. Professionelles Handeln zur Förderung von Zivilgesellschaft, Partizipation und Kohäsion*. (S. 237). Luzern: Interact.
- Stangl, Werner (2006). *Beziehung zwischen Eltern und ihren jugendlichen Kindern*. Gefunden am 23. Oktober 2010 unter <http://arbeitsblaetter.stangl-taller.at/JUGENDALTER/Spannungsfeld-Eltern-Peers.shtml>
- Steckmeister, Gabriele (1998). *Komplizinnen*. In Zur Wiesch, Schulte; Peter, Heinrich Jochen (Hrsg.). *Wörterbuch zur Mikropolitik*. (S. 135–136). Opladen: VS Verlag.
- Stein, Gerd (1982). (Hrsg.). *Bohemien – Tramp – Sponti. Boheme und Alternativkultur*. Frankfurt a. M.: Fischer Taschenbuch Verlag.

- Stöss, Richard (2005). *Rechtsextremismus im Wandel*. Berlin: Friedrich Ebert Stiftung.
- t Factory Trendagentur GmbH Hamburg (2009). *Timescout – Sonderauswertung: Jugend-Szene*. Gefunden am 11. November 2010 unter <http://www.tfactory.com/5000trendstudie-TimescoutZ.pdf>
- Theis, Hermann-Josef (2002). Fitnessfakten Teil 3 – Ergebnisse der Fitness-Sportler-Befragung. In Verband Deutscher Fitness- und Freizeitunternehmen (Hrsg.). Gefunden am 23. November 2010 unter http://www.gbe-bund.de/gbe10/abrechnung.prc_abr_test_logon?p_uid=gastg&p_aid=&p_knoten=FID&p_sprache=D&p_suchstring=9985
- Tillmann, Klaus-Jürgen (2001). *Sozialisationstheorien. Eine Einführung in den Zusammenhang von Gesellschaft, Institution und Subjektwerdung*, Reinbeck bei Hamburg: Rowohlt Taschenbuch.
- Turner, Alwyn (2008). *Crisis, What Crisis?: Britain in the 1970s*. London: Aurum Press.
- Unicef-Studie (2006). *Werte der Kinder: Eine Zusammenfassung der Kernergebnisse*. In GEOLino gefunden am 1. Dezember 2010 unter <http://www.vorbildsein.de/cms/docs/doc5222.pdf>
- Verlan, Sascha; Loh, Hannes (2002). *20 Jahre HipHop in Deutschland*. Höfen: Hannibal Verlag.
- Villanyi, Dirk (2002): *Jugendkonsum. Anti -Ratio-Pharm im Warenkorb*. Gefunden am 17. Oktober 2010 unter http://www.wiwi.uni-rostock.de/fileadmin/Institute/ISD/Lehrstuhl_Makrosoziologie/Lehrmaterialien/Dr._Neu/Narziss_im_Supermarkt_SS02/Villanyi_Jugendkonsum.pdf
- Volkman, Angela (2004). *Eva wo bist du? Die Geschlechterperspektive im Religionsunterricht am Beispiel einer Religionsbuchanalyse zu biblischen Themen*. (S. 65). Würzburg: Königshausen & Neumann.
- Vogelsang, Waldemar (2002). *Stilistische Strukturmerkmale heutiger Jugendkulturen*. Gefunden am 12. November 2010 unter http://www.thomasbauer.at/tab/media/rezensionen_medpaed/bc89410ab8f59323.doc
- Weimann, Theresa (2006). *Japan-Trend: Maskottchen mit blutigen Krallen*. Gefunden am 11. November 2010 unter <http://www.spiegel.de/schulspiegel/0,1518,410163,00.html>
- Weiss, Michael (2000). Begleitmusik zu Mord und Totschlag. Rechtsrock in Deutschland. In Reihe antifaschistischer Texte (Hrsg.). *White Noise. Rechtsrock, Skinhead – Music, Blood & Honour – Einblicke in die internationale Neonazi-Musik-Szene*. (S. 63-68). Hamburg, Münster, Unrast Verlag.
- Welsch, Wolfgang (2007). Moderne und Postmoderne. In Pechmann, Ralph (Hrsg.). *Zeugnis im Dialog, Zukunftsfähiges Christensein in der Jahrtausendwende*. Reader zum Internationalen Pfingst-Symposium. (S. 21-27). Reichelsheim: Deutsches Institut für Jugend und Gesellschaft.
- Wenzel, Steffen (1997). *Urban und utilitär. Straßensport in Jugendkulturen*. In SPoKK Kursbuch Jugendkultur. (S. 182-189). Mannheim: Bollmann.
- Wessely, Helga; Schneeberger, Rudi (1999). *Outdoorsport und Naturschutz*. München: Bayrische Akademie für Naturschutz und Landschaftspflege.
- Weyrich, Marcel (2007). *Marke Emo*. Gefunden am 13. Dez. 2010 unter <http://static.twoday.net/portalmedkultpaed/files/EMO.pdf>
- Wiesmann, Susanne (2002). *Idealisiert und vernachlässigt: Jugend 2002*. Gefunden am 3. Januar 2011 unter <http://forum.sexualaufklaerung.de/index.php?docid=677>
- Wiling, Dirk; Kohlstruck, Michael (Hrsg.). (2010). *Mobiles Beratungsteam. Einblicke III. Ein Werkstattbuch*. Gefunden am 2. Dezember 2010 unter http://opus.kobv.de/tuberlin/volltexte/2010/2560/pdf/kohlstruck_einblicke_III.pdf?bsi_scan_0223D258F3B23CA7=0&bsi_scan_filename=kohlstruck_einblicke_III.pdf
- Wippermann, Carsten; Zarcos-Lamolda; Astrid, Krafeld & Franz Josef (2002). *Auf der Suche nach Thrill und Geborgenheit. Lebenswelten rechtsradikaler Jugendlicher und neue pädagogische Perspektiven*. Opladen: Leske & Budrich.
- Wünsch, Carsten; Jenderek, Bastian (2008). Computerspielen als Unterhaltung. In Quandt, Thorsten; Wimmer Jeffrey & Wolling, Jens (Hrsg.), *Die Computerspieler. Studien zur Nutzung von Computergames* (S. 41-56) Wiesbaden: VS Verlag.
- Wyneken Gustaw (1914). *Schule und Jugendkultur*. 2. Aufl. Jena: Dietrichs Verlag
- Youniss, James (1994). *Soziale Konstruktion und psychische Entwicklung*. In: Krappmann Lothar; Oswald Hans (Hrsg.). Frankfurt a.M.: Suhrkamp Verlag.

- Zimmermann, Oliver (2000). *Ideologie einer Jugendkultur am Beispiel der Gothic- und Darkwave-Szene*. Gefunden am 12. November 2010 unter <http://www.angelfire.com/on3/darkalliance/texte/diplom.htm>
- Zentner, Manfred (2005). Vergnügen – ein Wort, das Generationskonflikte auslöst, in: Koller, Gerald (Hrsg.). *Highmat Erzählkreise zu Jugend, Rausch und Risiko*. (S. 135-146).-Mödling: Edition Roesner.
- Zöller, Christa (2000). *Rockmusik als jugendliche Weltanschauung und Mythologie*. Religion und Biographie, Zürich: LIT Verlag.