

Waldemar Vogelgesang

Jugendkulturen und Medien.

Aktuelle Ergebnisse der Jugendmedienforschung

1.) Bunter Vogel Jugend: Es gibt heute so viele Jugenden wie es Jugendliche gibt

These: Jugend kann heute nicht mehr nur als entwicklungspsychologische Kategorie begriffen werden, als eine sozusagen von den Rändern Kind - Erwachsene/r her definierte Altersgruppe und Statuspassage. Vielmehr wird Jugend - im Spannungsfeld von gesellschaftlichen Wandlungsprozessen und szenenbezogenen Verselbständigungen - zunehmend zu einer vielgestaltigen und autonomen Lebensform.

"Die Jugend gibt es nicht", so der programmatische Titel eines Aufsatzes des Soziologen Erwin Scheuch (1975). Diese Feststellung sollte - auch oder gerade heute - den Ausgangspunkt jedweder Beschäftigung mit Jugendfragen bilden. Denn jeder Versuch, die Jugend als Ganzes zu kennzeichnen, ganz gleich mit welchem Etikett man es versucht, verfehlt von vornherein die Wirklichkeit. Aussagen über "die Jugend" werden der Vielfalt jugendlicher Lebensweisen nicht gerecht, Jugend ist immer im Plural aufzufassen. Oder noch radikaler formuliert: Es gibt heute so viele Jugenden wie es Jugendliche gibt.

In der Tat, selbst bei lediglich kursorischer Betrachtung fällt auf, welche Vielfalt die jugendliche Daseinsgestaltung angenommen hat. In Fortführung und Steigerung des auch in der älteren Jugendforschung ausgewiesenen Trends zur jugendeigenen Gruppenbildung - gemeint ist hier vor allem das Konzept der Peer-Gruppen - hat sich mittlerweile eine beinahe unüberschaubare Palette von Jugendszenen gebildet, deren Erscheinungsformen einen sehr eigenwilligen - und auch sehr eigenständigen - Charakter haben. Nirgendwo scheint der von Peter Gross (1994) konzipierte Begriff von der 'Multioptionsgesellschaft' passender als hier.

Aber die damit angesprochene Entwicklung reicht weit über die kulturellen Praxisformen der Jugendlichen hinaus. Denn im Sog gesamtgesellschaftlicher Individualisierungsprozesse verlieren vormals verbindliche Rollen und Lebenspläne an Prägekraft. Die Devise heute lautet: *Anything goes*. Freunde, Partner, Lebensstil, soziale Bezugsgruppen, Konsumgüter, Ausbildung und Beruf, Sinnfindung und Selbstdarstellung geraten unter die Verfügungsmacht des Einzelnen. Es ist das Individuum selbst, das zum Bastler seines Lebens wird. Der englische Soziologe Anthony Giddens (1998; S. 49) hat diese

individualisierte Lebensform auf die griffige Formel gebracht hat: "Man hat keine Wahl, außer zu wählen."

Diese Entwicklung hat mittlerweile auch die Jugendlichen und ihre Lebensformen voll erfaßt, d.h. sie können - und müssen - ihren Weg durch die Jugendphase verstärkt nach eigenem Gutdünken gestalten. Modernität heißt deshalb auch für sie Entscheidungsfreiheit bei der Planung und Verwirklichung der eigenen Existenz. Daß unter Bedingungen wachsender Wahlmöglichkeiten das Leben allerdings nicht einfacher, auch nicht einfach glücklicher wird, sei nur am Rande erwähnt. Denn die expandierenden Ansprüche sind schnell zu enttäuschen und es können Desorientierungen und Stabilitätsverluste entstehen. Angesichts der Vielzahl von Möglichkeiten und kaum noch kalkulierbaren gesellschaftlichen Entwicklungen mehren sich die Zweifel, ob die getroffene Wahl nicht eine Festlegung darstellt, die das Eigentliche und Bessere gerade verpassen läßt. Aber es dominiert unter den Jugendlichen heute eine optimistische Grundhaltung. Ein 14-Jähriger hat in unserer aktuellen Studie *Jugend im Stadt-Land-Vergleich* dafür eine prägnante Umschreibung gefunden, die wir auch als Buch-Titel gewählt haben: "*Meine Zukunft bin ich!*" (Vogelgesang 2001).

Besonders markant tritt die Verselbständigung der heutigen Jugendlichen im Freizeit- und Mediensektor sowie bei der Wahl ihrer Bezugsgruppen und Szenen zutage.

2.) Freizeit als Erlebnismittelpunkt und jugendkulturelle Arena

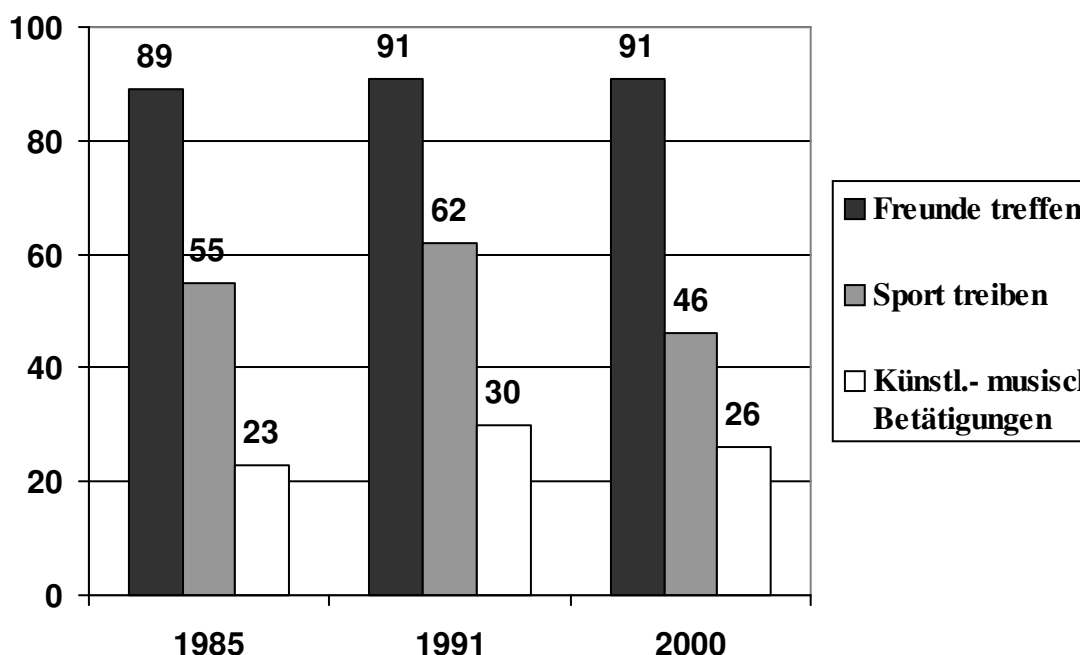
These: Die Sphäre der Freizeit wird für die Jugendlichen zunehmend zum Erlebnismittelpunkt, weil sie ihnen in vielfältiger Weise Kontakt-, Experimentier- und Entfaltungsspielräume eröffnet. Innerhalb des jugendlichen Freizeitraums spielt die Beziehungen zu Gleichaltrigen eine zentrale Bedeutung. Zudem ist ein regelrechter Jugendkulturmarkt entstanden, auf dem sich jeder "stilvoll" bedienen und einbringen kann.

In keinem anderen gesellschaftlichen Bereich zeigen sich die veränderten Teilhabechancen von Jugendlichen so deutlich, wie im Freizeitsektor. Die gewandelten Rahmenbedingungen des Jugendalters, insb. die Verlängerung der Ausbildungszeit, der späte Berufseintritt, das hohe Heiratsalter, die wachsende Kaufkraft und nicht zuletzt die starke Bindung an altersgleiche Gruppen, bilden die Voraussetzung dafür, daß Jugendliche sich hier nach Belieben bedienen können. Der Trend zur Freizeit drückt sich auch in der Zeitressource aus, über

die sie heute verfügen. So stehen ihnen an Werktagen 5½ Stunden zur freien Verfügung, am Wochenende sind es über 8 Stunden. Jugendliche nutzen diese Zeit für eine große Bandbreite von Aktivitäten, sie leben und erleben ihre Freizeit sehr intensiv und schätzen sie über alles. "Freizeit ist mein Leben", so die vielfach geäußerte Auffassung Jugendlicher vor allem in der ersten Phase der Jugendzeit, also im Teenie-Alter.

Um Entwicklungen im Freizeitbereich in den letzten knapp zwei Jahrzehnten genauer fassen zu können, sind Vergleiche mit früheren Untersuchungen hilfreich, die wir mit unserer Forschungsgruppe durchgeführt haben. Aus Gründen der Übersichtlichkeit sind lediglich drei für den jugendlichen Freizeitraum charakteristische Aktivitäten berücksichtigt: Geselligkeit, Sport und kulturelle Betätigungen.

Abb. 1: Freizeitaktivitäten im Zeitvergleich (Angaben in Prozent)



Dabei zeigt sich: Die höchste Priorität im Freizeitverhalten haben ganz eindeutig gesellige Aktivitäten im Kontext von Gleichaltrigen. Das Treffen von Freunden, das gemeinsame Ausgehen in Kneipen und Diskotheken oder Kinobesuche, für alle diese Unternehmungen, die Jugendliche gern unter dem Oberbegriff 'weggehen' zusammenfassen, gilt: Man will mit Altersgleichen zusammenkommen, um Bekanntschaften zu machen, Freundschaften zu pflegen, gemeinsam Spaß zu haben. Ob Stadt oder Land, Mitte der 80er Jahre oder heute, das Zusammensein mit Freunden und die Gruppenanbindung prägen die Freizeit der Heranwachsenden. Für ihre Freunde und Gruppen

wenden sie dabei auch einen erheblichen Teil ihrer freien Zeit auf. Zudem haben diese einen starken Einfluß auf das Konsumverhalten, wobei dem neuesten Handy-, CD- und MP3-Player oder Jeans-Modell in vielen Fällen die Bedeutung von demonstrativen Status- und Abgrenzungsszeichen zukommt, wie in den Gesprächen mit den Jugendlichen immer wieder herausgestellt wurde. Um nur ein Beispiel aus einer Fülle von sinngemäß ähnlichen Äußerungen anzuführen: *“Medien und Klamotten sind einfach hip, ein Muß, Maßstab”* (Claire, 16 Jahre).

In dieser Äußerung deutet sich an, daß jugendliche Bezugsgruppen häufig Bestandteil einer größeren Szene sind, gleichsam ihr verlängerter lokaler Arm. Die hier hoch geschätzten Symbole werden zum Ausweis der Zugehörigkeit und Anerkennung. Und damit sind wir bei einem weiteren Charakteristikum jugendlicher Freizeit angelangt: den Jugendszenen. Zwar gab es auch in der Vergangenheit Jugendkulturen, etwa die "Wandervögel" um die Jahrhundertwende, die "Wilden Cliques" der Weimarer Republik oder die "Swinger" und "Edelweißpiraten" in der NS-Zeit. Aber gegenwärtig erleben wir einen regelrechten Boom von Jugendkulturen und Jugendszenen: Skinheads, Neonazis, okkulte Gruppen, Fußballfans, Skater, Sprayer, die jugendlichen Fans von Fernsehserien, Computerfreaks und nicht zuletzt die Anhänger der unterschiedlichsten Musikgruppen und -stile bestimmen den Jugendalltag.

Bereits an dieser einfachen Aufzählung läßt sich erkennen, daß nicht nur die Jugend, sondern auch ihre Kulturen heute nur im Plural existieren. Sie stellen "kleine Lebenswelten" dar und unterscheiden sich intern teilweise ebenso stark voneinander, wie von der Gesamtgesellschaft. Spezifische Formen von Körperstyling und Medienvorlieben, von Sprache und Verhalten verdichten sich dabei zu signifikanten Ausdrucksmitteln, die Zugehörigkeit und Abgrenzung in gleicher Weise anzeigen. Wie weit diesbezüglich die Aufspaltung der heutigen Jugend in ihren Szenen bereits fortgeschritten ist, und wie ambivalent dieser Prozeß von den Jugendlichen teilweise selbst erlebt wird, schilderte eine 18-Jährige bereits vor fast 20 Jahren in eindringlicher Weise - eine Einschätzung, die auch für die Gegenwart nichts von ihrer Aktualität verloren hat:

"Eine Entwicklung, die mir als Jugendlichem stark auffällt, und die mich auch vor Probleme stellt, ist die freiwillige Spaltung der Jugend in mehr oder minder starke politische Gruppierungen. Zum Beispiel Punks, Teds, Freaks, Popper, Skinheads. Viele Jugendliche stellen sich ganz deutlich und mit Stolz in den Windschatten dieser Gruppierungen oder nehmen selbst aktiv an ihnen teil,

wobei aktiv nicht im Sinne tatsächlicher Aktivität zu verstehen ist. Meist beschränkt sich das Aktiv-Sein auf Äußerlichkeiten wie Kleidung, Haarschnitt, bevorzugte Musiker und Marke des gefahrenen Wagens. Traurig finde ich daran, daß es zunehmend schwieriger wird, Kontakte zu verschiedenen Personen aus verschiedenen Gruppierungen zu unterhalten, da die Bekanntschaft mit einem Punk allein schon eine Verbindung zu einem Popper verbietet, auch wenn beide menschlich in Ordnung sind. Manchmal erinnert mich die Spaltung unter den Jugendlichen schon fast an das indische Kastensystem" (zit.n. Zinnecker 1982, S. 481).

3. Die Mediatisierung des Jugendalltags

These: Die heutige Jugend ist die erste Generation, die erste Gruppe, die von Beginn an Kultur als Medien- und Computerkultur kennengelernt hat. Jugendliche spielen Computer- und Videospiele, ihnen steht ein Überangebot an Fernsehkanälen zur Verfügung, sie surfen durch das Internet, schaffen Gemeinschaften, soziale Beziehungen und Identitäten in einem ganz und gar neuen und originären kulturellen Raum.“

Kinder und Jugendliche wachsen heute in einer Umwelt auf, die wie nie zuvor von Medien geprägt ist. Sie bilden eine Generation, die von Beginn an Kultur als Medienkultur kennenlernt. Denn überall gibt es Fernsehgeräte, Radios, CD-Player, Zeitschriften, Bücher und Kinos. Auch die - vielfach gar nicht mehr so neuen - Neuen Medien erobern unaufhaltsam ihren Lebensraum, wobei vor allem die rasante Verbreitung von E-Mail-, Handy- und SMS-Kommunikation einen Typus von telesozialen Verhalten erzeugt, der ihnen bereits ein weiteres Etikett eingebracht hat: „Generation @“ (Opaschowski 1999). Ihr Wahrzeichen u.a.: Eine Daumengelenkigkeit, die sogar manche Orthopäden verblüfft.

Daß angesichts dieser Medienfaszination und der dynamischen Veränderungen des Medienmarktes immer wieder die Frage gestellt wird, wie die Heranwachsenden mit der medialen Allumfassung zurechtkommen, erscheint nur zu verständlich. Dies nicht zuletzt auch deshalb, weil gravierende negative Auswirkungen für möglich gehalten werden. Die pädagogische Besorgnis gipfelt dabei in der Befürchtung, daß Medien junge Menschen aus ihren Bindungen herausreißen und sie vereinzelt und isoliert vor dem Fernseher, dem Computer und in dem 'Dschungel Internet' zurücklassen würden. Unfähigkeit zum sozialen Miteinander, Kontakt- und Sprachlosigkeit seien die Folge - eine Spaßgeneration, die sich medial zu Tode amüsiert.

Um es vorwegzunehmen: Wir haben in unseren Untersuchungen für die in solchen Befürchtungen unterstellte Fragmentarisierung des Sozialen, jedenfalls als Globalentwicklung, keine Anhaltspunkte gefunden. Im Gegenteil, durch die Ausdehnung der Medien erweitert sich die Zahl der wählbaren Kommunikationsformen, Selbstdarstellungsmuster und Gruppenzugehörigkeiten. Auch ist es nicht zutreffend, dass Handys und SMS, Chatten und E-Mails zu Beziehungen ohne Bestand und zu Kommunikationen ohne Inhalt führen. Richtig ist vielmehr, dass diese Kommunikationsmedien sichtbare - und zugegeben manchmal etwas nervige - Indikatoren dafür sind, dass wir in einer medientechnischen Innovationsphase leben und die Jugendlichen - ein weiteres Mal - zur medialen Avantgarde zählen.

a) Mediennutzung

Wie sieht nun der Medienalltag der Jugendlichen aus? Die Ergebnisse unserer Studie zeigen hier ein klares Bild: Fernsehen und Musikhören sind nach wie vor die unangefochtenen Spitzenreiter in ihrem Medienensemble. Die Nutzung von Printmedien ist dagegen leicht zurückgegangen. Zu den größten Verlierern, jedenfalls hinsichtlich der Intensität der Nutzung, zählt das Medium Video, zu den größten Gewinnern Computer und Internet. Denn vier Fünftel der Jugendlichen verfügen derzeit bereits über Erfahrung im Umgang mit dem PC und immerhin die Hälfte mit Netzkommunikation. Auffällig sind dabei die zum Teil sehr großen Nutzungsunterschiede zwischen Jungen und Mädchen, Hoch- und Niedriggebildeten und Stadt- und Landjugendlichen.

Unter einer eher strukturellen Perspektive läßt sich der alltägliche Medienhabitus der Jugendlichen folgendermaßen charakterisieren:

- 1) Innerhalb des Freizeitraums nehmen Medien eine wichtige Funktion ein. Ja man kann sagen, Jugendliche sind heute wahre Medienfreaks: Sie nutzen (fast) alle Medien (fast) überall und zu (fast) allen Tageszeiten.
- 2) Die Nutzung von alten und neuen Medien steht dabei für die Jugendlichen nicht in einem Verdrängungsverhältnis, sondern sie sind untereinander durchaus anschlussfähig und auch miteinander kombinierbar. Die immer wieder kolportierte These, wonach vor allem Computer und Internet zum Bedeutungsverlust der Printmedien führen würden, ist nicht haltbar.
- 3) Medien können aber auch - und dies zeigt sich in der Gegenwart vor allem bei der Computer- und Internetnutzung - mit massiven sozialen Ungleichheiten einhergehen bzw. diese sichtbar machen oder sogar

verstärken (vgl. Vogelgesang 2002). Es zeichnet sich nämlich eine Entwicklung ab, wonach diese Medien besonders von denjenigen Jugendlichen handlungskompetent genutzt werden, die auch schon mit den alten Medien gut zurechtkamen. Man spricht in diesem Zusammenhang bereits von einer drohenden digitalen Spaltung der Jugend.

- 4) Zum Teil werden die vorhandenen Kompetenzdifferenzen durch Formen medialer Selbstsozialisation, gleichsam in eigener Regie, ausgeglichen. Denn wird das Wissen gerade im Umgang mit Computer und Internet nicht in schulischen oder außerschulischen Einrichtungen erworben, dann kompensieren dies viele Jugendlichen durch entsprechende Aktivitäten in ihrer Freizeit resp. in ihren Cliques.

Als erstes Zwischenfazit ist festzuhalten: Medien sind für Jugendliche ständige Alltagsbegleiter und sie flanieren regelrecht in den Kolonnaden des medialen Supermarktes und bedienen sich hier, je nach Situation und Stimmungslage, sehr gezielt und gekonnt. Wie selektiv sie dabei Medien auswählen und wie routiniert sie diese ins Tagesgeschehen einbetten, verdeutlicht ein Auszug aus einem Gespräch, das wir mit einer 15-jährigen Schülerin geführt haben:

“So sieht ein normaler Medientag bei mir aus: Morgens wach’ ich vom Radio auf, lese vor der Schule manchmal den Trierischen Volksfreund, Musik bei den Hausaufgaben, danach eine Stunde Computer, abends Fernsehen, meistens Serien. (...). Musik zur Beruhigung, Fernsehen zum Ausruhen und zur Unterhaltung, Computerspiele aus Lust und manchmal Frust, Lesen, weil es spannend ist und auch Spaß macht. (...) Ich denke, ich könnte nicht gut ohne Fernsehen und Radio auskommen. Schon eher könnte ich auf den Computer verzichten. Ich bin mir aber ganz sicher, daß das Leben ohne Medien viel langweiliger wäre” (Rebecca).

b) Medienfantum

Die Selektivität, Eigenwilligkeit und Kreativität, mit der Jugendliche bisweilen Medien nutzen, zeigt sich in besonderer Weise in Formen des medialen Fantums. Dabei spielt es vielfach keine Rolle, ob man Mitglied dieser Gemeinschaften oder Gruppen ist oder sich lediglich dem entsprechenden medienkulturellen Kommunikations- und Symbolssystem zugehörig fühlt. Gerade die expressiven Jugend- und Medienkulturen, wie gegenwärtig vor allem die Techno- und HipHop-Szene, haben durch die wachsende Kommerzialisierung eine internationale Stilsprache ausgebildet, deren

Elemente als Erkennungszeichen und Verständigungsbasis fungieren, aber auch eine klare Grenze zu den Nicht-Fans oder den Anhängern anderer medialer Stilrichtungen und Szenen markieren.

In einer ersten Annäherung an das Phänomen Medienfantum und seiner Größenordnung stellten wir in unserer Untersuchung den Jugendlichen folgende Frage: „Würdest Du dich als Medien-Fan bezeichnen, also als Anhänger einer bestimmten Musikrichtung, Fernsehsendung, Internetszene etc.?“

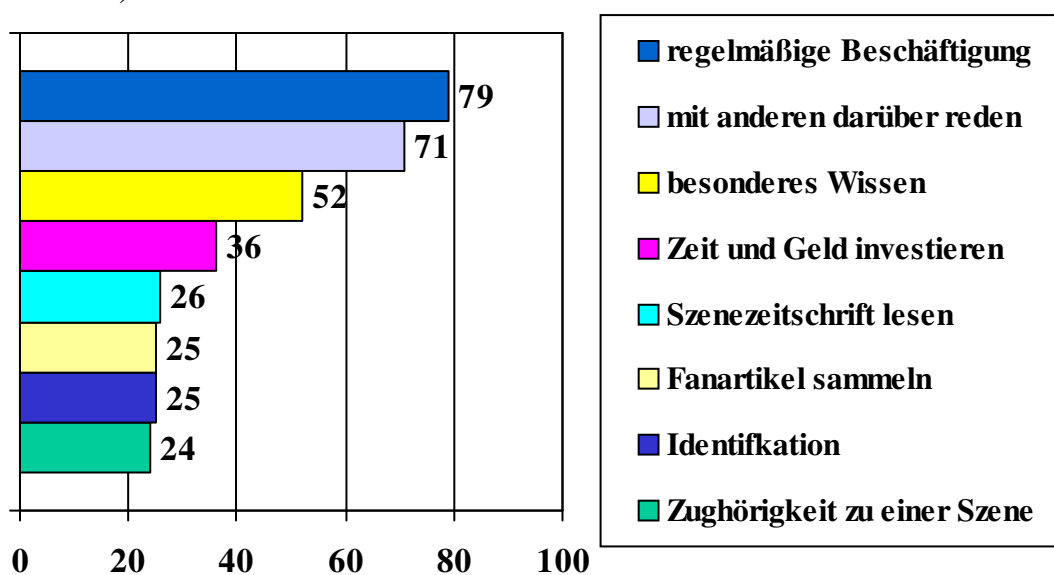
Auch wenn der Begriff Medienfantum zunächst einmal recht unspezifisch verwendet wird, so ist doch einigermäßen überraschend, daß 45% der Jugendlichen sich als Anhänger einer bestimmten Medienszene einstufen. Das bedeutet, fast die Hälfte der Befragten entwickelt eine besondere Begeisterung für bestimmte Medienformen oder auch Medienidole und fühlt sich als Teil einer entsprechenden Fangemeinschaft. Die sozialstrukturelle Analyse des jugendlichen Medienfantums weist dabei kleine Unterschiede hinsichtlich des Geschlechts (Jungen: 49%; Mädchen: 42%), aber große Differenzen bezüglich des Alters (14-17 Jahre: 52%; 18-21 Jahre: 47%; 22-25 Jahre: 34%) aus. Es sind also vor allem die Teenies, die die Majorität medialer Fangruppierungen bilden.

Um das weite Feld des jugendlichen Medienfantums etwas genauer einzugrenzen, wurden die Anhänger mittels einer offenen Frage gebeten, die Fanszene(n) zu benennen, in die sie in besonderer Weise involviert sind. Die Antworten beziehen sich dabei sowohl auf personenorientierte Fanformen (z.B. die Anhänger von Madonna, DiCaprio, Brad Pitt, den Böhsen Onkelz oder bestimmten Boy Groups) als auch auf gattungsorientiertes Fantum (etwa Hip-Hopper, Grufties, Online-Rollenspieler, Multi-Player-Freaks, Serienfans). Läßt man einmal den Aspekt unberücksichtigt, daß in jeder medialen Fanszene auch beachtliche Wissens- und Bindungsdifferenzen zwischen den Anhängern bestehen, so sind doch zwei Entwicklungen offenkundig: Zum einen sind es die beiden jugendlichen Lieblingsmedien Musik und Film/TV, die auch vermehrt zu Kristallisationspunkten für Fankulturen werden, zum anderen ist das Fantum exklusiv, d.h. es ist auf ein mediales Produkt resp. eine Gattungsform konzentriert. Während interszenische Fankombinationen - etwa die gleichzeitige Leidenschaft für Horrorfilme und Manga-Comics - die Ausnahme darstellen, sind intraszenische Fanformen häufiger zu finden. Beispielsweise gibt es jugendliche Fans von Seifenoperen, die sich gleichermaßen für die Serien *Marienhof*, *Verbotene Liebe* und *Gute Zeiten, Schlechte Zeiten* begeistern. Oder

es gibt Black Metal-Fans, deren Musikvergnügen sich parallel auf einzelne Stilderivate - also etwa *Doom*-, *Death*- und *Black-Metal* - bezieht.

Um die Praktiken und Bedeutungen des Medienfantums etwas näher aufzuschlüsseln, haben wir noch zusätzlich die Frage gestellt: „Was bedeutet es für dich, Fan zu sein?“ Ordnet man die Antworten nach der Häufigkeit der Nennungen, zeigt sich folgende Rangreihe:

Abb. 2.: Praktiken und Bedeutungsdimensionen des Medienfantums (Angaben in Prozent)



Wie zu erwarten steht an erster Stelle der Attribute, die einen Fan von einem Nicht-Fan unterscheiden, die „regelmäßige Beschäftigung“ (79%) mit dem Medienprodukt. Kenntnis und Vertrautheit mit dem begehrten medialen Objekt sind geradezu konstitutiv für das Fantum. Keine Serienfolge, Heftnummer, musikalische Neuerscheinung oder Computerspielvariante wird ausgelassen. Im Gegenteil, die Fans verfügen nicht selten schon vor der offiziellen Markteinführung darüber, da im Internet „gekupferte Versionen“ (Marcel, 16 Jahre) erhältlich sind. Als nächstes nennen die jugendlichen Befragten „mit anderen darüber reden“ (71%). Dies ist ebenfalls ein typisches Merkmal von Fantum, da die Vielschichtigkeit populärer Texte und Produkte zu verschiedenen Fragen, Deutungen und Recherchen animieren, über die man sich mit gleichgesinnten Fans auch verständigen möchte. Die medialen Fanobjekte sind also sowohl Gesprächsanlaß als auch Gesprächsgegenstand.

Auch „ein besonderes Wissen“ (52%) ist eine wichtige Ressource innerhalb der Kommunikation in der Fanszene. Es unterstreicht den eigenen Expertenstatus,

verschafft Geltung und Anerkennung und festigt zudem durch seine Abgrenzungsfunktion gegenüber der Erwachsenenwelt resp. anderen Fangemeinden die Gruppenzugehörigkeit. Weiterhin erachten die Befragten die Notwendigkeit „Zeit und Geld zu investieren“ (36%) als ein relevantes Kennzeichen des persönlichen Fantums. Bei einer so intensiven Beschäftigung mit einem Medienprodukt bleibt eine erhöhte Investition zunächst von Zeit zum Konsum der Serie oder Musik beispielsweise, später dann von Geld zum Erwerb der Produkte und Nebenprodukte des medialen Gegenstand nicht aus, wobei sich die Medienindustrie diese Zahlungsbereitschaft der Fans gerne zunutze macht. Auch „das Lesen einer Szenezeitschrift“ (26%) ist ein markantes Kriterium für die Fans. Denn neben den Gesprächen spielen in vielen Fangemeinschaften auch eigene Zeitschriften, die sogenannten Fanzines, eine wichtige Rolle. Sie sind Voraussetzung für eine weitreichende Kommunikation und Organisation der Fanwelt. Insbesondere außerhalb der Metropolen kommt den Fanzines eine wesentliche Bedeutung für die Herausbildung gemeinsamer Perspektiven zu.

Die Antwortmöglichkeit „Identifikation“ (25%) verweist gleichermaßen auf eine starke Bindung an das Medienprodukt wie die Fangruppe. Fantum wird von den Jugendlichen ernst genommen und ist ein aktiver Prozeß der jugendlichen Identitätsbildung und Gemeinschaftserfahrung. Die Objekte der Verehrung sowie die Medienstars und Popikonen werden vielfach zu Idealtypen stilisiert, in denen sich die gesamte Fangruppe wiedererkennt (vgl. Sommer 1997). „Fanartikel sammeln“ (25%) und „Zugehörigkeit zu einer Szene“ (24%) sind die Indikatoren, die dies in besonderer Weise zum Ausdruck bringen. Es sind dies auch die Kriterien, die auf den inneren Kreis der Fangemeinschaften verweisen. Und damit sind wir mitten im Thema Jugendmedienkulturen.

c) Medienkulturen

Denn Medien, so die Quintessenz zahlreicher Studien, werden verstärkt zu Anknüpfungspunkten für Jugendszenen. Leit-Medium war dabei das Radio, Leit-Milieu die Rock- und Popszene. Entstanden in den 50er Jahren des letzten Jahrhunderts in den USA, erlangte ihr ästhetisch-expressives Signum, der Rock'n' Roll, binnen weniger Jahre eine weltweite Popularität, ja er wurde zum musikalischen Coming out einer ganzen Generation. Der Rocksänger Udo Lindenberg erinnert sich: "Damals, 1957, ich war elf, schoß aus dem Radio Elvis Presley mit "Tutti Frutti", und die ersten Takte verbannten meine

bisherigen Lieblingslieder schlagartig aus meinem Frischlingsherzen. Worum es ging, verstand ich nicht, aber dieser Schluckaufgesang und die elektrisierende Musik rockten mich durch. (...) Elvis Presley hatte mich angezündet, und ich dachte: 'Jetzt ist Erdbeben'" (zit. n. Hoffmann 1981, S. 24).

Seit dieser Zeit ist es zu einer wahren Inflation von medienzentrierten Stilformen und Jugendformationen gekommen. Zwei Differenzierungsprozesse verschränken - und verstärken - sich dabei. Zum einen stimuliert die wachsende Kommerzialisierung der Jugendszenen die Ausbildung von immer neuen stilistischen Spielarten und Ablegern. Bei der Rockmusik bspw. reicht der Bogen der entsprechenden Stilderivate von Punk über New Wave bis zu Heavy Metal. Zum anderen wird das gesamte Medienpotpurri verstärkt zum Anknüpfungspunkt für jugendliche Fankulturen. Ob Kinofilme oder Fernsehserien, Computer oder Internet, Medien sind die großen Generatoren von Jugendszenen.

Innerhalb dieses jugend- und medienkulturellen Raums haben wir in unserer Forschungsgruppe in den vergangenen zwei Jahrzehnten - oft im Stile von Ethnologen - folgende Szenen näher untersucht: Im Musikbereich u.a. Grufties, Black Metal-Fans, Techno-Anhänger, HipHopper, für Film und Fernsehen die Fanclubs der *Lindenstraße* und *Star Trek*-Serie sowie Video-Cliquen, für Computer und Internet etwa Spielefreaks, Programmierer, Hacker, Cyberpunks und Online-Rollenspieler.

Folgende "stilistische Strukturmerkmale" und Entwicklungstrends sind dabei deutlich geworden:

- 1) Die Zahl von Jugendkulturen hat stark zugenommen. Die Schätzungen schwanken zwischen 100 und 200, wobei die Zahl der Anhänger allerdings große Unterschiede aufweist. Zum Mainstream in den jugendlichen Musikszenen zählen derzeit die Rapper und Raver, also die Anhänger von Hip-Hop und Techno mit jeweils weit mehr als einer Million Fans (*Pluralisierung*).
- 2) Jugendkulturen unterliegen ständigen Differenzierungen und Aufspaltungen. Aus der Rockszene haben sich, wie bereits erwähnt, die Stilrichtungen des Cog, Punk, New Wave und Heavy Metal abgespalten. Die Metal-Kultur ihrerseits hat sich zwischenzeitlich ebenfalls in mehrere Untergruppierungen wie Black Metal, Dark Metal und Doom ausdifferenziert. Die Abspaltung von Subszenen wird regelrecht zum Kampfmittel zur Sicherung von Identität und Autonomie. Man kann deshalb auch von einem Mainstream der Minderheiten sprechen

(*Diversifizierung*).

- 3) Auch wenn sich eine große Anzahl von Jugendlichen einer Szene zugehörig fühlen - in unserer aktuellen Umfrage sagten, wie breits erwähnt, allein 45%, daß sie Anhänger einer Medienszene seien -, ihre Szenenanbindung ist jedoch unterschiedlich intensiv. Drei Typen des Fantums lassen sich dabei unterscheiden: der Novize, der Tourist und der Freak. Sie markieren einerseits gestufte Formen szenengebundenen Wissens und andererseits - wenn auch nicht zwangsläufig - Karriereabschnitte innerhalb einer Szene (*gestufte Szenenbindung*).
- 4) Es sind vor allem die jugendlichen Szenen-Veteranen, die ihr Wissen und ihre Stilhoheit auch sehr prononciert als Konfrontations- und Abgrenzungsstrategie gegenüber Erwachsenen einsetzen. In spielerisch-aufreizender Lässigkeit demonstrieren sie die ungleiche Verteilung vor allem von Medienkompetenzen. Gerade ihre Leichtigkeit und Virtuosität in der visuellen Wahrnehmung - und zwar von den Bilderspektakel der Musikclips bis zu den virtuellen Welten der Computerspiele - verdeutlichen, daß der Umgang mit Medien und ihren Inhalten sich immer weiter auseinander entwickelt, denn selbst aufgeschlossene und wohlmeinende Erwachsene können diese medialen Produkte nicht in ihre alltagsästhetischen Schemata transponieren; Ratlosigkeit, Verwirrung und Empörung sind dann nicht selten die Folge (vgl. Vogelgesang 2000). Die Anzeichen mehren sich, daß sich der Generationen-Konflikt zukünftig viel stärker als Medien-Konflikt zeigen wird (*asymmetrische Wahrnehmungsstile*).
- 5) Jugendkulturen sind Formationen auf Zeit, deren Leben und Überleben aufs Engste mit ihrer Stil-Exklusivität verknüpft ist. Deren Verlust ist gleichbedeutend mit einer Entzauberung und Auflösung ihrer Identität und hängt wie ein Damoklesschwert über allen jugendkulturellen Stilgemeinschaften. In dem Maße nämlich, wie ihre Szenensymbole - z.B. die XXL-Klamotten, Baseballkappen und Turnschuhe (Sneakes) bei den HipHop-Fans - von vielen aufgegriffen werden, inflationieren sie und werden schließlich für ihren Zweck untauglich. Jugendkulturen als gemeinschaftliche Lebensentwürfe scheitern nicht einfach an der Unrealisierbarkeit ihrer Konzepte, sondern blühen und welken mit den Konjunkturen ihrer Symbole und Karrieren ihrer Protagonisten. Ein markanter Einschnitt in der Grunge-Szene war bspw. der Freitod ihres Idols Curt Cobain von der Gruppe 'Nirvana' im Jahr 1994 (*Kampf um*

Exklusivität und Distinktion).

- 6) Mit der Expansion des Jugendkulturmarktes zu Beginn der 80er Jahre und der freien Wählbarkeit von kulturellen Mustern und Gruppierungen, verlieren klassenkulturell orientierte Stilbildungsprozesse an Bedeutung. Nicht mehr die Verankerung von jugendlichen Lebensformen in der herkunftsspezifischen 'parent culture' ist bestimmend für die heutigen Jugendkulturen und -szenen, sondern viel eher modische Stil-Basteleien, die als postmoderne, identitätsstiftende Bezugspunkte tendenziell allen Jugendlichen verfügbar sind. Während Punks und Popper untrennbar mit ihrer Herkunftskultur verbunden sind - dem Arbeitermilieu und dem Bürgertum -, gibt es bei den Techno-Anhängern keine Schichtabhängigkeit mehr. Der Trend ist offenkundig: An die Stelle der Milieugebundenheit ist die Marktorientierung getreten (*Marktabhängigkeit anstelle von Herkunftsgebundenheit*).
- 7) Stile, Rituale und Symbole in Jugendkulturen enthalten Hinweise auf höchst unterschiedliche Körperbilder und körperbezogene Erlebnisformen. Jede Jugendkultur schreibt sich gleichsam auf ihre Weise in den Körper ein und hinterläßt dort Spuren. So wird z.B. in der Heavy Metal-Szene der aggressive Körper inszeniert, bei den Techno-Fans ist er Ekstasemedium und die Grufties gestalten ihn zu einem morbiden Protestzeichen um (*Körperkult und Körperkultivierung*).
- 8) Durch Fixierungen, Übersteigerungen und Radikalisierungen kann es auch zu problematischen Entwicklungen innerhalb von bestimmten Jugendkulturen und -gruppen kommen. Zu den aktuellen "Konfliktszenen" zählen Skinheads Autonome, Hooligans, Satanisten und Faschos, für die aggressive Männlichkeit und Gewalt die dominanten Ausdrucksmittel sind. Hinzu kommen rigide Macht-, Unterwerfungs- und Bestrafungsrituale, die den Ausstieg zu einem hohen persönlichen Risiko machen. Neben diesen Härtegruppen, gibt es noch andere "geschlossene Gemeinschaften": die sogenannten Rückzugskulturen. Zu nennen sind hier in erster Linie Jugendsekten und bestimmte Esoterikgruppen, die mit wesentlich subtileren Zwangs- und Kontrollmitteln operieren, um jugendliche Mitglieder unter ihre Kontrolle zu bringen. Nicht selten ist der Preis, den der Einzelne in diesen vermeintlichen Heils- und Erlösungszirkeln zahlen muß, sehr hoch: das eigene Ich (*deviante Jugendszenen*).

Für die Mehrzahl der Jugendszenen ist jedoch die Freiwilligkeit und Selbstbestimmung ihrer Mitglieder oberstes Gebot. Dabei zeigen ihre

jugendlichen Anhänger auch meist sehr demonstrativ, zu welcher Gruppierung sie gehören. Hinzu kommt, daß Szenen ihre eigenen Orte und Treffpunkte haben, für die eine hohe Erlebnisdichte charakteristisch ist. Hier ist Emotion pur erlebbar, ganz im Unterschied zur Rationalitätsüberwucherten Erwachsenenwelt. Nicht zuletzt verdeutlichen Jugendkulturen, daß die Individualisierung des heutigen Lebens nicht zwangsläufig in eine Vereinzelung mündet und keineswegs als Verfallsprozeß sozialer Bindungen begriffen werden muß, sondern sie sind gleichsam der Prototyp einer neuen Form von Vergemeinschaftung, die der franz. Soziologe Michel Maffesoli (1988) in seiner Arbeit 'Le temps des tribus' ("Die Zeit der Stämme") als neotribal umschrieben hat.

4.) Abweichender Medienkonsum

Auch wenn das jugendliche Medienhandeln durchweg recht eigenwillig und kreativ ist, es gibt auch defizitäre Momente. Dass gerade die neuen Medien unsere Jugend in Modernisierungsgewinner und Modernisierungsverlierer spalten könnte, wurde bereits angesprochen. Hinzuweisen ist aber auch auf die Gewaltproblematik. Aber auch hier ist Differenzierungsvermögen angesagt.

Es sind vor allem die drastischen Tötungsszenarien in Horror- und Splatterfilmen, die immer wieder Besorgnis hervorrufen. Während die Jugendlichen die Gruselspannung als angenehm empfinden und die Horrorsessions zum ritualisierten Rahmen für Grenzerfahrungen, Selbstinszenierungen und zur Aggressionsbewältigung umfunktionieren, verharren viele Eltern und Pädagogen vor den Filmen, wie das Kaninchen vor der Schlange. Bereits Anfang der 90er Jahre hat der renommierte Medienpädagoge Dieter Baacke (1993, S. 22) vor den Konsequenzen allzu eilfertiger Schlußfolgerungen und Maßnahmen gewarnt, um die asymmetrischen Wahrnehmungen und Bewertungen der Horrorfilme wieder ins Lot zu bringen: „Horror wird zum 'Horror' erklärt, also zum pädagogischen Problem, und gerade dadurch geben Pädagogen, gefangen in einer Spirale der Distanzierung, die Chance auf, in Beziehung zu Jugendlichen zu treten, die Horror mit Vergnügen konsumieren, ja sich häufig sogar zu Genre-Spezialisten entwickeln.“

Daraus nun aber den Schluß zu ziehen, Horror- und Gewaltdarstellungen hätten prinzipiell keinen Einfluß auf reale Gewalthandlungen, halten wir jedoch für unzulässig. Und damit sind wir, jenseits von divergierenden Alltagsästhetiken und Geschmacksurteilen, bei abweichenden Formen jugendlichen

Medienkonsums angeht. Denn sowohl in Einzelfällen - vor allem bei einer bestimmten (devianten) Persönlichkeitsstruktur -, als auch in bestimmten Jugendgruppierungen sind Stimulationseffekte und Nachahmungseffekte nicht auszuschließen. Gerade in gewaltzentrierten Jugendgruppierungen, wie etwa den Skinheads oder den Faschos, können Gewaltfilme zur Legitimierung von diffusen Weltanschauungen und aggressiven Handlungsmustern verwandt werden. Aber der Kämpfer 'Rambo' oder der Soldat 'Steiner' dürften in aller Regel nur dann relevante Modelle sein, wenn sie an die Lebenssituation und Sinnwelt der Jugendlichen und ihrer Szenen anschließbar sind.

Weitere Problemfelder und Devianzformen lassen sich - gerade im Umgang mit dem Internet - nennen. Hinzuweisen ist z.B. auf die Verbreitung von fremdenfeindlichem und rechtsextremistischem Gedankengut, auf Pornographie und Pädophilie und nicht zuletzt auf Urheberrechtsverletzungen, wie sie im Cracken von Computerspielen oder beim Herunterladen von MP3-Musikdateien schon beinahe zu einer Art Hobby für jugendliche Computer- und Internetnutzer geworden sind. An manchen Schulen floriert bereits ein regelrechter Handel mit selbst gebrannten Spiele- und Musik-CDs. Ein 17-Jähriger Schüler bekennt hierzu offen: „CD-Rohlinge sind billig und einen Brenner haben viele heute auch schon. Also warum dann die teureren Spiele und Musik-CDs kaufen. Man tauscht, was man hat. Und wer nichts hat, muß halt bezahlen“ (Fabian). Ob die Jugendlichen wissen, daß sie hierbei mit dem Feuer spielen? Die Hersteller können nämlich den Schaden notfalls bei den Eltern einklagen.

5.) Computerspiele: Vom Ego-Shooter zum Amokläufer?

Aus aktuellem Anlaß möchte ich noch kurz auf die Computerspiel-Problematik eingehen und zwar unter der Fragestellung: Vom Ego-Shooter zum Amokläufer? Denn wie kaum ein anderes Ereignis hat die Amoktat eines 19-Jährigen in Erfurt im April dieses Jahres die Diskussion um die Wirkung von Gewaltdarstellungen in Deutschland wieder neu entfacht. Vor allem nach dem bekannt wurde, daß der Todesschütze ein begeisterter Counterstrike-Spieler war, stand für viele fest: „Ein Computerprogramm der Firma Sierra Entertainment hat den Amokläufer von Erfurt trainiert“ (FAZ v. 28.4.2002). Auch wenn wir zwischenzeitlich wissen, daß die Rolle der Medien allenfalls darin bestand, eine Art Drehbuch für die Tat geliefert zu haben und die eigentlichen Ursachen in einer Kette von Demütigungen, Ausgrenzungen und Anerkennungsverlusten liegen (vgl. Heitmeyer 2002), bleibt die Frage nach der

Faszination - aber auch möglicher Gefährdungen - medialer Gewaltdarstellungen auf der Tagesordnung.

Sie führt jedoch gerade angesichts bestimmter dramatischer Gewaltereignisse immer wieder zu hoch emotionalen und polarisierenden Diskursen nach dem Motto: "Wer Monstern in den Medien freien Lauf lässt, erzeugt am Ende Medienmonster" (Die Zeit v. 8.5.2002). Angesichts solcher Äußerungen ist Besonnenheit und Gegenstandsnahe gefordert. Wer sie aufbringt, wird insbesondere für die Ego-Shooter-Szene eine ganz andere Beobachtung machen: Zwar findet bei diesem Typus von Ballerspielen eine Konzentration auf die abgeschlossene Welt des Spielrahmens statt, jedoch nicht im Sinne einer Individualistenkultur ideosynkratischer Einzelgänger, sondern es handelt sich dabei - man denke an die stetig wachsenden Anzahl von LAN-Partys - um eine gruppensportliche Auseinandersetzung mit anderen Spielakteuren (vgl. Vogelgesang 2003). Zwar mag es im Einzelfall durchaus zur Abkapselung und Selbstisolierung kommen, aber das Bild vom Computerspieler, der in seinem Zimmer sitzt und hinter heruntergelassenen Rolläden seine perversen Phantasien austobt, ist eine Erfindung.

Hinzu kommt, dass das Eindringen in die virtuellen Spielwelten und die Konzentration auf die Spielhandlung hohe Spannung - und auch Entspannung - erzeugen. Spielen lenkt vom Alltag ab und wird bisweilen sogar zur Therapie. Vor allem die sogenannten 'Abschießspiele' bieten die Möglichkeit, aggressive Impulse auszuagieren. Gerade bei männlichen Jugendlichen konnten wir immer wieder beobachten, wie aus Alltagserfahrungen resultierende negative Gefühle wie Angst oder Wut durch bestimmte Spieltypen und -praktiken absorbiert werden. Die virtuellen Kämpfe werden regelrecht zum Ventil, wie die folgenden Äußerungen von Ego-Shooter-Fans belegen:

"Spielen heißt für mich relaxen. Vor allem wenn ich allein spiele, kann ich dabei wunderbar entspannen. Ich laufe durch einige Landschaften und ballere so rum, ohne an irgend was zu denken. Da kann ich auch den ganzen Frust loswerden, der sich am Tag so angestaut hat" (Fabian, 15 Jahre).

"Das klingt jetzt makaber, aber wenn du eine Figur abgeknallt hast und die so richtig zerfetzt wird, da geht bei mir Druck weg, das ist für mich Stressabbau. Man fühlt sich nach dem Geballere irgendwie lockerer, ausgeglichener" (Timo, 16 Jahre).

"Irgendwie mußst du doch mit dem ganzen Mist um dich herum fertig werden, auch mal abschalten, an nichts denken, sonst hält man das nicht aus. Ich weiß, Ego-Shooter sind vielleicht nicht so das Wahre, aber ich kann da echt

Aggressionen loswerden. (...) Das ist wie so 'ne Art Streß-Sauna“ (Frank, 18 Jahre).

Auch wenn die Szenarien in den Computerspielen immer näher an der realen Welt ausgerichtet sind, in der Vorstellung der Spieler sind es fiktive Räume, und nur in ihnen sind die Gewaltexzesse erlaubt. Die dargestellte extreme Gewalt soll gerade eingeschlossen bleiben im Spiel-Raum. Die Mehrheit der Spieler besitzt davon ein klares Bewußtsein und die Grenze ist deutlich zwischen der virtuellen Kampfarena und dem, was außerhalb des Spielfeldes passiert, zwischen den fiktionalen gewalttätigen Formen innerhalb des Spiels und einem freundschaftlichen Rahmen außerhalb des Spiels.

Entgegen der These vom Distanzverlust, wonach unter dem Einfluss der Medien reale und fiktionale Räume zunehmend diffundieren, ist im Gegenteil die Differenz zwischen Virtualität und Realität nachgerade konstitutiv für die Medienkompetenz und die Erlebnisformen der jugendlichen Computerspieler. Keineswegs verlieren die gestandenen Spielefreaks den Kontakt zur Realität, auch permutieren sie nicht im Sinne des Graffiti: 'Life is xerox, we are just a copy'. Vielmehr sind sie kompetente Pendler zwischen sozialen und medialen Welten und dies nicht selten mit einer Selbstverständlichkeit und Selbstsicherheit, die an Woody Allens Film 'The Purple Rose of Cairo' erinnert, wo er seinen Helden aus der Leinwand treten und seine Heldin ins Imaginäre des cineastischen Spiels eintauchen läßt.

Mit Nachdruck ist an dieser Stelle festzuhalten: Zwischen gewaltdisponierten Jugendlichen resp. gewaltbereiten Gruppierungen und den jugendkulturellen Medienszenen - vor allem den hier näher untersuchten Computerspielern - liegen Welten. Diese Differenz zu ignorieren kann gefährliche Kurzschlüsse nach sich ziehen und zu wirklichkeitsfremden Zuschreibungen und schlimmen Diskriminierungen führen. Auch die Amoktat von Erfurt ist vor diesem Hintergrund sehr differenziert zu betrachten: "Eines ist unmissverständlich festzustellen: Ego-Shooter-Spiele generieren per se keine Amokläufer. Welche Macht- oder Ohnmachtsphantasien man auch immer am Bildschirm ausagiert haben mag, für das, was in der Realität passiert, sind die Gründe auch zuallerst in der Realität zu suchen" (Theunert/DemmlerKirchhoff 2002: 142).

6.) Fazit: Distinktion durch Stilisierung

Jugendkulturelle Pluralisierungs- und Diversifizierungsprozesse zwingen die Heranwachsenden dazu, so ist abschließend zu konstatieren, sich selektiv zu

verhalten. Festlegungen und Präferenzbildungen werden unausweichlich. Und genau an diesem Punkt spielen medienzentrierte Jugendkulturen eine immer entscheidendere Rolle. Durch ihre Ausdehnung erweitert sich die Zahl der wählbaren Selbstdarstellungsmuster und Gruppenzugehörigkeiten. Sie sind kleine, stammesähnliche Sozialwelten, deren Stilsprache gleichermaßen Zugehörigkeit und Abgrenzung signalisiert und - jedenfalls in den meisten Fällen - den jugendlichen Szenenanhängern einen hohen Freiheitsgrad im Selbstentwurf und in der Handlungs-dramaturgie ermöglicht.

Eingebunden ist diese Entwicklung in einen gesamtgesellschaftlichen Transformationsprozeß, dessen zeitdiagnostische Schlüsselbegriffe - Individualisierung, Traditionserosion, Pluralisierung von Lebensstilen - einen grundlegenden Wandel der Moderne signalisieren. Wie kein anderer hat Hans Magnus Enzensberger (1991, S. 264) den Zugewinn an Selbstbestimmung und Stilexklusivität plastisch beschrieben und zwar als eine die Gegenwart prägende Form der 'Exotik des Alltags', deren Skizzierung so anschaulich gelingt, daß man geneigt ist, von einer literarischen Form von Alltagssoziologie zu sprechen:

"Sie (gemeint ist die Exotik des Alltags; W.V.) ist am deutlichsten in der Provinz. Niederbayerische Marktflecken, Dörfer in der Eifel, Kleinstädte in Holstein bevölkern sich mit Figuren, von denen noch vor dreißig Jahren niemand sich etwas träumen ließ. Also golfspielende Metzger, aus Thailand importierte Ehefrauen, V-Männer mit Schrebergärten, türkische Mullahs, Apothekerinnen in Nicaragua-Komitees, mercedesfahrende Landstreicher, Autonome mit Bio-Gärten, waffensammelnde Finanzbeamte, pfauenzüchtende Kleinbauern, militante Lesbierinnen, tamilische Eisverkäufer, Altphilologen im Warenermingeschäft, Söldner auf Heimaturlaub, extremistische Tierschützer, Kokaindealer mit Bräunungsstudios, Dominas mit Kunden aus dem höheren Management, Computer-Freaks, die zwischen californischen Datenbanken und hessischen Naturschutzparks pendeln, Schreiner, die goldene Türen nach Saudi-Arabien liefern, Kunstfälscher, Karl-May-Forscher, Bodyguards, Jazz-Experten, Sterbehelfer und Porno-Produzenten. An die Stelle der Eigenbrötler und der Dorfidioten, der Käuze und der Sonderlinge ist der durchschnittliche Abweichler getreten, der unter Millionen seinesgleichen gar nicht mehr auffällt."

In der von Enzensberger hier so eindrucksvoll umschriebenen Alltags-Exotik sind auch die jugendlichen Medienkulturen angesiedelt. Ob Video-Cliquen oder Grufties, Black Metal-Fans oder Cyberpunks, was hier sichtbar wird sind

kleine Lebenswelten, in deren szenischem Rahmen die In-Sider einerseits als eigenständige Gestalter alltäglicher Bezüge und Ordnungen in Erscheinung treten, andererseits aber auch eine sichtbare und expressiv-ausdrückliche Abgrenzungs- und Absetzbewegung auf sozio-kultureller Ebene vornehmen. Ihre jugendlichen Protagonisten repräsentieren Stilgemeinschaften, die sich nahtlos in die bunt-plurale Welt zeitgenössischer Jugendformationen einfügen. Für diese gilt: "Die vornehmlich freizeitbezogenen Szenen und Jugendkulturen verstärken eine Tendenz, daß Jugendliche nicht mehr für konventionelle Entwicklungs- und Persönlichkeitsvorstellungen verfügbar sind, denn sie wählen (...) in sensibler Reaktion auf gesamt-kulturelle Zustände und Angebote ihre eigenen Wege der Motivverwirklichung" (Baacke/Ferchhoff 1988, S. 318).

Angesichts dieser Befunde - inklusive unserer eigenen Forschungen - möchten wir zu mehr Gelassenheit in der Mediendiskussion ermutigen. Gelassenheit hat nichts mit Gleichgültigkeit zu tun, sondern viel mit Verstehen, Zuwendung, Einfühlungsvermögen und aktivem Zuhören. Eltern und pädagogisch Tätige sollten gerade angesichts der immer wieder behaupteten Mediengefährlichkeit einen kühlen Kopf bewahren und nicht vorschnell in den Ruf nach dem Kadi und verschärften Gesetzen einstimmen. Denn wie die bisherige Zensurpraxis zeigt, verschwindet nicht ein verbotener Film oder ein indiziertes Videospiele vom Markt, sondern es verändern sich lediglich die Beschaffungswege. Zudem stehen solche Maßnahmen immer in der Gefahr, Kinder und Jugendliche als Medienopfer abzustempeln, d.h. sie als labil, anfällig, vielleicht sogar willenlos und ohnmächtig einzustufen.

Medien sind für Heranwachsende aber etwas Selbstverständliches. Daß ihr Medienstil dabei manchmal auch ein gezieltes Spiel mit den Ängsten der Erwachsenen ist, ist entwicklungspsychologisch nur zu verständlich. Damit es uns (Erwachsenen) gelingt, dieses Spiel besser zu durchschauen, müssen wir stärker mitspielen, und das heißt immer auch, wir müssen uns auf ihre Medienwelt einlassen. Dies scheint mir eine notwendige - aber immer schwerer zu bewerkstellende - Voraussetzung, um gleichermaßen den eigenen Medienalltag und den der Kinder und Jugendlichen besser verstehen und damit bewältigen zu können.

Literatur

- Baacke, D.: Befördern die Medien das Ende des Zivilisationsprozesses? In: GMK-Rundbrief 35/1993, S. 17-28.
- Baacke, D./Ferchhoff, W.: Jugend, Kultur und Freizeit. In: Krüger, H.-H. (Hrsg.): Handbuch der Jugendforschung. Opladen 1988, S. 291-325.
- Enzensberger, H.M.: Mittelmaß und Wahn. Frankfurt a.M. 1991.
- Giddens, A.: "Man hat keine Wahl, außer zu wählen." In: Die Zeit v.18.4.1998, S. 49.
- Gross, P.: Die Multioptionsgesellschaft. Frankfurt a.M. 1994.
- Heitmeyer, W.: Süchtig nach Anerkennung. In: Die Zeit v. 2. Mai 2002, S. 24.
- Hitzler, R.: Verführung statt Verpflichtung. Die neuen Gemeinschaften der Existenzbastler. In: Honegger, C./Hradil, S./Traxler, F. (Hg.): Grenzenlose Gesellschaft? Opladen 1999, S. 223-233.
- Hoffmann, R.: Rockstory. Drei Jahrzehnte Rock & Pop Music von Presley bis Punk. Frankfurt a.M. 1981.
- Maffesoli, M.: Le temps des tribus. Paris 1988.
- Opaschowski, H.W.: Generation @. Hamburg 1999.
- Scheuch, E.K.: Die Jugend gibt es nicht. Zur Differenziertheit der Jugend in heutigen Industriegesellschaften. In: Jugend in der Gesellschaft. dtv. Bd. 1063. München 1975, S. 54-78.
- Sommer, C.M.: Stars als Mittel der Identitätskonstruktion. In: Faulstich,

- W./Klonne, H.: (Hrsg.): Der Fan. München 1997, S. 120f.
- Theunert, H./Demmler, K./Kirchhoff, A.: Vom Ego-Shooter zum Amokläufer?
In: Medien und Erziehung. 3/2002, S.138-142.
- Vogelgesang, W.: Stilvolles Medienhandeln in Jugendszenen. In: A. Hepp/R. Winter (Hrsg.): Kultur - Medien - Macht. Opladen 1997, S. 271-285.
- Vogelgesang, W.: Asymmetrische Wahrnehmungsstile. In: Zeitschrift für Soziologie der Erziehung und Sozialisation. 2/2000, S. 181-202.
- Vogelgesang, W.: "Meine Zukunft bin ich!" Alltag und Lebensplanung Jugendlicher. Wiesbaden 2001.
- Vogelgesang, W.: "Wir müssen surfen lernen." Ein Beitrag zur ungleichen Internetnutzung von Stadt- und Landjugendlichen. In: Medien Praktisch. 1/2002, S. 38-43.
- Vogelgesang, W.: LAN-Partys - die Eventisierung eines jugendkulturellen Erlebnisraums. In: Hepp, A./Vogelgesang, W. (Hrsg.): Populäre Events. Opladen 2003 (im Erscheinen).
- Winter, R.: Medien und Fans. In: SPoKK (Hrsg.): Kursbuch Jugendkultur. Mannheim 1997, S. 40-53.
- Zinnecker, J.: Die Gesellschaft der Altersgleichen. In: Jugendwerk der Deutschen Shell (Hg.): Jugend 81. Bd.1. Frankfurt 1982, S. 422-670.

Korrespondenzanschrift

Dr. Waldemar Vogelgesang, Dipl.-Soz.

Universität Trier

FB IV - Soziologie

Universitätsring 15

54286 Trier

E-Mail: vogelges@uni-trier.de

www://waldemar-vogelgesang.de