

Jugendmedienkulturen zwischen Reproduktion und Innovation

Vogelgesang, Waldemar

Veröffentlichungsversion / Published Version
Sammelwerksbeitrag / collection article

Empfohlene Zitierung / Suggested Citation:

Vogelgesang, W. (1997). Jugendmedienkulturen zwischen Reproduktion und Innovation. In K.-S. Rehberg (Hrsg.), *Differenz und Integration: die Zukunft moderner Gesellschaften ; Verhandlungen des 28. Kongresses der Deutschen Gesellschaft für Soziologie im Oktober 1996 in Dresden ; Band 2: Sektionen, Arbeitsgruppen, Foren, Fedor-Stepun-Tagung* (S. 252-257). Opladen: Westdt. Verl. <https://nbn-resolving.org/urn:nbn:de:0168-ssoar-139091>

Nutzungsbedingungen:

Dieser Text wird unter einer Deposit-Lizenz (Keine Weiterverbreitung - keine Bearbeitung) zur Verfügung gestellt. Gewährt wird ein nicht exklusives, nicht übertragbares, persönliches und beschränktes Recht auf Nutzung dieses Dokuments. Dieses Dokument ist ausschließlich für den persönlichen, nicht-kommerziellen Gebrauch bestimmt. Auf sämtlichen Kopien dieses Dokuments müssen alle Urheberrechtshinweise und sonstigen Hinweise auf gesetzlichen Schutz beibehalten werden. Sie dürfen dieses Dokument nicht in irgendeiner Weise abändern, noch dürfen Sie dieses Dokument für öffentliche oder kommerzielle Zwecke vervielfältigen, öffentlich ausstellen, aufführen, vertreiben oder anderweitig nutzen.

Mit der Verwendung dieses Dokuments erkennen Sie die Nutzungsbedingungen an.

Terms of use:

This document is made available under Deposit Licence (No Redistribution - no modifications). We grant a non-exclusive, non-transferable, individual and limited right to using this document. This document is solely intended for your personal, non-commercial use. All of the copies of this documents must retain all copyright information and other information regarding legal protection. You are not allowed to alter this document in any way, to copy it for public or commercial purposes, to exhibit the document in public, to perform, distribute or otherwise use the document in public.

By using this particular document, you accept the above-stated conditions of use.

Literatur

- Berger, Peter und Thomas Luckmann 1994, *Die gesellschaftliche Konstruktion der Wirklichkeit. Eine Theorie der Wissenssoziologie*. Frankfurt a.M.
- Fischer-Lichte, Erika 1983, *Semiotik des Theaters*. Band 1: *Das System der theatralischen Zeichen*. Tübingen.
- Gehlen, Arnold 1964, *Urmensch und Spätkultur*. Frankfurt a.M.
- Hitzler, Ronald 1994, *Der gemeine Machiavellismus*. Beiträge zu einer Soziologie politischen Handelns. Habilitationsschrift: MS.
- Kierkegaard, Sören 1971, *Furcht und Zittern. Der Begriff Angst. Die Krankheit zum Tode*. Kurt, Ronald 1991, *Die ästhetische Dimension des Parsonsschen Voluntarismus*. In: *Zeitschrift für Soziologie*, Jg. 20, Heft 1: 64-76.
- Machiavelli, Niccolo 1972, *Der Fürst*. Stuttgart.
- Mead, George Herbert 1973, *Geist, Identität und Gesellschaft aus der Sicht des Sozialbehaviorismus*. Frankfurt a. M.
- Plessner, Helmut 1975, *Die Stufen des Organischen und der Mensch*. Berlin/New York.
- Schiller, Friedrich 1959, *Kallias oder über die Schönheit*. Sämtl. Werke Bd. 5. München.
- Schütz, Alfred 1971/1972, *Gesammelte Aufsätze*. 3 Bde. Den Haag.
- Schütz, Alfred u. T. Luckmann 1979/1984, *Strukturen der Lebenswelt*. 2 Bde., Frankfurt.
- Soeffner, Hans-Georg 1997, *Erzwungene Ästhetik: Repräsentation, Zeremoniell und Ritual in der Politik*. In: *Gesellschaft ohne Baldachin*. Frankfurt a. M.. Im Druck.
- Weber, Max 1973, *Der Beruf zur Politik*. In: *Soziologie. Universalgeschichtliche Analysen*. Politik. Stuttgart: 167-168.

Dr. Ronald Kurt, Universität Konstanz, FG Soziologie, Universitätsstr. 10, PF 55 60, D-78434 Konstanz

7. Jugendmedienkulturen zwischen Reproduktion und Innovation

Waldemar Vogelgesang

Folgende These bildet das Zentrum der Darlegungen: Die Zeichen der Jugendzeit stehen auf Stilisierung, Pluralisierung und Individualisierung – und Medien fungieren in diesem Transformationsprozeß als Generatoren von individueller und kultureller Identität. Durch ihre Vielfalt und Diffusion erweitert sich die Zahl der wählbaren Selbstdarstellungsformen und Gruppenzugehörigkeiten. Sie sind Fundgruben für kleine Lebens- und Stilgemeinschaften, deren jugendliche Akteure sich durch einen hohen Freiheitsgrad im Selbstentwurf und in der Handlungsdramaturgie sowie einer beachtlichen Medienkompetenz auszeichnen. Anhand ausgewählter Forschungsbeispiele sollen die gegenwartstypischen Reproduktions- und Innovationsmuster von mediengenerierten Jugendszenen ebenso offengelegt werden wie die spezifische Sozialisierung und Formierung des individuellen Mediengebrauchs.

1. Medienfantum und Medienszenen Jugendlicher – Forschungsbeispiele

1.1 Die Fans der ›Lindenstraße‹

Wer an die Fans und Dauerseher der ›Lindenstraße‹ denkt, der dürfte sich in der Regel Hausfrauen mittleren oder höheren Alters – gegebenenfalls noch reifere Herren – vorstellen, die Sonntag für Sonntag um 18.40 Uhr das Fernsehgerät einschalten und sich in eine seriale Welt mit prototypischen Dramatisierungen des bundesdeutschen Alltags- und Familienlebens entführen lassen. Jugendliche und junge Erwachsene wird man unter den Serienkonsumenten weniger vermuten. Aber die Begeisterung für die meisten Serien – und hier insbesondere für die ›Lindenstraße‹ – fügt sich keinem starren Zielgruppenschema. Vielmehr sind es in den von uns befragten Fanclubs gerade auch die Altersgruppen zwischen zwanzig und dreißig, die sich als Vielseher einstufen und eine starke Serienbindung bekunden (vgl. Vogelgesang 1995).

Ein wichtiges Motiv für das gemeinschaftliche ›Lindenstraßen‹-Erlebnis liegt in der kommunikativen Struktur und atmosphärischen Dichte der Treffen. Geselligkeit, Ausgelassenheit und Ungezwungenheit sind angesagt, und dies keineswegs nur bei der neuesten sonntäglichen Serienfolge. Bisweilen erinnern die Schilderungen auch schon einmal an jugendliche Flip-Praxen mit einem ausgeprägt expressiven Charakter. Deshalb dürfte auch für die Fangemeinschaften der ›Lindenstraße‹ die Feststellung von Cohen und Taylor (1984: 121) Gültigkeit besitzen: »Das Medium ist weder Message noch Massage. Es ist ein Freiraum, ein Ausbruchversuch zu anderen Regionen und eine Kraft, die die Batterien unserer Phantasie auflädt.«

Neben der Dramatisierung und Transzendierung des Alltags, ist es vor allem die Medienkompetenz der ›Lindenstraßen‹-Fans, die beeindruckt. Sie sind nicht nur mit der Vielfalt der Themen und dem Darsteller-Ensemble vertraut, sondern es bereitet ihnen auch sichtlich Vergnügen, die narrative Struktur der Serie zu entschlüsseln. Auch die immer wieder unterstellte Vermischung von eigener Welt und Medienwelt entbehrt für sie jedweder Relevanz. Zwar schreiben die jugendlichen Fans den einzelnen Folgen Realitätscharakter zu, aber die dargestellte Alltagsnähe wird zugleich als Leistung einer Fiktion gesehen, als eine besondere Schauspiel-Leistung. Die ›Lindenstraße‹ ist in ihren Augen also keineswegs verfilmte Sozialkunde oder die Aneinanderreihung eines pädagogischen Programms, wohl aber eine Themenressource, die eine weiche Kopplung an die eigene Biographie und Lebenswelt erlaubt. Für die Fans ist es mithin wichtig, daß es sich bei den Handlungsepisoden der Serie um Erzählungen, Fiktionen und Konstruktionen handelt, also um eine Form künstlerisch verdichteter Realität, und nicht einfach um die Doppelung oder Verlängerung der eigenen Erfahrungs- und Lebenswelt. Oder allgemeiner formuliert: Differenzbildung wird zum konstitutiven Sehprinzip.

1.2 Grufties

Auch die Jugendszene der Grufties annonciert sich über eine eigene Symbol- und Lebenswelt (vgl. Vogelgesang/Zimmer 1994). Musik, Filme, Outfit und Sprache übernehmen dabei sowohl die Funktion von Erkennungs- als auch von Unterscheidungsmerkmalen, signalisieren Abgrenzung nach außen und Zugehörigkeit nach innen. Die allgemeine Faszini-

nation für mystische Schauererlebnisse erlangt auf diese Weise eine Doppelbedeutung: Sie wird gleichermaßen zum Szenen- und zum Personensignum. Nur auf den ersten Blick ist die äußere Erscheinung der Gruitie normiert, erscheint ihr Habitus als Ausdruck einer standardisierten Szenenmode. Eine genauere Beobachtung zeigt, wie individuell unterschiedlich sich die einzelnen stilisieren, wie sehr Kleidung, Schmuck und Sprache die eigene schwarze Note betonen und als ästhetische Exklusivitätszeichen eingesetzt werden. Was Alois Hahn (1993: 210) für die Tätowierung gesagt hat, gilt in gleicher Weise für die Gruftie-Mode: »Man soll sehen, daß man sich umgestaltet hat.«

Besonders markant zeigt sich dies in ihrem Outfit, wobei vor allem Schwarz-Weiß-Kontraste effektiv eingesetzt werden. In Anlehnung an mediale Vorbilder färbt man sich die Haare tief schwarz, rasiert sie an den Seiten kurz, während das Deckhaar lang bleibt und aufwendig hochgestellt wird. Das Gesicht schminkt man leichenblaß und umrahmt die Augenlider mit einem schwarzen Kajalstift. Die Kleidung besteht aus langen, schwarzen Kutteln, wozu schwarze, nach vorn spitz zulaufende Schnallenschuhe getragen werden. Dazu kommt eine Fülle von teilweise selbst hergestellten Accessoires, wie Rosenkränze mit Pentagrammen, Ohringe mit Kreuzen, ausgefallene Ringe sowie ein bestimmter Typus von Anhängern, die Tod und Vergänglichkeit repräsentieren (etwa Knochen und Totenköpfe).

Hervorzuheben ist weiterhin, daß die Aktivitäts- und Expressivitätsmuster der Gruftie-Szene stark beeinflusst sind von Elementen des klassischen Grusel- und Horrorfilms. Ihnen kommt dabei regelrecht die Funktion von Drehbüchern und Regieanweisungen zu, um innere und äußere Erlebniswelten »gruftig« zu gestalten. Was hier sichtbar wird, läßt sich auch als eine spezifische »semiotische Aktivität« (Eco 1985: 151) oder »produktive Tätigkeit« (de Certeau 1988: 86) im Mediengebrauch beschreiben. Denn die Gruitie bilden im Verlauf ihrer Szenen- resp. Rezeptionskarriere eine Art Vorzugslesart für bestimmte Genres der populären Film- und Musikkultur aus. In einem kreativen Akt der bedeutungsmäßigen Schließung (zutreffender: Spezialisierung) verwenden sie deren polysem strukturierte Inhalte höchst eigensinnig, um Spaß, Wissen aber auch Distinktionslinien deutlich zu demonstrieren.

1.3 Computerszenen

Nicht zuletzt das Herzstück der sogenannten Neuen Medien – der Computer – ist ein idealer Anknüpfungspunkt für jugendkulturelle Sozialwelten geworden (vgl. Eckert et al. 1991; Wetzstein et al. 1995). Ob Hacker oder Programmierer, Cracker oder Netzfreaks, ihr Umgang mit dem Rechner ist durch einen hohen Grad von Professionalität und Kompetenz gekennzeichnet. Sie eignen sich – vielfach im Selbststudium – im Bereich der Hard- und Software ein Spezialwissen an, das ihnen gleichermaßen in den ausdifferenzierten Szenen der Computersozialwelt wie im Kreis der gestandenen, akademisch ausgebildeten Informatiker Geltung, Anerkennung und teilweise auch Bewunderung verschafft. Zwar sind die Übergänge zwischen den Szenen fließend, aber im Kern bestimmt sich jede Gruppierung durch eine exklusive Art des Umgangs mit dem Rechner, wobei allerdings szeneninterne Differenzierungsprozesse permanent neue Untergruppierungen entstehen lassen.

Über alle Subszenen und Spezialisierungen hinweg ist für die Computerfreaks charakteristisch, daß die Tätigkeiten am Computer für sie immer auch expressiv codiert sind, d.h.

über eine rein instrumentelle Verwendung hinausweisen. Zum einen sind sie eng mit Gefühlen, Ritualen, einem bestimmten Selbstverständnis und verstärkt einer eigenen Sprache verknüpft, zum anderen dienen sie der Selbstdarstellung, Kompetenzdemonstration und Szenenabgrenzung. Während der Computer im Beruf und vielfach auch im Alltag ein bloßes Arbeitsgerät ist, also Mittel zum Zweck, wird er für die Freaks zum Selbstzweck. Seine Multifunktionalität erlaubt Formen der Eigenaktivität und des Schöpferischen, die die Schaffung und Erkundung alternativer Wirklichkeiten nachhaltig stimulieren.

Umso überraschender ist es, mit welcher Hartnäckigkeit sich auch unter Medienexperten das Stereotyp vom Computer- und Netzfetischisten als öffentlichkeits- und kontaktscheuer Randexistenz hält. Solche Einschätzungen sind bar jeder Sensibilität für das Vergnügen und Vermögen der Computer- und Netzfreaks, sich andere Dimensionen und Handlungsräume zu erschließen und darin lustvoll und kompetent zu flanieren. Sie ignorieren die beinahe unendlichen Begegnungs- und Erlebnisofferten, die mediale Gemeinschaften und virtuelle Sphären bereithalten. Die Computerszenen und ihr Habitus erschließen sich ganz offensichtlich nicht aus der Distanz.

2. Jugendliche Medienkulturen als Identitäts-, Kompetenz- und Erlebnismärkte

Die beschriebenen Clubs, Cliquen und Gemeinschaften repräsentieren selbstredend nur einen kleinen Ausschnitt aus dem Spektrum von medial generierten oder verdichteten jugendkulturellen Gesellungsformen (vgl. Vogelgesang 1996; Vollbrecht 1995). Sichtbar ist allerdings geworden, daß der in der Jugend- und Freizeitsoziologie besonders herausgestellte und hinlänglich ausgewiesene Trend zur Separierung und Segregation von altershomogenen Gruppen als immer bedeutungsvoller werdende informelle Sozialisationsinstanzen hier eine Fortsetzung und stilgebundene Steigerung findet. Sie repräsentieren einerseits »Identitätsmärkte«, wo Jugendliche frei vom Routine- und Anforderungscharakter ihrer sonstigen Rollenverpflichtungen Selbstdarstellungsstrategien erproben und einüben, sich gleichsam im Gruppen-Spiel und Gruppen-Spiegel ihrer personalen wie sozialen Identität vergewissern können. Andererseits sind sie aber auch »Kompetenzmärkte«, auf denen eine spezifische Sozialisierung und Formierung des Mediengebrauchs stattfindet. Vor allem die medien- und szenenerfahrenen Jugendlichen zeigen eine erstaunliche Produktivität und Kreativität im Umgang mit den Medien und ihren Inhalten. Ihre Partizipation am kollektiv geteilten Wissensspektrum und Bedeutungskosmos vertieft und festigt dabei eine genrespezifische Medienkompetenz und einen Spezialisierungsgrad, der weit über das mediale Alltagswissen hinausreicht.

Zu diesem medialen Wissensfundus, den sich die Jugendlichen im übrigen in einem mehrfach gestuften intra-szenischen Karriereprozeß selbst erschließen und aneignen, zählt auch der spielerische Umgang mit der Differenz zwischen Virtualität und Realität. Keineswegs verlieren die jugendlichen Medienfreaks und Szenenanhänger den Kontakt zur Alltagswirklichkeit, 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.

In den medialen Gebrauchsstilen der Grufties, Computerfreaks und ›Lindenstraßen‹-Zirkeln manifestiert sich aber nicht nur eine besondere Medienkompetenz und Dekodierpraxis – mit Bourdieu (1983: 186f.) könnte man hier auch von einer jugendeigenen Form von inkorporiertem kulturellen Kapital sprechen –, sondern sie stiften auch affektive Allianzen und szenetypische Erlebnisformen. Ihre Feten, Happenings und Sessions markieren (unter zivilisationstheoretischer Perspektive) eine Grenzüberschreitung der Alltagsordnung und ein gesteigertes Bedürfnis nach Reizen und Stimulationen. Die von ihnen präferierten Medien übernehmen dabei die Funktion von Impulsgebern und Transformatoren. Sie konstituieren eine Sondersituation, in welcher die zivilisatorisch bedingte Disziplinierung der Affekte aufgebrochen und – wenigstens temporär – überwunden werden kann. ›Rahmung‹ und ›Modulation‹ im Sinne Goffmans (1977) bestimmen dabei jeweils, was zulässig und/oder gefordert ist. An die Stelle genereller Affektkontrollen tritt das Erlernen von Situationsdefinitionen und Trennregeln. Hier liegt freilich ein Sprengsatz, denn der Erwerb entsprechender Kompetenzen ist ein voraussetzungsvoller Prozeß, weil nicht absolute Gebote verinnerlicht werden müssen, sondern diffizile Konditionalprogramme. Die von uns untersuchten Medienfans verfügen über dieses Skriptwissen, freilich nicht von Anfang an. Es ist vielmehr Resultat und Endstufe einer spezifischen Rezeptions- und Medienkarriere. Vor allem die Freaks, also die Gruppe von Jugendlichen, die am tiefsten in der jeweiligen Spezialkultur verwurzelt sind, entwickeln eine erstaunliche Virtuosität bei der Funktionalisierung äußerer (medienbestimmter) Umstände für innere (affektuelle) Zustände. Sie sind letztlich prototypische Repräsentanten der für die Gegenwartsgesellschaft diagnostizierten zunehmenden Dominanz von Erlebnisrationalität.

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 Medien eine immer entscheidendere Rolle. Durch ihre Ausdehnung erweitert sich die Zahl der wählbaren Selbstdarstellungsmuster und Gruppenzugehörigkeiten. Sie sind Kristallisationspunkte für szenenartige Sozialwelten, die sich durch einen hohen Freiheitsgrad im Selbstentwurf und in der Handlungsdramaturgie ihrer Mitglieder auszeichnen.

Literatur

- Bourdieu, Pierre 1983, *Die feinen Unterschiede*. Frankfurt a.M.
 Certeau, Michel de 1988, *Die Kunst des Handelns*. Berlin.
 Cohen, Stanley und Taylor, Laurie 1984, *Ausbruchsversuche. Identität und Widerstand in der modernen Lebenswelt*. Frankfurt a.M.
 Eckert, Roland und Vogelgesang, Waldemar und Wetzstein, Thomas A. und Winter, Rainer 1991, *Auf digitalen Pfaden. Die Kulturen von Hackern, Crackern, Programmierern und Spielern*. Opladen.
 Eco, Umberto 1985, *Für eine semiologische Guerilla*. In: Ders., *Über Gott und die Welt*. München.
 Goffman, Erving 1977, *Rahmen-Analyse*. Frankfurt a.M.
 Hahn, Alois 1993, *Handschrift und Tätowierung*. In: Hans Ulrich Gumbrecht und Karl Ludwig Pfeiffer (Hg.), *Schrift*. München: 201-217.

- Vogelgesang, Waldemar 1995, Jugendliches Medienfantum – Die Anhänger der ›Lindenstraße‹ im Reigen medienvermittelter Jugendwelten. In: Martin Jurga (Hg.), Lindenstraße. Opladen: 175-192.
- Vogelgesang, Waldemar 1996, Jugendmedien und Jugendszenen. In: Rundfunk und Fernsehen 44: 346-364.
- Vogelgesang, Waldemar und Zimmer, Andreas 1994, Höllenfahrer und Himmelsstürmer. Formen des Okkultismus bei Jugendlichen. Trier: (Forschungsbericht).
- Vollbrecht, Ralf 1995, Jugendkulturelle Szenen und ihre Medien. In: Mike Friedrichsen und Gerhard Vowe (Hg.), Gewaltdarstellungen in den Medien. Opladen: 109-121.
- Wetzstein, Thomas A. et al. 1995, Datenreisende. Die Kultur der Netze. Opladen.

Dr. Waldemar Vogelgesang, Universität Trier, FB IV, Abt. Soziologie, Universitätsring 15, D-54286 Trier

