

Waldemar Vogelgesang

Jugendliches Medienhandeln: Szenen, Stile, Kompetenzen*

Mit großem Engagement und wachsender Kompetenz eignen sich jugendliche Medien an, nutzen sie zur Steigerung ihres Lebensgefühls. Es entstehen und vergehen Fangruppen und jugendliche Szenen bis hin zu Spezialkulturen in einer immer schwerer zu durchschauenden »Multioptionsgesellschaft«.

I. Die Mediatisierung des Jugendalltags

Jugendzeit ist Medienzeit und Jugendszenen sind vermehrt Medienszenen. Bereits eine oberflächliche Betrachtung der Beziehung zwischen Alltagswelt und Medienalltag läßt erahnen, wie gravierend die Medien die sozio-kulturelle Umgebung verändert haben und wie sehr sie zum Inbegriff universell verfügbarer Konsum- und Kulturgüter geworden sind. Überall gibt es Fernsehgeräte, Radios, Schallplattenspieler, Zeitschriften, Bücher, Kino, und auch die sogenannten Neuen Medien erobern unaufhaltsam den (jugendlichen) Freizeitraum. Welche individuellen, gesellschaftlichen und kulturellen Auswirkungen wird dieser Medienboom haben? Fest steht, wie medien- und kulturhistorische Studien¹ belegen, daß die dominierenden Medien einer Kultur den kommunikativen Austausch formen und damit einen prägenden Einfluß auf die Wahrnehmungsweisen, Erkenntnisformen und die Inhalte der betreffenden Kultur ausüben. Auch wird niemand bestreiten, daß für die heutigen Kinder und Jugendlichen die Massenmedien eine

außerordentlich wichtige Quelle von sozialisations- und alltagsrelevantem Material bilden. Aber es ist im Einzelfall ungemein schwierig, eine nachhaltige Wirkung ihrer unterschiedlichen Rollen- und Normofferten auf Wahrnehmung, Fühlen, Denken und Handeln empirisch offenzulegen, denn zu vielschichtig ist – gerade im Medienzeitalter – das Sozialisationsgeschehen, als daß einzelne Wirkfaktoren eindeutig ausgrenzbar und damit objektivierbar wären. Michael Kunczik bringt das Dilemma der Wirkungsforschung auf den Punkt, wenn er feststellt: »Angesichts der komplexen Fragestellungen, die gegenwärtig von der Wirkungsforschung untersucht werden, sind eindeutige, unbezweifelbare Beweise gar nicht zu erwarten, weil die Randbedingungen, unter denen die Medien wirken, viel zu komplex sind, als daß es möglich wäre, sie in einem konsistenten Satz von Hypothesen zusammenzufassen.«² Natürlich impliziert diese Feststellung keinen Rekurs auf die immer wieder vertretene These der Wirkungslosigkeit der Massenmedien, aber sie macht deutlich, daß die mediale Spurensuche theoretisch und empirisch ein schwieriges Geschäft darstellt. Für die Forschungspraxis bedeutet dies, daß eine Medienforschung, die es sich zur Aufgabe macht, sowohl mediale Veralltäglichungsprozesse, als auch den Einfluß von Medien auf die Formierung jugendspezifischer Verhaltensmuster und Rezeptionssettings zu thematisieren, eine hohe Sensibilität für lebensweltliche und biographische Kontexte entwickeln muß.

In mehrjähriger Arbeit hat die Trierer Forschungsgruppe »Medienkultur und Lebensformen«³ durch eine Kombination von quantitativen und qualitativen

Forschungsstrategien versucht, die notwendige Wirklichkeitsnähe herzustellen, um die Formen und Beweggründe jugendlicher Medienzuwendung ebenso offenzulegen wie ihre Aneignungsstile und Verarbeitungsweisen. Die zentrale forschungsleitende Perspektive gründet dabei in der Prämisse, daß Medien nicht an sich existieren, sondern immer nur für sich, d.h. in sozialen wie individuellen, kommerziellen wie kulturellen, biographischen wie aktuellen Deutungszusammenhängen. Man nutzt sie, lernt sie zu nutzen oder lehrt, wie sie zu nutzen sind. Man gestaltet seinen Tagesablauf, seine Freizeit mit ihnen. Ebenso werden die Phantasien, die Gefühle, die Wünsche und auch die persönlichen Beziehungen in der Interaktion mit den Medien verändert. Ein solches Verständnis von Medienrezeption zielt nicht auf eine kausalanalytische Interpretation (Was machen die Medien mit den Jugendlichen?), vielmehr geht es um die Rekonstruktion jener Realitäten, in denen Medien für die Rezipienten bedeutsam werden (Was machen die Jugendlichen mit den Medien?). Dabei hat sich gezeigt, daß die Vielfalt von Nutzungs- und Codierungsmöglichkeiten, die Medien eröffnen, zur Herausbildung von spezialisierten personalen Identitäten und jugendeigenen Szenen und Spezialkulturen führen können.

II. Medien und Jugendszenen – ein Rückblick

Seit den 50er Jahren zeichnet sich im Jugendbereich eine Entwicklung ab, wonach Medien unterschiedlichster Couleur vermehrt zu Kristallisationspunkten von Jugendszenen werden.

* Dieser Beitrag ist ein leicht gekürzter Nachdruck aus der Beilage »Aus Politik und Zeitgeschichte« B19-20/97 der Wochenzeitung »Das Parlament«.

Leitmedium war (und ist) dabei das Radio, Leitmilieu die Rock- und Popzene. Entstanden in den 50er Jahren in den USA, erlangte ihr ästhetisch-expressives Ausdrucksmittel, der Rock'n'Roll, binnen weniger Jahre eine weltweite Popularität, ja er wurde zum musikalischen Signum 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.«⁴

Die Rockmusik knüpft an eine lange Tradition jugendlicher Musikbegeisterung an. So stand bereits in der berühmten »Middletown-Studie« im Amerika der 20er Jahre Radiohören an erster Stelle der Interessenliste junger Leute⁵, aber sie markiert einen radikalen Wendepunkt in ihrem Musikgeschmack. An die Stelle der konventionellen Tanz- und Unterhaltungsmusik tritt eine neue, jugendeigene Musik, die ein Ausleben von momentanen Gefühlen und Selbstdarstellungsbedürfnissen gestattet, aber auch eine deutliche Grenzziehung zwischen Ju-

gendlichen und Erwachsenen vornimmt. Diese war unüberhörbar und, durch die mit der Musik verknüpften Habitate (Kleidung, Sprache, Tanzstil etc.), auch unübersehbar. In der Rockmusik hat die Jugend ein symbolisches Ausdrucksmedium entdeckt, das die Unabhängigkeit und Unmittelbarkeit des gewünschten Lebensstils und -gefühls besonders nachdrücklich zur Geltung bringt. Sie eröffnet eine Gegenwelt zu den restaurativ-konsumptiven Routinen und Strukturen des Alltags, die – zum Beispiel in der Atmosphäre von Diskotheken und Festivals – eine demonstrative Inszenierung von Andersartigkeit ermöglicht. In diesen Kontexten findet gleichermaßen eine Wiederaneignung von Sinnlichkeit, die Erprobung erotisch-sexueller Ausstrahlung und Attraktivität, die Zurschaustellung der Szenenzugehörigkeit und eine Distanzierung vom bourgeoisen Lebensalltag statt.

Rock ist also mehr als nur Musik, er ist eine Lebensphilosophie und stilistische Haltung mit einem ausgeprägten identitäts- und gemeinschaftsstiftenden Charakter. Daran vermochte auch die Kommerzialisierung, Inflationierung und Temporalisierung rockkultureller Stilmittel nichts zu ändern. Im Gegenteil, sie stimulierte die Entwicklung und Selbstverwandlung der Szenen. Man vergegenwärtige sich nur die Abspaltung der verschiedenen

Rock-Derivate (etwa Cog, Punk, New Wave, Heavy Metal), die unterschiedlichen Tanzstile (so beispielsweise den Twist, den Hully-Gully, den Waddle, den Breakdance) oder die Schaffung neuer stilbildender Objekte (u.a. das Motorrad und die Lederkleidung bei den Rockern oder der Irokesen-Look und die Sicherheitsnadeln bei den Punks). Auch innerhalb der Szenen gibt es eine enorme Dynamik, wie Diedrich Diederichsen am Beispiel der Punkkultur aufzeigt: »Tatsächlich wechselten die Trends und die Felder der Rückgriffe in den ersten Jahren nach Punk fast monatlich. Ständig wurde die Musikindustrie aufs neue verunsichert, und bis 1982, dem Höhepunkt und dem Ende dieser Periode, tanzte kaum ein Erfolgskünstler länger als einen Sommer.«⁶

Aber nicht nur die auf der Basis von auditiven Medien weltweit popularisierten Musikgenres führten zur Ausbildung von jugendspezifischen Subwelten, sondern auch – jedoch nicht im gleichen Ausmaß – das Medium »Film.«⁷ Auffällig ist dabei die bis in die Gegenwart reichende enge Verbindung zwischen Rockmusik und Film in Form eines Multi-Media-Arrangements, das vor allem in den sogenannten Videoclips oder Musikvideos einen neuen Wahrnehmungs- und Ausdrucksstil kultiviert hat.⁸ Dies liegt einerseits an der Art und Weise, wie hier ästhetische Signale und Akzente gesetzt werden und – neben dem ästhetischen Zugewinn – zugleich eine Re-mythologisierung und Wiederverzauberung der Wirklichkeit stattfindet. Andererseits symbolisieren sie für viele Jugendliche – analog zur rockkulturellen Manifestation von Freiheit, Selbstbehauptung und Widerstand – einen Affront gegen die alltagsweltliche Geschmackskultur, die ihrerseits in den Clips lediglich oberflächliche Reizwaren erblickt.

Neben den musikzentrierten Jugendwelten inspirierte und initiierte der Kinofilm aber noch eine Reihe anderer Spezialkulturen. Sie reichen von den Western- und Indianerclubs über die Habitusformen der jugendlichen »Bodybuilder« und »Dirty Dancer« bis hin zu den Fanclubs, die sich um einen Star oder einen einzelnen Film grup-



Die Gruppe J.B.O.

pieren. Als szenen-generierender Kultfilm und kommunikatives Kinoereignis schlechthin kann in diesem Zusammenhang die »Rocky Horror Picture Show« angesehen werden. Seit dieses Filmspektakel 1976 erstmals aufgeführt wurde, haben sich binnen weniger Jahre weltweit unzählige Fangemeinden gebildet, die mittlerweile sogar in einer Art Dachverband (International Rocky Horror Fan Club) organisiert sind und mehrere Fanmagazine (z.B. »The Transylvanian«) herausgeben. Das Stammpublikum – einschlägige amerikanische Medienstudien⁹ sprechen hier auch von »veterans« oder »regulars« – kommt meist in kleinen Cliquen in die Spät- oder Nachtvorstellung, wohl ausgestattet mit verschiedenen Utensilien, etwa Reis, Wassersprühern, Zeitungen, Toilettenpapier, Wunderkerzen, die es dann an bestimmten Stellen des Films in den Einsatz zu bringen gilt. Nicht das Filmbetrachten ist also das eigentliche Erlebnis, sondern – ein Teil der Fans hat sich auch entsprechend der filmischen Protagonisten verkleidet – das totale Involvement und das ständige Wiederholen von *camp*haften Ritualen. *Camp* ist »keine natürliche Weise des Erlebens. Zum Wesen des Camp gehört vielmehr die Liebe zum Unnatürlichen: zum Trick und zur Übertreibung. Und Camp ist esoterisch – eine Art Geheimcode, ein Erkennungszeichen kleiner urbaner Gruppen.«¹⁰ Auch Kultfilme konstituieren mithin Jugendszenen, die in ironisch-exzentrischer Manier nicht nur gegen die Muster etablierter Filmkritik zu Felde ziehen, sondern durch eine außergewöhnliche Stilisierung auch die Erprobung und Erfahrung unkonventioneller Persönlichkeitsvorstellungen ermöglichen.

Dies ist auch das Ergebnis einer Studie, in der fundiert und szenennah die Entstehung und Reproduktion von zwei aktuellen filmischen Sonderwelten dargestellt wird, die sich um den Pop- und Filmstar Madonna und die U.S.-amerikanische Serie »Star-Trek« gebildet haben.¹¹ Daß gerade die »Trekies« wohl zu den schillerndsten Jugendszenen der Gegenwart gerechnet werden können, davon konnte sich der Autor auf einer »Star-Trek«-Party

an der Fachhochschule in Trier überzeugen. Ihre atmosphärische Dichte und das bisweilen karnevaleske Treiben der jugendlichen Fangemeinde ist in folgender Schilderung gut wiedergegeben:

»Die Mensa bietet ein ungewohntes Bild. Farbige Scheinwerfer und Spots tauchen den funktionalen Raum in ein unwirkliches Licht, verwandeln ihn in eine Kommandobrücke des Raumschiffs »Enterprise«. Die Gäste, die die »Brücke« betreten, müssen hinter der Kasse durch einen dicken am Boden wabernden Nebel. Aus dem Hintergrund des Raums ertönt, noch gedämpft, die »Star-Trek«-Filmmusik. Auf großwandigen Leinwänden tauchen die Köpfe von Captain Kirk, Mr. Spock, Scotty und Pille auf. ... Auch Guido Hertl war an diesem Abend unter den Gästen. Er ist der Gründer des »Star-Trek«-Fanclubs »Utopia Planitia Trier«. In Deutschland, weiß er zu berichten, gibt es derzeit rund 20 »Star-Trek«-Fanclubs mit etwa 6.000 Mitgliedern. ... Für die Zukunft haben sich Hertl und seine Trekkies einiges vorgenommen. Eine »Star-Trek«-Filmnacht ist geplant, in der alle sechs bisherigen Kinofilme gezeigt werden sollen. Weiter wollen sie eine eigene Filmparodie drehen und eine Clubzeitschrift herausgeben. ... Punkt 23 Uhr: Scharfgebündelte Lichtstrahlen zerschneiden plötzlich den Raum. Aus sphärischen Tiefen hämmert ein durchdringender Sound. Sternzeit, zwei drei Punkt null null: die Party hat begonnen – und die uniformierten Galaktiker scheinen ihre wahre Heimat gefunden zu haben.«¹²

III. Medienvermittelte Jugendkulturen – aktuelle Forschungsbeispiele

1. Video-Cliquen

Eine vergleichbare Beobachtung konnten wir in jugendlichen Video-Cliquen machen.¹³ Gemeint sind hier bestimmte Gruppen von Jugendlichen, die sich mehr oder weniger regelmäßig harte (d.h. größtenteils indizierte) Action- und Horrorfilme ansehen. Für diese Jugendlichen sind ihre Film-Sessions, so nennen sie ihre Zusammen-

künfte, eine Art Verlängerung des Kinosettings in den häuslichen, intimen Bereich und stellen gegenüber den Alltagsroutinen eine Sondersituation dar. Hier können sie ihrer Spontaneität, ihren Aktivitäts- und Darstellungsbedürfnissen freien Lauf lassen, ohne den energischen Einspruch der Erwachsenen befürchten zu müssen. Hier können sie ihre Wünsche nach Abenteuer und Action, Gruseln und Thrill befriedigen, die im normalen Alltag kaum zugelassen sind. Videos grenzen mithin Alltag aus, sie schaffen eine Art Ausnahmesituation, in der die heutige soziale Stilllegung des Körpers und die Disziplinierung der Gefühle aufgehoben ist.

Jugendliche Videofans sind keine degenerierten Videoten

Wie sehr gerade der zeitgenössische Horrorfilm – das passende Setting vorausgesetzt – in der Lage ist, dem allgemeinen Trend einer Politik des Spaßhabens und der Karnevalisierung des Alltags ein Forum zu bieten, dokumentiert auch nachstehende Beobachtung: »Der Besuch eines Festivals des phantastischen Films in Paris, das seit 1972 jährlich veranstaltet wird, war einer der Höhepunkte unserer Erkundung in die Sozialwelt der Horrorfans. Das außeralltägliche Spektakel, das sich im Zuschauerraum abspielte, erinnerte sehr stark an Bachtins Beschreibung des Karnevals als einer Form des volkstümlichen Vergnügens. Dieser ist durch Gelächter und physische Sensationen, durch Unsinn und Parodien, durch Exzentrität und Übertreibung gekennzeichnet. Insofern stellt er auch eine Art Widerstand (im wörtlichen Sinn des Wortes) gegen Sinn, Subjektivität und Verantwortlichkeit dar. So war für die Fans der durch die Sprache übermittelte Sinn weniger wichtig als die durch das Spektakel der Bilder in Szene gesetzte Bedrohung, ebenso konnte sich keiner im Zuschauerraum dem karnevalesken Treiben entziehen. ... Die dem Lärm und den Bildern ausgesetzten Festivalteilnehmer waren – in der Regel mit Mehl beworfen – Teil des kollektiven

Geschehens, in dem herkömmliche Distanzen zwischen Menschen relativiert und so eine Gegenwelt zum Alltag aufgebaut wurde.«¹⁴

Filmerfahrung und Filmwissen erlauben, auch spektakulärste Filmszenen wohl dosiert zu erleben

Aber es sind offensichtlich nicht nur die kleinen Fluchten aus der Monotonie des Alltags, die den Reiz der Videos ausmachen, sondern es ist auch die Möglichkeit, Frustrationen und aggressive Impulse beim Betrachten zu bewältigen. Während des Zusehens lebt der jugendliche Filmfan innerlich das aus, was er äußerlich nicht zeigen kann, weil aggressive Umgangsstile im Alltag in hohem Maße negativ sanktioniert sind. Diese Form medialer Sublimierung oder Austrocknung von Aggressivität kann demnach auch als eine Form von Ventilritten interpretiert werden. So gesehen ist dann die Aneignung von spannungs- und actiongeladenen Videos ein funktionales Äquivalent zu Karneval, Sportveranstaltungen oder auch zu anderen, den Alltag zeitweise außer Kraft setzenden Festivitäten.

Das mediale Abenteuer und die Ausnahme-situation, die Videos zu stimulieren vermögen, sind – und das war nicht unbedingt zu erwarten – eng verknüpft mit der Ausbildung von spezifischen Filmkompetenzen. Sind die Fans am Beginn ihrer Videokarriere primär durch eine voyeuristische Schaulust motiviert, so entwickeln sie im Laufe der Zeit auf der Basis von Filmerfahrung und Filmwissen differenziertere Sehpraxen, die ihnen erlauben, auch spektakulärste Filmszenen wohl dosiert zu erleben. Dabei ist den jugendlichen Videofreaks jederzeit bewußt, daß es sich bei den Action- und Horrorszenarien um reine Phantasiewelten handelt, ja mehr noch, die Differenz zwischen Fiktionalität und Realität ist nachgerade konstitutiv für ihre Erlebnisformen.

Jugendliche Videofans sind also, dies gilt jedenfalls für den von uns untersuchten Typus, durchaus keine degenerierten Videoten, wie ihnen oft

nachgesagt wird. Im Gegenteil, sie erliegen nicht (im Sinne einer allmächtigen Wirkungsdoctrin) den reichlich vorhandenen Schockbildern vieler Videofilme, sie werden nicht zu Medienmarionetten, sondern eignen sich deren dramaturgische Gestaltungsmittel und dramatische Szenarien auf kompetente Weise an.

Allerdings ist nicht auszuschließen, daß es Umstände gibt, unter denen der Konsum von harten Videofilmen auch problematisch sein kann. So ist beispielsweise der Film »The Warriors« zum Kultfilm von aggressiven Jugendbänden geworden. Über die Wirkung z. B. von »Rambo«-Filmen in rechtsradikalen Gruppen wäre zu forschen. Was hier durchaus möglich erscheint, ist eine Bestätigungs- und Verstärkertendenz. Denn in diesen Filmen werden – aufgrund der Alltagsnähe – Identifikationsfiguren und Handlungsmuster angeboten, die über den fiktiven Rahmen des Films hinaus an die vorhandene Gruppenideologie und Gewaltbereitschaft anschließbar sind.¹⁵

2. 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.¹⁶

Ein wichtiges Motiv für das gemeinschaftliche »Lindenstraßen«-Erlebnis gründet in der kommunikativen Struktur und atmosphärischen Dichte der Treffen. Geselligkeit, Ausgelassenheit

und Ungezwungenheit sind angesagt, und dies keineswegs nur bei der neuesten sonntäglichen Serienfolge: Eine seit 1992 bestehende Gruppe aus Wuppertal schreibt uns: *Ziel unseres Fanclubs ist es, sich möglichst oft zu treffen und einfach Spaß zusammen zu haben.* Ähnlich auch die Sicht einer Fangemeinschaft aus Velbert: *Es macht einen heiden Spaß, mit Freunden die einzelnen Folgen zu schauen, gemeinsam zu lachen und zu streiten, und alles andere auch einmal für eine Weile zu vergessen.* Bisweilen erinnern die Schilderungen auch schon einmal an jugendliche Flip-Praxen mit einem ausgeprägt expressiven Charakter: *Manchmal geht es bei uns zu wie auf einer Kleinkunst-Bühne, nur viel chaotischer. Da werden Witze gemacht, da wird rumgealbert, da werden Zoten zum besten gegeben, beinahe wie im Karneval* (Fanclub Hannover). Oder wie es ein Fanclub aus Zweibrücken so anschaulich formuliert hat: *Man steigt in den »Lindenstraßen«-Alltag ein, um aus dem realen Alltag auszusteigen.*

Neben der Dramatisierung und Transzendierung des Alltags, ist es vor allem die Medienkompetenz der »Lindenstraßen«-Fans, die beeindruckt.

... 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. Eine längere Passage aus dem Brief der »Münchener Kultgemeinde« sei hier stellvertretend zitiert, um gleichermaßen sichtbar zu machen, wie durchweg elaboriert die Verstehens- und Deutungsleistungen der Fans sind und welche Produktivität und Kreativität sie in ihrer kulturellen Arena entfalten:

Weshalb also sehen wir uns die »Lindenstraße« an? Vor allem eben deshalb, weil es möglich ist, sie auf unterschiedlichen Ebenen, von verschiedenen Blickwinkeln her anzuschauen

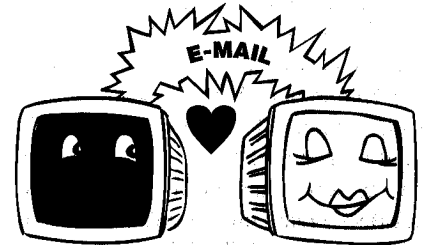
und zu diskutieren. Die oberflächliche Handlungsebene unterscheidet sich für viele unmerklich oder überhaupt nicht von anderen Serien. Meine Oma etwa guckt wahrscheinlich die »Lindenstraße« genauso wie das »Forsthaus Falkenau« oder was auch immer. Vielleicht ist ihr auch noch die zweite Ebene bewußt: die »Lindenstraße« als Langzeit-Serie. Wir haben die Charaktere als ständige BegleiterInnen, sie werden älter mit uns, feiern, wählen, gehen zur Arbeit oder in die Schule. Alles genau so wie bei denjenigen, die vor dem Fernsehgerät sitzen. Auf einer dritten Ebene wird die bloße Handlung untergliedert in Konfrontationen mit verschiedenen sozialen Problemstellungen: Krankheit, Tod, Schwangerschaft, Drogen, Ehekrise, Homosexualität, Kindesmißhandlung, Pubertät, Sex, Rechtsradikalismus etc. Nun kann man darüber streiten, ob diese Themen angemessen dargestellt werden, aber ihr Vorkommen allein ist schon bemerkenswert. In welcher Serie etwa wäre ein Schwuler als Handlungsträger vorstellbar gewesen vor der »Lindenstraße«? Hier besteht die Chance, die ZuschauerInnen mit Themen zu konfrontieren, die sie im Alltag weit von sich schieben. Wie gesagt: inwieweit dies gelingt, mag fraglich sein. Und es gibt sogar noch eine vierte Ebene zu entdecken: die der Selbstironie und der »running gags«. Wo gibt's das schon: Else Kling ist Satire in Höchstform, Matthias (»Störich«) eine Haßfigur sondern gleich, das Vorkommen der Serie in der Serie in Form von Gesprächen oder Fanartikeln schönste Selbstironie. Meinetwegen könnte diese Komponente, ohne allerdings in Klamauk auszuarten, noch um ein Vielfaches verstärkt werden!

Die Differenziertheit und Reflektiertheit in der Auseinandersetzung mit der »Lindenstraße« zeigt, wie wenig ihre Fans mit dem Stereotyp vom distanzlosen Zuschauer gemein haben. 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: Es sind zwar Alltagsgeschichten mit wechselnden zwischenmenschlichen Situationen und Beziehungsverhältnissen, also von daher Themen und Ereignisse wie im richtigen Leben. Aber selbst wenn man mit den Darstellern älter wird oder sieht, wie im Laufe der Zeit die Kinder in der »Lindenstraße« wachsen, so ist und bleibt es doch eine Kullissen- und Filmstadt. Sie ist zwar kein potemkinsches Dorf, aber eben doch etwas Fiktives und Konstruiertes, eine Medienwelt und nicht die Wirklichkeit (Fanclub Braunschweig).

Für die Fans ist 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. Auch der immer wieder als Bestätigung für den schwindenden Abstand zwischen seriellem Schein und alltäglichem Sein gedeutete Tourismus zu den Drehorten kommt eher einer Entzau-berung gleich, bei der den Fans der Charakter des Kunst-Produkts und seiner Machart nachhaltig vor Augen gestellt wird. Es ist gerade das Erkennen der Differenz von Serien- und Alltagswelt, das die »Lindenstraße« zum Sehvergnügen für sie werden läßt. Sie sind gleichsam Wanderer zwischen den Welten, wobei die Unterscheidung zwischen Fiktionalität und Realität zum konstitutiven Moment ihrer Aneignungs- und Erlebnisformen wird. Oder wie Angela Keppler es so treffend formuliert hat: »Das Interesse für die fingierte Wirklichkeit der Serie wird von einem Interesse für die Künstlichkeit des Fingierens – und sogar für das Spiel zwischen beiden Elementen – begleitet. ... Der Serien-Zuschauer sucht und findet in der Serie seiner Wahl ein »Widerspiel« zur Form seiner eigenen Existenz. Das Leben

mit einer Serie, wie sehr diese auch auf den Anschein der Nähe zum wirklichen Leben angelegt sein mag, ist ein Leben zwischen der Spannung zwischen Leben und Serie. Dieses Beispiel (der Fans der »Lindenstraße«; W.V.) zeigt, daß diejenigen, die blind für die Gesetze einer Fernsehserie wären, gar kein Vergnügen an ihr haben könnten.«¹⁷



Auch das Aufkommen der sogenannten »elektronischen Spielwiesen« hat zur Formierung jugendkultureller Sozialwelten beigetragen. Gemeint sind damit Tele-, Video- und Computerspiele, die zunehmend den jugendlichen Freizeitraum erobern. Ursprünglich zur Auflockerung ihrer Berufsarbeit von professionellen Programmierern erfunden, verselbständigt sich diese Entwicklung in kurzer Zeit in einer ungeheuren Fülle von Spielgeräten und -programmen. Mittlerweile sind – nicht zuletzt durch die fortschreitende Verbreitung des Computers – Gimmicks und Simulationen, Strategie- und Sportspiele, Adventures und Erotikons zu einer festen Spielgröße im Freizeitbudget geworden, deren graphische, tontechnische und kreative Möglichkeiten ein Faszinosum für junge Menschen – und zunehmend auch für Erwachsene – darstellen.¹⁸

Unstreitig ist in diesen neuzeitlichen Spielparadiesen eine Konzentration auf die abgeschlossene Welt des Spielrahmens und auf die eigenen Fähigkeiten zu beobachten, jedoch nicht im Sinne einer Individualistenkultur, sondern in Form einer gruppensportlichen Auseinandersetzung mit anderen Spielakteuren. Zwar mag es im Einzelfall durchaus zur Abkapselung und Selbstisolierung kommen, aber das Bild vom Computerspieler, der in sei-

nem Zimmer sitzt und hinter heruntergelassenen Rolläden seine perversen Phantasien austobt, ist ein Mythos. Die Realität offenbart uns vielmehr eine differenzierte Fankultur mit eigenen Rekrutierungs- und Hierarchisierungsstrategien und mit gemeinsam geteilten Normen, Ritualen und Selbstverständlichkeiten, die der Spielnovize vielfach in Ratgebern und Regelwerken für Computerspieler nachlesen kann. Gelingt durch Übung, Wahrnehmungs- und Gedächtnisschulung dann eines Tages der Sprung in die Klasse der Meister, dann eröffnen sich dem Spielbegeisterten neue Bedeutungs- und Bezugswelten, die – sei es im wettkampfmäßigen Leistungsvergleich oder im lustvoll-autonomen Eindringen in unerreichbar geglaubte Fantasy-Sphären – neben der Vergrößerung individueller Freiräume der Selbstdarstellung und Selbstdefinition auch eine zunehmende erlebnisorientierte Aufladung des Alltags bedeuten.

Das Bild vom Computerspieler, der in seinem Zimmer sitzt und hinter heruntergelassenen Rolläden seine perversen Phantasien austobt, ist ein Mythos

Dies ist auch das Ergebnis einer Studie, die die Kölner Medienpädagogen Jürgen Fritz und Wolfgang Fehr durchgeführt haben: »Die Spiele faszinieren, weil sie von den Spielern benötigt werden, um ›gute Gefühle‹ zu bekommen. Der Spielcomputer als ›Mister feel good‹ ist begehrt, weil er positive Emotionen bewirken kann: Er vermag Vergnügen, Spaß und Freude zu bereiten, Gefühle von Leistungsfähigkeit und Kompetenz zu vermitteln sowie Distanz zur Lebenswelt zu schaffen. ... Das emotionale Erleben sollte dabei möglichst ›dicht‹ und ›intensiv‹ sein. Ein faszinierendes Spiel vermittelt ein ›Wirklichkeitsgefühl‹ und bewirkt damit eine Steigerung des emotionalen Erlebens. Je wirklichkeitstreuer die virtuelle Welt«, so die Autoren, »desto höher die Erlebnisdichte.«¹⁹

Das Eindringen in die virtuellen Spielwelten und die Konzentration auf die Spielhandlung vermitteln hohe Spannung – und auch Entspannung. 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. Nicht das Spiel erzeugt aversive Stimmungen und Affekte, jedenfalls haben wir hierfür keine Anhaltspunkte gefunden, sondern außerhalb des Spiels gemachte Frusterfahrungen werden in den Spielrahmen übernommen und beim Spielen abgebaut.



Die Tatsache, daß die Telespielbegeisterten ihren Erlebnishunger zunehmend auch in den zahlreichen Computernetzen stillen, ist aber auch Anlaß zu manch kritischem Kommentar. Denn es sind nicht zuletzt indizierte oder sogar beschlagnahmte Spiele, wie etwa »Mortal Combat«, über die sich die Freaks via Netz austauschen: »Die weltweite Spielergemeinde führt ganze Bibliotheken, in denen alle erforschten Tastenfolgen verzeichnet sind. Zahllose Mail-Boxen bieten Schwarze Bretter, auf denen die Spieler die Kombinatorik von Magenkrätze und Überwurf erörtern. Auch im Internet lagert reichlich Lehrmate-

rial.«²⁰ Daß den Jugendschutzbehörden diese Entwicklung Sorge bereitet, ist nur zu verständlich. So weist die Vorsitzende der Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Schriften, Elke Monssen-Engberding, mit Recht darauf hin, daß geeignete Kontrollmaßnahmen nicht mehr Ländersache sein können, sondern eine »internationale Vereinbarung gefunden werden müsse.«²¹ Allerdings zeichnet sich derzeit in diesem Punkt zwischen den Gegnern und den Befürwortern von Interventionsmaßnahmen, die bisweilen auch bis zu äußerst rigiden Zensurforderungen reichen, noch keine einvernehmliche Lösung ab.²²

4. Computer- und Netzszenen

Auch das Herzstück der sogenannten Neuen Medien – der Computer – ist ein idealer Anknüpfungspunkt für jugendkulturelle Sozialwelten geworden. In mehreren Studien²³ konnten wir zeigen, daß sich der Computer einen festen Platz im Handlungsfeld der jungen Generation erobert hat. Bezeichnend für die meisten jugendlichen Anwender ist dabei – ähnlich wie bei den Erwachsenen – eine instrumentelle Orientierung: Sie gebrauchen den Computer als ein Werkzeug, mit dem bestimmte alltägliche Arbeiten oder Funktionen eleganter und schneller bewerkstelligt werden können, d.h. ihr Nutzungsprofil ist vorrangig auf Routine und Entlastung angelegt. Dieser konventionelle User-Typus soll im folgenden aber nicht näher behandelt werden.

Im Mittelpunkt der Analyse steht vielmehr die Gruppe von Jugendlichen, die sich besonders intensiv und spezialisiert mit dem Computer in der Freizeit beschäftigt. Für diesen Personenkreis – im weiteren als Computere-freaks bezeichnet – ist die Nutzung des Rechners nicht nur ein zentrales Steckenpferd, sondern ihre unterschiedlichen Aneignungs- und Verwendungsformen sind in ein komplexes Geflecht von Wissen, Erfahrungen und (sub-)kulturellen Deutungsmustern eingebunden. Ob Hacker oder Programmierer, Cracker oder Mailbox-Fan, ihr Umgang mit dem Rechner ist durch einen hohen Grad von Professionalität und Kompetenz ge-

kennzeichnet. 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.

*Der Computer ist für die
Freaks nicht nur Werkzeug,
sondern auch eine Art
Zeitmaschine, die
Exkursionen in fremde
Welten erlaubt*

Der Computer ist für die Freaks – und dies ist ein weiteres zentrales Element ihres Nutzungsprofils – immer auch eine besondere Herausforderung, der sie sich bisweilen enthusiastisch stellen. Er ermöglicht ihnen nämlich, etwas Neues zu schaffen, etwas zu entdecken und weiterzuentwickeln. Selbstgeschaffene oder selbstgesuchte Probleme werden zum Ansporn, Phantasie- und Leistungsreserven zu mobilisieren, sich in »neue Dimensionen« vorzuwagen. Der Computer ist für die Freaks also nicht nur Werkzeug, sondern auch eine Art Zeitmaschine, die Exkursionen in fremde Welten erlaubt. Um so überraschender und befremdender das in Diskussionen und Publikationen immer wiederkehrende Unbehagen: Die Arbeit am Rechner nehme die Möglichkeit zur ursprünglichen Erfahrung. So finden wir etwa bei Joseph Wandl die Feststellung: »Ist die Schule schon ohnehin eine Stätte, in der ›Welt‹ aus zweiter oder dritter Hand vermittelt wird, so besteht nun zukünftig die Gefahr, daß Computerbilder oder Computersimulationen in zunehmendem Maße für die Realität gehalten werden könnten.«²⁴ Unabhängig vom empirischen Gehalt

solcher Feststellungen ist es ein soziologischer Allgemeinplatz, daß in modernen Gesellschaften die Menschen nur zu einem kleinen Teil der Realität Primärkontakte haben. Ob diese anderen – also medialen oder virtuellen – Wirklichkeiten eine Form »reduzierter Wirklichkeit« oder gar einen »Realitätsverlust« darstellen, wie immer wieder behauptet wird, ist aus soziologischer Sicht höchst zweifelhaft. Denn aus der Verschiebung von ursprünglicher zu vermittelter Erfahrung ein Verhältnis von Über- und Unterordnung, von wertvoll und zweitrangig, von gut und bedrohlich zu konstruieren, ist eine normative Setzung und keine anthropologische Konstante. Wir haben uns beide Formen des Weiterfahrens vielmehr als auf der gleichen Ebene liegend und einander ergänzend vorzustellen.

Über alle Subszene 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 anderer Räume und Wirklichkeiten nachhaltig stimulieren. Zudem wird Computer-Kommunikation für sie keineswegs zum Ersatz für personale und soziale Kommunikationsprozesse, vielmehr provoziert und potenziert das Dialogpotential des Computers die Bildung von neuen, szeneneigenen Interaktions- und Gesellschaftsformen.²⁵

Ein weiteres Beispiel für die Entstehung neuer Spezialkulturen im Umfeld des Computers und seiner vernetzten Nutzung sind die sogenannten »Cyberpunks«, die in gewisser Weise die Kultur der »Hacker« aus den 80er

Jahren fortführen. Auch wenn der Begriff »Cyberpunk« mittlerweile inflationär und unspezifisch in den Medien gebraucht wird, so steht dahinter dennoch eine Szene, die sich um die digitale Welt des Cyberspace gebildet hat. Eine schillernde Mixtur aus Technikbegeisterung, Science-Fiction-Vorlieben (vor allem an den Romanen von William Gibson) und Elementen der sogenannten »underground cultures«, wie z.B. des Punk, bilden den Orientierungsrahmen ihres Umgangs mit Computernetzen. Sehr anschaulich ist diese Art der Stil-Mischung oder Stil-»Bricolage« in dem Kultmagazin »Mondo 2000« dokumentiert.

*»Otakus« verabscheuen
physischen Kontakt und
lieben Medien, Technik und
das Reich der Reproduktion
und Simulation*

Die japanischen »Computer-Otaku« bilden eine vergleichbare Szene. Volker Grassmuck beschreibt die »Otaku-Freaks« folgendermaßen: »Otakus verabscheuen physischen Kontakt und lieben Medien, Technik und das Reich der Reproduktion und Simulation im allgemeinen. Sie reden nicht miteinander, sie ›kommunizieren‹. Sie sind begeisterte Sammler und Verarbeiter von nutzlosen Artefakten und Informationen. Sie sind eine Untergrundkultur, aber keine Gegner des Systems. Sie verändern, manipulieren und untergraben das System der Fertigprodukte, und zugleich sind sie die Apotheose der Konsumkultur ... Sie sind die Kinder der Medien.«²⁶

Der Technikgebrauch in solchen Szenen ist durch vielschichtige ästhetische und expressive Codierungen gekennzeichnet. Wichtig ist den Cyberpunks auch die Erschließung neuer Wahrnehmungs- und Erlebnisformen. Man will durch eine Synthetisierung von Elementen aus dem Spiel-, Pop- und Computerkunstbereich in neue kulturelle und außeralltägliche Räume vorstoßen. Die Cyberfreaks verstehen sich als eine Art Avantgarde des Virtuellen und Wegbereiter des globalen Dorfs, in dem intensive Kompetenz-

Erlebnis- und Gemeinschaftserfahrungen möglich werden. Rainer Winter kommt bei seiner Ethnographie der Cyberpunk-Szene zu ganz ähnlichen Beobachtungen:

Punk signalisiert aber auch eine oppositionelle Abgrenzung zu den dominanten Lebensstilen

»Mit gewöhnlichen Freaks teilen die Cyberpunks wohl die intensive Beschäftigung mit dem Computer, das Leben in den elektronischen Netzen, die als realer erlebt werden als die übri- ge Welt, und eine enthusiastische Auseinandersetzung mit der Techno- kultur. Das Wort Punk signalisiert aber auch eine oppositionelle Abgrenzung zu den dominanten Lebensstilen in der heutigen Zeit, die äußerlich erkennbar ist. So ist der Cyberpunk-Stil eine auffällige, wild aussehende Mode, die an die Schockästhetik der Punks anknüpft. »Industrieabfall« wird recycelt, mit der schwarzen Kluft der Roker verknüpft und mit neuen technologischen Gadgets aufgepeppt. Das Erscheinungsbild wird veredelt durch Bezüge zum Vampir- und apokalyptischen Katastrophenfilm, die auch durch die Schminke und die Frisur ausgedrückt werden. ... Die globale, uneingeschränkte Kommunikation in den gigantischen Computernetzen verdichtet sich für viele Cyberpunks zu einer mythischen Vision des Einswerdens mit einer Gemeinschaft Gleichgesinnter.«²⁷

5. Die Techno-Szene

Zu den schillerndsten Jugendkulturen der Gegenwart zählt fraglos die Techno-Szene. Sie ist jedoch mittlerweile in so viele Stilrichtungen und Untergruppierungen aufgespalten, so daß selbst Insider von einem schwer durchschaubaren »Sammelsurium von Szenen, Stilen und Moden«²⁸ sprechen. Nach dem Vorbild der ursprünglichen Entstehungsorte der Musik, den Clubs von Chicago, Detroit und New York, in denen Disc-Jockeys (DJs) das Plattenauflegen zu einer neuen Kunstform machten, setzte sich diese Musikrichtung Anfang der 90er Jahre

auch in Deutschland durch. Getragen von einer Dauerpräsenz in Rundfunk und Fernsehen – und hier insbesondere in den Musikkanälen VIVA und MTV –, unterstützt von szeneneigenen Kommunikationsmitteln wie den »Flyern« (kunstvoll gestalteten Handzetteln) und »Fanmagazinen« (z.B. Frontpage, Groove, Dizko 2000 etc.) und einer historisch einmaligen Vermarktung einer Jugendszene, wird Techno in kurzer Zeit zur Mainstream-Jugendkultur, deren Anhängerschaft mittlerweile auf ca. zwei Millionen geschätzt wird.²⁹ Waren Plattenfirmen wie »Low Spirit« oder »Eye Q« und Clubs wie »Omen« (Frankfurt) oder »Tresor« (Berlin) vor einem halben Jahrzehnt nur wenigen bekannt, so besitzen sie heute Kultstatus und werden von Kultfiguren, den DJs (wie etwa Sven Väth, Dr. Motte, Westbam), beherrscht, die eine ganze Jugendgeneration in Ekstase versetzen können.



Entscheidend für die Verbreitung und öffentliche Aufmerksamkeit der Techno-Szene waren und sind aber auch ihre Veranstaltungsformen, denn schon früh haben die Trendsetter erkannt, daß der klassische Diskotheken- und Partyrahmen dem Zuspruch, den diese Musik bei den Jugendlichen findet, nicht gerecht wird. Als vollkommerzialisierte Alternativen wurden Großveranstaltungen, die sogenannten »Events« oder »Raves« mit einer Dauer von zwölf Stunden bis zu mehreren Tagen, institutionalisiert. Die »Maydays« in der Dortmunder Westfalenhalle oder die »Loveparades« auf dem Berliner Kurfürstendamm sind mittlerweile ebenso selbstverständliche Szenentreffpunkte wie die über das ganze Bundesgebiet verteilten Großraumdiscos. Welche extremen Gefühlslagen an diesen »Loca-

tions« durch eine szenenspezifische Kombination von Musik, Raumdesign und Tanz entstehen können, kommt in nachfolgender Schilderung von Jörg Hunold und Baschar Al-Frangi³⁰ sehr plastisch zum Ausdruck:

Am 7. und 8. Dezember 1996 fand in der Frankfurter Disco »Dorian Gray« anlässlich des Geburtstags von DJ Marc Spoon eine zweitägige Techno-Party statt, die wir im Rahmen unseres Forschungsseminars besucht haben. Der folgende Erlebnisbericht soll unsere subjektiven Erfahrungen und Eindrücke dokumentieren, die wir auf dieser Veranstaltung, an der zwischen 6.000 und 7.000 in- und ausländische Raver teilnahmen, gesammelt haben. ... Das »Gray« war aus gegebenem Anlaß von dem Kölner Künstler Siegfert Heil dekoriert worden. Durch einen langen, eigenwillig beleuchteten Stofftunnel gelangte man direkt ins Zentrum des Geschehens, das sich – sieht man einmal von dem Chill-Out- und VIP-Bereich ab – auf drei Tanzhallen konzentrierte. Die drei verschiedenen »Zappelräume« (Szenenjargon) markierten jeweils eine andere musikalische Zone. So wurden in der Halle 1 vornehmlich Stilrichtungen wie Djungle, Breakbeat, Ragga-Muffin und Dub gespielt. In der Halle 2 dominierte dagegen ein ruhigerer Beat, basierend auf dem klassischen House-Sound, der mit Soul- und Funkelementen abgemixt wurde. Richtig schnelle, laute und heftige Töne schlugen einem aus Halle 3 entgegen; hier wurde Gabber und Hardcore aufgelegt und bei mindesten 180 bpm (beats per minute) am meisten getanzt und geschwitzt. ... Sobald man diese Halle betrat, schlug einem ein ohrenbetäubender Lärm entgegen, der die Luft aus den Lungen zu pressen schien und den gesamten Körper augenblicklich in vibrierende Bewegungen versetzte. Der gesamte Raum – von der Theke bis zur Tanzfläche – wurde von einer euphorischen, ekstatischen Menschenmasse bevölkert, die sich der Musik willenlos hingab und dem DJ völlig ausgeliefert war. Man spürte deutlich, daß die DJs nicht nur einfach zum Plattenauflegen gekommen waren, sondern im wahrsten Sinne des Wortes Musik zelebrierten und sich vom Pu-

blikum bisweilen frenetisch feiern ließen. Jeder DJ wurde mit begeistertem Applaus der Menge empfangen und verabschiedet; jeder Übergang, jeder Rhythmus- und Beatwechsel von den Schwitzenden und Tobenden mit einem Trillerpfeifen-Konzert begleitet. ... Die klassische Trennung von Thekenbereich, von wo man sich das bunte Treiben auf der Tanzfläche anschauen kann, und der Tanzfläche, waren gänzlich aufgehoben: Es wurde überall getanzt, auf der Theke, auf Boxen, in Nischen und Gängen. Dabei war die Intensität des Tanzes ganz von der Geschwindigkeit der gespielten Musik abhängig. Bei den langsamen und melodischen Klängen, die zum Teil an Walgesänge erinnerten und meist Übergänge zu anderen Stilrichtungen markierten, schienen die Leute beinahe stillzustehen. Sie bewegten bei oftmals geschlossenen Augen den Kopf leicht hin und her, ihre Körper paßten sich mit wiegenden Bewegungen den langsamen Rhythmen an. Wie in Trance erwarteten sie die nächsten heftigen Beats, die der DJ mit einem scheinbar ewig dauernden Trommelwirbel ankündigte. Als der langersehnte, donnernde Baß dann endlich einsetzte, gab es für die Tanzenden kein Halten mehr: Die in der Pause geschöpfte Kraft entlud sich in einem lauten Schrei, der manchmal sogar die Musik übertönte. Mit dem ersten Hammerschlag des Basses »erwachten« die Tänzer aus ihrem Trance-Zustand und setzten die Musik in explosive Bewegungen um. Der Tanz selbst war kein Gemeinschaftstanz, kein gemeinsames auf und ab; jeder tanzte für sich, kreierte seinen eigenen Stil. Und trotzdem merkte man, daß sich die Tänzer gegenseitig beobachteten und die Bewegungen der anderen in ihren eigenen Tanzstil miteinbezogen. ... Auffällig war auch, daß viele Tänzer und Tänzerinnen ihre teilweise nur wenig bedeckten Körper bewußt zur Schau stellten. Männer und Frauen genossen es, ihre Körper zu zeigen, zu beobachten und beobachtet zu werden. Glänzender Schweiß auf nackter Haut, die rhythmischen Bewegungen, die den ganzen Körper erfaßten, gaben dem Tanz neben der ekstatischen auch eine nicht zu übersehende eroti-

sche Note. ... Es bildeten sich auch Paare und Gruppen, die offensichtlich miteinander tanzten. Innerhalb dieser Paare wechselten die Partner aber ständig, die Gruppen lösten sich auf und formierten sich an anderer Stelle neu. Unabhängig vom Geschlecht konnte man sich dazugesellen oder wieder allein tanzen. Ob man die Leute kannte oder nicht, ob man als Hetero mit Schwulen tanzte oder umgekehrt, es galt das Prinzip: Alles was Spaß macht und jeder nach seiner Fassung.

Für die Techno-Fans ist aber nicht nur das sinnlich-ekstatische Körper- und Gemeinschaftserlebnis charakteristisch, sondern auch eine besondere Form von Ästhetik und Stilisierung. Zwar entwickelt jede Jugendkultur auf ihre Weise eine eigene Theatralik und ein eigenes System symbolischer Handlungsformen, die in einer Art Dialektik von Zuordnung und Abgrenzung gruppenspezifische Innen-/Außenverhältnisse konstituieren, aber die Techno-Szene hat das wichtigste Prinzip jugendkultureller Stilbildung, die »Bricolage«, radikalisiert. Gemeint ist damit eine alle Stilelemente umfassende Bastelmentalität, deren ästhetisches Signum – analog zur Cut-up-Technik in der Literatur oder der Collage in der Kunst – die Um- und Neugestaltung vorhandener kultureller Artefakte ist. Der Bogen stilistischer Selbst- und Szenengestaltung umfaßt dabei Musik, Tanz und Outfit ebenso wie Kommunikationsmedien und -muster.

Es zeigt sich in diesem Zusammenhang, daß die Techno-Stil-Produzenten ihren »semiotischen Guerillakrieg« (Eco) auf zwei Ebenen führen: durch die Aneignung von szenentypischem Spezialwissen und durch die Verarbeitung von Allgemeinwissen. Ersteres ist z.B. in Plattenkritiken, Partyberichten und Internetdiskussionen der Fall, wo Techno-Fans musikspezifische Wortspiele, Zitate aus Platten, parodierte Bandnamen u.ä., die nur für Eingeweihte verständlich sind, strategisch einsetzen, um bestimmte Einstellungen und ästhetische Präferenzen kundzutun. Letzteres trifft vor allem für die Falschlogos zu. Dabei handelt es sich um verfremdete Ab-

wandlungen kommerzieller Markennamen, deren sprachlich-visuelle Formen mit neuen Inhalten gefüllt werden – aus »Dash« wird »Hash«, aus »Aral« wird »Anal« –, die dann als Sticker oder T-Shirt-Aufdrucke neue Botschaften vermitteln.³¹

Nichts ist den Techno-Fans bei ihrer Stilisierung und Inszenierung heilig

Aber nicht nur Werbung und Warenwelt werden zum Fundus für die Verschmelzung techno-spezifischer Stilelemente, auch Philosophie (z.B. Gilles Deleuze), Kunst (z.B. Dadaismus, Pop-Art), Literatur (z.B. Arno Schmitt) und Musik (z.B. Karlheinz Stockhausen) werden zu einer Art von textuellem und kulturellem Steinbruch, aus dem sich die Stilschöpfer der Techno-Szene in anarchistischer Manier bedienen, um eine originelle und unverwechselbare szenische Emblematisierung und Stilsprache zu kreieren. Nichts ist den Techno-Fans bei ihrer Stilisierung und Inszenierung heilig, am allerwenigsten das (kulturell) Heilige. Die alles »sampling« und umgestaltende Rave-Generation ist, so Ralf Vollbrecht, »die erste postmoderne Jugendkultur, ... die nichts weniger sucht, als verbindliche Inhalte.«³² Daß das spielerische Stil- und Sinnbasteln und die ekstatischen Tanzerfahrungen dabei aber mit einem wachsenden Drogenkonsum einhergehen, wird oft übersehen. Szenentypische Sprachspiele und Redewendungen wie »Optik schieben« oder »Film fahren« für den Gebrauch von Ecstasy, Amphetaminen oder Speed dienen eher zur Verschleierung und Verharmlosung der Drogenproblematik als zur Aufhellung und realistischen Einschätzung.³³

IV. Jugendliche Medienkulturen als Erlebnis- und Inszenierungsfelder

Die locker gefügte Anordnung von medial generierten und verdichteten jugendlichen Cliques, Clubs und Szenen erhebt keinen Anspruch auf Vollständigkeit.³⁴ 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 in den untersuchten Medienspezialkulturen 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.

In den medialen Gebrauchsstilen der untersuchten Musik-, Film-, Computer- und Netzfreaks manifestiert sich aber nicht nur eine besondere Medienkompetenz und Dekodierpraxis – mit Pierre Bourdieu³⁵ könnte man hier auch von einer jugendeigenen Form von inkorporiertem kulturellem 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. Jan-Uwe

Rogge³⁶ deutet die Vehemenz, mit der Jugendliche das medienkulturelle Erlebnisangebot in Anspruch nehmen, als Ausdruck einer Grundstörung des Zivilisationsprozesses. Uns scheint es angemessener, angesichts der Pluralisierung und Diversifizierung jugendlicher Medien- und Affektkulturen eher von einer Partialisierung des Zivilisationsprozesses zu sprechen.

Medien- und szenenerfahrene Jugendliche zeigen eine erstaunliche Produktivität und Kreativität im Umgang mit den Medien und ihren Inhalten

Die Medienfreaks und ihre alltagstranszendierenden Praktiken sind Beispiele dafür, daß unter (post-)modernen Lebensbedingungen und Daseinsverhältnissen die affektuelle und erlebnismäßige Integration sich immer weniger gesamtgesellschaftlich als vielmehr in Spezialkulturen und abgegrenzten Raumzonen vollzieht. Was heute zählt, ist situationsangepaßtes Emotionsmanagement. »Rahmung« und »Modulation« im Sinne Erving Goffmans³⁷ bestimmen 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 Gegenwartsge-

sellschaft diagnostizierten zunehmenden Dominanz von Erlebnisrationalität.³⁸

V. Medien erzeugen jugendkulturelle Differenzierung und alltagsästhetische Praxis

Versucht man unsere Untersuchungsergebnisse unter einer stärker kultur- und differenzierungssoziologischen Perspektive zu betrachten, dann ist festzuhalten, daß die Vielfalt der Nutzungs- und Codierungsmöglichkeiten, die Medien eröffnen, zur Herausbildung von neuen Spezialkulturen führen – und dies keineswegs nur im Jugendbereich. Verbunden ist hiermit eine Steigerung selbstgewählten und selbstdefinierten Lebens. Personale Identität wird verstärkt auch über mediale Spezialisierungen und Gruppierungen befestigt. Jenseits von Stand, Klasse und Schicht etablieren sich neue medien- und szenengebundene Distinktionsformen.

Diese Ergebnisse stehen in deutlichem Widerspruch zu der in bestimmten Kreisen der Kulturkritik immer noch verbreiteten Überzeugung, die Kommunikationsmedien seien die großen kulturellen Gleichmacher oder gar die Produzenten einer farblos-eindimensionalen Einheitskultur. Analog zu Dahrendorfs Vorstellung von der »nivellierten Mittelstandsgesellschaft« aus den 60er Jahren wird hier – allerdings auf globalem Niveau – eine »nivellierte Weltkultur« behauptet. Damit sollen die Entwicklungen und Folgen transkultureller Medien-Kommunikation gefaßt werden, die zu international vereinheitlichten Interaktionsmustern, Werten, Normen und Bedürfnissen beitragen. Siegfried Schmidt³⁹ spricht in diesem Zusammenhang von Entdifferenzierungsphänomenen, die in – meist negativ konnotierten – Schlagworten wie Vermassung, Amerikanisierung oder auch Kommerzialisierung zum Ausdruck kommen. Mit Entdifferenzierung ist also gemeint, daß Massenmedien – und hier insbesondere das Fernsehen – zu weltweiten Standardisierungen führen. Barbara Sichtermann⁴⁰ hat dies jüngst in ihrer Fernseh-Kritik in der »Zeit« auf den Punkt gebracht: »Gegen die Ame-

rikanisierung der deutschen – und nicht nur der deutschen – TV-Unterhaltung ist kein Kraut gewachsen.«

*Jenseits von Stand,
Klasse und Schicht
etablieren sich neue medien-
und szenengbundene
Distinktionsformen*

Die mit der weltweiten Vermarktung von Medienprodukten einhergehenden Angleichungsprozesse repräsentieren jedoch nur einen Wirkungsaspekt. Denn gleichzeitig – und das belegen unsere Forschungsergebnisse nachdrücklich – sind auch unübersehbare Differenzierungsprozesse in Gang gesetzt worden. So ermöglichen die verschiedenen Medien und Programm-gattungen nicht nur neue Wahlmöglichkeiten, sondern eröffnen auch größere Handlungsspielräume und tragen damit zu einer Pluralisierung von Sinn- und Sozialwelten bei. Getragen von den Medien und ihren Angebotsformen differenzieren sich also sowohl neue Sinn- und Handlungsmuster als auch spezialisierte Gemeinschaften mit eigenen Stil- und Kommunikationsformen aus.

Diese Pluralisierung kann in zwei Bereichen verdeutlicht werden. Zum einen werden kulturelle Praxisformen dehierarchisiert, das heißt die ehemals festgefügteten Unterscheidungen einer hierarchisch strukturierten Hochkultur, die nur hohe und niedere Kultur, Wesentliches und Oberflächliches, guten und schlechten Geschmack kennt, werden ersetzt durch miteinander konkurrierende Spezialkulturen, die je nach Stilensemble spezifische Mediennutzungsformen, alltagsästhetische Schemata und Deutungsmuster entwickeln. Zum anderen mindert der horizontale Differenzierungsprozeß, der sich in immer neuen und zunehmend spezialisierteren Wahlnachbarschaften dokumentiert, auch die begriffliche Reichweite der Subkulturkonzepte, soweit sie noch von einem hierarchischen Verhältnis zwischen Kultur und Teilkultur ausgehen. Mit dem Begriff der Spezialkultur versuchen wir diesen Transformationen

Rechnung zu tragen. Gerade für die jugendlichen Medienkulturen trifft dies in besonderem Maße zu. Sie sind keine sub- oder gegenkulturellen Entwürfe, sondern sie verbinden die überkommene, hegemoniale Kultur mit verschiedensten Teilkulturen. Aber die Medien verdrängen nicht die anderen Wirklichkeiten, sondern pluralisieren sie.

**VI. Jugendszenen als Orte
selbstbestimmten und
kreativen Medienhandelns**

An den kulturellen Orientierungen und ästhetischen Praktiken der von uns untersuchten Medienfreaks läßt sich zeigen, wie sehr die Dynamik des Marktes und seine fortschreitende Differenzierung immer neue Szenen mit je eigenen expressiven Mustern entstehen läßt. Die unterschiedlichen Medien und ihre differentiellen Aneignungsmodi können damit als integraler Bestandteil eines Prozesses interpretiert werden, dessen zeitdiagnostische Schlüsselbegriffe – Individualisierung, Traditionserosion, Pluralisierung von Lebensstilen – einen grundlegenden Wandel der Moderne signalisieren. Angesprochen ist die sukzessive Loslösung (und Auflösung) von kollektiv-bindenden Normen und Bezügen. Kategorien wie Herkunft, Geschlechtsrollen, Familie, Nachbarschaft, Religion verlieren in der Gegenwartsgesellschaft an Prägekräft. Das bedeutet, ursprünglich gesellschaftlich vorgezeichnete Lebenspläne werden individuell verfügbar, geraten zunehmend in die Hoheit des einzelnen.

Wie kein anderer hat Hans Magnus Enzensberger⁴¹ den Zugewinn an Selbstbestimmung und Stilexklusivität plastisch beschrieben, und zwar als eine die Gegenwart prägende Form der »Exotik des Alltags«, in der auch unsere Forschungen angesiedelt sind. Ob jugendliche Video-Cliquen oder die Fangruppen der »Lindenstraße«, ob Techno-Fans oder die sich in immer weitere Untergruppierungen aufspaltenden Computer- und Netzszenen, was hier sichtbar wird sind kleine Lebenswelten, in deren szenischem Rahmen die In-Sider einerseits als ei-

genständige 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 annonciieren 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 Werte der Motivverwirklichung.«⁴²

*Die Medien verdrängen
nicht die anderen
Wirklichkeiten, sondern
pluralisieren sie*

Wie gehen nun die Jugendlichen mit der Entgrenzung der Optionen um? Festzustellen ist, daß unter Bedingungen wachsender Wahlmöglichkeiten das Leben nicht einfacher, auch nicht einfach glücklicher wird, 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. Besonders krisenhaft wird auch der Gegensatz zwischen kulturellen Freisetzen einerseits und den Normierungen im Berufsbereich andererseits erfahren. Am deutlichsten zeigt sich dieses Spannungsverhältnis bei den Berufswünschen und den hohen Ansprüchen an die Berufsarbeit. Hier erfahren die Jugendlichen oft recht schnell (und auch nachdrücklich), wie eng die Grenzen des Machbaren gesteckt sein können; Enttäuschung und Verbitterung sind dann nicht selten die Folge.«⁴³ Welche Auswirkungen die Erfahrungen einer restriktiven, wider-

sprüchlichen und segmentierten Alltagswelt auf den Personbildungsprozess und die individuelle Identitätsarbeit haben, zählt derzeit wohl zu den brisantesten Fragen im Jugendsdiskurs. Formulierungen wie »Patchwork-Identitäten«⁴⁴, »Collagen-Selbst«⁴⁵, »individuelles Sinn-Basteln«⁴⁶ und »reflexives Selbst«⁴⁷ deuten die Richtung einer Neukonzeptualisierung des Identitätsbegriffs an, in der kreative Strategien der Selbstorganisation für möglich gehalten werden.

Jugendliche müssen keineswegs im Malstrom der Moderne untergehen

Vielleicht kann der Habitus der Medienfreaks gleichsam prototypisch dafür angesehen werden, daß Jugendliche im Malstrom der Moderne keineswegs untergehen müssen, nicht zwangsläufig zu Überwältigten von übermächtigen, medienbestimmten Daseinsverhältnissen werden, in denen »an die Stelle der Weltbilder ... die Bilderwelten getreten (sind)«.⁴⁸ Vielmehr wird die Szene zum sozialen und medialen Ankerplatz, wo Kompe-

tenzen in eigener Regie erworben werden. Man arrangiert sich mit den Herausforderungen der Medien- und Informationsgesellschaft, aber nicht passiv und erleidend, sondern produktiv und gestaltend. Ihre kognitive und kulturelle Mobilität macht sie zu einer Art von Nomaden in der »Multioptionsgesellschaft«⁴⁹, die sich auf realen wie fiktionalen Pfaden gleichermaßen heimisch fühlen. Vielleicht sind ihre Wanderungen bisweilen auch Gratwanderungen, aber als Bedrohung werden sie nicht erlebt, sondern viel eher als selbstverständliche »neo-tribale Lebensform«.⁵⁰ Letztlich ist gerade die Wahrnehmung und das Spiel mit der Differenz zwischen Wirklichkeit und Vorstellung, Realität und Medialität resp. Virtualität gleichsam konstitutiv für ihre Medienkompetenz und ihre Erlebnisformen. Keineswegs verlieren sie den Kontakt zur Alltagsrealität, 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.

ANMERKUNGEN

- ¹ Von ganz grundlegender Bedeutung sind in diesem Zusammenhang etwa die Arbeiten von: Aleida Assmann/Jan Assmann, Das Gernern im Heute. Medien und soziales Gedächtnis, in: Klaus Merten/Siegfried J. Schmidt/Siegfried Weischenberg (Hrsg.), Die Wirklichkeit der Medien, Opladen 1994, S. 114–140; Patrice Flichy, Tele: Geschichte der modernen Kommunikation, Frankfurt/Main – New York 1994; Niklas Luhmann, Veränderungen im System gesellschaftlicher Kommunikation und die Massenmedien, in: Ders., Soziologische Aufklärung 3, Opladen 1981, S. 309–320; Friedrich H. Tenbruck, Die kulturellen Grundlagen der Gesellschaft, Opladen 1989.
- ² Michael Kunzick, Medien, Kommunikation, Kultur, in: Bertelsmann Briefe, (1988) 123, S. 10.
- ³ Die »Forschungsgruppe Medienkultur und Lebensformen« ist ein interdisziplinäres Team, das seit 1985 empirisch im Bereich der soziologischen Medien- und Kulturforschung arbeitet. Neben quantitativ-repräsentativen Befragungen sind in den vergangenen Jahren verstärkt auch qualitativ ausgerichtete Untersuchungen durchgeführt worden. Thematisch standen dabei die elektronischen Medien (Video, Telespiele und Computer) im Mittelpunkt. Zur Zeit untersucht die Gruppe die kulturellen Aspekte der zunehmenden telekommunikativen Vernetzung. 1993 wurde die Forschungsgruppe umbenannt in »Arbeitsgemeinschaft sozialwissenschaftliche Forschung und Weiterbildung e.V.« an der Universität Trier. Die wichtigsten Forschungsbefunde sind veröffentlicht in: Roland Eckert/Waldemar Vogelgesang/Thomas A. Wetzstein/Rainer Winter, Grauen und Lust – Die Inszenierung der Affekte. Eine Studie zum abweichenden Videokonsum, Pfaffenweiler 1990; Roland Eckert/Waldemar Vogelgesang/Thomas A. Wetzstein/Rainer Winter, Auf digitalen Pfaden. Die Kulturen von Hackern, Crackern, Programmieren und Spielern, Opladen 1991; Waldemar Vogelgesang, Jugendliche Video-Cliquen, Opladen 1991; ders., Jugend- und Medienkulturen, in: Kölner Zeitschrift für Soziologie und Sozialpsychologie, 46 (1994) 4, S. 464–491; ders., Jugend, Medien, Szenen, Opladen 1997 (im Erscheinen); Thomas A. Wetzstein/Hermann Dahm/Linda Steinmetz/Anja Lentjes/Stephan Schampaul/Roland Eckert, Datenreisende. Die Kultur der Netze, Opladen 1995.
- ⁴ Zitiert in: Raoul Hoffmann, Rockstory. Drei Jahrzehnte Rock & Pop Music von Presley bis Punk, Frankfurt/Main 1981, S. 24.
- ⁵ Vgl. Robert S. Lynd, Middletown: A study in American culture, New York 1929. Im übrigen gilt bis in die Gegenwart: Musik ist für Jugendliche gleichsam »klingende Zeit« und Ausdruck soziokultureller Zugehörigkeit. Zu ihrer Musikbegeisterung und zur Ausdifferenzierung von musikbestimmten Jugendszenen vgl. Birgit Richard/Heinz-Hermann Krüger, Vom »Zitterkäfer« (Rock'n Roll) zum »Hamster im Laufädchen« (Techno), in: Wilfried Ferchhoff/Uwe Sander/Ralf Vollbrecht (Hrsg.), Jugendkulturen – Faszination und Ambivalenz, Weinheim – München 1995, S. 93–109; Thomas Münch/Klaus Boehnke, Rundfunk sozialisationstheoretisch begreifen – Hörfunkaneignung als Entwicklungshilfe im Jugendalter, in: Rundfunk und Fernsehen, 44 (1996) 4, S. 548–561.
- ⁶ Diedrich Diedrichsen, Sexbeat, Köln 1985, S. 91.
- ⁷ Welche Produktivität und Kreativität jugendliche Filmfans an den Tag legen und wie hochselektiv und spezialisiert Filme an individuelle oder szenentypische Aktivitäten angeschlossen werden, zei-



- gen etwa die Studien von: Rainer Winter, *Der produktive Zuschauer*, München 1995; Dieter Baacke/Horst Schäfer/Ralf Vollbrecht, *Treffpunkt Kino*, Weinheim – München 1994.
- 8 Charakteristisch für die Videoclips sind Einstellungen, die oft nur Sekundenbruchteile dauern und aus einer Fülle von Zitaten und Anspielungen bestehen. Sie arbeiten mit surrealistischen Elementen, radikalisieren das Prinzip der Montage und produzieren so eine Welt, die der geläufigen Wiedererkennbarkeit und Deutbarkeit (scheinbar) diametral entgegensteht. Daß das konventionelle Sehen und Hören und bewährte Decodiercodes angesichts der Bilder- und Tonflut in den Musikvideos an Grenzen stoßen, ist offensichtlich, denn nur vor dem Hintergrund von Wahrnehmungsblokkaden sind Etikettierungen wie »Terror-Ästhetik« oder »Hackfleisch-Kino« für diese neumedialen Kulturprodukte verständlich. In fundierten empirischen Arbeiten konnte aber nicht nur die Existenz eines Medien-Ethnozentrismus, sondern auch einer spezifischen Medien-Literalität nachgewiesen werden, denn mit der Lust am raschen Bildwechsel entwickelt sich bei den jugendlichen Betrachtern auch ein verfeinertes Sensorium für ästhetische Prozesse; vgl. Michael Altrogge/Rolf Amann, *Videoclips – die geheimen Verführer der Jugend?*, Berlin 1991; Klaus-Ernst Behne/Renate Müller, *Rezeption von Videoclips – Musikrezeption*, in: *Rundfunk und Fernsehen*, 44 (1996) 3, S. 365–380. Die hier sichtbar werdenden Spuren einer selbstbestimmten Mediensozialisation annonciieren möglicherweise eine Verschiebung im gesellschaftlich vorherrschenden Wahrnehmungsmodus von der erwachsenentypischen »Dominanz des Diskursiv-Begrifflichen« zu einer jugendtypischen »Dominanz des Visuell-Zeichenhaften«; vgl. Waldemar Vogelgesang, *Mediale und nicht-mediale Erfahrungen der Wirklichkeit*, Trier 1994 (Ms.).
- 9 Vgl. Bruce P. Austin, *Portrait of a cult film audience: The Rocky Horror Picture Show*, in: *Journal of Communications*, 31 (1981) 2, S. 43–54.
- 10 Susan Sonntag, *Anmerkungen zu »Camps«*, in: *Dies., Kunst und Antikunst. 24 literarische Analysen*, Reinbek 1968, S. 268.
- 11 Vgl. Judith Klinger/Carina Schmiedke-Rindt, *Fantome einer fremden Welt. Über subkulturellen Eigensinn*, in: Hans A. Hartmann/Rolf Haubl (Hrsg.), *Freizeit in der Erlebnisgesellschaft*, Opladen 1996, S. 147–166.
- 12 Intergalaktisch: Trier im Zentrum des Alls, in: *Trierischer Volksfreund vom 31.10.1994*, S. 7. Daß die Trierer Trekkies nicht untätig sind, ist auch – unter der Überschrift: »Gemeinsam mit Kirk« – folgender Pressemitteilung (Trierischer Volksfreund vom 27.6.1996, S. 10) zu entnehmen: »Arm in Arm mit Kirk, Scotty, Spock und Pille können sich derzeit alle Star-Trek-Fans in der Trierer Stadtbücherei zeigen. Als Pappkameraden stehen die großen Helden der Kultserie »Raumschiff Enterprise« und der Star-Trek-Filmreihe inmitten einer großen Ausstellung. Der Trierer Fanclub ... trug zahlreiche Glaskästen prall gefüllt mit Ausstellungsmaterial zusammen: Plakate, Bücher, Videos und Zeitschriften sowie Uniformen und andere Fan-Artikel. Zur Eröffnung der Ausstellung wurde der in clubeigener Regie erstellte Kurzfilm »Enterprise goes Alliance« aufgeführt.«
- 13 Die empirischen Daten basieren auf einer Kombination von quantitativen (n=660) und qualitativen (n=35) Befragungen von Jugendlichen im Alter von 14 bis 18 Jahren. Eine ausführliche Darstellung der Ergebnisse findet sich in: W. Vogelgesang (Anm. 4). Neuerlich bestätigt wurden unsere Befunde durch: Corinna Pette/Michael Charlton, *Videoessays – ritualisierter Rahmen zur Konstruktion von Gefühlen*, in: Michael Charlton/Silvia Schneider (Hrsg.), *Rezeptionsforschung*, Opladen 1997, S. 219–240.
- 14 Waldemar Vogelgesang/Rainer Winter, *Die Lust am Grauen – Zur Sozialwelt der erwachsenen und jugendlichen Horrorfans*, in: *Psychosozial*, (1990) 4, S. 42.
- 15 Zur (unabgeschlossenen) Kontroverse hinsichtlich der Wirkung von medialen Gewaltdarstellungen auf Kinder und Jugendliche vgl. Mike Friedrichsen/Gerhard Vowe (Hrsg.), *Gewaltdarstellungen in den Medien*, Opladen 1995; Michael Kunczik, *Medien und Gewalt*, Köln – Wien 1993; Waldemar Vogelgesang, *Medien und Gewalt: Fakten und Meinungen im Widerstreit*, in: *Psychosozial*, (1995) 1, S. 99–110.
- 16 Vgl. Waldemar Vogelgesang, *Jugendliches Medien-Fantum. Die Anhänger der »Lindenstraße« im Reigen medienvermittelter Jugendwelten*, in: Martin Jurga (Hrsg.), *Lindenstraße*, Opladen 1995, S. 175–192.
- 17 Angela Keppler, *Wirklicher als die Wirklichkeit? Das neue Realitätsprinzip der Fernsehunterhaltung*, Frankfurt/Main 1994, S. 33 f.
- 18 Vgl. Tilmann Ernst (Red.), *Computerspiele – Bunte Welt im grauen Alltag*, Bonn 1993; Friedrich Rötzer (Hrsg.), *Schöne neue Welten? Auf dem Weg zu einem neuen Spielkultur*, München 1995. Daß sich das Nutzungsverhalten an Geldspielautomaten völlig anders darstellt, soll hier ausdrücklich festgestellt werden; vgl. Carola Schmid, *Glücksspiel*, Opladen 1994.
- 19 Jürgen Fritz/Wolfgang Fehr, *Im Sog der Computer- und Videospiele*, in: *Medien Praktisch*, 19 (1995) 2, S. 21.
- 20 Manfred Dworschak, *Digital Born Killers*, in: *Die Zeit vom 19. Januar 1996*, S. 74.
- 21 Jugendschutz im Internet unmöglich, in: *Trierischer Volksfreund vom 3./4. Januar 1996*, S. 1.
- 22 Vgl. Christoph Engel, *Inhaltskontrollen im Internet*, in: *Archiv für Presserecht*, 27 (1996) 3, S. 220–227.
- 23 Vgl. R. Eckert et al. (Anm. 4); T.A. Wetzstein et al. (Anm. 4).
- 24 Joseph Wandl, *Computer und Lernen*, München 1985.
- 25 Vgl. Waldemar Vogelgesang/Thomas A. Wetzstein, *Die Vervielfältigung der Kommunikation in Computerkulturen*, in: *Widersprüche*, (1993) 4, S. 35–44; Joseph B. Walther, *Computer-mediated communication: Impersonal, interpersonal, and hyperpersonal interaction*, in: *Communication Research*, 23 (1996) 1, S. 3–43.
- 26 Volker Grassmuck, *»Allein, aber nicht einsam« – die otaku-Generation. Zu einigen neuen Trends in der japanischen Populär- und Medienkultur*, in: Norbert Bolz et al. (Hrsg.), *Computer als Medium*, München 1994, S. 270.
- 27 Rainer Winter, *Punks im Cyberspace*, in: *Medien Praktisch*, 20 (1996) 1, S. 20.
- 28 Stefan Müller, *Techno lebt!*, in: *Frankfurter Rundschau vom 15. Februar 1997*, S. 35.
- 29 Zur Größe, Struktur und Dynamik der Techno-Szene vgl. Philipp Anz/Patrick Walder (Hrsg.) *Techno*, Zürich 1995; Friedhelm Böppele/Ralf Knüfner, *Generation XTC. Techno und Ekstase*, Berlin 1996; Thomas Lau, *Rave New World. Ethnographische Notizen zur Kultur der »Technos«*, in: Hubert Knoblauch (Hrsg.), *Kommunikative Lebenswelten*, Konstanz 1995, S. 245–259; Birgit Richard, *Love, peace and unity. Techno – Jugendkultur oder Marketing Konzept?*, in: *Deutsche Jugend*, 43 (1995) 7–8, S. 316–324.
- 30 Jörg Hunold und Baschar Al-Frangi sind Teilnehmer des von mir im Wintersemester 1996/97 durchgeführten Forschungsseminars »Kulturelle Milieus: Techno«. Ihnen und den anderen Studierenden sei an dieser Stelle für ihre intensiven und akribischen Szenenrecherchen und -analysen herzlich gedankt.
- 31 Vgl. Jannis K. Androutopoulos, *Jugendsprache und Textsorten der Jugendkultur*, Heidelberg 1997 (Diss.); Marco Höhn/Birgit Rößler/Waldemar Vogelgesang, *Techno: Design als Sein. Ein Forschungsbeitrag zur Ästhetisierung und Instrumentalisierung von Werbung in Jugendszenen*, Trier 1997 (Ms.).
- 32 Ralf Vollbrecht, *Jugendkulturelle Selbstinszenierungen*, in: *Medien und Erziehung*, 41 (1997) 1, S. 13 f.
- 33 Vgl. Bundeszentrale für gesundheitliche Aufklärung (Hrsg.), *Ecstasy*, Köln o.J.; Birgit Spohr, *Techno – Party – Drogen*, in: *Info-Dienst der Landesstelle Jugendschutz Niedersachsen*, (1996) 2, S. 4–9; Steve Redhead (ed.), *Rave off. Politics and deviance in contemporary youth culture*, Aldershot u.a. 1993; Nicholas Saunders/Patrick Walder (Hrsg.), *Ecstasy*, Zürich 1994.
- 34 Über die wachsende Zahl, Ausformung und Transi-tät von Jugend- und Medienkulturen informieren auch die Arbeiten von: Wilfried Ferchhoff/Uwe Sander/Ralf Vollbrecht (Hrsg.), *Jugendkulturen – Faszination und Ambivalenz*, Weinheim – München 1995; Klaus Janke/Stefan Niehues, *Echt abgedreht. Die Jugend der 90er Jahre*, München 1995.
- 35 Pierre Bourdieu, *Die feinen Unterschiede*, Frankfurt/Main 1983, S. 186 f.
- 36 Jan-Uwe Rogge, *Gefühl, Verunsicherung und sinnliche Erfahrung*, in: *Publizistik*, 33 (1988) 2–3, S. 243–263.
- 37 Vgl. Erving Goffman, *Rahmen-Analyse*, Frankfurt/Main 1977.
- 38 Zur Bedeutung von Erlebnisverfahren und -welten vgl. H. A. Hartmann/R. Haubl (Anm. 12); Hans Günther Homfeldt (Hrsg.), *Erlebnispädagogik, Hohengehren 1993*; Gerhard Schulze, *Die Erlebnisgesellschaft*, Frankfurt/Main – New York 1992.
- 39 Vgl. Siegfried J. Schmidt, *Kognitive Autonomie und soziale Orientierung*, Frankfurt/Main 1994, S. 302 ff.
- 40 Barbara Sichtermann, *Löschen heißer Ladung*, in: *Die Zeit vom 16. Januar 1997*, S. 47.
- 41 Vgl. Hans Magnus Enzensberger, *Mittelmaß und Wahn*, Frankfurt/Main 1991.
- 42 Dieter Baacke/Wilfried Ferchhoff, *Jugend, Kultur und Freizeit*, in: Hans-Hermann Krüger (Hrsg.), *Handbuch der Jugendforschung*, Opladen 1988, S. 318.
- 43 Waldemar Vogelgesang, *Jugendliche Lebenswelten im Wandel*, Trier 1994, S. 26 (Ms.).
- 44 Heiner Keupp, *Lebensbewältigung im Jugendalter aus der Perspektive der Gemeindepsychologie*, in: Ders. (Hrsg.), *Risiken des Heranwachsenden. Materialien zum 8. Jugendbericht*, Bd. 3, Weinheim – München 1990, S. 25.
- 45 Werner Helsper, *Das imaginäre Selbst der Adoleszenz: Der Jugendliche zwischen Subjektfaltung und dem Ende des Selbst*, in: Ders., (Hrsg.), *Jugend zwischen Moderne und Postmoderne*, Opladen 1991, S. 74.
- 46 Ronald Hitzler, *Der banale Proteus. Eine »postmoderne« Metapher*, in: Helmut Kuzmics/Ingo Mörth (Hrsg.), *Der unendliche Prozeß der Zivilisation*, Frankfurt/Main – New York 1991, S. 223.
- 47 Peter Lohaus, *Moderne Identität und Gesellschaft*, Opladen 1995, S. 193.
- 48 Jürgen Mittelstraß, *Kommt eine neue Kultur? Auf der Suche nach Wirklichkeit im Informationszeitalter*, in: *Universitas*, (1996) 6, S. 537.
- 49 Vgl. Peter Gross, *Die Multioptiongesellschaft*, Frankfurt/Main 1994.
- 50 Vgl. Michel Maffesoli, *Le temps des tribus*, Paris 1988.

DER AUTOR

Waldemar Vogelgesang, Dr. phil. ist wissenschaftlicher Angestellter im Fach Soziologie an der Universität Trier.