



: Jugendkulturen und das digitale Zeitalter

GABRIELE ROHMANN

Jugendkulturen sind ein wichtiger Bestandteil von Gesellschaften. Sie repräsentieren und schützen Lebensstile, Ausdrucksformen und Gemeinschaften von jungen Menschen, die sich über identische oder ähnliche Interessen, Musikvorlieben, Kleidung, Frisuren, Sprache, Codes und Freizeitaktivitäten miteinander verbunden fühlen. In Jugendkulturen können sich junge Menschen von Älteren und Kindern abgrenzen, sich ausprobieren, Neues entdecken, sich mit Gleichaltrigen darüber austauschen und ihre Identität weiter ausbilden – digital und analog.

Entstanden sind Jugendkulturen in Deutschland zu Beginn des letzten Jahrhunderts. In Berlin gründete sich ab 1900 im Zuge der Herausbildung von Freiräumen für junge Menschen der Wandervogel mit Jugendlichen überwiegend aus dem Bürgertum, auf dessen Liedgut sich heute noch manche Pfadfinder_innen und andere Jugendverbände berufen. Berliner Wilde Cliques, Leipziger Meuten oder Münchner Blasen mit Jugendlichen überwiegend aus der Arbeiterklasse trafen sich in „ihren Straßen“ und auf Kirmesplätzen.

Seit dieser Zeit haben sich über die Jahrzehnte viele überwiegend von jungen Menschen gestaltete Jugendkulturen, Subszene und populäre Trends entwickelt: Swing Jugend, Halbstarke und Existentialist_innen, Skateboarding, Teds, Mods und Skinheads, Rocker, Hippies und Funkies, Metals, Punks, Popper und Grufties, die Hip-Hop-Kultur mit ihren Elementen Rap, Breakdance, Beatboxing, Graffiti und DJing, Ultras, Techno, Riot Grrrls und Jesus Freaks, Dancehall und K-Pop. Zu Beginn des neuen Jahrtausends fielen auffällig androgyn gestylte

Visual-Kei-Anhänger_innen, Manga, Anime und Cosplay ins Auge. Bekanntheit erlangten Letztgenannte in Deutschland vor allem über digitale Plattformen wie Myspace, einem früheren Konkurrenten von Facebook. Hoch im Kurs sind heute Deutschrap, Manga, Gaming und E-Sports. Sich rasant verändernde Medien- und Konsumgewohnheiten brachten schließlich die von Medien so bezeichneten Hipster hervor, ein Phänomen der Gegenwart, in welcher durch Internet, Social Media und fortschreitende Globalisierung viele Styles schnell (allerdings auch manchmal geschichtslos oder -verzerrend) zugänglich, kopier- und kombinierbar geworden zu sein scheinen.

Das Internet und Social Media und dort präsente und in alle Richtungen aktive Influencer_innen sind dabei im Leben vieler junger Menschen zentral geworden. Digitale Medien haben auch die Wahrnehmung und Entwicklung von Jugendkulturen stark geprägt und neue Formen des Austauschs und der Selbstinszenierung geschaffen.

„Jugendkulturen bieten einen wichtigen Schutz- und Selbstwirksamkeitsraum, in welchem junge Menschen weiter reifen und Kompetenzen erwerben können, die sie in ihrem Leben in anderen Kontexten einsetzen können..“



Was sind Jugendkulturen?

Doch was ist eine Jugendkultur? Der Begriff Jugendkultur ist nicht einheitlich definiert und wird unterschiedlich verwendet und beschrieben, oft gleichbedeutend mit Jugendszenen. Allgemein gesehen ist eine Jugendkultur eine erkennbare Vernetzung von überwiegend jungen Menschen, die gemeinsame Interessen, zum Beispiel beim Musikgeschmack, der Kleidung, Sprache oder Frisur teilen und diese Kulturform auch teilweise selbst aktiv gestalten. Die Übergänge von Jugendkulturen zum Pop, Mainstream und Underground (Subkulturen als Kulturen jenseits des Mainstreams) und zu älteren Menschen in Szenen sind dabei fließend.

Sämtliche Jugendkulturen sind manchmal gleichzeitig Teil von Popkulturen, aber dennoch ist Popkultur nicht immer gleich Jugendkultur. Denn Jugendkulturen sind zunächst einmal informelle Gebilde, in welchen sich junge Menschen ausprobieren und austauschen, sich gegenseitig Wissen und Können vermitteln und Kultur manchmal konsumieren, manchmal aber auch aktiv gestalten, umdeuten und sich kritisch mit ihr auseinandersetzen – sei es mit Sounds, Texten, Styles, Codes und Medien der jeweiligen Szenen, sei es über Rollenbilder, Werte, Haltungen und politische Positionierungen.

So unterschiedlich die Menschen sind, die sich in Jugendkulturen einbringen, so sehr können sich Subszeneen auch in einer Jugendkultur unterscheiden. Denn Szenen bieten auch Identifikationsangebote – mit dem eigenen Sozialraum, der Region, der Herkunft. So unterscheidet sich die Rhein-Main-Hip-Hop-Szene von der in Hamburg, Köln, Berlin oder Kassel, was auch in zahlreichen Lyrics im Deutschrapp zum Ausdruck kommt. Jugendkulturen werden schließlich nicht nur von Älteren gedeutet und bewertet, sondern auch von jungen Menschen selbst.

Welche Bedeutung haben Jugendkulturen für junge Menschen?

Die Jugend ist die Entwicklungsphase zwischen Kind- und Erwachsensein. In dieser Zeit verändert sich die Sicht auf das soziale Umfeld wie Familie und Schule sowie auf die Welt generell. Diese Veränderungen prägen viele Jugendliche bis weit ins Erwachsenenleben. Jugendliche hinterfragen Mediennutzung, Haltungen und Geschmack der Älteren, kritisieren andere und grenzen sich von Kindern und Erwachsenen ab. Viele verbinden dies mit ganz speziellen Interessen, Musik-, Tanz-, Kleidungs- und Haarstilen, Wortschöpfungen, bestimmten Medien und manchmal auch mit Protest, Rebellion und Provokation. Und es tut ihnen gut, wenn sie wahrnehmen, dass sie mit ihren Wünschen und Bedarfen nicht allein sind.

Jugendkulturen bieten einen wichtigen Schutz- und Selbstwirksamkeitsraum, in welchem junge Menschen weiter reifen und Kompetenzen erwerben können, die sie in ihrem Leben in anderen Kontexten einsetzen können. Dazu gehören beispielsweise Skills beim Filmen,

Texten, Gestalten, Programmieren, die sie in ihrer Jugend beim Gestalten eigener Social-Media-Kanäle, im Graffiti oder Comics und Mangas zeichnen oder beim Gamen ganz freiwillig entwickelt haben. Von Älteren werden diese Potenziale nicht immer wertgeschätzt.

Die ewige Klage über die Jugend

Klagen der Älteren über die Jüngeren gab es zu allen Zeiten. Als in Deutschland Anfang des 20. Jahrhunderts die ersten Jugendkulturen aufkamen, häuften sich sogleich die Beschwerden, und die Jugendfürsorge als staatliches Regulativ entstand. Adultismus (Altersdiskriminierung von Kindern und Jugendlichen durch ältere Personen, Anm. d. Red.) hat sich bis heute zwar verändert, weil viele Ältere gern ewig jung und „up to date“ bleiben möchten und es auch Menschen gibt, die in Jugendkulturen altern, aber dennoch ist der Blick der Älteren auf Jugend und Jugendkulturen nicht frei von stereotyper Wahrnehmung, Abwertung und Vorurteilen.

Auf der einen Seite werden Jugendkulturen häufig positiv gesehen, weil sie Kreativität, Vielfalt und Innovation fördern. Auch die Jugendkulturarbeit als wichtiger Bestandteil von kultureller Bildung hat sich weitgehend etabliert, und es wird anerkannt, dass viele Errungenschaften in Musik, Medien, Mode oder Kunst ihren Ursprung in Jugendkulturen hatten und später von der breiten Gesellschaft übernommen wurden. Zudem greifen Jugendkulturen auch wichtige gesellschaftliche Themen auf und stoßen Diskussionen an.

Auf der anderen Seite begegnen manche Menschen Jugendkulturen mit Skepsis und Kritik. Einige, gerade marginalisierte Szenen werden als unangepasst oder problematisch wahrgenommen, im Hinblick auf Gewalt, Drogen, mediales Auftreten und provokante Repräsentationen. Die Aufregung über und Instrumentalisierung von „Talahons“/„Talahinas“ als vermeintliche Resultate von gescheiterter Integration, ausgelöst über ein TikTok-Video eines Rappers aus Hamm, ist dafür ein Beispiel. Neben der rechtspopulistischen bewussten Aufladung des Diskurses über „Talahons“/„Talahinas“ zeigte sich hier auch ein klassischer Generationenkonflikt. Das heterogene, vieldeutige und auch widersprüchliche Spektrum dieses Trends zwischen problematischem Auftreten, einem Recht auf Repräsentation, Satire und Persiflage wurde von vielen Älteren nicht verstanden, sondern pauschal als schwierig und rückständig abgetan.

Gegenwart

Jugend und Jugendkulturen heute zeichnen sich dadurch aus, dass alles möglich scheint, Chancen und Risiken inklusive. Seit rund zwanzig Jahren geben die von einigen Jugendforscher_innen so kategorisierten Generationen X (Jahrgänge 1965 bis 1980), Y oder Millennials (Jahrgänge 1980 bis 1999), Z (Jahrgänge 1995 bis 2010) und alpha (Jahrgänge ab 2011) den Staffelstab an die jeweils Jüngeren weiter (Anm. d. Red.: Die Ausgabe der hessischen jugend 1/2026 beschäftigt sich im

Rahmen der Erörterung von Generationengerechtigkeit auch kritisch mit diesen Labels für Generationen).

Dabei scheint aktuell eine „neue“ Politisierung und Identifizierung mit nationalen und globalen Vorbildern wie den Jugendkulturpopstars Rezo oder Billie Eilish deutlich zu werden. In diesem Rahmen äußern sich junge Menschen virtuell und analog zu Themen, die sie unmittelbar betreffen – aktuell vor allem über die Klimakrise, Kriege und Digitalisierung. Allerdings ist ein Teil der Jugendlichen auch empfänglich für Hate Speech, Verschwörungserzählungen, Antisemitismus, Desinformation und politische Radikalisierungen – gerade gen bzw. von rechts. Aber es mehren sich Stimmen und Kampagnen, die sich kritisch bis fordernd mit Intersektionalität oder der Benennung und Analyse der Ursachen für Diskriminierung beschäftigen. Diese Akteur_innen setzen sich mit dem Zusammenwirken sowie der Bekämpfung von Rassismus, Queerfeindlichkeit, Klassismus oder Ableismus auseinander. Seit einigen Jahren werden sie als Generation Woke gelabelt.

Doch welche Rolle spielen hier Jugendkulturen? Jugendkulturen oder -szenen werden auch heute noch von den rund 10 Millionen jungen Menschen in Deutschland beachtet und (mit)gestaltet. Sie sind immer noch zugleich Spiegel und Seismograf der Verhältnisse, in denen die Menschen leben. Sie sind ein Ergebnis geschaffener, reflektierter und gelebter kultureller Auseinandersetzungen von Akteur_innen mit ihrer Umwelt. Als solche geben Jugendkulturen Auskunft über die Gesellschaft, ihre Werte, ihre Räume, ihre politischen, sozialen, kulturellen und digitalen Entwicklungen. Diese Kennzeichen von Jugendkulturen bergen ein großes Potenzial für die kulturelle, medienpädagogische und politische Bildungsarbeit, für den Jugendschutz und für die Jugendsozialarbeit, sowohl in analogen als auch in digitalen Räumen.

Mehr zum Archiv der Jugendkulturen unter:

<https://www.jugendkulturen.de/> ►



◀ <https://jugendkulturen.de/innovationsprojekt-digitale-labore.html>

stand-up-participate.de ►



GABRIELE ROHMANN

ist Sozialwissenschaftlerin und Journalistin sowie Mitgründerin und Co-Leiterin des Archiv der Jugendkulturen e.V.

gabi.rohmann@jugendkulturen.de