

Eltern Wissen

Jugendkulturen und Jugendsprache

Ausgabe

25

Was sind Jugendkulturen?

Was läuft gut in den Szenen, was nicht?

Wie gehe ich mit den Interessen meines Kindes um?



Liebe Leserinnen,
liebe Leser,

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 Haltungen und Geschmack, kritisieren andere, grenzen sich von Kindern und Erwachsenen ab. Viele tun dies mit ganz speziellen Interessen, Musik-, Tanz-, Kleidungs-, Haarstilen, Wortschöpfungen und manchmal auch mit Protest, Rebellion und Provokation. Das führt bei vielen Erwachsenen zu einer negativen Meinung von „der Jugend“, wie die jüngere Generation häufig verallgemeinernd bezeichnet wird. Schon Sokrates (469 bis 399 v. Chr.) soll gesagt haben:



„Die Jugend liebt heutzutage den Luxus. Sie hat schlechte Manieren, verachtet die Autorität, hat keinen Respekt vor älteren Leuten und schwatzt, wo sie arbeiten soll. Die jungen Leute stehen nicht mehr auf, wenn Ältere das Zimmer betreten. Sie widersprechen ihren Eltern, schwadronieren in der Gesellschaft und verschlingen bei Tisch die Süßspeisen, legen die Beine übereinander und tyrannisieren ihre Lehrer.“

Solche Klagen der Älteren über die Jüngeren gab es zu allen Zeiten. Als in Deutschland Anfang des 20. Jahrhunderts mit dem Wandervogel und den Wilden Cliquen die ersten Jugendkulturen mit eigenem Kleidungs-, Musik- und Tanzstil, Frisuren, Sprache und Haltungen aufkamen, häuften sich die Beschwerden. Die Kluft zwischen Jugendlichen und Erwachsenen wurde von letzteren als noch viel größer wahrgenommen.

Autorin



Gabriele Rohmann ist Sozialwissenschaftlerin und Journalistin sowie Mitgründerin und langjährige (Co)-Leiterin des Archivs der Jugendkulturen e. V. Aktuell verantwortet sie vor allem den Bildungsbereich und leitet das Bundesmodellprojekt „sUPpress – Medienkompetenz für Engagement und Selbstwirksamkeit“ sowie das Bildungsprogramm „Culture on the Road“ und die Wanderausstellung zu Jugendkulturen und Diskriminierungen „Der zweite Blick“. Zum Thema Jugendkulturen insbesondere im Kontext von Medien, Politik und Kultur, Rechtsextremismus, Rassismus, Antisemitismus und Sexismus, Protestbewegungen, Engagement und Demokratieförderung hat sie vielfach publiziert und ist als Referentin in der politischen Jugend- und Erwachsenenbildung tätig.

INHALT

Ausgabe 25: Jugendkulturen und Jugendsprache

- 06 Jugendkulturen – von den Anfängen bis in die Gegenwart
- 09 Jugendkulturen heute
- 12 Herausforderungen und Gefahren
- 15 Potenziale
- 18 Jugendsprache
- 20 Umgang mit Jugendkulturen
- 22 Ausblick
- 24 Schlusswort
- 25 Das Archiv der Jugendkulturen
- 26 Verwendete Quellen
- 28 Tipps und Informationen
- 30 Glossar
- 34 Netzwerk ElternWissen

TIPP

Können Sie sich noch erinnern, wie das in Ihrer Jugend war? Was waren damals die Kritikpunkte der älteren Generation? Was missfiel Ihnen an den Erwachsenen? Wie erleben Sie es heute, wie stehen Sie der Jugend und ihren Vorlieben und Kulturen gegenüber? Sprechen Sie mit Ihrem Kind über Ihre Erinnerungen. Sie können auch Ihre eigenen Eltern befragen. Vergleichen Sie gemeinsam, was heute anders ist als damals. Viele Kinder und Jugendlichen hören gerne „Geschichten“ von früher.



Potenziale

„Do it yourself“ (Mach es selbst) und „Each one teach one“ (Wissen von einer Person zur nächsten weitergeben) sind zwei wesentliche Bestandteile vieler Jugendkulturen. Sie zielen auf Selbstbestimmung, Selbstermächtigung, Wertschätzung und stärken die Stabilität junger Menschen. Diese ist eine wichtige Ressource, um gefährdenden Verhaltensweisen wie übermäßigem Alkohol- und Drogenkonsum, Gewalt und menschenfeindlichen Haltungen widerstehen zu können.



Gewusst?

Die Jugend begann noch vor einigen Jahrzehnten mit ca. 14 Jahren und endete mit 21 Jahren mit dem Eintritt ins Berufsleben oder der Gründung einer Familie. Diese beiden Zeitpunkte haben sich im Lauf der Zeit verschoben. Unter anderem aufgrund gesellschaftlicher Veränderungen beginnt die Pubertät nun früher, nämlich bereits mit durchschnittlich 11 Jahren. Dass sich das Ende des Jugendalters nach hinten verschoben hat, hängt damit zusammen, dass Lebens- und Ausbildungswege heutzutage individueller verlaufen.

09

Herausgeber



Fachverband für
Prävention und Rehabilitation
in der Erzdiözese Freiburg e.V.

Oberau 21, 79102 Freiburg
jugendschutz@agj-freiburg.de

Erschienen im Juli 2024

ElternWissen entstand nach dem Vorbild der gleichnamigen Reihe der Katholischen Landesarbeitsgemeinschaft Kinder- und Jugendschutz NRW e. V.



Fotonachweis:

- Inhaltsverzeichnis: freepik
- S. 8: ekaterina-bolovtsova – pexels
- S. 22: Cristian Salinas Cisternas – pexels
- S. 27: picjumbo-com – pexels
- S. 29: ekaterina-bolovtsova – pexels

JUGENDKULTUREN VON DEN ANFÄNGEN BIS IN DIE GEGENWART



Als erste Jugendkultur mit eigener Kleidung, Haltung, Musik und Freizeitaktivität ist in Deutschland der Wandervogel überliefert. In seiner Tradition stehen auch heute noch einige Pfadfinderverbände. Der Verein wurde im Jahr 1901 überwiegend von Studierenden und

Klagen der Älteren über die Jüngeren gab es zu allen Zeiten.

Lehrer*innen in Berlin-Steglitz ins Leben gerufen. Mit dem überwiegend bürgerlich geprägten Wandervogel und den später größtenteils aus der Arbeiterklasse kommenden Wilden Cliques, Meuten oder

Blasen begann eine Art Auszeit für die Jugend: Heranwachsende suchten gleichaltrige Gleichgesinnte und prägten gemeinsam Kleidungsstile, Sprache, Musik, Medien und Haltungen. Die Einführung der Schulpflicht und das zumindest offizielle Verbot der Kinderarbeit leistete einen wichtigen Beitrag für diese Entwicklung: klassenübergreifend entstanden Zeit- und Freiräume für Jugendliche, um sich zu treffen, auszutauschen, ihren Interessen nachzugehen, sich zu vernetzen und Neues auszuprobieren.

Seither entwickelten sich zahlreiche, teilweise noch heute existente, von Jugendlichen gestaltete Jugendkulturen, Subszene und Trends:

- Während der NS-Zeit Swingjugendliche (heute wiederbelebt über den Elektroswing oder Neoswing) und Edelweißpirat*innen,
- In den 1950er Jahren kamen mit dem Rock'n'Roll und Idolen wie Bill Haley, Chuck Berry und James Dean vor allem in der Arbeiterklasse die so genannten Halbstarke auf. Im Bürgertum diskutierten Gymnasiast*innen und Studierende in verrauchten Jazzkellern über den Existentialismus von Simone de Beauvoir, Jean Paul Sartre und Albert Camus.
- In den USA erfanden Surfer*innen mit auf Räder montierten Surfbrettern in stillgelegten Swimmingpools das Skateboarding: eine Kultur, die bis heute viele Jugendliche fasziniert.
- In den 1960ern entstanden in der sich auflösenden Arbeiterklasse Großbritanniens Teds, Mods und nicht-rechte Skinheads, in deren Tradition sich noch heute manche Jugendliche verorten.

Was ist Jugendkultur?

Der Begriff Jugendkultur ist nicht einheitlich definiert und wird unterschiedlich verwendet und beschrieben, oft gleichbedeutend mit Jugendszene. 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 Kulturformen auch teilweise aktiv gestalten. Die Übergänge von Jugendkulturen zum Pop und Mainstream und zum Underground (Subkulturen) sind oft fließend.

- Es gab Rocker und Hippies, die sich oft feindlich gegenüberstanden. Die Rockerkultur ging teilweise in den noch existierenden Rockerclubs auf.
- Viele Facetten der Hippiekultur wurden drei Jahrzehnte später wieder aufgegriffen, sowohl durch die Neohippies als auch in der Technobewegung, der zeitweise größten Jugendkultur. Noch heute reisen Technofans ins indische Goa, um den Spirit der Vergangenheit mit dem Style und den Bedürfnissen ihrer Gegenwart zu mischen.
- In den 1970er Jahren kamen Funk und Disco-Culture auf, außerdem Metals, Punks und Gruffies.
- In den 1980er Jahren entwickelten sich die Hardcore-Szene, die Hip-Hop-Kultur mit ihren Elementen Rap, Breakdance, Beatboxing, Graffiti und DJing.
- Ende der 1980er Jahren kamen Gaming, Techno, Jesus Freaks, Ultras oder Dancehall hinzu.
- Zu Beginn des neuen Jahrtausends fielen auffällig androgyn gestylte Visual-kei-Anhänger*innen und Manga/Anime bzw. Cosplay und später K-Pop ins Auge. Visual kei gilt als erste über das Internet verbreitete Szene, die vor allem junge Mädchen in Deutschland in analog stattfindenden Kostümwettbewerben belebten und zu einer sehr großen Beliebtheit unter jungen Menschen verhalfen.

JUGENDKULTUREN VON DEN ANFÄNGEN BIS IN DIE GEGENWART

JUGENDKULTUREN HEUTE

- Bis heute populär sind: Skateboarding, Snowboarding, für einige Grunge, Antifa und die Auseinandersetzung mit Riot Grrrls, Girlies, Lady*festen. Hoch im Kurs sind darüber hinaus Gaming und E-Sport.
- Ein weiteres Phänomen der Gegenwart, das u. a. auf veränderte Medien- und Konsumgewohnheiten zurückgeht, ist die Wiederbelebung der Hipster-Szene.
- Im Zuge von Internet, Social Media, Globalisierung ist vieles schnell zugänglich, kopier- und kombinierbar geworden.

Grundsätzlich lässt sich Folgendes sagen: Es gab in den vergangenen Jahrzehnten immer wieder Revivals, aktuell sind es die 1980er- und 1990er-Jahre. Innerhalb und zwischen den Szenen finden laufend Ausdifferenzierungen und neue Diskurse statt, beispielsweise über sexuelle und geschlechtliche Vielfalt, Queer, über Sexismus, Rassismen und andere Menschenfeindlichkeiten, die Unterwanderung und Instrumentalisierung rechtsextremer und rechtspopulistischer Akteur*innen sowie über Israelfeindlichkeit bis -hass, Antisemitismus und Verschwörungsdenken (vgl. Archiv der Jugendkulturen 2018, 2017).

Gewusst?

Skinheads sind und waren nicht alle rechtsextrem. Gerade in den Anfängen der Skinheadkultur in Großbritannien haben weiße Jugendliche und schwarze nach England eingewanderte Jugendliche gemeinsam Partys veranstaltet, Musik gemacht und viel Spaß beim Tanzen zu jamaikanischer Ska-Musik erlebt. Der Bruch der Szene in nicht-rechte Skinheads und rechte Skinheads kam erst in den 1970er Jahren. Seither gibt es ein Spektrum von ganz links über unpolitische bis rechtsextreme Skinheads.

Bis in die 1970er-Jahre waren die Definition und Wahrnehmung des Jugendalters aus juristischer, erzieherischer, soziologischer und jugendkultureller Perspektive weitgehend deckungsgleich. Die Jugend begann mit ca. 14 Jahren und endete mit 21 Jahren und dem Eintritt ins Berufsleben oder der Gründung einer Familie. Diese beiden Zeitpunkte haben sich im Lauf der Zeit verschoben. Unter anderem aufgrund gesellschaftlicher Veränderungen beginnt die Pubertät nun früher, nämlich bereits mit durchschnittlich 11 Jahren. Dass sich das Ende des Jugendalters nach hinten verschoben hat, hängt damit zusammen, dass Lebens- und Ausbildungswege heutzutage individueller verlaufen: Viele Menschen absolvieren mehrere Ausbildungen, jobben oder reisen, bevor sie eine Ausbildung oder ein Studium absolvieren und auch Familien werden im Durchschnitt später gegründet. Insgesamt hat sich die Lebensphase Jugend also verlängert.

Gleichzeitig scheinen typisch jugendliche Verhaltensweisen zu verwischen. Dabei spielen u. a. folgende Aspekte eine Rolle:

- Kleidungsnormen sind lockerer geworden oder fallen sogar ganz weg. Viele Menschen möchten möglichst lange jugendlich aussehen und wirken.
- Auch Erziehungsstile haben sich verändert, von vielerorts autoritären hin zu kooperativen und kollegialen Beziehungen zwischen Eltern und Kindern



JUGENDKULTUREN HEUTE



- Interesse an und Akzeptanz von jugend- und popkulturellen Kleidungsstilen und Musikvorlieben in der Allgemeinbevölkerung sind deutlich gestiegen. Junge und ältere Menschen kommen auf ursprünglich jugendszenetypischen Veranstaltungen zusammen, z. B. beim Metalfestival in Wacken, beim Wave-Gotik-Treffen in Leipzig, der Gamescom in Köln oder der Fusion in Mecklenburg-Vorpommern, und genießen gemeinsam oder nebeneinander Metal-, HipHop-, Techno-, Punk-, Gaming- oder Gruftie-Events.

Die Phase der Jugend ist heute länger als noch vor 50 Jahren. Die Pubertät beginnt früher und auch das Ende hat sich verschoben.

- Zu starken Veränderungen haben auch Internet und Social Media geführt: alles scheint schnell möglich und zugänglich zu sein, direkter erfahr- und auslebbar, was sich auch auf die Entwicklung von jungen Menschen auswirkt.
- Heutige Jugendkulturen zeichnen sich dadurch aus, dass sie in allen gesellschaftlichen Milieus vorkommen. Und für die jeweilige Generation wird es immer schwieriger, sich von den älteren und den ihnen nachfolgenden deutlich abzugrenzen. Jugendforscher*innen und Medien kategorisieren die Generationen: Generationen x (Jahrgänge 1965 bis 1980), y (Jahrgänge 1980 bis 1999), z (Jahrgänge 1995 bis 2010), Generation Alpha (ab 2010 Geborene).

BEISPIEL

Leonie, 14 Jahre, und Hassan, 16 Jahre, sind fasziniert von Kunst auf Hauswänden und anderen Flächen im öffentlichen Raum. Auch wenn es nicht immer allen gefällt, finden sie es spannend darüber nachzudenken, wer welches Bild oder welche Buchstaben wann und wie dort hinterlassen hat. Videos, Zeitschriften und Bilder über Graffiti und Streetart gibt es reichlich. Legale Flächen, um es auch mal selbst ausprobieren zu können, viel zu wenige.

Gewusst?

Ultras sind die vermutlich größte Jugendkultur in Deutschland. Ultras sind Fußballfankulturen, die mit Vorbildern aus dem italienischen Fußball die klassischen „Kuttenträger“ der 1980er Jahre abgelöst haben und mit oft aufsehend erregenden Shows im Stadion ihre Vereine feiern. Ultras sind nicht zu verwechseln mit Hooligans, denen die Bindung an einen Verein weniger wichtig ist als der Spaß an der Gewalt in der so genannten Dritten Halbzeit. Wichtig ist auch hier: Es gibt nicht DIE Ultras, sondern zahlreiche Ultra-Gruppierungen mit unterschiedlichen politischen Haltungen von ganz links bis ganz rechts.

Für das Jahr 2022 nennt das statistische Bundesamt (Statista) die Zahl von 9,24 Millionen Jugendlichen und jungen Heranwachsenden im Alter zwischen 14 und 24 Jahren.

Markant für das Aufwachsen dieser Generation sind die nahezu allgegenwärtige Nutzung und Vernetzung digitaler Medien sowie zahlreiche weltweite Krisen und Konflikte wie Pandemien, Klima- und Finanzkrisen, Ukraine-Krieg und Krieg und Terror im Nahen Osten. Solche Einflüsse wirken sich darauf aus, wie Jugendliche ihre große Aufgabe bewältigen: den eigenen Weg in der Gesellschaft finden (vgl. Jugend 2019, Hurrelmann, Schnetzer 2022, Das Progressive Zentrum 2023). Die Verarbeitung und Reflexion eigener Gefühle, Wahrnehmungen und Haltungen in Jugendkulturen als eigene Schutz-, Frei- und Erfahrungsräume spielen dabei eine wichtige Rolle.

Nach Beobachtungen des Archivs der Jugendkulturen findet ungefähr ein Viertel der Jugendlichen Szenen wie Rap, Graffiti, Techno, Skateboarding, Manga, Cosplay oder Punk und Hardcore sympathisch oder fühlt sich mit diesen Szenen verbunden. Die Stile der Szenen sind aber weit darüber hinaus präsent und werden vielfach kopiert, vermarktet, miteinander kombiniert und laufend verändert – sowohl in den Szenen selbst, als auch in der Popkultur und auf dem kommerziellen Markt.

HERAUSFORDERUNGEN UND GEFAHREN



Gehen Sie mit Ihrem Kind ins Gespräch. Hören Sie zu, auch wenn Ihr Kind über riskante Dinge spricht.

Das Internet und Social Media spielen eine zentrale Rolle im Leben vieler junger Menschen. YouTube-Stars wie Julian Bam, bekannt für seine Pranks, Let's Player Erik Range alias Gronkh, Bianca Heinicke (Bibis Beautypalace), Dagmar Kazakov alias Dagi Bee, der Musiker Christian Friedrich Johannes Büttner alias The Fat Rat, Rezo oder Pamela Reif sind bekannte neue Popstars. Als Vorbilder (Role Models) und Influencer*innen für Medienrepräsentationen, Spaß, Gaming, Fitness, Musik und Mode geben sie jungen Menschen Impulse, allerdings teilweise auch mit einem immensen Interesse an der eigenen Vermarktung und der Produkte, die sie auf ihren Kanälen bewerben. Wegen ihrer millionenfachen Reichweite wirkt sich das auch auf Jugendkulturen aus. Internet und Social Media sind auch zentraler Bestandteil aller Jugendkulturen und Trends: als Zugänge, Konsum- und Prosum-Plattformen und -instrumente, für Vernetzung und Austausch. Gleichzeitig können sie sich auch negativ auf junge Menschen auswirken, z. B. im Zusammenhang mit Gewalt-, Ideologie- oder Sucht-verherrlichenden Haltungen, Hate Speech, Verschwörungsphantasien und Bullying.

BEISPIEL

Ahmed, 15 Jahre, und Lilly, 15 Jahre, mögen Fußball und die besondere Stimmung im Stadion. Besonders angetan sind sie von den bunten Choreografien, kurz Choreos, der Fans. Bilder davon finden sich viele im Internet. Aber es ist nicht leicht, Zugang zu besonders aktiven Fangruppen wie den Ultras zu kriegen, vor allen, weil sie so unterschiedlich sind und Minderjährige oft nicht dabei sein dürfen oder sollten. Fanbeauftragte der Fußballvereine wissen hier mehr, wie kreativ sich die beiden dort einbringen können.

Wie wirke ich auf andere?

Ein kompetenter Umgang mit und die kritische Reflexion über (Selbst)Repräsentation, Optimierungswahn, den Umgang mit Fakten, Wahrheit, Kreativität und Abwertungen sind zentrale Herausforderungen sowohl für junge Menschen als auch Erwachsene. Aufmerksamkeit, eine Toleranz für Widersprüche, die so genannte Ambiguitätstoleranz, gewaltfreie Kommunikation und Medienkompetenz sind mehr denn je zentrale Schlüsselqualifikationen, natürlich auch mit Blick auf Jugendkulturen.

Die aktuelle JIM-Studie 2023 (Jugend, Information, Medien) des Medienpädagogischen Forschungsverbunds Südwest stellt einen beunruhigenden Anstieg von Hate Speech- und Bullying-Erfahrungen und Berührungen mit Verschwörungsideologien und Desinformationen von jungen Menschen über Internet und Social Media fest, teilweise auch verbreitet über Akteur*innen in Szenen mit besonders großer Reichweite. Influencer*innen können Jugendliche mit ihren Empfehlungen, Haltungen, Videos, Texten, Postings und konkretem Verhalten beeinflussen. Manchmal ist das den Jugendlichen bewusst, häufig aber auch nicht.

Ein Beispiel für solche potenziell schädliche Wirkungen ist die Glorifizierung von Drogenkonsum, Homo- und Transfeindlichkeit, Frauenfeindlichkeit, Glückspiel, Judenhass, Gewalt und Wut auf „die da oben“, z.B. im GangstaRap. Oft ist es für Laien nicht leicht, in der Rapkultur zwischen authentischer Verarbeitung von Themen, Selbstwirksamkeit, Selbstdarstellung, Entertainment, Heroisierung, Hass, bewusster Manipulation und Propaganda zu unterscheiden. Problematisch ist auch die Instrumentalisierung von Rap durch rechtsextreme Akteur*innen. Deren Hass- und Verschwörungsrap lassen sich meistens erst entschlüsseln, wenn sie zu ihrer Musik auch Videos veröffentlichen. In diesen bringen sie ihre menschenfeindlichen Haltungen oft visuell deutlicher zum Ausdruck.

Auch Graffiti bringen Herausforderungen mit sich: In Deutschland ist das nicht erlaubte Malen oder Writing in öffentlichen Räumen und an Privatbesitz eine Straftat mit oft sehr kostspieligen Folgen. Zudem kann mancher Streifzug durch gefährliches Gelände lebensgefährlich werden, etwa wegen der Stromschielen auf Bahnanlagen oder das Writing in gefährlichen Höhen oder Tiefen. Auch das ungeschützte und übermäßige Einatmen von Aerosolen der Farbdosen birgt gesundheitliche Risiken.

Parkours, Downhill und Rooftopping sind gefährlich, z.B. wenn Jugendliche ungesichert über Häuserschluchten springen oder in schwindelerregenden Höhen Selfies schießen, um diese später für ihren Ruhm im Internet zu verbreiten. Selbstoptimierungsdruck und Bodyshaming, die in vielen Jugendkulturen vorkommen, können zu Essstörungen und anderen Autoaggressionen führen, ebenfalls die positive Darstellung von riskantem Drogen-, Alkohol- und Nikotinkonsum. Jugendgefährdend ist auch, wenn Gaming in Suchtverhalten kippt und dieses von Gleichaltrigen oder Influencer*innen belohnt und damit bestärkt wird. Die jeweiligen Jugendkulturen als Ganzes können dafür jedoch nicht verantwortlich gemacht werden.

TIPP

Gehen Sie mit Ihren Kindern möglichst unaufgeregt über deren Interessen und Vorlieben ins Gespräch. Zeigen Sie, dass Sie sich dafür interessieren. Hören Sie aktiv zu, wie Ihre Kinder über riskante oder diskriminierende Repräsentationen in Musik, Medien, Mode und Haltungen in Jugendkulturen sprechen. Werten Sie nicht ab, sondern erklären Sie, was Sie darüber denken, warum Sie etwas beunruhigt und wo Ihre Grenzen liegen. Stellen Sie sich darauf ein, dass Ihre Kinder Ihnen widersprechen und Ihre Bedenken nicht auf den ersten Blick teilen. Bleiben Sie trotzdem immer zum Dialog bereit.



Menschen, die sich in Szenen engagieren, erwerben häufig wertvolle Fähigkeiten, von denen sie ihr Leben lang profitieren.

Es gibt nicht **die** HipHop-, Techno-, Gaming- oder Skateboarding-Kultur. Kulturen werden von Menschen gestaltet und mit Leben gefüllt, die ihre Herkunft, Lebensgeschichte, Besonderheiten und Haltungen einbringen.

Deshalb können Jugendkulturen nicht kategorisiert werden. Sie sind Abbild einer Vielfalt von Engagement, Vorstellungen, Haltungen, Lebensentwürfen, individuellen und sozialen Prägungen, kulturellen Praxen, Gestaltungsspielräumen und Risiken. Jugendkulturen sind hochgradig vielfältig, vieldeutig und voller Widersprüche. Viele Subszene erscheinen global und oberflächlich betrachtet von außen homogener als sie lokal von innen gelebt werden.

Jugendkulturen sind wunderbare „Orte“, um mit jungen Menschen in einen Dialog über politische, historische, soziale und kulturelle Artikulationen zu treten – über Identitäten, die Gesellschaft, jugendliche Reflexionen, Risiken. Jugendkulturen erfüllen wichtige Funktionen. Mit ihrer Hilfe können sich junge Menschen sowohl von Kindern als auch von Erwachsenen abgrenzen und eigene Räume entdecken und gestalten. Sie können Erfahrungen mit Gleichaltrigen – den sogenannten Peers – sammeln, die sie oft für ihr ganzes Leben prägen, auf die sie auch in späteren Freundschaften oder weniger positiven Bekanntschaften zurückgreifen.

Menschen, die sich in Szenen engagieren, erwerben häufig Fähigkeiten, ohne festgesetzte Vorgaben und jenseits schulischer oder familiärer Rahmen. Diese Fähigkeiten sind oft sehr hilfreich und unterstützend für ihre Lebens-, Risiko- und Arbeitskompetenz, manchmal sogar beruflich qualifizierend.



Beispiele sind:

- selbstmotiviertes Organisieren von Treffpunkten, Partys oder Konzerten
- Kommunikation und Gestaltung von Medien und Illustrationen, Flyern, Buttons, Badges, Fanzines oder Plakaten, Social-Media-Kanälen
- Mitspielen in einer Band, MCing, DJing, Producing oder dem Filmen und Fotografieren von Szenen-Events

„Do it yourself“ (Mach es selbst) und „Each one teach one“ (Wissen von einer Person zur nächsten weitergeben) sind zwei wesentliche Bestandteile vieler Jugendkulturen. Sie zielen auf Selbstbestimmung, Selbstermächtigung, Wertschätzung und stärken die Stabilität junger Menschen. Diese ist eine wichtige Ressource, um gefährdenden Verhaltensweisen wie übermäßigem Alkohol- und Drogenkonsum, Gewalt und menschenfeindlichen Haltungen widerstehen zu können.

Wer sich aus eigenem Antrieb engagiert und dafür Zuspruch und Wertschätzung erhält, Wissen weitergibt und eigene Kreativität erlebt, hat deutlich weniger Anlass, Frust über das soziale Umfeld oder das Weltgeschehen aggressiv nach außen oder nach innen zu kompensieren.

Allerdings ist es für junge Menschen heute schwieriger, diese Räume als „eigene Räume“ jugendkulturell zu füllen. Denn Jugendkulturen sind gealtert, viele werden von Menschen gestaltet und/oder konsumiert, prosumiert oder für gut und spannend befunden, die dem Jugendalter längst entwachsen sind. Zudem sind fast alle Jugendkulturen von Kommerzialisierung und deren rasanten Vertriebswegen und -spuren betroffen: kaum entdeckt, schon wird vermarktet, für die Masse produziert und Generationen-übergreifend kommerziell angeboten, was als Nische und oft mit antikommerziellem Anspruch von jungen Menschen geschaffen wurde. In

fast allen Szenen gibt es aber auch darüber Diskussionen und Diskurse, genauso über das Thema (Un-)Gleichwertigkeit. Dies zeigt sich z. B. in der sehr politisierten Hardcore-Szene, in der gerade ein destruktives Konsumverhalten in Hinblick auf Ernährung, Alkohol- und Drogenkonsum besonders kritisch hinterfragt wird. Viele Szenengänger*innen leben vegan und verzichten in ihrem Straight-Edge-Lebensstil auf Alkohol, Nikotin und Drogen.

Auch Auseinandersetzungen über Inszenierungen von Männlichkeit, Sexismus und Rechtsextremismus sind in der Szene präsent. Im Rap erleben wir seit einigen Jahren sichtbarere Kontroversen über Rassismus und Antisemitismus, eine kritische Auseinandersetzung über Inszenierungen von Gangsta Rap und Sexismus. Ebenso gibt es viele engagierte Künstler*innen, die sich für mehr Sicht- und Lebbarkeit von Queer und das Ausleben von sexueller und geschlechtlicher Vielfalt einsetzen. Auch in den männerdominierten Szenen Skateboarding und Graffiti werden maskuline und sexistische Verhaltensweisen stärker in Frage gestellt als noch vor zehn Jahren. In der Spieleindustrie ändern sich Rollenbilder, weibliche und queere Figuren sind heute zahlreicher zu finden, Charaktere werden in Hinblick auf rassistische, sexistische oder antisemitische Stereotype hinterfragt und verändert. Das veränderte Erscheinungsbild von Lara Croft ist dafür ein populäres Beispiel.

BEISPIEL

Roman, 13 Jahre und Katinka, 14 Jahre, stehen auf Hip-Hop. Die wahren und die erfundenen Geschichten über Jugend, Gefühle und Gesellschaft, die Rapper*innen singen, berühren sie. Und sie probieren es auch selbst: Auf Papier und direkt ins Handy schreiben sie Wörter, Texte und sprechen sie rhythmisch ein – und sind gespannt darauf, wie die anderen auf ihre Werke reagieren.

Fast alle Jugendkulturen sind von Kommerzialisierung betroffen: kaum entdeckt, schon wird vermarktet und für die Masse produziert.

Jugendsprache

Sprache ist ein elementarer Bestandteil der menschlichen Kommunikation. Schon Kinder bilden eigene Wörter und schaffen spezifische sprachliche Bedeutungen. Sie kreieren Geheimsprachen, Codes, nur für sie verständliche Zeichen. Dies setzt sich auch im Jugendalter fort. Es gibt zahlreiche Wörter, die sich von Generation zu Generation unterscheiden, auch von Jugendkultur zu Jugendkultur. Auslassungen im Satzbau („lass ma Chillen gehen“, „chill dein Leben“, Abkürzungen („Bro“ für Brother“), Kürzel für Drogen („Keta“ für „Ketamin“, „Capta“ für „Captagon“, u.a. auch von diversen Deutschrapper*innen so verwendet und in ihren Lyrics verbreitet), „Digga“, „Alter“, „Random“ und „voll“ sind derzeit für viele üblich. Hinzu kommen viele szenenspezifische Bezeichnungen wie verkürzte Namen von Musiker*innen, Festivals, Songtiteln, Social-Media-Kanälen, Spielen oder spezielle Praktiken beispielsweise beim Skaten oder Gamen. Und schließlich finden auch Begriffe aus Chatkommunikationen und die riesige Fülle an Emojis Eingang in die Jugendsprache. Die regelmäßig bekannt gegebenen Jugendwörter des Jahres sind nur ein kleiner Ausschnitt aus diesem sich ständig wandelnden Kosmos jugendtypischer Verständigung.

In regelmäßigen Abständen werden Jugendwörter des Jahres bekannt gegeben. Bis zum Jahr 2018 wurden diese von einer überwiegend von älteren Menschen besetzten Jury des Langenscheidt-Verlags ausgewählt. Seit 2020 werden Jugendliche dazu aufgefordert, Vorschläge einzureichen und über das Internet darüber abzustimmen. Die Jury ist seither nur noch moderierend tätig.

- 2023: Goofy
schusseliger oder alberner Mensch
- 2022: Smash
jemanden (sexuell) abschleppen
- 2021: Cringe
Fremdschämen
- 2020: Lost
keinen Durchblick haben
- 2019: ausgefallen (wg. Kritik am Auswahlverfahren und Verlagswechsel von Langenscheidt zu Ponds)
- 2018: Ehrenmann/Ehrenfrau
Mensch, der etwas Besonderes für einen tut.
- 2017: I Bims
verkürzte Verballhornung von „Ich bin’s“
- 2016: Fly sein
besonders abgehen oder besonders locker drauf sein
- 2015: Smombie
Mischung aus Smartphone und Zombie
- 2014: Lläuft bei dir: ironische Anspielung, dass man etwas verpeilt hat.

UMGANG MIT JUGENDKULTUREN

Werden problematische und gefährdende Entwicklungen bei Jugendlichen vor Ort sichtbar, gilt es, direkt mit den Jugendlichen in den Dialog zu gehen. Oft sind individuelle Faktoren viel ausschlaggebender für abweichendes Verhalten als das, was eine Jugendkultur oder jugendkulturelle Facetten (vermeintlich) zeigen oder anbieten. So nehmen nicht alle Jugendlichen auf einem Rave Drogen. Im Gegenteil, viele verzichten bewusst auf Drogen, da über das ausgiebige Tanzen ähnlich wie beim Sport Glücksgefühle entstehen können. Sprechen Sie mit Ihrem Kind darüber. Auch konkrete Interventionen sind auf der individuellen Ebene deutlich wirkungsvoller als auf einer allgemeinen, eine Jugendkultur als Ganzes kritisierenden oder problematisierenden Ebene. Musik und Szenenerleben können den Beginn von riskantem Verhalten zwar begleiten und begünstigen, ursächlich sind aber immer auch andere Faktoren, z.B. die individuelle Gefühlslage des*der Jugendlichen, die Stabilität des sozialen Umfeldes, die Aufklärung über Risiken, die Erfahrung von Anerkennung und psychische Widerstandsfähigkeit des Individuums. Jugendkulturen allein verleiten also nicht zu gefährdenden Haltungen und Handlungen. Davon ausgenommen

TIPP

Fragen Sie nach den jugendkulturellen Interessen ihrer Kinder. Was hätten sie gerne in ihrem Sozialraum? Brauchen sie vielleicht eigene Räume, die sie selbst gestalten wollen? Fehlt es an Möglichkeiten für Tanz, Rap, Skateboarding, Upcycling, gemeinsames Gaming? Falls ja, erkundigen Sie sich in der Schule, Kommune, bei Kirchengemeinden und Vereinen, wo es solche Angebote gibt oder regen Sie an, dass diese geschaffen werden. Bundesweit gibt es Träger, die vor Ort in Veranstaltungen und Beratungen Impulse zu jugendkulturellen Themen anbieten und zur Vernetzung beitragen. Ein Angebot ist das Bildungsprogramm Culture on the Road des Archivs der Jugendkulturen.

Gewusst?

Auch in der DDR gab es Jugendkulturen außerhalb der staatlichen verordneten Freien Deutschen Jugend (FDJ). Sie wurden von den Kirchen unterstützt, die ihnen Räume für Konzerte und Treffen zur Verfügung stellten. Punks waren starken staatlichen Repressionen ausgesetzt. Trotzdem standen viele Punks zu ihrer Kultur. Nicht wenige nutzten die Fähigkeiten, die sie in ihrem kreativen Engagement erworben hatten, später auch beruflich, z. B. als Journalist*in, Schauspieler*in, Fotograf*in. Vieles hatten sie in ihrer Zeit als Punks ganz nebenbei erlernt: Konzerte planen, veranstalten und dokumentieren, Fanmagazine (Fanzines) gestalten, Kreativität mit wenigen Mitteln leben. Das Engagement in Jugendkulturen kann also auch für spätere Berufe nützlich sein.

ist allerdings die bewusst mit menschenfeindlicher Haltung betriebene Unterwanderung und Instrumentalisierung von Jugendkulturen durch rechtsextremistische Kreise, Querdenker*innen, Verschwörungsideolog*innen und jugendliche Akteur*innen aus Protestbewegungen, die ganz bewusst auf das Weltbild der Empfänger einzuwirken versuchen, z.B. indem sie antisemitische Inhalte verbreiten.

Natürlich haben Eltern Aufgaben und Verantwortung. Hierfür benötigen sie Instrumente, um junge Menschen für Gefahren zu sensibilisieren und sie vor Selbst- und Fremdgefährdung zu bewahren. Die Basis ist dabei, förderliche und destruktive Entwicklungen bei Jugendlichen zu thematisieren. Chancen könnten aber auch darin bestehen, Freiräume von Jugend und Jugendkulturen zu schützen, positive Entwicklungen von Jugendkulturen zu begleiten und die Akteur*innen darin zu stärken, diese auch sicht- und erlebbarer zu gestalten.

BEISPIEL

Kolja, 11 Jahre und Jo, 11 Jahre, gehen gerne zum Skaten. Voller Wagemut trainieren sie, testen ihre Grenzen aus, schauen sich Fahrweisen und Tricks von anderen ab, lassen sich mehr von anderen erklären. Sie chillen auf dem Platz und stöbern bei Youtube und auf anderen Kanälen nach Videos und Bildern übers Skaten.

Heutige Jugendkulturen zeigen eine große Vielfalt an unterschiedlichen Stilen, Moden und Haltungen. Aktuell scheint mit nationalen und globalen Vorbildern wie den Jugendkulturpopstars Rezo oder Billie Eilish eine „neue“ Politisierung deutlich zu werden. Dies äußert sich darin, dass sich junge Menschen entweder Kultur-übergreifend punktuell, virtuell oder analog zu Themen äußern, die sie unmittelbar betreffen. Momentan sind das vor allem die Klimakrise, Sorgen über die eigene materielle Absicherung, Pandemien, Terror, Kriege und die Digitalisierung. Es gibt aber auch Influencer*innen, die Hate Speech, Verschwörungsdoktrinen und politische Radikalisierungen betreiben, viele von ihnen kommen aus rechtsextremen und rechtspopulistischen Szenen. Und in manchen Protest- und Kulturspektren gibt es Menschen, die Antisemitismus und Israelhass verbreiten.

Eine naheliegende Vermutung ist, dass Künstliche Intelligenz (KI) sich auch auf die Meinungsbildung und Desinformationen über Jugendkulturen auswirken wird. Musik, Sprache und Moden werden sich weiterhin mischen. Ganz sicher wird es immer neue Stile, Wortschöpfungen und Szenen geben, die wir uns heute noch nicht vorstellen können. Ein spannendes Thema ist auch

die Überwindung der eurozentrischen Wahrnehmung von Jugendkulturen und jugendkulturellen Praktiken. Über Jahrzehnte hinweg wurden Jugendkulturen vorwiegend aus der Sicht der wirtschaftlich besser gestellten Industriestaaten wie den USA, Deutschland, Großbritannien oder Frankreich betrachtet. Jugendkulturen aus süd- und mittelamerikanischen, asiatischen oder afrikanischen Ländern wurden kaum zur Kenntnis genommen, ebenso jugendkulturelle Praktiken von Immigrant*innen oder deren Nachkommen in Deutschland. Dies ändert sich seit einiger Zeit. Darstellungen der Geschichte und Entwicklungen von Jugendkulturen werden inzwischen kritischer hinterfragt und korrigiert, jugendkulturelle Akteur*innen aller Kontinente und Herkünfte werden immer sichtbarer.



Neue Stile, Szenen und Wortschöpfungen, die wir uns heute noch nicht vorstellen können, wird es immer geben.

Die vielen jungen Geflüchteten, die nach Deutschland kommen, bringen auch – oft zerstörte – Jugendkulturen mit. Diese jungen Geflüchteten einzubeziehen, ist eine der zentralen Herausforderungen für eine partizipative kulturelle Teilhabe aller jungen Menschen. Hierzu passt, dass sich Stimmen und Kampagnen in Jugend- und Popkulturen mehren, die sich kritisch bis fordernd mit dem Umgang mit Kolonialismus und Postkolonialismus und Intersektionalität, der Benennung und Analyse der Ursachen und des Zusammenwirkens sowie der Bekämpfung von verschiedenen Diskriminierungen wie Rassismus, Antisemitismus, Klassismus oder Ableismus beschäftigen – die Generation Woke ist präsent.

BEISPIEL

Lisa, 13 Jahre, und Mehmet, 14 Jahre, zeichnen für ihr Leben gerne. Mit Begeisterung schauen sie sich Manga-Serien im Internet an, kaufen sich Manga-Comics und beginnen, Figuren und Geschichten nachzuzeichnen und um eigene Charaktere zu ergänzen.





Die vielen jungen Geflüchteten, die zu uns kommen, bringen auch Jugendkulturen mit. Diese jungen Menschen einzubeziehen, ist eine der Herausforderungen für eine partizipative kulturelle Teilhabe aller jungen Menschen.

Jugendkulturen oder -szenen werden auch heute noch von mindestens 10 Millionen jungen Menschen in Deutschland gelebt und (mit)gestaltet. Sie sind Spiegel und Seismograf der Verhältnisse, in denen die Menschen leben. Sie sind ein Ergebnis geschaffener, reflektierter und gelebter, auch kultureller Auseinandersetzungen ihrer

Akteur*innen mit ihrer Umwelt. Als solche geben sie Auskunft über die Gesellschaft, ihre Werte, ihre Räume, ihre politischen, sozialen und kulturellen Entwicklungen. Es lohnt sich, diese Kennzeichen von Jugendkulturen als ein großes Potential für die kulturelle, medienpädagogische und politische Bildungsarbeit (vgl. Archiv der Jugendkulturen 2019, Rohmann, 2022a) – und für alle, die mit Jugendlichen leben – für spannende Weiterentwicklungen und als Schutz- und Freiraum für junge Menschen wahrzunehmen und unterstützend zu begleiten.

BEISPIEL

Jonas, 15 Jahre, und Deniz, 14 Jahre, mögen Games, Fantasy, Serien und Kostüme. Sie stehen auf Cosplay: Mit Begeisterung verfolgen sie im Internet, auf animexx.de und anderen Plattformen, wer wie in welche Rollen aus Spielen, Bands oder Serien schlüpft. Gerne würden sie auch einmal zu einer Convention, zum Beispiel zur Deutschen Cosplaymeisterschaft (DCM) nach Frankfurt am Main, zur Gamescom nach Köln, zur DoKomi nach Düsseldorf, zur Connichi nach Kassel oder zu den German Comic Cons in Dortmund, Berlin, Frankfurt oder Stuttgart reisen. Dort kommen „Kostümplayer“ aus allen Gegenden Deutschlands zusammen, zeigen sich kostümiert, tauschen sich mit anderen darüber aus und fahren vielleicht mit einem Preis für das beste Kostüm wieder nach Hause.

Das Archiv der Jugendkulturen ist ein Kompetenzzentrum für Jugend-, Pop- und Subkulturen. Es sammelt, erforscht und vermittelt im gesamten deutschsprachigen Raum seit 1998 Kenntnisse zu Jugend-, Pop- und Subkulturen und deren Lebenswelten. Anspruch ist dabei, eine von Werturteilen freie, dennoch kritische und differenzierte und haltungsstarke Auseinandersetzung mit Jugendszenen zu ermöglichen. Zu diesem Zweck betreibt das Archiv eine Präsenzbibliothek in Berlin, eine Sammlung mit mehr als 100.000 Medien aus Jugend-, Pop- und Subkulturen, publiziert zu Jugendkulturen, entwickelt Bildungsprojekte, -programme und -materialien, konzipiert und kuratiert Ausstellungen, berät Ministerien und andere Behörden und Organisationen, setzt Workshops mit Medienschaffenden und Szenenangehörigen für Jugendliche und Erwachsene zu Musik, Kunst, Tanz, Medien oder Mode um und widmet sich intensiv der politischen, medienpädagogischen und kulturellen Bildung insbesondere von benachteiligten Jugendlichen. Das Archiv der Jugendkulturen ist anerkannter Träger der politischen Bildung und anerkannter Träger der freien Jugendhilfe.



Mehr Informationen zum Archiv der Jugendkulturen finden Sie auf: www.jugendkulturen.de sowie auf Facebook, Instagram, YouTube und Twitter.

Auf den folgenden Internetseiten sowie den entsprechenden Kanälen auf Instagram, Facebook, Twitter und YouTube finden Sie Informationen zu Angeboten aus dem Bildungsbereich:

- www.culture-on-the-road.de: das Bildungsprogramm Culture on the Road mit bundesweiten Angeboten und Beratungen rund um Jugendkulturen
- www.der-zweite-blick.de: die Wanderausstellung „Der zweite Blick“ über Jugendkulturen und Diskriminierungen
- www.stand-up-participate.de: das Bundesmodellprojekt „sUPpress – Medienkompetenz für Engagement und Selbstwirksamkeit“

- Archiv der Jugendkulturen (2019): Jugendkulturen und Gruppenbezogene Menschenfeindlichkeit. Strukturen festigen, Wirkung entfalten, Wirkungsanalyse, kostenfreier Download unter: <https://www.jugendkulturen.de/files/archiv/pdfs/ausstellungen/jugendkulturen-und-gmf.pdf>
- Archiv der Jugendkulturen (2018): Der z/weite Blick. Jugendkulturen und Diskriminierungen, Ausstellungskatalog, kostenfreier Download unter: <https://der-z-weite-blick.de/content/6-kontakt/2-einblick/dzb-catalog-low.pdf?1552395100>
- Archiv der Jugendkulturen (2017): Der z/weite Blick. Jugendkulturen und Diskriminierungen, Szenegänger*innen berichten, kostenfreier Download unter: <https://www.jugendkulturen.de/interview-broschueren.html>
- Das Progressive Zentrum (2023): Extrem einsam? Die demokratische Relevanz von Einsamkeitserfahrungen unter Jugendlichen in Deutschland, Studie, hrsg. von Claudia Neu, Beate Küpper und Maike Luhmann, kostenfreier Download unter: https://www.progressives-zentrum.org/wp-content/uploads/2023/02/Kollekt_Studie_Extrem_Einsam_Das-Progressive-Zentrum-1.pdf
- JIM Studie 2023, Jugend, Information, Medien, hrsg. von Medienpädagogischer Forschungsverbund Südwest, kostenfreier Download unter: https://www.mpfs.de/fileadmin/files/Studien/JIM/2022/JIM_2023_web_final_kor.pdf
- Jugend 2019 – 18. Shell Jugendstudie: Eine Generation meldet sich zu Wort, hrsg. von Mathias Albert, Klaus Hurrelmann, Gudrun Quenzel, Ulrich Schneekloth, Ingo Leven, Hilde Utzmann, Sabine Wolfert, Beltz Verlag
- Hurrelmann, Klaus und Simon Schnetzer (2022): Jugend in Deutschland - Trendstudie Winter 2022/23
- Rohmann, Gabriele (2022a): Jugend, Pop- und Subkulturen: Ein Blick auf Potentiale, Chancen und Herausforderungen für die kulturelle, historische, politische und medienpädagogische Bildung und die soziale Arbeit, in: Themenheft 1/2022 der LAG Jugendsozialarbeit Niedersachsen, kostenfreier Download unter: https://daten2.verwaltungsportal.de/dateien/seitengenerator/618624692fa66d49fca4095900ddfec215259/01_2022_themenheft_jugendkulturen.pdf
- Rohmann, Gabriele (2022b): Generation Woke, in: Diskurs – Fachmagazin Jugendarbeit, hrsg. von koje - Koordinationsbüro für Offene Jugendarbeit und Entwicklung, Ausgabe 37, November 2022, S.4-7: https://www.jugend-diskurs.at/wp-content/uploads/2022/04/Diskurs37_H2022_download.pdf



TIPPS UND INFORMATIONEN

Weiterführende Informationen über jugendrelevante Themen sowie Beratungsangebote erhalten Sie bei folgenden Stellen:

Klicksafe

<https://www.klicksafe.de/>

Die EU-Initiative möchte die Online-Kompetenz von Menschen fördern und sie mit vielfältigen Angeboten beim kompetenten und kritischen Umgang mit dem Internet zu unterstützen. Das Portal gibt einen Überblick über aktuelle Online-Themen wie Cybergrooming, Cybermobbing, Künstliche Intelligenz und Medienerziehung sowie viele konkrete Tipps für den digitalen Alltag.

Nummer gegen Kummer

<https://www.nummergegenkummer.de>

Kinder- und Jugendtelefon (anonym und kostenlos). Rufnummer: 116 111 (Mo-Sa von 14-20 Uhr) sowie Online-Beratung per Mail oder Chat. Elterntelefon (anonym und kostenlos). Rufnummer: 0800 111 0 550 (Mo-Fr 9-17 Uhr, Di-Do 9-19 Uhr.).

Juuuport

<https://www.juuuport.de/hilfe/beratung>

Kostenlose Beratungsstelle von jungen Menschen für junge Menschen. Beratung per WhatsApp oder E-Mail

HateAid

<https://www.hateaid.org/betroffenenberatung>

Kostenlose Beratungsstelle für Betroffene digitaler Gewalt. Rufnummer 030 25208838 (Mo 10-13 Uhr | Di 15-18 Uhr | Do 16-19 Uhr).



Hilfe-Telefon sexueller Missbrauch

Rufnummer 0800 22 55 530

Anonyme, kostenlose und mehrsprachige Hilfe und Beratung. (Mo, Mi, Fr 9-14 Uhr | Di, Do 15-20 Uhr) sowie unter Hilfe-Portal Sexueller Missbrauch

ELSA - Elternberatung bei Suchtgefährdung und Abhängigkeit von Kindern und Jugendlichen

<https://www.elternberatung-sucht.de/> Professionelle, kostenfreie Online-Beratung und Hilfe zu allen Fragen rund um den Substanzkonsum und Medienkonsum Ihrer Kinder

Bundeskongress für Erziehungsberatung e.V. (bke)

<https://www.bke-beratung.de/>

Die bke bietet professionelle Beratungsangebote über das Internet für Jugendliche und Eltern an. Die bke-Onlineberatung ist kostenfrei und erfolgt ausschließlich durch ausgebildete Fachkräfte mit langjähriger Erfahrung und nach den aktuell gültigen Datenschutzrichtlinien.

Glossar

Im Folgenden werden einige der verwendeten Begriffe kurz erläutert:

Ableismus: Diskriminierung: Abwertung von Menschen mit körperlichen, geistigen oder psychischen Besonderheiten

Anime: japanischer Begriff für Zeichentrickfilme und -serien

Beatboxing: das Erzeugen und Arrangieren von Tönen, Accapella und Sounds über spezielle Stimm- und Atmungstechniken, wird auch als die fünfte Säule des Hip-Hops bezeichnet.

Blasen: Zusammenschlüsse von Jugendlichen aus der Arbeiterklasse, entstanden in den ersten 25 Jahren des 20. Jhd. in München

Body Shaming: Diskriminierung: Abwertung eines Menschen aufgrund von körperlichen Merkmalen oder Zuschreibungen von Merkmalen („zu dünn“, „zu dick“, „zu klein“, „zu groß“ ...)

Bullying: korrekter englischer Begriff für Mobbing oder Ausgrenzung

Cosplay: Abkürzung für Costume Play, das Hineinschlüpfen und Spielen von Figuren und Charakteren aus Science-Fiction-Geschichten, Anime, Manga, Games, Literatur, Comics und Serien

DJing: das Zusammenstellen, Auflegen und Mixen von Musik

Edelweißpirat*innen: Jugendliche überwiegend aus der Arbeiterklasse, die sich nicht von den Nazis gleichschalten und bestimmen lassen wollten und deswegen auch von diesen verfolgt und in Konzentrationslager gesperrt wurden.

Elektroswing oder Neoswing: Wiederaufkommen von Swingmusik und dem Swingtanzen ab Ende der 1990er Jahre, nun teilweise elektronisch neu arrangiert oder remixed

Girlies: Begriff, der zunächst auch in der Riot Grrrls Szene verwendet, dann aber schnell weltweit als „freche Mädchen“ vermarktet wurde, besonders im Zuge des Erfolges der Spice Girls.

Hardcore: Musikstil und Jugendkultur, entstanden Ende der 1970er-/Anfang 1980er-Jahre aus Punk und Skinheadkultur, vor allem als Reaktion auf die einsetzende Kommerzialisierung des Punks und des destruktiven Lebensstils von Musiker*innen und anderen Szenenangehörigen

Hate Speech: hasserfüllte Begriffe, Kommentare und Reden, meistens verwendet, um Menschen, politische und gesellschaftliche Entscheidungen beleidigend abzuwerten und negative Emotionen bis hin zur Aufstachelung von Gewalt zu verbreiten

Influencer*innen: Personen, die andere meist auch beeinflussen wollen. Der Begriff wurde bekannt, um Internetstars mit besonders hoher Reichweite zu beschreiben.

Klassismus: Diskriminierung: Abwertung von Menschen aufgrund ihrer Herkunft, vor allem hinsichtlich einkommensschwacher Faktoren wie wenig Geld für Markenkleidung und -geräte, weniger Zugänge zu Bildung, weniger Möglichkeiten zur Lebensgestaltung und Teilhabe an Gesellschaft, Kultur, Politik und Medien.

K-Pop: Koreanische Popmusik, seit den Nullerjahren auch in Deutschland sehr beliebt bei überwiegend jüngeren Jugendlichen

Lady*feste: Im Jahr 2000 erfolgte Umbenennung der Riot Grrrls. Diese hatten sich über die zunehmende Vermarktung durch die Musikindustrie und die Werbung des eigentlich rebellisch gemeinten Girlie-Styles geärgert und beschlossen, sich fortan nicht mehr Riot Grrrls zu nennen, sondern Lady*feste.

Glossar

Manga: japanische Bezeichnung für Comic, in Japan eine der zentralen Literaturformen, inzwischen auch weltweit verbreitet und in Deutschland vor allem bei jüngeren Menschen sehr beliebt

MCing: Master of Ceremony, ursprünglich die Person, die einen Hip-Hop-Auftritt moderiert hat, später auch als Rappen bezeichnet

Meuten: Zusammenschlüsse von Jugendlichen aus der Arbeiterklasse, entstanden in den ersten 25 Jahren des 20. Jhd. in Leipzig

Mods: Jugendkultur der 1960er Jahre, entstanden in der Arbeiterklasse Großbritanniens, bekannteste Band war The Who.

Parkours: Jugend- und Actionkultur, bei der es darauf ankommt, möglichst geschickt Hindernisse im Alltag (Steine, Absperrungen, Geländer bis hin zu Abständen zwischen Häusern) ohne Hilfsmittel zu überwinden. Diese Form des Parkours ist besonders risikoreich und erfordert viel Training bis hin zu akrobatischen Übungen. Weniger actionreich wird Parkours auch in Hallen oder auf ausgewiesenen Flächen als Sportevent angeboten.

Producing: das Produzieren von Musik oder Film

Prosumieren: Begriff aus dem Bereich Social Media: gemeint ist das gleichzeitige Konsumieren und Produzieren von Internetinhalten insbesondere im Austausch und der Vernetzung auf Social Media.

Riot Grrrls: Jugendkultur, die 1990 in den USA auf einem Musikfestival in Olympia im Staat Washington von nicht-männlich gelesenen Personen ausgerufen wurde, um der Männerdominanz vor allem in den Punk-, Hardcore- und Grungeszenen Sichtbarkeit, Macht und Repräsentanz von Frauen und nicht-binären Personen entgegenzusetzen. Auch die bekannte russische Band Pussy Riot bezieht sich auf die Riot Grrrls.

Role Models: Vorbilder, Personen, die in ihrem Aussehen, ihren Meinungen oder künstlerisch-kreativen Schaffen andere beeinflussen und prägen können.

Rooftopping: ungesichertes, waghalsiges Besteigen von hohen Häusern. Bilder und Videos dieser hoch risikoreichen Szene werden im Internet geteilt.

Straight-Edge-Lebensstil: entstanden Ende der 1970er/Anfang 1980er Jahre in den USA in dortigen Hardcore-Szenen: gemeint ist ein Verzicht auf Alkohol, Drogen und Zigaretten sowie ggf. zudem ein Verzicht auf jegliche Tierprodukte und Zucker, je nach Auslegung und Lebensstil.

Swingjugendliche: entstanden in den 1920er und 1930er Jahren, Jugendliche, die gerne Swingmusik hörten. Dafür wurden sie während der NS-Zeit 1933-1945 verfolgt, Die Nationalsozialisten hatten Swingtanzen wegen der Ursprünge in der von Schwarzen geprägten Jazzmusik verboten.

Teds: Jugendkultur der 1960er Jahre, entstanden in der Arbeiterklasse Großbritanniens

Visual-kei: Kostümierungen mit Bezügen zur japanische Rockmusik (J-Rock), in Deutschland seit Beginn der 2000er Jahre beliebt

Wilde Cliques: Zusammenschlüsse von Jugendlichen aus der Arbeiterklasse, entstanden in den ersten 25 Jahren des 20. Jhd. in Berlin

Woke: besorgt, umsichtig, diskriminierungssensibel, achtsam mit anderen Menschen bzw. generell mit der Umwelt umgehen, besonders beliebter Begriff in Szenen, die sich zu sexueller und geschlechtlicher Vielfalt und zu Antirassismus bekennen (vgl. auch Rohmann 2022b).



Der Caritasverband für die Erzdiözese Freiburg unterstützt ElternWissen und das Netzwerk, weil uns fachgerechte Information und Unterstützung wichtig ist.

Sabine Triska, Referatsleitung Familien- und Erziehungshilfen-
Caritas für die Erzdiözese Freiburg

Erziehung ist eine große Herausforderung. ElternWissen unterstützt Eltern und bietet Orientierung zu bestimmten Fragen des Kinder- und Jugendschutzes. Autor*innen sind Expert*innen des Kinder- und Jugendschutzes beziehungsweise des entsprechenden Themengebietes. Herausgeber ist der AGJ-Fachverband für Prävention und Rehabilitation in der Erzdiözese Freiburg e. V. in Kooperation mit dem Katholischen Netzwerk ElternWissen.

Folgende Organisationen sind Mitglied im Katholischen Netzwerk ElternWissen::



Der AGJ ist ein Fachverband der Caritas mit den Arbeitsfeldern Suchthilfe, Wohnungsnotfallhilfe, Beschäftigungsförderung, Kinder- und Jugendschutz sowie Fortbildung.

In unseren Einrichtungen beraten, therapieren und unterstützen wir Menschen in schwierigen Lebenslagen. Wir arbeiten ganzheitlich von der Prävention über die Behandlung bis zur Nachsorge.



Der Caritasverband für die Erzdiözese Freiburg e. V. vertritt als Dachverband über 2.000 Dienste und Einrichtungen, in denen rund 638.900 Menschen unterstützt, begleitet und betreut werden: Krankenhäuser, Pflegeheime, Kindertageseinrichtungen, Hospize, kirchliche Sozialstationen, Beratungsstellen, Einrichtungen der Behinderten- und Jugendhilfe sowie Schulen.



Erzdiözese
Freiburg

Erzbischöfliches Ordinariat Freiburg, Hauptabteilung 3: Bildung, Referat Schulpastoral. Die Schulpastoral ist ein Dienst der Kirche im Lebensraum Schule. Sie trägt dazu bei, die Frohe Botschaft in der Schule erfahrbar werden zu lassen und ist Teil des Auftrags der Kirche, allen Menschen das Evangelium zu verkünden und sie in die Nachfolge Jesu einzuladen.



FAMILIENBUND

Der Familienbund ist ein gemeinnütziger Verein von und für Familien in der Erzdiözese Freiburg. Wir verschaffen Familien Gehör – in all ihrer Vielfalt. Wir vermitteln der Politik, was Familien brauchen. Wir setzen uns für eine familiengerechte Gesellschaft ein und schaffen Angebote für Begegnung und Austausch von Familien untereinander.



IN VIA

Wir begleiten, fördern und unterstützen vorwiegend junge Menschen durch bedarfsorientierte, interkulturelle und genderbewusste Angebote. Wir setzen uns parteilich für ihre Interessen und für Chancengerechtigkeit ein. Dabei gilt unsere besondere Aufmerksamkeit Mädchen und jungen Frauen.



Die Katholische Arbeitnehmerbewegung (KAB) ist ein katholischer Sozial- und Berufsverband, der sich für faire und menschenwürdige Arbeitsbedingungen einsetzt. Christliche Werte in der Arbeitswelt bedeuten gleicher Lohn für gleiche Arbeit, ein existenzsichernder Mindestlohn, der Schutz des arbeitsfreien Sonntags sowie der Schutz vor Altersarmut.



Der Sozialdienst katholischer Frauen ist in der Erzdiözese Freiburg mit einem Diözesanverein und elf Ortsvereinen unterschiedlicher Größe und Ausprägung in vielfältigen Tätigkeitsfeldern aktiv. Schwerpunkt der Arbeitsfelder sind die Bereiche Frauen und Familien in unterschiedlichsten Zusammenhängen.

Weitere Ausgaben

- Nr. 01 Web 2.0*
- Nr. 02 Suchtmittel*
- Nr. 03 Muss Strafe sein?*
- Nr. 04 Rechtsextremismus*
- Nr. 05 Sexuelle Gewalt unter Jugendlichen*
- Nr. 06 Facebook & Co.*
- Nr. 07 Wege in den Beruf
- Nr. 08 Trauer bei Kindern und Jugendlichen*
- Nr. 09 Stress bei Kindern und Jugendlichen*
- Nr. 10 Selbstverletzendes Verhalten*
- Nr. 11 Wenn Eltern sich trennen...*
- Nr. 12 ADHS
- Nr. 13 Mobbing
- Nr. 14 Smartphone*
- Nr. 15 Rituale – Inseln der Verlässlichkeit
- Nr. 16 Alkohol, Cannabis & Co.
- Nr. 17 Essstörungen
- Nr. 18 In Zeiten von Corona (nur digital)
- Nr. 19 Erste Liebe
- Nr. 20 In Zeiten von Corona II (nur digital)
- Nr. 21 Erziehung
- Nr. 22 Nachhaltiger Konsum
- Nr. 23 Suizidalität im Jugendalter
- Nr. 24 Gaming sicher begleiten
- Nr. 25 Jugendkulturen und Jugendsprache

* Printversion vergriffen

Die Ausgaben der Reihe ElternWissen sind digital verfügbar unter www.agj-elternwissen.de

www.agj-elternwissen.de