

Jugendkulturen in der digitalisierten Moderne: Neue Visualitäten?

Lea Puchert

Beitrag zur Veranstaltung »Jugend in Bewegung. (Un)Sichtbarkeiten in gesellschaftlichen Transformationsprozessen« der Sektion Jugendsoziologie

In der „digitalisierten Moderne“ (Baecker 2018) sind die Sozialisationskontexte sowie das Alltagshandeln und die Alltagsräume von Jugendlichen und jungen Erwachsenen zunehmend von digitalen Medien durchdrungen (Kutscher 2013, S. 1). In der Folge sind die digitalisierten Alltags-, Bildungs- und Freizeitwelten für Jugendliche zu bedeutsamen Sozialisations- und Erfahrungskontexten für die Entwicklung sozialer Identitätskonstruktionen und jugendkultureller Vergemeinschaftung avanciert. Auch in der öffentlichen und medialen Debatte kommt digitalisierten Alltagskulturen von Heranwachsenden eine deutlich stärkere Sichtbarkeit und Aufmerksamkeit zu. Mehr denn je zeigt sich dies etwa in der aktuellen Corona-Krisenzeit. Der so durch digitale Medien eröffnete „neuartige soziale Raum jugendlicher Alltagskultur“ (Wensierski 2019, S. 2) erschütterte nicht nur die typische jugendbezogene Freizeit- und Kulturindustrie und besiegelte teilweise das Ende einer ganzen Ära an bis dahin dominierenden Jugendindustrien, sondern er durchdringt und überformt auch insbesondere die sozialen Strukturen und kulturellen Ausdrucksformen von Jugendlichen (Wensierski 2019, S. 4f.). Vor allem mit den neuen digital generierten Jugendszenen (die computer/-spielebezogenen Szenen; die Visual Kei-Szene; die C-Walk-Szene; die Nerd-Szene) zeichnet sich noch deutlicher sowohl ein Strukturwandel der Öffentlichkeit als auch vor allem, so die jugendtheoretische These dieses Beitrags, ein Strukturwandel jugendlicher Lebenswelten und Alltagskulturen durch digitale Medien ab (Puchert 2020, S. 155, 164f.). Allerdings wissen wir noch zu wenig darüber, welche Veränderungen sich daraus für die Jugendphase ergeben und wie sich vor allem die Lebenswelten und Vergemeinschaftungen von Jugendlichen durch digitale Medien wandeln. Auch fehlt es bis dato an systematischen theoretischen und empirischen sozialwissenschaftlichen Analysen zur Bedeutung von digitalen Medien für die klassischen und neu entstehenden jugendkulturellen Szenen. Dabei scheint insbesondere das Thema „Visualität“, etwa im Sinne von Sichtbarkeit, Sichtbarmachung, Sichtbarwerdung oder auch eine explizit gewählte Unsichtbarkeit, eine bedeutsame und vielschichtige Rolle zu spielen: von klassischen jugendkulturellen Szenen, die durch digitale Medien eine Revitalisierung und über ihre vormals lokale Begrenzung hinaus auch stärkere globale Verbreitung erfahren sowie neue Szene-Produkte und Interaktionsformen hervorbringen – und damit ihre unmittelbare Visualität letztlich nicht nur transformieren, sondern auch verstärken (Musik-Szenen; FanArt; Gothics; Sprayer*innen); über digital generierte Jugendkulturen, die ihre Bedeutung erst durch die sichtbare Präsenz im Internet erhalten (C-Walk) bis hin zu jugendkulturellen Akteuren, die demgegenüber gerade die Unsichtbarkeit im digitalen Raum suchen (Nerds: Hacker*innen; Whistleblower*innen).

Der nachfolgende Beitrag setzt an einigen dieser wissenschaftlichen Leerstellen an und versucht in einem ersten Schritt, die vorliegenden Erkenntnisse zum Thema „Digitale Medien und Jugendkulturen“ in systematisierender Form aufzuarbeiten und pointiert darzustellen. In einem zweiten Schritt soll am Beispiel der Jugendkultur der Nerds die Dynamik, Ambivalenz und Entwicklungsdimension jugendkultureller Phänomene im Kontext gegenwärtiger gesellschaftlicher Transformationsprozesse illustriert werden. Entworfen wird dabei eine erste topographische Skizze zur Nerd-Jugendkultur, die auf deren zunehmende Bedeutung aufmerksam macht. Dabei wird deutlich, dass die Jugendszene der Nerds von ihrer ehemals soziokulturellen Marginalisierung mittlerweile auch in der Mitte der Gesellschaft angekommen ist. So hat sich der Typus des Nerds von einem ehemals „mobbinggefährdeten sozialen Außenseiter zum Leitbild einer hippen technikkulturellen Avantgarde oder zum Prototyp eines anarchischen Hüters digitaler Grundrechte in der forcierten Mediengesellschaft“ (Puchert, Wensierski 2020, S. 65) entwickelt. Daran anschließend soll in einem dritten Schritt die Bedeutung digitaler Medien für die Lebenswelten und Alltagskulturen von Jugendlichen im 21. Jahrhundert jugendtheoretisch resümiert werden.

Digitale Medien und Jugendkulturen

Der Diskurs über digitale Medien und Jugendkulturen ist nicht neu. Bereits ab den 1990er Jahren wird vor dem Hintergrund der mediensozialisatorisch veränderten Aufwuchsprozesse der Zusammenhang von „Neuen Medien und Jugend“ verstärkt thematisiert. So versteht der Jugendforscher Waldemar Vogelsang (2003) bereits zur Jahrtausendwende das Internet als neuen „virtuellen Erlebnis- und Begegnungsraum“ der für Jugendliche einen „Kristallisationspunkt für Szenen und Fankulturen“ (Vogelsang 2003, S. 4) bildet. Auch die Szeneforscher Ronald Hitzler und Arne Niederbacher (2010) identifizieren in ihrer Klassifizierung posttraditionaler Jugendkulturen digitale Medien als neue „Erlebnis-Elemente“ (Hitzler, Niederbacher 2010, S. 27). Gleichwohl erweist sich der Forschungsstand zur Rolle von digitalen Medien für Jugendkulturen als bislang eher überschaubar und es liegen vor allem ältere Befunde zum Thema vor.

Darüber hinaus versammeln sich unter dem Gegenstandsfeld „Digitale Medien und Jugendkulturen“ viele unterschiedliche, z.T. inflationär verwendete Bezeichnungen und Begrifflichkeiten, die quasi Symptome eines bislang noch nicht strukturierten, eher verwässerten und weniger etablierten Forschungsfeldes sind. So entstehen immer wieder neue, eher etikettierende, ideologisch gefärbte und homogenisierende Generationenbezeichnungen und -zuordnungen. Diese werden allerdings zum einen der Ausdifferenzierung von Jugend(szenen) in der Moderne nicht gerecht und sie stilisieren zum anderen die On- und Offlinewelten künstlich zu dichotomen Gegensatzpaaren.

Die insgesamt bis dato also eher spärlichen Befunde der empirischen Sozialforschung zur Rolle von digitalen Medien für Jugendkulturen weisen aber zumindest auf zwei grundlegende Bedeutungsdimensionen hin. Erstens zeigt sich eine supplementäre und kultivierende Rolle: digitale Medien führen quasi als Supplementphänomene zur digitalen Erweiterung bestehender jugendkultureller Vergemeinschaftungsformen. Zweitens können digitale Medien auch neue, sog. Digitale Jugendkulturen hervorbringen und nehmen somit eine konstitutive Funktion ein.

Dabei ist eine *supplementäre Rolle* von digitalen Medien insbesondere für die musikorientierten Szenen, die Graffiti-Szene, die Sport-Szenen, die Gothic-Szene und die Szene der Fans, FanArt/-Fiction empirisch nachgewiesen. Demnach sind digitale Medien für die *musikorientierten Szenen* bereits zu einem „unverzichtbares Szenemedium“ (Hitzler, Niederbach 2010, S. 81) geworden und dienen insbe-

sondere zur szeneeinternen Kommunikation, zur Distribution von Szenewissen und Szenestil und zur bildbasierten Szenedarstellung nach außen – etwa in Form von Chats, Foren, Gästebüchern, Hompages, digitalen Fanzines und Wikis. Darüber hinaus nutzen musikorientierte Szenen digitale Medienangebote, etwa mittels Bricolage- und Mash-Up-Techniken, zur Erzeugung neuer ästhetischer szenekultureller Artefakte (z.B. zur Metal-Szene: Richard 2014). Nach Jannis Androutsopoulos (2005) entwickelt sich das Internet für die HipHop-Szene schon früh zu einem „Schauplatz jugendkultureller Identitätsarbeit“ (Androutsopoulos 2005, S. 163). Zudem zeichnen Paul Eisewicht und Tilo Grenz (2011) in ihrer Studie zur Indie-Szene nach, dass sich diese durch die Nutzung eines breiten Spektrums an digitalen Medienangeboten zu einem „Hybrid transnationaler und lokaler Kontexte“ (Eisewicht, Grenz 2011) formiert. Für die Hardcore-Szene rekonstruieren Philipp Lorig und Waldemar Vogelsang (2011) einen digitalen Transfer ethischer Grundhaltungen, womit die Hardcore-Szene zu einem „Prototyp ethischtranslokaler Vergemeinschaftung“ (Lorig, Vogelsang 2011, S. 381) avanciere. Auch der *Graffiti-Szene* ist das Internet mittlerweile ein wichtiges Medium zum Austausch und zur (globalen) Vernetzung. Die Szeneforscher Hitzler und Niederbacher (2010) gehen aber davon aus, dass für die Graffiti Writer nach wie vor das lokale Graffito als persönliche Botschaft zur Visualität im öffentlichen Raum im Szenefokus steht. Innerhalb der *Sport-Szenen* lassen sich hingegen ganz unterschiedliche Bedeutungsdimensionen des Internets ausmachen: von der Rolle als einziges medienbezogenes Element und „Spiegel lokaler Aktion“ (Hugger, Cwielong 2011, S. 11) in der Parkour- und Freerunner-Szene; über die vorrangige Funktion der Visualität, Information und Distribution in der Sportkletter-Szene; bis hin zum öffentlichen Merchandising und geheimen Planen von Stadionchoreographien der Ultra-Szene. Die vorliegenden Analysen zur *Gothic-Szene* sind sich bislang nicht über die supplementäre Rolle von digitalen Medien einig. So identifizieren Friederike Gross (2006) sowie Birgit Richard et al. (2010) das Internet zum einen mit seinen netzbasierten Möglichkeiten der Selbstdarstellung und Vernetzung als digitalen Schutzraum zur sozialen Integration der häufig im öffentlichen Raum stigmatisierten und lokal isolierten Gothics sowie zum anderen mit den digitalen text- und bildbezogenen Speicher- und Archivierungsmöglichkeiten quasi als digitalen Hort der Revitalisierung ihrer „magischen Bilderwelten“ (Richard et al. 2010, S. 129). Im Kontrast dazu konstatieren Hitzler und Niederbacher (2010) einen z.T. eher skeptischen Internetumgang bei Gothic-Anhänger*innen als Protest gegenüber einer zunehmenden Naturdistanzierung der Gothic-Szene. Bleibt die Frage, ob hier eine zunehmende digitale Visualität und Sichtbarmachung auf der einen Seite, gleichsam auch eine technophobe Haltung bei Teilen der Szene-Anhänger*innen auf der anderen Seite evoziert. Demgegenüber lassen sich für die Szene der *Fans bzw. FanArt/-Fiction* stärker positiv konnotierte supplementäre Bedeutungsdimensionen von digitalen Medien rekonstruieren: zunehmende Verlagerung von analogen Fanzines auf E-Fanzines sowie die Entstehung neuer Szene-Produkte und Interaktionsformen, wie Dōujunshi, Oekaki, Linearts, Paper Children, Collaborations/Collabs und Wettbewerbe; eine globale Vernetzung, breite innerszenische Kommunikation und vereinfachte Planung von analogen Fan-Events (sog. Conventions oder Zirkel) sowie die Möglichkeit der gemeinsamen Kritik gegenüber Kommerzialisierungsprozessen in der Populärkultur. Folgt man Ilona A. Cwielong (2014) und ihrer Studie zur Manga- und Animé-Szene, dann bleibt jedoch auch hier weiterhin die Präsenz in der analogen Welt primär bedeutsam. Fassen wir nun diese vorliegenden Ergebnisse zur supplementären Rollen von digitalen Medien für jugendkulturelle Vergemeinschaftungsformen zusammen, dann zeigt sich eine ausgeprägte Dynamik und Vielschichtigkeit der Bedeutungsdimensionen. Im Ergebnis ist sich die Wissenschaftscommunity mittlerweile einig, dass jugendkulturelle Szenen gegenwärtig nicht mehr ohne digitale Elemente und ihre Präsenz im digitalen Raum denkbar sind (Hugger, Cwielong 2011, S. 8). Hierbei werden offenbar vor allem solche Szenen durch digitale Medien erweitert bzw. modifiziert, die sich über Ästhetik, Symbolik und Stil ausdrücken und vergemeinschaften. Für diese Szenen kann das Internet dann scheinbar folgende Bedeu-

tungen entfalten: Transfermedium des szenespezifischen Stils; bedeutsamer digitalformierter Erfahrungs-, Handlungs- und Kommunikationskontext; individuelle oder kollaborative Auseinandersetzung mit dem Szenefokus, den szenebезogenen Identitätskonstruktionen und weiteren szenespezifischen Elementen; Ausdifferenzierung und Weiterentwicklung szenenotwendiger Kenntnisse und Fähigkeiten; globale Verbreitung und Etablierung und damit z.T. Überwindung vormals lokaler Begrenzungen; Szeenerhalt und Wahrung der Definitionsmacht. Damit kristallisiert sich eine vor allem supplementäre, kultivierende und revitalisierende Rolle digitaler Medien für vorhandene jugendkulturellen Szenen heraus. In besonderem Maße betrifft das auch deren Visualität und Sichtbarkeit, Sichtbarwerdung, Sichtbarmachung. Gleichsam avanciert das Internet für diese digital amplifzierten Jugendkulturen nicht zu einem komplementären Surrogat, sondern primär bedeutsam bleibt die analoge Szenepräsenz mit ihren Aushandlungsprozessen der szenebезogenen Beziehungen, Regeln, Ritualen und Infrastrukturen (Puchert 2020, S. 158f.).

Mit Blick auf die *konstitutive Rolle* von digitalen Medien für Jugendkulturen hat sich im Laufe der Jahre ein Sammelsurium an disparaten Begrifflichkeiten und Bezeichnungen herausgebildet. Aus meiner Sicht bietet sich für die Analyse des Verhältnisses von jugendkulturellen Vergemeinschaftungen und digitalen Medien sinnvollerweise vorrangig eine Anlehnung an klassische Begriffe der Jugendforschung an. Mithin orientiert sich der Beitrag für den Zusammenhang von „Digitalen Medien und Jugendkulturen“ eher an einem Verständnis von „digitalen Jugendkulturen“ bzw. „digitalen jugendkulturellen Szenen“. Zwar liegt auch für die digitalgenerierten Jugendkulturen keine befriedigende empirische Befundlage vor. Gleichwohl lassen sich aus den bisher vorliegenden Analysen vier Prototypen digitaler jugendkultureller Szenen identifizieren: die computer-/spielebezogenen Szenen; die Visual Kei-Szene; die C-Walk-Szene; die Nerds. Unklar bleibt dabei in meiner Perspektive allerdings, ob die Szene der Nerds nicht auch als übergeordnete Jugendkultur für die Computer-Szenen und die Visual Kei-Szene fungieren kann bzw. vice versa jeweils eher Teil der beiden Szenen ist. Zur Klärung dieser empirischen Leerstelle wären zukünftig mehr Analysen der sozialwissenschaftlichen Jugendforschung nötig.

Während der Computer bzw. seine technikkulturellen Artefakte in den um digitale Praktiken amplifzierten jugendkulturellen Szenen lediglich als Begleiterscheinung bedeutsam werden, übernehmen der Computer bzw. die Computerspiele im Fall der *computer-/spielebezogenen Szenen* quasi als Dreh- und Angelpunkt des jugendkulturellen Szeneinteresses eine konstitutive, quasi szeneeinitiiierende Funktion. Die Untersuchungen zu computer-/spielebezogenen Szenen machen dabei in der Gesamtschau auf eine stark ausdifferenzierte, dynamisch und pluralistische Jugendkultur aufmerksam: Computerfans und -freaks; Hacker*innen-Szene; LAN-Szene; professionelle Clan-Spieler*innen und E-Sportler*innen; Online-Rollenspieler*innen von MMOGs; Demoszene; Warez-Szene; Modding-Szene. Deutlich wird, dass die genuin digitalgenierte computer-/spielebezogene Szenen „nicht nur rezeptiv und konsumtiv, sondern eben auch kreativ-produktiv und partizipativ, innovativ bis manipulativ und subversiv sowie ausgeprägt gemeinschaftsorientiert ausgerichtet“ (Puchert 2020, S. 162) sind. Darüber hinaus offenbart sich auch ein breites Spektrum an Organisations- und Aneignungsformen in den computerbezogenen jugendkulturellen Szenen: von lokalen LAN-Treffen befreundeter Freizeit-Spieler*innen bis hin zu globalen Profi-Wettkämpfen der sog. Pro-Gamer aus dem E-Sport und sog. MMOG-Spieler*innen (Multiplayer Online Games), die in Form von Gilden und Clans gemeinsam in Ligen und bei Turnieren spielen. Das stereotype Bild vom isoliert im eigenen Jugendzimmer spielenden Nerd scheint damit immer weniger der digitalisierten Spielwelt von jugendlichen Computerspieler*innen gerecht zu werden (Vogelsang 2005, S. 130ff.). Überdies wird deutlich, dass sich viele der jugendlichen Anhänger*innen von computer-/spielebezogenen Szenen eben nicht mehr nur als bloße

Spieler*innen und passive Konsument*innen verstehen, sondern sich auch durchaus kritisch mit der kommerziell orientierten Spieleindustrie auseinandersetzen und „zusammen mit vielen anderen produktiven User-Praktiken an den Fundamenten einer kommerziellen Verwertungskultur“ (Unger 2014, S. 85) rütteln. Zudem machen die Hacker- und die Warez-Szene (stellt gecrackte Software kostenlos zur Verfügung) darauf aufmerksam, dass gegenüber einer Visualität und Präsenz im öffentlichen Raum eher der digitale Underground als Handlungs- und Erfahrungskontext präferiert werden. Insbesondere die Hacker*innen-Szene mit ihren dichotomen Bedeutungsdimensionen (gute White-Hats vs. böse Black-Hats) bewegt sich dabei jedoch in einem Spannungsfeld zwischen Informationsfreiheit vs. öffentlicher Kontrolle, Staatssicherheit vs. Anarchie, normalem Bürgerverhalten vs. Abweichlertum (Funken 2010, S. 191; Puchert 2020, S. 160ff.).

Neben der computer-/spielebezogenen Jugendkultur erweist sich die Visual Kei-Szene (Visual: engl. für visuell/sichtbar; Kei: jap. für Gruppe), zumindest für Deutschland, als weitere digital generierte jugendkulturelle Szene. Zunächst formierte sich ab den 1980er Jahren in Japan quasi als Fan-Gemeinde zur aufwändig kostümierten Band X-Japan und der sich daraus entwickelnden J-Rock-Musik. So versuchten die Visus so originalgetreu wie möglich die Bühnenausfits der Musiker und später auch von Animé- und Manga-Figuren nachzubilden. Die Verbreitung der Visual Kei-Szene nach Deutschland erfolgte dann aber ausschließlich über das Internet, aufgrund fehlender Lizenzverträge der japanischen Bands in Europa und Nordamerika und fehlender Beziehungen zu japanischen Szeneanhänger*innen. Friederike Gross (2014) beschreibt die VK-Szene daher als einen ausgesprochenen „Prototyp der internetgenerierten Jugendszene“ (Gross 2014, S. 209). Mit ihrem Szenefokus auf die persönliche ästhetische Selbstdarstellung und -inszenierung und dem Cosplay (Kofferwort für costume/play) räumt insofern gerade diese, eindeutig weiblich dominierte, digitale Jugendszene der Visualität die zentrale Bedeutung ein. Der Sceneaustausch und -treff erfolgt überwiegend online, aber auch im analogen Raum auf Conventions im Wettkampf um das beste Kostüm (Puchert 2020, S. 162).

Mit der C-Walk-Szene lässt sich eine dritte digitale jugendkulturelle Szene ausmachen. Bei dem C-Walk (Crip-Walk) handelt es sich um einen mittlerweile global verbreiteten Tanzstil, der sich ursprünglich auf den Straßentanz der afroamerikanischen Straßengangs Bloods und Crips in den USA gründet. Durch spätere Modifizierungen, insbesondere im Zuge der Distribution über die Plattform YouTube, entstehen schließlich diverse neuartige Stiles. Der heutige Crip-Walk ist damit seiner sozialen und kulturellen Ursprungsbedeutung als reiner Streetperformance entwachsen. Demgegenüber hat sich für die jugendlichen C-Walker eine Kombination aus dem Walk im öffentlichen-urbanen Raum und der anschließenden zentral bedeutsamen Verbreitung und Bewertung über YouTube zum Szenefokus entwickelt. Crip-Walker gehen dabei intensive Vergemeinschaftungen ein, da für die Szenezugehörigkeit die Anbindung an eine Tanz-Crew Voraussetzung ist. Die Bedeutsamkeit der C-Walk-Szene für ihre jugendlichen Szenemitglieder liegt somit insbesondere in der Möglichkeit der sozialen Anerkennung und Integration sowie der Bewältigung anderer jugendphasenspezifischer Entwicklungsaufgaben (Eisemann 2015; Puchert 2020, S. 162f.).

Überdies gehört zum Kreis digitaler Jugendkulturen in meiner Perspektive auch eine vierte: die jugendkulturelle Szene der Nerds. Allerdings ist diese bislang wenig durch die scientific Community und die sozialwissenschaftliche Jugendforschung in den Blick genommen worden, sodass es noch an expliziten theoretischen und empirischen Analysen mangelt. Es bedarf insofern zunächst einmal einer Annäherung an die kulturelle Figur des Nerds und seine etymologische sowie soziale und kulturelle Entwicklungsgeschichte, bevor im Anschluss daran der Typus des Nerds als digitale Jugendkultur rekonstruiert und im Rahmen einer heuristischen Typologie skizziert wird (Erstveröffentlichung dazu: Puchert, Wensierski 2020).

Jugendkultur der Nerds als bedeutsame Szene für Jugendliche

Die Entstehung des „Nerd“-Begriffes ist bis heute nicht ganz geklärt, scheint aber wohl insbesondere mit der Herausbildung der amerikanischen Jugend- und Popkultur nach dem Zweiten Weltkrieg in Zusammenhang zu stehen. Hierzu lassen sich insbesondere drei Entwicklungsphasen nachzeichnen: 1. Konsolidierung im amerikanischen Sprachgebrauch bis in die 1960er Jahre; 2. Etablierung als „visueller Stereotyp“ (Mertens 2012, S. 58) in den 1970er Jahren; anschließend 3. Entwicklung einer „stereotypen Visualität“ (Mertens 2012, S. 60) durch amerikanische Fernseh-Serien und Filme entlang unattraktiver Erscheinungsmerkmale, die gesellschaftliche Exklusion zur Folge haben (z.B. typische 80er-Jahre Kleidung, lange Haare, Band-Shirts). Die so entstandene kulturelle Figur des Nerds findet spätestens ab den 1980er Jahren auch international Verbreitung – in Japan mit dem Äquivalent des „Otaku“ und in der Bundesrepublik Deutschland mit eher computerbezogenen Bezügen (Mertens 2012, S. 53ff.; Scholz 2014). Bis in die 1990er Jahre hinein wird zur Synchronisation der amerikanischen TV-Serien die Figur des Nerds in Deutschland mit negativen Bezeichnungen (Trottel, Dummkopf, Idiot, Loser) übersetzt. Mittlerweile hat sich jedoch der Begriff „Nerd“ als Anglizismus etabliert – nunmehr auch positiv konnotiert. „War die Bezeichnung in den 1980er Jahren noch klar als Beleidigung zu sehen (Nerd1), so hat sich das Lexem heute so entwickelt, dass es die Bezeichneten auch als Auszeichnung oder Kompliment wahrnehmen (Nerd2)“ (Osterroth 2015, S. 5). Galten „Nerds“ früher besonders als sozial exkludierte und unmodische Technik- und Computerfreaks, so werden damit heute eher gefragte Computer- und digitale Technikexpert*innen und sogar modische Trendsetter assoziiert. Nach Tim Jänick (2013) steht diese Transformation von dem*r ehemals soziokulturell marginalisierten Außenseiter*in zum technikkulturell-hegemonialen Leitbild in der digitalen Moderne in engem Zusammenhang mit der positiveren Darstellung von Nerds in Filmen (Jänick 2013, S. 56ff.). „Nerds werden darin als coole Programmierer, intelligente Actionhelden und Geheimagenten, smarte Charming-Boys, rebellische Untergrund-Kämpfer sowie eiskalte Geschäftsleute dargestellt“ (Puchert, Wensierski 2020, S. 71). Zudem geht mit dem Bedeutungswandel eine zunehmende Diffusion von ‚Nerd-Technik‘ in die gesellschaftliche Mainstream-Kultur einher (Quail 2011, S. 467). Die kulturelle Figur des Nerds avanciere damit quasi zum „Vorbild der Informationsgesellschaft“ (Scholz 2014, S. 10). Auch hat die Unterhaltungsindustrie die jugendlichen Nerd-Szeneanhänger*innen mittlerweile als kaufstarke Konsument*innengruppe identifiziert. In der Konsequenz dieses positiven Transformationsprozesses scheint sich jedoch der ehemals subkulturell-anarchige Charakter der ‚Nerd-Kultur‘ sukzessive abzuschleifen (Puchert, Wensierski 2020, S. 65ff.)

Dieses Spannungsverhältnis lässt sich auch für die Entwicklung einer topographischen Skizze der jugendkulturellen Szene der Nerds anlegen. So speist sich die Jugendkultur der Nerds in meiner Perspektive aus folgenden drei Typen: 1.) Digitale Technik-Avantgarde; 2.) Digitale Gamer und Spieler*innen; 3.) Gesellschaftskritische digitale Subkultur. Die sichtbar werdende bipolare Struktur zwischen gesellschaftlicher Funktionselite der Business-Class (Typ 1) und gesellschaftskritischer subkultureller Szene (Typ 3) verdeutlicht letztlich das Spannungsverhältnis zwischen Diffusion in die Mainstream-Kultur vs. Erhalt der Subkultur. Die Technik-Avantgardist*innen bilden mithin den diametralen Gegenpart zu den gesellschaftskritischen Underground-Vertreter*innen.

Im ersten Typ „Digitale Technik-Avantgarde“ lassen sich demnach Technikexpert*innen versammeln, die durch die (Weiter-)Entwicklung von innovativer digitaler Technik eine technische Vorreiterrolle einnehmen und damit bedeutsame Entwicklungen in der digitalisierten Moderne evozieren. Die Nerd-Szene der Technik-Avantgardist*innen scheint insofern mit ihrer „doppelten Aura des Ungewöhnlichen und Außergewöhnlichen“ (Puchert, Wensierski 2020, S. 74) und ihren Prototypen wie Bill Gates,

Elon Musk, Mark Zuckerberg, Larry Page und Sergey Brin in mehrfacher Hinsicht identitätsstiftend und orientierungsleitend für Jugendliche: durch die Möglichkeit, den individuellen technikkulturellen Habitus zu kultivieren sowie soziale und berufliche Anerkennung und ökonomische Prosperität zu erlangen. So wird mit der Zugehörigkeit zur Technik-Avantgarde die kulturelle Leitfigur vom Nerd ihrer ursprünglich negativ-passiven Konnotation enthoben und paradoxerweise zu einem eher technikkulturell dominant-aktiven Leitbild gewendet – das damit in der Konsequenz allmählich seinen subkulturellen Wesenszug zu verlieren scheint (Puchert, Wensierski 2020, S. 74).

Demgegenüber speist sich der Typus 2 „Digitale Gamer und Spieler*innen“ eher aus spieleorientierten/-affinen Nerds. Szenefokus ist hier vielmehr die spielbezogene Auseinandersetzung mit digitaler Technik/-Technologie. Bei den Szenemitglieder*innen finden sich sowohl freizeitorientierte Casual-Spieler*innen als auch sog. Berufsmäßig tätige Pro-Gamer aus dem E-Sport. Die Vergemeinschaftungsformen reichen von eher lockeren und spontanen Vereinigungen (z.B. Netzwerke, Foren) bis hin zu stärker institutionalisierten sozialen Organisationsstrukturen (z.B. LAN-Treffen, Clans und Gilden, Conventions, Kampagnen und Interessenverbänden). Gegenüber den Technik-Avantgardist*innen erweisen sich die „digitalen Gamer und Spieler*innen“ zwar offenbar als weniger männlich dominiert, da vor dem Hintergrund der Anime-, Manga-, Cosplayer und Rollenspieler*innen-Szene auch ein größerer Frauenanteil zu verzeichnen ist. Gleichwohl gehören besonders der Computer- und Konsolenspieler*innenszene weiterhin vorrangig männliche Jugendliche an (Puchert, Wensierski 2020, S. 75).

Der Typus 3 „Gesellschaftskritische digitale Subkultur“ bildet dann mit seiner Ausrichtung als gesellschaftskritische Underground-Szene den maximalen Gegenpol zum ersten Typus der in den Mainstream diffundierenden Technik-Avantgardist*innen. „Dem Fortschrittsdenken der Technik-Eliten setzen sie eine deutlich technik- bzw. elitenkritischere ethische und gesellschaftspolitische Perspektive entgegen“ (Puchert, Wensierski 2020, S. 76), decken Verfehlungen von Regierungen und Unternehmen auf und machen die gesellschaftliche Öffentlichkeit darauf aufmerksam. Im Laufe der Zeit hat diese gesellschaftskritische digitale Subkultur z.T. institutionelle Organisationsstrukturen und Treffpunkte entwickelt, wie etwa in Gestalt des Chaos Computer Clubs (CCC) und seinem chaos communication congress oder der „Hackerspaces“. Unterscheiden lässt sich der Typus 3 wohl insbesondere in eine genuine Hacker*innen-Szene auf der einen und eine Whistleblower-Szene als quasi politisierte und sozial motivierte „Hacktivist*innen“ auf der anderen Seite. Beide subkulturellen Gruppen bewegen sich häufig auch jenseits der Legalität und daher in der Anonymität des digitalen Raums. Insbesondere die Szene der „Whistleblower“ verteidigt ihren aufklärerische „civil disobedience“ allerdings als moralische Verpflichtung. Als Prototypen hierfür können u.a. Julian Assange, Bradley „Chelsea“ Manning und Edward Snowden gelten. Ihnen steht mit den sog. „Black-Hats“ eine Szene von Cyber-Kriminellen gegenüber, die auf der Basis von eher asozialen Motiven sowohl Privatpersonen als auch Regierungen und Unternehmen angreifen und in der Folge z.T. massiv schädigen. Offenbar entfalten aber beide Gruppen, die asozial-motivierten Hacker*innen wie auch die ethisch-motivierten Hacktivist*innen eine große Strahlkraft für Jugendliche (Puchert, Wensierski 2020, S. 75ff.).

Insgesamt bilden „die Nerds“ damit eine vielgestaltige und auch ambivalente jugendkulturelle Vergemeinschaftung, die sich aktuell in einem Spannungsverhältnis von Mainstream und Subkultur bewegt. Zugleich unterscheiden sich dabei die Vergemeinschaftungsformen, Kompetenzbereiche und Expertisen, Szenefokusse, Stile, Identitäts- und Geschlechterkonzepte sowie die ethischen und gesellschaftspolitischen Orientierungen und sozialisatorischen Funktionen. Nachfolgende Tabelle soll dies einmal überblickshaft zusammenfassen (Puchert, Wensierski 2020, S. 77ff.):

<p>Vergemeinschaftungsformen</p> <ul style="list-style-type: none"> - lockere, lose Organisationsstrukturen - stärker professionalisierte Organisationsstrukturen - digital anonyme Underground-Szenen vs. medial und öffentlich präsenste Avantgarde-Gruppen
<p>Kompetenzbereiche und Expertisen</p> <ul style="list-style-type: none"> - Spezialist*innen in technikipuristischen und digitalen Szenen - Expert*innen in künstlerisch-ästhetischen, szenisch orientierten und modeorientierten Praxen
<p>Szenefokusse</p> <ul style="list-style-type: none"> - Kultivierung des eigenen technikkulturellen Habitus und Weiterentwicklung von Technik und Technologien als Beitrag für gesellschaftlichen Fortschritt - Rückzug in Fantasiewelten und hedonistische Freizeitbeschäftigung - gesellschaftliche Aufklärung - Kontrollgewinn gegenüber Dritten
<p>Stile</p> <ul style="list-style-type: none"> - Popkultur-Enthusiast*innen, Fanboys/-girls - US-amerikanischer Typus mit Hemd in der Jeans und großer Brille - Heavy-Metal-Stil mit schwarzer Kleidung, langen Haaren und speziellen T-Shirts - Cosplayer und Rollen-Spieler*innen - cooler-cleaner Mix aus Business und Casual Look - eigene sprachliche Codes (Computer-Fachtermini; Spezialbegriffe der Rollenspieler*innen-Praxen und Cosplayer) - Musik: Nerdcore-Hip-Hop
<p>Identitäts- und Geschlechterkonzepte</p> <ul style="list-style-type: none"> - Figur des*r unattraktiven und sozial unsicheren Außenseiter*in vs. beruflich erfolgreiche, attraktive und sozial beliebte Nerds - eher bescheidener und zurückhaltender Nerd-Habitus vs. „Nerd-Pride“ mit selbstbewusst-elitärer Einstellung - durch starke geschlechtsspezifische Segregation weniger Trendsetter für Wandel der Geschlechterverhältnisse
<p>ethische und gesellschaftspolitische Orientierungen</p> <ul style="list-style-type: none"> - ungebrochene Identifikation mit gesellschaftlich relevanten Technologien - Orientierung an gesellschaftskonformen Werten - Motoren für gesellschaftliche Entwicklung - Trendsetter und attraktive Gruppe für Konsumindustrie - gesellschaftskritischer Protest gegenüber Missständen in der digitalisierten Moderne - asoziale Motive - spielebezogene Fantasiewelten als freizeitkulturelle, hedonistische biographische Moratorien
<p>sozialisatorische Funktionen</p> <ul style="list-style-type: none"> - äquivalent zu klassischen Jugendkulturen - Spiel mit Identitäten und öffentliche Selbstinszenierung - Distinktion gegenüber anderen adoleszenten Szenen und sozialen Gruppen - subkulturelle Abgrenzung gegenüber hegemonialen Jugendkulturen vs. Diffusion in Mainstream-Kulturen - neue Ambivalenz des kulturellen Leitbildes vom Nerd identitätsstiftend und orientierungsleitend

Jugendliche Lebenswelten und Alltagskulturen in der digitalisierten Moderne – ein Resümee

Worauf machen nun die digital erweiterten und digital generierten Jugendkulturen aufmerksam? Insbesondere konnte nachgezeichnet werden, wie sehr digitale Medien mittlerweile die sozialen Strukturen und kulturellen Ausdrucksformen von Jugendlichen überformen und durchdringen. Gegenwärtig scheint wohl keine jugendkulturelle Vergemeinschaftungsform mehr ohne ihre digitalen Bezüge denkbar. Neben einem Strukturwandel der Öffentlichkeit – respektive der Verlagerung vom öffentlichen-urbanen Raum hin zum analogen Raum – offenbart sich damit auch ein Strukturwandel jugendlicher Lebenswelten und Alltagskulturen durch digitale Medien. So etabliert sich neben den nach wie vor bedeutsamen klassischen jugendlichen Sozialräumen letztlich auch ein neuartiger sozialer „Raum der jugendlichen Alltagskultur“ (Wensierski 2019, S. 2). Für traditionelle Jugendkulturen kann dieser neuartige Raum supplementäre und kultivierende bis hin zu revitalisierende Bedeutungsdimensionen entfalten und damit gleichsam auch eine stärkere öffentliche und mediale Visualität erzeugen. Denn es ändern sich sowohl die stilbildenden Praxen und Szenefokusse als auch die Beziehungs- und Kommunikationsformen, Organisations- und Infrastrukturen sowie die Distributionswege. Darüber hinaus avancieren für genuin digitale Jugendkulturen das Internet und die digitalen Technologien quasi zu essentiellen Elementen und Triebfedern, ohne die sie sich nicht konstituieren und entwickeln könnten. Der durch die Corona-Pandemie hervorgerufene Digitalisierungsschub könnte hierfür noch als zusätzlicher Katalysator wirken. Stellt sich aus jugendtheoretischer Perspektive dann die Frage, ob es im Zuge dessen auch zu einer grundlegenden Veränderung der Jugendphase und ihrer spezifischen Strukturmerkmal kommt? Eher nicht, so die hier vertretene These. Obschon digitale Medien die Jugendphase in der digitalisierten Moderne zwar deutlich beeinflussen und mitstrukturieren, verändern sie doch die Jugendphase und die mit ihr verbundenen, von Jugendlichen zu bewältigenden Entwicklungsaufgaben nicht grundlegend. Nach wie vor bleibt auch die analoge Welt mit ihren für Jugendliche individuell orientierungsleitenden und identitätsstiftenden Bezugspersonen zentral bedeutsam. Insbesondere das durch die Corona-Krise verordnete Social-Distancing zeigt, wie sehr Jugendliche unter dem Entzug der sozialen Kontakte im öffentlichen Raum leiden und digitale Medien hierfür keine Surrogate schaffen können. Nichtsdestotrotz bleibt es Aufgabe zukünftiger sozialwissenschaftlicher Forschung sich stärker als bislang dem Zusammenhang von digitalen Medien und jugendlichen Alltagskulturen zu widmen – sowohl auf theoretischer als auch empirischer Ebene.

Literatur

- Androutsopoulos, Jannis. 2005. Musiknetzwerke: Identitätsarbeit auf HipHop-Websites. In *Coolhunters: Jugendkulturen zwischen Medien und Markt*, Hrsg. Klaus Neumann-Braun und Birgit Richard, 159–172. Frankfurt am Main: Suhrkamp.
- Baecker, Dirk. 2018. *4.0 oder Die Lücke die der Rechner lässt*. Leipzig: Merve.
- Cwielong, Ilona A. 2014. Digitale Jugendkulturen – ein Raum der Anerkennung; Wahrnehmung und Anerkennung am Beispiel der Manga- und Animé-Szene. In *Digitale Jugendkulturen*, Hrsg. Kai-Uwe Hugger, 195–208. Wiesbaden: Springer VS.
- Eisemann, Christoph. 2015. *C Walk auf YouTube: Sozialraumkonstruktion, Aneignung und Entwicklung in einer digitalen Jugendkultur*. Wiesbaden: Springer VS.

- Eisewicht, Paul, und Tilo Grenz. 2011. Mediatisierung einer Szenepaxis: Indie als Hybrid transnationaler und lokaler Kontexte. *Diskurs Kindheits- und Jugendforschung* 6(4):387–401.
- Funken, Christiane. 2010. Der Hacker. In *Diven, Hacker, Spekulanten: Sozialfiguren der Gegenwart*, Hrsg. Stephan Moebius und Markus Schroer, 190–205. Berlin: Suhrkamp.
- Gross, Friederike. 2014. Jugendmusikszene im Internet – Visual Kei als Prototyp der internetgenerierten Jugendszene. In *Digitale Jugendkulturen*, Hrsg. Kai-Uwe Hugger, 209–227. Wiesbaden: Springer VS.
- Gross, Friederike. 2006. Das Netz der Gothics: Die schwarze Szene im Internet. In *Abenteuer Cyberspace: Jugendliche in virtuellen Welten*, Hrsg. Angela Tillmann und Ralf Vollbrecht, 103–118. Frankfurt am Main: Peter Lang.
- Hitzler, Ronald, und Arne Niederbacher. 2010. *Leben in Szenen: Formen juveniler Vergemeinschaftung heute*. Wiesbaden: VS Verlag.
- Hugger, Kai-Uwe, und Ilona A. Cwielong. 2011. Jugendszene online. Vorurteile und Erkenntnisse. *Schüler. Wissen für Lehrer* 8–11.
- Jänick, Tim. 2013. *Nerd-Kultur. Selbstbild und Fremdwahrnehmung von (Computer-)Nerds*. Hamburg: Diplomica.
- Kutscher, Nadia. 2013. Jugend und Medien. In *Enzyklopädie Erziehungswissenschaft Online*, Hrsg. Thomas Rauschenbach und Stefan Borrmann, 1–20. Weinheim: Beltz Juventa.
- Lorig, Philipp, und Waldemar Vogelgesang. 2011. Jugendkulturen und Globalisierung: die Hardcore-Szene als Prototyp ethisch-translokaler Vergemeinschaftung. *Diskurs Kindheits- und Jugendforschung* 6(4):369–386.
- Mertens, Mathias. 2012. Nerds, Computer, Piraten. Die kulturgeschichtliche Erklärung des Syllogismus. In *Unter Piraten. Erkundungen einer neuen politischen Arena*, Hrsg. Christoph Bieber und Claus Leggewie, 53–65. Bielefeld: transcript.
- Osterroth, Andreas. 2015. Der Einfluss der Synchronfassungen massenmedialer Produkte auf den Sprachwandel am Beispiel des Lexems Nerd. *Sprachreport Informationen und Meinungen zur deutschen Sprache* 31:1–8.
- Puchert, Lea. 2020. Jugend, digitale Medien und digitale Jugendkulturen. In *Jugend im Blick der Erziehungswissenschaftlichen Forschung – Perspektiven, Lebenswelten und soziale Probleme*, Hrsg. Lea Puchert und Anja Schwertfeger, 150–162. Opladen: Verlag Barbara Budrich.
- Puchert, Lea, und Hans-Jürgen Wensierski. 2020. Zwischen Technik-Avantgarde und gesellschaftskritischer Subkultur – die jugendkulturellen Szenen der Nerds. In *Jugend, Familie und Generationen im Wandel: Erziehungswissenschaftliche Facetten*, Hrsg. Thorsten Fuchs, Anja Schierbaum und Alena Berg, 63–81. Wiesbaden: VS Verlag für Sozialwissenschaften.
- Quail, Christine. 2011. Nerds, Geeks, and the Hip/Square Dialectic in Contemporary Television. *Television & New Media* 12:460–483.
- Richard, Birgit. 2014. Vom Hipster zum Black Metal: True vs. Fake auf YouTube und flickr. In *Digitale Jugendkulturen*, Hrsg. Kai-Uwe Hugger, 45–67. Wiesbaden: Springer VS.
- Richard, Birgit, Jan Grünwald, Marcus Recht und Nina Metz. 2010. *Flickernde Jugend – Rauschende Bilder: Netzkulturen im Web 2.0*. Frankfurt am Main: Campus.
- Scholz, Nina. 2014. *Nerds, Geeks und Piraten. Digital Natives in Kultur und Politik*. Berlin: Bertz + Fischer.
- Unger, Alexander. 2014. Wenn Spieler Spiele umschreiben: Modding als Aneignungs- und Umdeutungsform digitaler Spiele in der manipulativen Jugendkultur. In *Digitale Jugendkulturen*, Hrsg. Kai-Uwe Hugger, 69–87. Wiesbaden: Springer VS.
- Vogelsang, Waldemar. 2005. Thrillen und Chillen in coolen Umgebungen: Vom LAN-Hallenkampf bis zum Flirtspiel auf den Dorf. In *Coolhunters: Jugendkulturen zwischen Medien und Markt*, Hrsg. Klaus Neumann-Braun und Birgit Richard, 129–138. Frankfurt am Main: Suhrkamp.
- Wensierski, Hans-Jürgen. 2019. *Der Strukturwandel digitalisierter jugendlicher Alltagskulturen*. Bislang unveröff. Manuskript.