

**FREIZEITWISSENSCHAFT & SPORTWISSENSCHAFTLICHE
MEDIENFORSCHUNG**

JÜRGEN SCHWIER · OLDENBURG

**Der authentische Körper und die virtuellen Welten.
Zur Bedeutung von Medien in der Sportkultur von
Jugendlichen**

1. Pfadfinder und Trendsetter

Die ambivalenten Rahmenbedingungen des Aufwachsens in komplexen Konsumkulturen tragen sicherlich maßgeblich dazu bei, daß die Medien und der Sport zahlreichen Heranwachsenden als überaus attraktive Handlungsfelder und als Quellen symbolischen Kapitals erscheinen. Als vagabundierende Protagonisten neu entstehender Bewegungspraktiken übernehmen so beispielsweise jugendliche In-Line-Skater, Snowboarder, Streetballer oder Raver geradezu selbstverständlich die Rolle von Trendsettern im Sport. Die Generation der Fun-Sportarten ist aber gleichzeitig die erste wahrhafte Medien-Generation¹. Der Umgang mit den neuen Medien scheint an der Schwelle zum 21. Jahrhundert ganz selbstverständlich und nachhaltig in den Prozeß des Aufwachsens hineinzuwirken. Nicht zuletzt die Diskussion um das Internet und den hyperaktiven MTV-Stil der Medien deutet so zum Beispiel darauf hin, daß die Jugendlichen auch beim alltäglichen Umgang mit innovativer Informations- oder Unterhaltungstechnologie in gewisser Hinsicht als medienhandwerkliche Pfadfinder agieren (vgl. Kellner 1995 und 1997).

Vor diesem Hintergrund versucht der folgende Beitrag die intensiven Wechselbeziehungen nachzuzeichnen, die zwischen der digitalen Medienwelt und den (sub-) kulturellen Sportpraktiken von Jugendlichen bestehen. Von besonderem Interesse sind dabei jene Verbindungslinien und Verknüpfungen zwischen realen und virtuellen Phänomenen, die im Unterschied zum Sportengagement von Erwachsenen schon heute in den jugendkulturellen Sportszenen wirksam werden. Es geht also letztlich darum, wie eine bewegungsgesteuerte, leiblich fundierte Praxis (Real Life) und die medienvermittelten Bild-, Nutzungs- und Sinnangebote (Digitale Welt) ineinandergreifen. Damit stellt sich zugleich die Frage nach der Bedeutung, die ein solches dialektisches Wechselspiel für die Prozesse jugendlicher Identitätsbildung haben kann.

Unter Bezugnahme auf die These von Turkle (1998), daß der Umgang mit der digitalen Welt unsere Vorstellungen von Körper und Identität verändert, sollen deren

¹ Die Verwendung des Begriffes Medien-Generation geht hier zurück auf das gleichlautende Thema des 16. Kongresses der Deutschen Gesellschaft für Erziehungswissenschaft 1998 in Hamburg.

Analysen des ‚multiplen Selbst‘ mit Blickrichtung auf die Szenen der Skater, Streetballer und Raver diskutiert und erweitert werden.

2. Das multiple Selbst und die virtuellen Welten

Da die weitere Argumentation mehrfach auf die Rahmenkonzepte der „parallelen Identitäten“ und des „multiplen Selbst“ zurückgreift und diese Termini wohl noch keine einheimische Begriffe des sportwissenschaftlichen Diskurses sind, werde ich zunächst einige zentrale theoretische Überlegungen und empirische Befunde von Sherry Turkle (1998) zur Ausbildung von Identität in Zeiten des Internet skizzieren. Das Internet verbindet auf der Datenautobahn verschiedene Medien miteinander und entwickelt sich zugleich selbst zu einem Massenmedium, das der weltweiten Kommunikation und der Verbreitung von Informationen dient. Eine Eigenart der Netzwelt des sog. „World Wide Web“ (www) besteht darin, daß sie keine grundsätzlichen Zugangsbarrieren kennt, also potentiell jederzeit von fast allen Menschen genutzt werden könnte und die Entstehung virtueller Gemeinschaften unterstützt. Im Rahmen ihrer umfangreichen Untersuchungen zur Computerkultur, zur Simulationsästhetik und zur Internetnutzung versucht Turkle im wesentlichen der Frage nachzugehen, wie die mit der Entfaltung einer digitalen Welt verbundene „Kultur der Simulation“ unsere alltägliche Lebensorganisation sowie die Art und Weise der Ausformung personaler Identität beeinflusst. Dabei gelangt sie unter anderem zu der auf den ersten Blick durchaus überraschenden Schlußfolgerung, daß die alltägliche Computer- und Internetpraxis die abstrakten Erzählungen der postmodernen Philosophie auf den Boden der Lebenswelt herunterholt. Über Online-Aktivitäten, die einen ständigen Wechsel zwischen der realen Welt und einer Vielzahl von virtuellen Welten implizieren, werden in dieser Sicht postmoderne Selbstkonzepte und multiple Subjektivitäten konkret erfahrbar. Nach Turkle (1998, 287) hat das Internet mit seinen virtuellen Gesprächsforen und Spielgemeinschaften zur Idee des multiplen Selbst beigetragen und stellt geradezu ein „Soziallabor“ für Identitätskonstruktionen dar, denn „seine Benutzer können sich ein Selbst schaffen, indem sie durch viele verschiedene Identitäten vagabundieren“. Der Umgang mit virtuellen Welten kann daher sowohl für Differenz und Heterogenität sensibilisieren als auch die im realen Leben individuell gegebenen Handlungsoptionen und sozial vorgeprägten Wahlfreiheiten überschreiten und vervielfältigen.

Die aus Beobachtungs- und Interviewdaten abgeleitete Diagnose von Turkle (1998, 20), daß „das durch netzvermittelte Interaktionen konstituierte Selbst, multipel und in ständigem Wandel begriffen ist“, erfolgt dabei explizit im Rekurs auf postmoderne Theorien und hierbei vor allem auf den von Lacan formulierten Abschied von der Vorstellung eines zentralen Kern-Selbst sowie die an deren Stelle gesetzte Idee des Selbst als „Ort des Diskurses“. Die digitale Welt stimuliert eben eine kontextuelle Denkweise und eine dezentrierte, situationsspezifische Selbstwahrnehmung. Bei näherer Betrachtung erweist sich das Modell des multiplen Selbst also zum Teil als eine datengestützte Variante jener Strukturen postmoderner Lebensformen, die im

deutschsprachigen Raum Wolfgang Welsch (1993, 315–328) aus theoretischer Perspektive unter dem Stichwort des „vielheitsfähigen Subjekts“ portraitiert hat.

Die Möglichkeiten und Risiken der Entfaltung eines multiplen Selbst beschreibt Turkle vor allem an den Beispielen der Aneignung der Computerkultur und des Umgangs mit den sog. „Multi User Domains“ (MUDs) im Internet. Der Begriff MUD bezeichnet grundsätzlich jede Art von virtueller Gemeinschaft im Netz. Er wird aber vor allem im Hinblick auf Diskussionsrunden (Chat-Groups) und Online-Gesellschaftsspiele angewendet. Die sog. Chat-Groups bieten die Chance, mit Menschen in Kontakt zu treten, die man im wirklichen Leben wohl nie kennenlernen würde. Man kann also – unabhängig von dem jeweiligen Aufenthaltsort der Teilnehmer – zu jeder Zeit mit anderen über die Themen sprechen, an denen man interessiert ist. Nach Aussagen der befragten Untersuchungssubjekte scheint in diesem Zusammenhang gerade die Abwesenheit des Körpers dazu beizutragen, daß die Kommunikation mit neuen Bekannten online zumeist in kürzerer Zeit eine persönliche oder intimere Ebene erreicht, als dies aus der Sicht der Betroffenen bei lebensweltlichen Face-to-Face-Interaktionen der Fall ist.

Die virtuellen Gesellschaftsspiele sind im wesentlichen dadurch gekennzeichnet, daß die Akteure miteinander kommunizieren, den Handlungsverlauf interaktiv gestalten, selbst künstliche Räume einrichten und eigene Figuren konstruieren können, wobei die Spieler häufig gleich mehrere parallele MUD-Identitäten entwerfen oder in verschiedenen MUDs als unterschiedliche Persönlichkeiten partizipieren. Da die Akteure sich und ihren Körper im MUD textuell beschreiben, können sich Frauen zum Beispiel als männliche Spielfigur entwerfen und im realen Leben eher zurückhaltende Personen als extrovertierte Figuren agieren. Man kann sein Aussehen, sein Gewicht und sein Alter im MUD neu definieren oder reale und fiktive Merkmale kombinieren. „Die Anonymität der MUDs – in denen man nur unter dem oder den Namen seiner Figur oder Figuren bekannt ist – gibt einem die Freiheit, vielfältige und oftmals unerforschte Aspekte seines Selbst zum Ausdruck zu bringen, mit neuer Identität zu spielen und neue Identitäten auszuprobieren“ (Turkle 1998, 14).

Die fortgesetzte Teilhabe an solchen Formen der Computerkultur verändert nicht nur die traditionellen Vorstellungen von Selbst und Maschine, von Leiblichkeit und Identität, sondern begünstigt zugleich die Wahrnehmung des Selbst als Produkt des Navigierens, Improvisierens, Erfühlens und relationalen Handelns. Charakteristisch für das nur im Zustand der Bezogenheit existenzfähige multiple Selbst ist ein Bastlerstil, der über Prozesse problemlösenden und entdeckenden Lernens unbekümmert in einen aktiven und konkreten Dialog mit der Welt eintritt. Als ein Aspekt „weicher“ kontextueller Lösungsverfahren unterscheidet sich das alltagspraktische Basteln für Turkle grundlegend vom „harten“ abstrakt-formalen Stil, kann jedoch ebenso wie diese theoriezentrierte Herangehensweise auf äußerst komplexe Probleme angewendet werden. Auch im Hinblick auf die fortlaufende Aus- und Umgestaltung ihrer parallelen Identitäten navigieren Bastler „durch Korrekturen auf halber Strecke“ (Turkle 1998, 79).

Als Spielräume für außeralltägliche Erfahrungen und multiple, aber verknüpfbare Identitätskonstruktionen sind die virtuellen Welten der Computerkultur für Turkle heute der eigentliche Ort des Adoleszenz-Moratoriums. Im Unterschied zu anderen gesellschaftlichen Feldern scheint gerade das Leben im Netz für Jugendliche offene Experimentierfelder bereitzuhalten, in denen man Interaktionen mit Ideen, kulturellen Praxen oder Menschen eingehen, neues ausprobieren sowie sich den im bisherigen Sozialisationsprozeß vernachlässigten oder gar abgespaltenen Facetten des Selbst nähern und seine eigene „innere Vielfalt“ (Turkle 1998, 414; sowie 328ff.) ausleben kann.

3. Körper und Identität zwischen Cyberspace und Streetstyle

Aus der Perspektive sportwissenschaftlicher Jugendforschung beruht die These, daß sich die adoleszente Suche nach personaler Identität gegenwärtig vorwiegend in den Cyberspace der digitalen Medienwelt verlagert, letztlich auf einer radikalen Vereinfachung der unübersichtlichen Verhältnisse². Wer seinen Blick auf die positiven Aspekte virtueller Welten fixiert, verliert eben leicht die jugendkulturellen Phänomene des profanen „Real Life“ aus den Augen. Der eigene Körper ist den Heranwachsenden als Medium jedenfalls wohl nach wie vor wesentlich näher als das Netz. Neben der Computerkultur können so unter anderem auch Sport- und Bewegungspraktiken einen frei gewählten und von den normativen Zwängen der Familie, der Schul- oder Berufswelt weitestgehend entlasteten Handlungsbereich eröffnen, der ein leidenschaftliches Basteln am eigenen Stil und unmittelbare Erfahrungen der Selbstwirksamkeit ermöglicht. In ähnlicher Weise wie Turkle die Online-Aktivitäten mit dem Adoleszenz-Moratorium in Verbindung bringt, habe ich zum Beispiel die bewegungsorientierten Jugendkulturen der Skater, Streetballer und Raver als von den Heranwachsenden selbst gestaltete und zugleich latent medienvermittelte Übergangsrituale interpretiert (vgl. hierzu Schwier 1998a).

An dieser Stelle sei angemerkt, daß sich das Feld des Sports in einer postmodernen Medienwelt unter Umständen als eines der wenigen „Reservate“ nicht simulierbaren, unverrückbar realen und eigenständigen Tuns (vgl. Franke 1998, 60f.) betrachten läßt. Skaten, Streetballspielen oder Raver sind, wie auch alle übrigen sportlichen und bewegungskulturellen Phänomene (z. B. Tanz, Artistik), an die körperliche Verwirklichung, an den physischen Ausdruck gebunden. Der Körper ist dabei jedoch nicht nur das Aktionsmedium, sondern zugleich das Medium der Präsentation, der Intersubjektivität, des Bedeutens und des Verstehens. Die juvenilen Stile der sportiven Streetszenen und der Technobewegung bilden daher zumindest in dieser Hinsicht ein Pendant zu den fast völlig vom Körper losgelösten Aktivitäten im medialen Orbit des Cyberspace, da sie unweigerlich auf den Mitteilungskarakter des

² Nur am Rande sei hier angemerkt, daß sich die von Turkle untersuchten Verhältnisse in den USA allerdings (noch) deutlich von denen in Deutschland unterscheiden. Die regelmäßige Freizeitbeschäftigung mit dem Computer, der Zugang zum Internet und dessen Nutzung oder auch die eigene E-Mail-Adresse sind in den Vereinigten Staaten (nicht nur für Jugendliche) heute weitaus selbstverständlicher als in den deutschsprachigen Ländern.

menschlichen Sich-Bewegens verweisen und das Versprechen einer authentischen, leiblich fundierten Selbstentdeckung mehr oder weniger demonstrativ aufrechterhalten.

In-Line-Skaten, Skateboardfahren, Streetballspielen oder Rave sind offensichtlich für viele Jugendliche als Praxen gerade deshalb besonders attraktiv, weil mit dem Sich-Bewegen immer auch Aussagen über das handelnde Subjekt, über ein zurechnungsfähiges Selbst gemacht werden. Im Rahmen von Interviews haben beispielsweise mehrere Skater darauf hingewiesen, daß man viel über ihre Persönlichkeit erfahren kann, wenn man sie bloß aufmerksam beim Erproben ihrer Tricks (dem Platz) beobachtet. Das leibliche Tun spiegelt also in der Sicht dieser Heranwachsenden zentrale Aspekte der eigenen Identität. Skatend, ballspielend oder tanzend suchen die Akteure wohl zuletzt nach körperbetonten Momenten der Selbstsetzung und der Selbstidentifikation, die in anderen Lebensbereichen kaum noch zugänglich sind. In diesem Zusammenhang räumt übrigens Turkle (1998, 414) ebenfalls ein, daß die Medien-Generation im Cyberspace zwar mit multiplen Subjektivitäten experimentiert, aber dennoch „nach wie vor nicht auf eine authentische Selbsterfahrung verzichten“ will.

Trotz dieses gravierenden Unterschiedes bestehen aber zwischen den juvenilen Online-Aktivitäten und den bewegungsorientierten Jugendkulturen wesentliche Gemeinsamkeiten. Beide Praxisformen sind unter anderem Ausdruck des eher desillusionierten und gegenwartsorientierten Lebensgefühls eines Teils der heutigen „Post-Boomer-Generation“ (Kellner 1997), der weitestgehend ohne Utopien in eine unsichere Zukunft blickt, sich jedoch zugleich als Pfadfinder in einer virtualisierten Welt und als umworbene Zielgruppe der globalen Kulturindustrie erlebt. Sowohl das Surfen im Cyberspace als auch das Basteln am Streetstyle signalisieren ferner, daß die Globalisierung von kulturellen Praktiken und die digitale Kommunikationstechnologie längst in die Strukturiertheit des jugendlichen Alltagslebens eingelassen sind. Ungebrochene Authentizität und Originalität sind daher für die Jugendkulturen der neunziger Jahre fragwürdige und vielleicht sogar obsoletere Stichworte. Wer kann schließlich schon mit Sicherheit sagen, ob das Phänomen der „Generation X“ im realen Leben oder als Buch, in Filmen und Musik-Videos zu existieren begann. Und wie läßt sich klären, ob die offenkundige Verbindung von Skaten und Hip-Hop eine genuine Hervorbringung der jugendlichen Akteure oder ein Ergebnis der hyperrealen Inszenierungen von Mtv, Viva, Nike und weiteren kulturindustriellen Sinnstiftern ist. Vor diesem Hintergrund ist jedenfalls die Annahme nicht ganz abwegig, daß in den körperbetonten Stilen der Rave, Skater und Streetballer sowohl das unvergängliche Reale und das Virtuelle vernischt als auch die subkulturellen Ausdrucksformen und die kulturindustriellen Arrangements in neuartiger Weise miteinander verwoben werden.

4. Die bewegungskulturelle Praxis und der Umgang mit Medien

Auf den ersten Blick scheint der einzige Zusammenhang zwischen der „Urban Culture“ der sportiven Streetszenen und der „Rave Culture“ der Techno-Bewegung dar-

in zu bestehen, daß diese Praktiken die wohl dominanten bewegungsorientierten Jugendkulturen der neunziger Jahre sind. Die Begriffe der Urban- bzw. der Rave-Culture machen allerdings auf eine weitere Gemeinsamkeit aufmerksam: Skaten, Streetball oder Rave lassen sich in der Selbstwahrnehmung der Akteure nicht auf reines Sich-Bewegen oder Sporttreiben reduzieren, sondern stellen jeweils den zentralen Baustein eines ganzheitlich angelegten juvenilen Stils dar. Körper- und Bewegungspraxis, präferierte Musik und Kleidung, Mediennutzung, Sprachcode, Zeichen und Verhaltenskodex sind vielfältig aufeinander abgestimmt und bilden eine symbolische Einheit (vgl. hierzu Schwier 1997a). Als ein Beispiel für solche Stilisierungsprozesse sei hier nur die im Rahmen unserer Interviews fast ausnahmslos angesprochene Verbindung von Bewegung, Musik und Kleidung genannt. Die Bevorzugung von weit geschnittener, robuster und wetterfester Kleidungs- sowie die Präferenz für die Musikrichtungen Hip-Hop oder Hardcore begründen die Akteure damit, daß nur ein solches Outfit sowie ein aggressiver, harter und cooler Sound „optimal“ zum Sich-Bewegen auf dem Board, auf In-Line-Skates oder unter dem Korb passen. Insgesamt setzt sich auf diesem Weg häufig eine Ausrichtung an der afroamerikanischen Hip-Hop-Kultur durch, wobei die von dort entlehnten Mythen, Rituale und Handlungsformen nicht unwesentlich zur Ausprägung der (Fahr-)Praxen des „Streetstyle“ und des „Aggressive Skating“ beigetragen haben. Die Party-Kultur des Techno zielt demgegenüber auf eine neuartige Beziehung zwischen dem sich-bewegenden Körper und der elektronisch erzeugten Tanzmusik, wobei die rauschhafte Körperthematik beim Rave durch einen an Arbeits- und Sportbekleidung angelehnten Dresscode und dazu scheinbar unpassende Accessoires wie Schnuller oder Trillerpfeifen smiotisiert wird.

Als eigenständige Stile schreiben Techno, Skaten und Streetball quasi Drehbücher für die alltägliche Lebensführung, versuchen dabei für Außenstehende möglichst irritierend zu bleiben und bieten den jugendlichen Insidern soziokulturelle Orientierung und Bindung. Die genannten bewegungsorientierten Jugendkulturen zeichnen sich also nicht zuletzt durch das ernsthafte Bemühen um die Entwicklung eigenständiger symbolischer Ausdrucksformen aus und sind daher selbst permanent in Bewegung. Die Jugendszenen versuchen über die gemeinsame Handlungspraxis einen neuartigen Deutungszusammenhang mitsamt dazugehöriger Zeichen, Codes und Messages zu gestalten, wobei gegenwärtig vor allem der gesellschaftlich schon vorhandene und massenmedial vermittelte kulturelle Zeichenvorrat und die Konsumgüter neu geordnet werden. Charakteristisch für den sportiven Streetstyle und die Rave Culture sind daher innovative Formen der subkulturellen Auseinandersetzung mit der sozial vorgefundenen Semiokratie und deren materiellen Substraten. Mit der Adaptation der verschiedenen Richtungen des Hip-Hop und der damit einhergehenden Übernahme der Konzepte der „Coolness“ und des „Respects“ sowie mit der Aneignung von eigentlich für Repräsentationszwecke reservierten urbanen Räumen entfalten beispielsweise die Skater nicht nur einen aggressiven Fahrstil, sondern erklären die Stadt zu einem „Asphaltdschungel“, in dem ein gnadenloser Wettstreit um Stil stattfindet. Das gesellschaftlich legitime Konzept der Stadt wird so

letztlich im Medium von Körper und Bewegung imaginär aufgelöst und auf einer symbolischen Ebene neu definiert. Dabei liefert das aus der elektronischen Musikproduktion bekannte Sampling gewissermaßen die Methode für die Entwicklung von Stil. Sampling bezeichnet ein Verfahren des Bastelns, bei dem schon vorhandenes und allseits bekanntes Material neu arrangiert, verfremdet und re-mixed wird. Symbolisch aufgeladener Inhalt wird also aus seinem angestammten semiotischen Milieu entfernt und, wie die Arbeits- und Sportbekleidung beim Streetwear oder die Fitness-Tops, Leggings, Sicherheitswesten und Schnuller beim Teehno in einen völlig andersartigen Kontext gestellt. Über dynamische Prozesse der Dekonstruktion, der Umdeutung und Neukombination erzeugen die Streetszenen und die Raverszene aus Versatzstücken der Warenwelt, der Welt der Mode, der Musik, der Sprache, der Informationstechnologie oder des Sports eine unverwechselbare jugendkulturelle Strömung, wobei ein solches Basteln am Stil seine Richtung erst im Verlauf des identitätsbildenden Spiels mit den konsumkulturellen Zeichen und Bedeutungen erhält.

Derartige juvenile Stilbildungen vollziehen sich allerdings nicht im luftleeren Raum. Die bewegungsorientierten Subkulturen entstehen zwar einerseits als semiotische Grenzbereiche an den Rändern der Konsumkultur, andererseits stehen sie notwendigerweise mit der digitalen Medienwelt in Kontakt. Vor allem die Kampagnen der Sportartikelindustrie sowie der Mtv-Stil und die Simulationsästhetik der Medien offerieren den Heranwachsenden die Teilhabe am postmodernen „Gesellschaftsspiel um Konsum, Stil und Identität“ (Kellner 1997, 77) teilzunehmen. Im Zeitalter der globalen Kulturindustrie gibt es, nicht zuletzt dank Mtv und Viva, dank Microsoft und Sony, dank Adidas und Nike, wohl keine jugendliche Bewegungspraxis, die sich auf die reine Lehre des Authentischen berufen oder uneingeschränkte Originalität beanspruchen kann und will. Die Eigenart der Kultur der Skater oder Raver erscheint den Akteuren selbst eher als das Ergebnis eines kreativen Stil-Mixes, zu dem längst der unbefangene und selbstbewußte Umgang mit den kulturindustriellen Bild- und Sinnangeboten gehört. Die unverrückbar analoge Bewegungspraxis und die digitalen Medienweltensind über eine Relation verbunden. Grundsätzlich kann davon ausgegangen werden, daß die Entwicklung juveniler Stile und deren kulturindustrielle Thematisierung heute beinahe simultan ablaufen, wobei zwischen den Jugendszenen und den Inszenierungen der digitalen Welt ein interaktives Verhältnis besteht: Hip-Hop und Streetball wurden zum Beispiel ursprünglich wohl von farbigen Jugendlichen in US-amerikanischen Gettos unter Bezug auf die Traditionen der Black Community ausgeformt und erst dann in der Medienwelt durchgestylt. Die erfolgreiche Vermarktung eines Trends kann aber nur gelingen, wenn dessen minoritätenkulturelle Prägung transzendiert wird und er auf der Inhaltsebene aktuelle Lebenseinstellungen, Befindlichkeiten, Bewegungsbedürfnisse und Interessen von Heranwachsenden trifft. Die massenmedialen Botschaften und Angebote werden in der Folge aber von den deutschen Streetszenen an eigene Haltungen angepasst sowie durch ironisch-subversives Basteln modifiziert, worauf dann unter Umständen wieder die Kulturindustrie reagiert. Dieses Spiel mit Variationen läßt sich beliebig lange fortsetzen. Ähnlich strukturierte interaktive Wechselwirkungen dürften im übrigen auch die Entfaltung der schon genannten Methode des Sampling prozessiert haben.

Die bewegungsorientierten Jugendkulturen begegnen den Medien quasi als Spielpartner. Wenn die globale Kulturindustrie tatsächlich alle Lebensbereiche durchdringt, halten dies Teile der Medien-Generation kaum für einen Nachteil, sondern sehen gerade in der damit gegebenen Interaktivität eine persönliche Herausforderung. Auf Chancen und Risiken des zuvor postulierten interaktiven Verhältnisses weisen exemplarisch die folgenden fünf Aspekte hin:

(1) Tempo und Beschleunigung

Das Phänomen der Beschleunigung läßt sich sowohl auf Seiten der Medien und der Informationstechnologie als auch in den jugendkulturellen Bewegungspraxen beobachten. Der temporeiche und hyperaktive Stil von Mtv und Viva hat inzwischen nicht nur Zugang in die Sportberichterstattung und -werbung gehalten, sondern korrespondiert auffallend mit Tendenzen im realen Bewegungshandeln der Strcetszenen. Die extreme Rasanz und Dynamik des Sich-Bewegens, den Vollzug spektakulärer Tricks, die hohe Aktionsdichte und den abrupte Wechsel der Anforderungen (gekoppelt mit spontanen „Auszeiten,“) bewerten die Akteure als wesentliche Merkmale des Streetball und des „Aggressive Skating“, wobei der handlungsbegleitend abgespielten Musik eine stimulierende Funktion zuerkannt wird. Darüber hinaus läßt sich so Distinktion sichtbar machen: Wer sich nicht rasant und aggressiv bewegt, hat in der Sicht der Szene keinen Stil (wie die Fitneßskater und Freizeitstreetballspieler). Die Steigerung der Rasanz des Sich-Bewegens folgt (in der Regel wohl unbewußt) ferner einer subversiven Strategie der Distinktion: Über ihre Gebundenheit an den Körper konstituiert sie eher eine Form der „metabolischen Geschwindigkeit“, die für Virilio (1994, 134f.) in einer prinzipiellen Opposition zu der „technologischen Geschwindigkeit“ der Datenautobahn, des Internet und anderer Technologien der digitalen Welt steht. Die „metabolische Geschwindigkeit“ hält letztendlich an der Hoffnung fest, daß die Temposteigerungen durch den menschlichen Leib noch zu kontrollieren sind.

Der Aspekt der Beschleunigung wirkt für die Kultur des Rave geradezu stilbildend, da über die von elektronischen Klanggeneratoren erzeugte Steigerung der „Beats per minute“ (bpm) festgelegt wird, was tanzbar ist und was der menschliche Körper gerade noch aushält.

(2) Globalisierung bewegungskultureller Praktiken

Ähnlich wie die Popkultur ist auch der Sport inzwischen zu einem globalen Code geworden und auch die Produkte der Sportartikelindustrie werden längst weltweit vermarktet. Die mediengestützte und marketingstrategisch vorangetriebene Globalisierung der Sport- und Popkultur begünstigt unter anderem den raschen Import von vor allem US-amerikanischen Jugendstilen nach Deutschland. Der Begriff Import ist in diesem Zusammenhang allerdings irreführend, weil er suggeriert, daß Stile als starre und eindeutige Identitätsanbieten angeliefert und nur noch nach Geschmackskriterien ausgewählt würden. Die deutschen Skating- und Streetballszene sind aber keine Kopie eines afroamerikanischen Jugendmilieus oder dessen massenmedial verbreiteten Abbildes, sondern sie nutzen und verändern die mit eigenen Bot-

schaften angereicherte Symbolwelt des Hip Hop, um Haltungen, Phantasien und Problemlagen männlicher Jugendlicher in unserer Kultur zu thematisieren. Und selbst wenn typische Muster des Hip-Hop oder des Skaterstils inzwischen kulturindustriell vorgefertigt sind, gibt es nur wenig, was für den einzelnen Jugendlichen so persönlich ist, wie die eigene Variante des Stils, das eigene Breakdancen oder ein gelingender Trick beim Skaten.

(3) Variabilität und Vieldeutigkeit der Symbole

Die globale Kulturindustrie verbreitet eine vieldeutige Symbolik, an der sich die Potenzen des Körpergedächtnisses und des Spielsinns (durchaus im Sinne von Bourdieus „sens pratique“³) entfalten können. Nur weil die Symbole der digitalen Medien relativ variabel und offen sind, lassen sie sich weltweit von unterschiedlichen Jugendgruppen assimilieren. Für einen Teil der sportiven Streetszenen ist daher die Authentizität der über Musik-Videos, Sportsendungen und Zines verbreiteten wertbeladenen Bilder- und Zeichenflut ohnehin sekundär. Diesen deutschen Hip-Hop-Artisten ist es nicht wirklich wichtig, ob die Jugendlichen in der South Bronx oder in Compton tatsächlich den in den Videos gezeigten Stil leben, sie beziehen lediglich die ästhetischen Qualitäten und die Coolness-Symbolik des medienöffentlichen Hip-Hop auf ihre Praxis (die untrennbar mit ihrer eigenen Position im sozialen Raum verbunden bleibt). Die medialen Inszenierungen werden eher danach befragt, ob sie die jugendliche Selbststilisierung um ästhetisch ansprechende (oder irritierende) Facetten bereichern können. Das im Rahmen solcher Bastelprozesse mitunter auch experimentelle und karnevalistische Orientierungen mitschwingen, verdeutlicht ein Blick in die entsprechenden Szenemagazine der Raver, Snowboarder oder Fußballfans. Vor allem Skate-Zines, wie zum Beispiel „Pain“, operieren darüber hinaus häufig mit einer Aggressions- und Gewaltsymbolik, die scheinbar kaum zu dem sonst sehr fachlich gehaltenen und spaßorientierten Heftinhalt zu passen scheint, jedoch mit den Mitteln der postmodernen Ästhetik diffuse Dimensionen des Selbstverständnisses der Szene in überzeichneter Weise variiert (vgl. hierzu Friedrich 1998).

(4) Aufhebung der Differenz zwischen dem Realen und dem Virtuellen

Nicht nur bei den von Turkle (1998, 285 ff.) beschriebenen Internetaktivitäten, sondern auch in der Praxis bewegungsorientierter Jugendkulturen verschwimmen mitunter die Grenzen zwischen dem Realen und dem Virtuellen. Einige Angehörige der Streetszenen versuchen zum Beispiel ihre Lebensführung an die hyperreale Welt der Musikvideos anzupassen und die „Echtwelt“ oberflächlich als Fortsetzung der Video Clips zu inszenieren. Interviewpartner aus der Jenaer Szene berichten so über Skateparties, die wie nachgespielte Videos von Westcoast-Rappern wirken oder darüber, daß sich einzelne Skater Gaspistolcn besorgen, um als echter O. G. („Original

³ Nach Bourdieu läßt sich der „praktische Sinn“ als Spielsinn deuten. Wer ein „Gespür“ für das jeweilige Spiel besitzt, „akzeptiert stillschweigend die dem Spiel inhärenten Zwänge und Möglichkeiten, die sich ihm, so wie allen anderen, die mit dem Sinn für das Spiel begabt sind, als das darstellen, was zu tun ist, zu schaffende Formen, zu erfindende Schreibweisen, kurz, als ein Mögliches, das mehr oder weniger heftig zur Existenz drängt“ (Bourdieu 1998, 66).

Gangsta“) aufzutreten. Eine Orientierung an der vom Gangsta-Rap propagierten Variante der Getto-Kultur kann spätestens dann für Identitätskonfusion sorgen, wenn die Akteure die virtuellen Mythen des „Asphaltdschungels“ und des „Gesetzes der Straße“ naiv in deutschen Innenstädten nachspielen, ohne ihre real gegebenen Lebensumstände zu reflektieren. Am Rande der Streetszenen existiert ferner eine Sozialfigur, die von den Akteuren als „Poser“ bezeichnet wird. „Poser“ sind quasi die ersten annähernd virtuellen Skater oder Streetballer, denn sie pendeln zwischen Medienkonsum und Location, wobei ihnen die audiovisuell vermittelten Haltungen, Gesten und das Outfit offensichtlich wichtiger sind als die Bewegungspraxis. Das Tun wird vom „Drum und Dran“ dominiert. Nach Einschätzung der anderen Szenemitglieder stellen sie eher Skater oder Streetballer dar, als es wirklich zu sein. Die Anwesenheit des Körpers begrenzt jedoch in diesem Fall die Definitionsmacht des Virtuellen: Der Poser hält sich für einen Skater, wird aber von der Szene nicht als jemand anerkannt, der dazu berechtigt ist.

Beim Techno kann das Reale mit dem Virtuellen im Nebel der Nacht tranceartig verschmelzen. Vertreter der Rave-Kultur unterstellen, daß das Tanzen zu synthetischer Technomusik die „Rechenmaschine Computer sinnlich erfahrbar macht“ (Meueler 1997, 247) und über Prozesse des ekstatischen Ravens die Differenz zwischen menschlichem Körper und Maschine temporär aufgehoben wird.

(5) Jugend – Kultur – Industrie

Schließlich verändert sich das Verhältnis von Jugendkulturen und Kulturindustrie auch dadurch, daß Angehörige einzelner juveniler Stile selbst Unternehmen gründen und zum Bestandteil der Medien- oder Warenwelt werden. So haben zum Beispiel Skater eigene Läden, Ausrüstungs- und Bekleidungsfirmer am Markt etabliert, während Aktive aus der Technofraktion daneben unter anderem als Rave-Veranstalter, Musikproduzenten und Club-Designer hervortreten. Elemente des innovativen Stils und des Produktdesigns dieser Newcomer greifen dann häufig die jeweiligen Branchenführer auf. Im Bereich der Printmedien haben sich so die von subkulturellen Magazinen seit Ende der 80er Jahre entwickelten Formen des Layouts und der Typographie weitgehend auch bei traditionellen bürgerlichen Zeitschriften durchgesetzt. Diese „Zines“ genannten Szeneblätter, die neuerdings zum Teil auch schon als Cyberzines im Internet auftauchen, sind ein zentrales Informationsmedium der Skater, Streetballer und Raver sowie der jugendlichen Fußballfans. Der Bereich der von Szeneangehörigen publizierten und selbst vertriebenen Magazine ist generell sehr unübersichtlich und äußerst heterogen: Neben photokopierten Handzetteln mit Auflagenhöhen von unter hundert Heften finden sich hier professionelle Formate, die wie das Rave-Zine „Partysan“ mehr als 300 000 Exemplare pro Ausgabe erreichen. Während einige Redaktionsteams (semi-) professionell arbeiten, werden andere Zines zum Beispiel von einer einzelnen Person am häuslichen PC erstellt und per Handverkauf vertrieben (vgl. Schwier 1997b). Die Mehrzahl der Skate-, Rave- und Fußballfanazines leisten Beiträge zur Darstellung und Weiterentwicklung des jeweiligen juvenilen Stils und lassen sich – zumindest in Bezug auf ihre „Macher“ – als Experimentierfelder für das zukünftige Leben in der digitalen Welt interpretieren. Die Möglichkeit, subkulturelle Inhalte auf diese Art und Weise zu publizieren, ist letztlich erst gegeben, seit die Kaufpreise für leistungsstarke Computer samt da-

zugehöriger Hard- und Software auch von Jugendlichen aufgebracht werden können. Der fortgeschrittene Entwicklungsstand der Informationstechnologie und die Verbreitung kostengünstiger Massen-PC's vergrößern und demokratisieren in dieser Sicht die Chancen zur Verbreitung kultureller Inhalte.

5. Navigieren in globalen Sport- und Medienwelten

Das interaktive Verhältnis von globaler Kulturindustrie und jugendlichen Bewegungspraktiken kommt in den 90er Jahren beispielhaft darin zum Ausdruck, daß ein massenwirksamer juveniler Stil sich selbst den aus dem Begriff Technologie abgeleiteten Namen „Techno“ gegeben hat. Technologie geht im Lebensgefühl dieser Angehörigen der Medien-Generation anscheinend eine harmonische Verbindung mit subkulturellen Inhalten, mit kultureller Entwicklung ein. Aus soziologischer Sicht hat jüngst Scott Lash (1998b) detailliert nachgezeichnet, daß die nahezu vollständige Verschmelzung von Technologie und Kultur charakteristisch für die globale Kulturindustrie ist. Daraus folgt nun jedoch nicht zwangsläufig, daß sich das gesamte gesellschaftlichen Leben und die kulturellen Inhalte an der Industrie ausrichten und dieser folgen. Tendenziell begünstigen die Rahmenbedingungen der digitalen vielmehr eine erhebliche Zunahme der Bedeutung der Inhalte, die sich weitestgehend der warenstrukturellen Logik der Ökonomie entziehen und damit durchaus Chancen für eine Anlehnung der Industrie an die Kultur bieten. Nach Lash (1998a, 42) wird die Kultur im neuen Medienzeitalter „weniger Darstellung und mehr Technologie. Sie wird zu etwas, was man nicht einfach sieht, liest oder hört, sondern zu etwas, was man tut. Im klassischen Medienzeitalter war das Publikum passiv oder aktiv. In den globalen Kulturindustrien ist es interaktiv. Die klassischen Kulturindustrien arbeiteten nach dem Prinzip der Oberfläche, die globalen Kulturindustrien tun dies nach der Logik der Schnittstelle. Bei Multimedia konsumieren wir Inhalt und Technologie zugleich. Die technologische Dimension zeitigt Interaktivität. Wir sehen uns der Kultur nicht mehr als Publikum, als Leser, Zuschauer oder Zuhörer gegenüber, sondern als Wirkende, als Benutzer. . . . Auf der Schwelle zum 21. Jahrhundert werden alle Kulturformen nach dem Modell der digitalen Medien und der Interaktivität ausgerichtet.“

Aus dieser theoretischen Perspektive spricht einiges dafür, daß auch die bewegungsorientierten Jugendkulturen oder die Szene der Fußballfanzines inzwischen zu Bestandteilen einer globalen Kulturindustrie geworden sind, die deren nach wie vor wirksamen und leiblich fundierten Momente des Subversiven, Poetischen, Wilden und Magischen zu integrieren versteht. Vor diesem Hintergrund kann es auch kaum überraschen, daß heutige Jugendkulturen, wie beispielsweise die Raver, der Vermarktung ihrer Symbolik und der Kommerzialisierung von Elementen ihres Lebensstils gelassen gegenüberstehen und darin nicht wie jugendliche Subkulturen der 60er oder 70er Jahre einen Ausverkauf der eigenen Ideale sehen. Der scheinbar unüberbrückbare Gegensatz von Kommerzialisierung und Subversion ist in den 90er Jahren genauso fragwürdig geworden wie der traditionsreiche Gegensatz von Technologie und Inhalt.

Die Stile der Skater, Streetballer und Raver sind genau wie die Online-Aktivitäten im Internet primär keine Darstellungen, sondern Technologien. Zumindest dann, wenn man Technologien mit Lash (1998a, 42) als „eine Sache des Tuns“ versteht und eine weitgehende Konvergenz von Inhalt und Technologie unterstellt. Im Gegensatz zu den Videos auf Mtv und Viva lassen sich Skaten, Streetballspielen oder Raver aber schon allein deshalb nicht als bloße Darstellungen interpretieren, weil die jugendlichen Akteure über ihre Bewegungsformen selbst unmittelbar mit Leib und Seele im Inhalt stecken und Teil eines Stils sind, der ein interaktives Verhältnis zur digitalen Welt begründet sowie in bescheidenem Maße auch kulturelle Neuerung ermöglichen kann.

Die aktuellen Veränderungen im Verhältnis von Jugendkulturen und Kulturindustrie sind nun allerdings nicht a priori begrüßenswert und unproblematisch. Eine kritische und tendenziell kulturpessimistische Position vertritt so beispielsweise Opaschowski (1998), der die Befürchtung äußert, daß die neuen Medien zum Bestandteil der kindlichen Entwicklung werden und der konsumistische Umgang mit der Multimedia-Welt bei den Kindern und Jugendlichen in wachsendem Maße zu Nervosität und Konzentrationsschwächen sowie zu egoistischen und aggressiven Verhaltensweisen führt. Die Heranwachsenden der Medien-Generation entfalten nach Opaschowski (1998, 31) „ganz spezifische Konzentrationsstrategien, um die Bilderflut und das Informationstempo überhaupt noch verarbeiten zu können. So wird das Kind zum Scanner, das heißt, das Aufwachsen in einer reizüberfluteten Umwelt zwingt es, auch das eigene Leben zuscannen. Wie ein Scanner liest das Kind die Vielzahl der optischen und akustischen Signale des Lebens selektiv ab, um die Eindrücke überhaupt psychisch verarbeiten und speichern zu können.“ Die Erklärungsleistungen einer solch einseitigen Betonung der Risiken des Aufwachsens in der digitalen Welt erscheinen jedoch begrenzt, da diese normative Sichtweise – die wohl vor allem im geisteswissenschaftlichen Milieu sowie unter Pädagoginnen und Pädagogen verbreitet ist – letztendlich unterstellt, daß die Heranwachsenden den multimedialen Reizen und dem Mtv-artigen Tempo hilflos ausgeliefert sind. Zugespitzt formuliert: Ohne pädagogischen Schutz wird das Kind zum Opfer der virtuellen Attacken, zum passiv konsumierenden Sofahocker („couch potato“) oder degeneriert sogar zum Scanner.

Wenn man demgegenüber den Handlungsfähigkeiten, der Kreativität, den poetischen Potentialen und der Widerstandsfähigkeit der Heranwachsenden mehr Vertrauen entgegenbringt, liegt es nahe, den Begriff des Scannens durch den Begriff des Navigierens zu ersetzen.

Die jugendlichen Akteure navigieren quasi handelnd durch die Labyrinth der globalisierten Sport- und Medienwelten und versuchen über stil- und identitätsbildende Bastelprozesse die Benutzer-Mentalität mit der Welt der eigenen Empfindungen in Beziehung zu setzen. In diesem Zusammenhang können die Stile der Skater oder der Raver für den einzelnen Akteur auch hilfreiche Lerngelegenheiten sein, da sie selbst ihre Existenz einem kontinuierlich fortlaufenden Prozeß des Navigierens und

Interagierens verdanken. Die Teilhabe an bewegungsorientierten Jugendkulturen und die Teilnahme am Wettstreit um Stil kann innerhalb gewisser Grenzen sowohl gegen den passiven Medienkonsum als auch gegen überzogene Mediaphobie immunisieren und zur ko-konstruktiven Ausbildung von Medienkompetenz beitragen. Im Unterschied zu den „Posern“ nimmt die Mehrzahl der Skater und Streetballern das Surfen an Oberflächen jedenfalls nicht als substantielle Sinnstiftung wahr.

Bewegungsorientierte Jugendkulturen stellen unter günstigen Umständen juvenile Versuchslabore dar, in denen eine experimentelle, spielerische und subversive Auseinandersetzung mit kulturellen Inhalten möglich ist, deren exklusive Besonderheit darin besteht, daß über das Sich-Bewegen auf Rollen, unter dem Korb oder auf dem Rave-Parkett (sub-) kulturelle Inhalte kommuniziert werden, die von den anderen primär mit dem Körper wahrgenommen, verstanden und gespeichert werden. Diese Dimension des Körpers als kulturelles Speichermedium ist tatsächlich durch keine Form von Sampling zu ersetzen.

In diesem Zusammenhang fällt allerdings auf, daß sich Turkles Thesen über das „multiple Selbst“ auch auf diesen juvenilen Erfahrungsbereich übertragen lassen. Die vorliegenden Ergebnisse eigener Untersuchungen begründen diesbezüglich die Annahme, daß es sich bei der überwiegenden Mehrheit der Skater, Streetballer und Raver um „Teilzeitstylisten“ handelt, die sich ganz selbstverständlich in verschiedenen Rollen und parallele Identitäten aufspalten (vgl. Schwier 1998a, 27ff.). Die Selbststilisierungsdeterminiert eben nicht die gesamte Lebensführung und die personale Identität; man tritt nicht in allen sozialen Feldern als hip-hop-bewegter Skater, als cooler Streetballer oder als hedonistischer Raver in Erscheinung. Da solche kontextgebundenen Teilidentitäten jeweils intensiv und ernsthaft gelebt werden, zunächst jedoch unverbunden und gleichgültig nebeneinander stehen, stellt sich die Frage, inwieweit die Ausbildung einer Fähigkeit zum Navigieren und des damit einhergehenden Bastlerstils dazu beitragen, daß die Jugendlichen „multiple Subjektivitäten“ dauerhaft vernetzen und ausbalancieren können.

Literatur

- Bourdieu, P.: *Praktische Vernunft. Zur Theorie des Handelns.* Frankfurt/M. 1998.
- Franke, E.: Authentizität. In: Grube, O./Mieth, D. (Hrsg.): *Lexikon der Ethik im Sport.* Schorndorf 1998, 57–61.
- Friedrich, G.: Zur Bildsymbolik der Skater-Szene. In: Schwier, J. (Hrsg.): *Jugend – Sport – Kultur.* Hamburg 1998, 89–98.
- Kellner, D.: *Media Culture : Cultural Studies, Identity and Politics between the Modern and the Postmodern.* London 1995.
- Kellner, D.: Jugend im Abenteuer Postmoderne. In: Spöck (Hrsg.): *Kursbuch Jugendkultur.* Mannheim 1997, 70–78.
- Lash, S.: Wenn alleseins wird. Wirleben im Zeitalter der globalen Kulturindustrie. Darin liegen auch Chancen. In: *Die Zeit* (53) 1998, Nr. 10, 41–42 (a).
- Lash, S.: *Die globale Kulturindustrie.* Frankfurt/M. 1998 (b).

- Meueler, Ch.: Auf Montage im Techno-Land. In: Spokk (Hrsg.) : Kuisbuch Jugendkultur. Mannheim 1997, 243–250 (b).
- Opaschowski, H. W.: „Das Kind wird zum Scanner“. Gespräch mit dem Spiegel Special. In: Spiegel Special : „Freizeit digital“ 1998, Nr. 3, 29–32.
- Schwieger, J.: Körper – Coolness – Könnerschaft. Sportive Streetszenen der MTV-Generation. In: Schüler '97 : Stars, Idole, Vorbilder. Seelze 1997(a), 90–93.
- Schwieger, J.: „St.Pauli ist längst überall“ – Fußball, Fans und Fanzines. In: Hildenbrandt, E. u.a. (Hrsg.) : Das Kultursegment Sport aus der Sicht der Semiotik. Hamburg 1997(b), 115–125.
- Schwieger, J.: Stile und Codes bewegungsorientierter Jugendkulturen. In: Schwieger 1998, 9–29 (a).
- Schwieger, J. (Hrsg.): Jugend – Sport – Kultur. Zeichen und Codes jugendlicher Sportszenen. Hamburg 1998(b).
- Turkle, S.: Leben im Netz. Identität in Zeiten des Internet. Reinbek 1998.
- Virilio, P.: Die Eroberung des Körpers. Vom Übermenschen zum überreizten Menschen. München/Wien 1994.
- Welsch, W.: Unsere postmoderne Moderne. Berlin 1993⁴.

Anschrift des Verfassers: PD Dr. Jürgen Schwieger, Otterweg 53, D-26123 Oldenburg