

Jugendsprache

Mein Reim ist fett, deiner ist Trennkost

Beate Großegger

Formen und Funktionen der Sprache in der Jugendkultur

Wussten Sie, dass „down sein“ bei den HipHoppern nicht „frustriert“, sondern „etwas sympathisch finden“ bedeutet? Haben Sie sich schon einmal gefragt, was es denn für einen Unterschied macht, wenn ein Snowboarder „goofy“ und nicht „fakie“ auf seinem Brett steht? Und warum haben „Gruffties“ einen Hang zur schwarzen Romantik und begrüßen sich mit einem gotischen „Hail“? Die Jugendkultur stellt die Erwachsenen immer wieder vor neue Fragen. Mit ihren unangepassten Lebensphilosophien, ihrem Spaß an expressiver Selbstdarstellung und vor allem auch mit ihrer eigenwilligen Sprache liefert sie ständig neuen Stoff für Irritation. Immer schon war die Sprache für Jugendliche ein Mittel, um sich von der Welt der Erwachsenen abzugrenzen. Immer schon gab sie der Jugend Raum für eigene, unverwechselbare Sprachbilder und seltsame Wortschöpfungen, mit denen sie die Welt, so wie sie sie wahrnahm, einzufangen versuchte.

Geschichte der Jugendsprache

Bereits im 18. Jahrhundert sind Wörtersammlungen zur Jugendsprache dokumentiert. Bis Mitte des 20. Jahrhunderts war Jugendsprache aber in erster Linie eine Sache intellektueller Milieus. Anders gesagt: Jugendsprache war die Sprache, die von Studenten gesprochen

wurde. Doch Mitte des 20. Jahrhunderts, als die Popkultur den Alltag der Jugendlichen mit unaufhaltsamem Tempo zu erobern begann, wurde alles anders: Mit der Beatlemania, dem Stones-Fieber und Woodstock eroberte der Pop die jugendlichen Massen und die Jugendsprache wurde zu einem Breitenphänomen. Die wilden 60er Jahre brachten einen Boom an Anglizismen. Ein mit Englischvokabeln durchsetzter Sprachschatz war unter Jugendlichen plötzlich ein untrügliches Zeichen für Progressivität. Viele Erwachsene schlugen damals die Hände über ihren Köpfen zusammen und schrien lauthals: „Inflation der Sprache! Kulturverlust!“ Doch die selbstbewussten „Teenager“ und „Twens“ setzten sich durch. Der Pop war und blieb Angelpunkt für ein progressiv-jugendliches Selbstverständnis, die vom Pop inspirierte Alltagssprache hatte die Funktion, sich gegenüber den Traditionen der so genannten „Herrschaftskultur“ abzugrenzen. Doch die 60er brachten nicht nur den Pop und mit ihm eine „Anglifizierung“ der Jugendkultur. Die 60er Jahre brachten auch die Studentenrevolten und damit eine Linkspolisierung der Jugendsprache. Diese sollte noch Jahre später in den Alternativ- und Protestbewegungen nachhallen.

Die große Zeit des alternativen Protests waren die späten 70er und frühen 80er Jahre. Die Jugendsprache war damals von großen politischen Parolen geprägt. Wer etwas

Fotos: keramik / Wien



auf sich hielt, verstand sich als Vertreter einer Gegenkultur, die sich als Alternative zum bürgerlichen Lebensstil begriff und sich gegenüber der Erwachsenenwelt sehr offensiv abgrenzte. „Trau keinem über dreißig“ – das war das Motto dieser Jugendgeneration. Die alternative Protestjugend dachte und sprach in Kategorien wie „Stell dir vor, es ist Krieg, und keiner geht hin“ oder „Wer A sagt, muss auch einen Kreis darum machen“. Koketterie mit Anarchismus war damals in. Und Sprache half ganz wesentlich mit, um sich gegenüber dem Establishment der Älteren zu positionieren.

Die Jugendkultur löste sich Mitte der 80er Jahre vom gegenkulturellen Kontext. Politische Subkulturen, die bislang den Ton in der Jugendkultur angegeben hatten, traten in den Hintergrund. Plötzlich gab es nicht mehr nur einige wenige große Jugendbewegungen, sondern

es entstanden viele neue Jugend-szenen. Und Jugendkulturen, die bislang ein Underground-Dasein ge-fristet hatten, wurden nunmehr auf breiterer Ebene populär. Schon Ende der 80er Jahre beginnt sich die Jugendkultur mit rasantem Tempo zu differenzieren. Techno, Hip-Hop, Skateboard, Snowboard und Computer werden zu Angelpunkten dieser neuen, mehrheitsfähigen Jugendkultur. Eine bunte Vielfalt an jugendkulturellen Szenen schließt immer mehr Jugendliche in die bunte Welt der Jugendkultur ein. Um in Zahlen zu sprechen: Heute fühlen sich bereits drei von vier Jugendlichen einer Jugend-szene zu-gehörig.

Mit der Szenelandschaft wird auch die Jugendsprache vielfältiger. In jeder Szene wird ein anderer Soziolekt gesprochen. Jede Szene verständigt sich in einem anderen Jargon: in Begriffen und Formulierungen, in denen sich die Werthaltungen und der Lifestyle der Szene abbilden und wo es zig Fachausdrücke für szenespezifische Acces-soires, Praktiken und auch Gefühlslagen gibt. Neben Musik



und Kleidung kommt der Szene-Sprache eine Schlüsselrolle beim Herausbilden eines unverwechselbaren Szene-Profiles zu. In der Sprache der Jugendkulturforschung: Der szenespezifische Sprachstil ist neben der Präferenz für bestimmte Musikstile, Styling und Marken ein fixer Bestandteil des Szene-Codes, der jede Szene zu einem unverwechselbaren Erfahrungsraum werden lässt.

Fotos: Susanne Held

Funktionen der Jugendsprache

Jede Jugend-szene hat ihre eigene Sprache. Der Soziolekt, der in der einen Szene gesprochen wird, wird in der anderen nicht nur *nicht* verwendet, sondern oft auch nicht viel besser verstanden als von jugendkultur-fernen Erwachsenen. Die jugend(szene)spezifischen Soziolekte sind demnach effiziente Werkzeuge der Abgrenzung.

Zuallererst kommt dabei – heute so wie einst – die Abgrenzung gegenüber der Welt der Erwachsenen oder, wenn man so will, gegenüber dem Establishment. Im Unterschied zu früher fällt heute die politisch-ideologische Zielrichtung allerdings großteils weg. Doch auch wenn offensive Provokationen und politische Subversion in der Jugendkultur der Gegenwart kein allzu großes Thema mehr sind, ist ein Boykottieren oder zumindest Hinterfragen der Standard- bzw. Hochsprache bei den Jugendlichen noch immer üblich, denn dieses Hinterfragen der Standardsprache ist für Jugendliche gleich bedeutend mit einem Hinterfragen der aus ihrer Sicht langweilig standardisierten Erwachsenenkultur.

In zweiter Linie dienen szenebezogene Soziolekte aber auch dazu, sich gegenüber anderen Jugendlichen abzugrenzen, gegenüber Jugendlichen, die sich in anderen Szenen zu Hause fühlen, die andere Interessen haben, anders denken und daher auch eine andere Sprache sprechen. Dieses Sich-Abgrenzen ist ein wesentlicher Bestandteil der Selbstdefinition. Da die Ju-

gendphase eine Phase der Identitätsbildung ist, in der die Suche nach Selbstdefinition wie auch das ständige Überarbeiten des bereits Definierten dazugehören, ist dieser Prozess im Grunde genommen etwas ganz Natürliches und Normales.

In dem Maße, in dem Jugendliche ihre Soziolekte zur Abgrenzung nutzen, dienen sie umgekehrt natürlich auch der Integration. Vor allem in den Jugendszenen und den jugendkulturellen Cliques schafft die gemeinsame Sprache bzw. der szenespezifische Soziolekt eine wesentliche Grundlage dafür, dass ein unverwechselbares „Wir-Gefühl“ entsteht, das durch das Sprechen der gemeinsamen Sprache ständig neu belebt wird. Kurz gesagt: Dieselbe Sprache sprechen ist für die Jugendlichen in den Szenen gleich bedeutend mit „auf einer Wellenlänge liegen“.

In den Jugendszenen gilt: Wer den Szene-Code beherrscht, wer also weiß, welche Musik man hören und welche Klamotten man tragen muss, und wer zudem den szenespezifischen Soziolekt beherrscht, positioniert sich als Insider. Alle anderen sind Outsider. Besonders drastisch kommt das bei den populären Fun-Sport-Szenen wie den Skateboardern oder den Snowboardern zum Ausdruck. Hier regiert ein Fachjargon, der außerhalb der Szene kaum verstanden wird. Ein Snowboarder zum Beispiel wird, wenn er über seine Bindungseinstellung spricht, nicht sagen: „Ich habe eine Bindungseinstellung gewählt, bei der der linke Fuß vorne ist“, sondern er wird diese Fußstellung kurz „regular“

nennen (im Gegensatz zu „goofy“, bei der der rechte Fuß vorne ist). Er bedient sich also eines szenespezifischen Fachvokabulars, das – ganz ähnlich wie bei Ärzten, Juristen oder Sozialwissenschaftlern – die Funktion hat, die Kommunikation innerhalb der „Community“ effizienter, ökonomischer und punktgenauer zu gestalten.

Die Sprache gibt Auskunft über das Lebensgefühl und das Weltbild der Jugend

Sprache ist für Jugendliche nicht nur ein Mittel, um die Wirklichkeit abzubilden. Sprache ist für sie auch ein Mittel, um Wirklichkeit zu konstruieren: sie in den Farben einzufärben, in denen sie sie sehen. Ganz deutlich wird das in den Sprachstilen, die von Szene zu Szene differieren. Szene-Sprachen vermitteln das Lebensgefühl, das für die jeweilige Szene typisch ist. Dadurch, dass in den Szenen im Szene-Jargon gesprochen wird, wird das Lebensgefühl ständig reproduziert. Die Sprachstile und die Sprachpraxis der Jugendlichen sagt also viel aus über ihren Zugang zur Welt.

In der **Techno-Szene** zum Beispiel regiert die Fun-Philosophie. Spaß haben, Party feiern, alles nicht so ernst nehmen, Ausstieg aus der Enge und den Zwängen der so genannten Welt der Normalbürger – das ist hier die Leitidee. Die Kommunikation in der Techno-Szene hat einen deutlichen Hang zum Parodistischen. Die Techno-Freaks spielen gerne mit Text und Bild. Sie nehmen Anleihen bei der Umwelt, die sie umgibt.

Sie zitieren die Konsumgesellschaft, indem sie altbekannte Markenlogos hernehmen und dann umtexten und damit umdeuten. Aus *Nivea* wird unversehens *Naiv*, aus



Milka MDMA und aus *Billa Labil*. Mit Logo-Parodien aller Art persiflieren sie nicht nur die Welt der Worte, sondern auch die der Marken und des Konsums. Möglich ist alles. Einzig verbindliche Regel: Maximaler inhaltlicher Kontrast bei minimaler formaler Distanz. Verdrehen und Verändern von Wörtern und Wortbedeutungen, minimale Abwandlungen durch Umstellen, Addition oder Subtraktion von Buchstaben. Die visuelle Komponente des Logos gilt es allerdings strikt beizubehalten, sodass jeder die verunglimpfte Marke als Bezugssystem erkennt.

Ganz anders die so genannte **Gothic-Szene**. In der breiten Öffentlichkeit sind die Gothics als „Grufties“ besser bekannt. Sie sind dunkle Gestalten in langen Kleidern und Mänteln, die – immer wenn es Abend wird – unberührt von der Hektik des Alltags würdevoll durch die Straßen ziehen. In ihrer Welt regiert das Romantisch-Verklärte: in der ästhetischen Selbstinszenierung, vor allem aber in der Kommunikation. Für das Hier und

Jetzt interessieren sie sich wenig. Aktuelle gesellschaftspolitische Fragen lassen sie kalt. Sie flüchten sich in ihre eigenen Bilder. Sie begrüßen sich – in gotischer Sprache – mit „Hail“ anstatt mit „Hallo“. Sie verklären das Mittelalter und die Romantik. Sie suchen das Visionäre und flüchten aus der Realität des dritten Jahrtausends in eine nostalgische Fantasy-Welt. Während andere Jugendzonen schrill, expressiv und aktiv die Welt er-

obern, geben sich die Gothics in sich gekehrt und oft depressiv. Weltschmerz ist Teil ihrer Szene-Identität. Gothics sind Gefühlsmenschen mit einer Vorliebe für düstere Themen, für Okkultes und auch Endzeit-Romantik. Der Sinn des Lebens, der Tod, die Intensität der eigenen Gefühle – das sind die zentralen Themen, mit denen sich die Gothics beschäftigen. Während es in anderen Jugendzonen als „peinlich“ gilt, gefühlsschwangere Gedichte zu schreiben, ist pathetische Lyrik in der Szene der Gothics hoch angesehen. In ihren Gedichten und

Texten orientieren sie sich gerne an literarischen Vorbildern aus der Romantik und dem Symbolismus. Literaten wie Edgar Allen Poe oder Charles Baudelaire sind in der Gothic-Szene Kult. Für diese Jugendlichen gilt: „Denn wirklich reich ist nur, wer mehr Träume in seiner Seele hat, als die Realität zerstören kann.“



Foto: Joe Drobar

Die Jugendlichen aus der **Computer-Szene** sehen das wieder anders. Zwar neigen auch sie ein klein wenig dazu, dem Ernst des Alltags zu entfliehen. Aber ihr „Fluchtfahrzeug“ ist nicht der Weltschmerz und ihr „Fluchtweg“ weist auch nicht in Richtung Vergangenheit, sondern in die Zukunft. Sie flüchten sich gern in verblüffend kindlich anmutenden Spaß. Das schlägt sich auch in ihre Sprache nieder. Vor allem in der Chatter-Szene zeigt sich das verspielt-kindliche Moment in voller Deutlichkeit. Chatter verständigen sich in einer ganz eigentümlichen Sprache, die nur mehr wenig mit der Sprache zu tun hat, in der man üblicherweise einen Brief oder einen Schulaufsatz verfasst. Chatter verfügen über ein breites Inventar von so genannten Chat-Kürzeln, mit denen sie Gesten und Empfindungen darstellen. Einzelne Begriffe und die Grammatik werden im Chatter-Soziolekt in einer sehr eigentümlichen Art und Weise verkürzt. Was dabei rauskommt, ist meist eine seltsame Mischung aus Chat-Kürzeln und Chat-Jargon (zwischen Sternchen gesetzt), aus Standardsprache, computerbezogenen Abkürzungen, die für Außenstehende keinen Sinn ergeben, Umgangssprache und auch Dialekt – eine Sprachpraxis, die sich nicht nur auf den Chatroom beschränkt, sondern in der gesamten



Online-Kommunikation der Chatter ihre Spuren hinterlässt. Ein Mail, das im Chatter-Jargon gehalten ist, liest sich dann beispielsweise so: „*knuuuuschal* ma hättest ma jetzta ned die blede Url geschickt wäre i scho längst duschen *hihi* aber na i mußte sie ja nu vorher sehen und dann bin i a nu in deinem GB hängen geblieben *besschau* aber was solls *lol* bis bald brav bleiben gell?? *ehschonwissen* bussssssal“

In der **HipHop-Szene** sind die Sprachartisten der zeitgenössischen Jugendkultur zu finden. HipHop boomt derzeit enorm bei der Jugend. Kein Wunder, denn mit derben Sprüchen, bunten Graffiti und coolen Klamotten trifft HipHop den Nerv der Zeit. Mit ihren weiten Hosen, ihrem entspannt-coolen Gehabe und ihren wortgewaltigen Texten sind die Rapper – so nennt man die „Vortragenden“ des Sprechgesangs in der HipHop-Szene – weit über die Grenzen der Szene hinaus bekannt und populär. Kein Wunder, denn sie sind ungeschlagen in Sachen sprachstilistischer Eigenwilligkeit und Kreativität. Sprache bzw. das Rappen hat in der HipHop-Szene einen ganz eigenen, sehr zentralen Stellenwert. Die eigenwilligen, widerspenstigen, ästhetisch innovativen, oft subversiven, höchst originellen Wortbilder zeigen stärker als in anderen Szenen die Einstellung der HipHopper zu Gott und der Welt.

Der HipHop-Kosmos wird von drei wichtigen Werten regiert: dem Echten/Authentischen, dem Wettbewerb/„Competition“ und Respekt. Diese drei Werte prägen die gesamte Rap-Kultur – vor allem aber die so genannten „Battles“. Battles sind Wettbewerbe, bei denen die Rapper gegeneinander antreten, um ihre Wortgewalt unter Beweis zu stellen. Für gewöhnlich nehmen sich die Rapper dabei kein Blatt vor den Mund. Die Wortgefechte, die sie sich gegenseitig liefern, sind legendär. Es werden die Kontrahenten mit derben Reimen aus der Reserve gelockt, verbal heruntergemacht, im Szene-Jargon: „gedisst“.



Und doch geht es den Battle-Rappern nicht darum, andere HipHopper zu verletzen oder zu kränken. Eiskalte Bösartigkeiten und biedere Machtgelüste haben in der HipHop-Kultur keinen Platz. Man sucht einfach nur den ehrlichen Wettbewerb und bedient sich dabei der Mittel, die der Rap dafür bereitstellt: starker Worte. Wer der Bessere, dem gebührt Respekt. Im Grunde genommen machen die Rapper nichts anderes, als ihre Gedanken rhythmisch auf einen Beat zu sprechen. Es ist faszinierend, welche Wörter sie finden, um sie zu reimen. Sie arbeiten an ihren „Skills“, weil es das ist, was ihnen Spaß macht, und weil gut zu rappen für sie „Fame“ (= Ruhm) bedeutet. Sie sprechen eine Sprache fern der Hochsprache und doch sind sie unglaublich wortgewaltig. Und sie sind sich dessen auch vollkommen bewusst. Ihr Motto lautet: „Wir haben die (deutsche) Sprache revolutioniert und erwarten dafür Respekt.“ Reimen kann und darf prinzipiell jeder. Gerappt wird meist zu Themen des Alltags, aus einer unmittelbaren persönlichen Betroffenheit. Das ist wichtig, denn das sichert die in der HipHop-Kultur so hoch gehaltene Authentizität.

Der Sprechgesang der Rapper wird allerdings oft nur von Insidern verstanden. Ein Beispiel: „Mein Reim ist



Foto: T-Factory

Die Jugendkultur ist während der letzten Jahre aus den subkulturellen Nischen der Gesellschaft herausgetreten und zu einer jungen, popkulturell geprägten Freizeitwelt geworden. Die überwiegende Mehrheit der Jugendlichen sieht das Leben in den jugendkulturellen Szenen als festen Bestandteil ihres persönlichen Alltags an – und viele von ihnen sind nicht nur in einer einzigen Szene, sondern in mehreren Szenen gleichzeitig unterwegs.

Der „Jugendkultur-Guide“ versteht sich als Informationsquelle für Eltern, für Pädagogen und all jene, die einen reflektierten Umgang mit dem Thema Jugend suchen.



B. Großegger, B. Heinzlmaier
Jugendkultur-Guide
 Kt., 200 Seiten, € 18,- / ATS 247,69
 ISBN 3-209-03706-X
 Erscheint: April 2002

öbv&hpt

fett, deiner ist Trennkost“. Um diese Botschaft zu verstehen, muss man wissen, dass „fett“ in der HipHop-Szene ein Synonym für „besonders gut“ ist (vgl. den Beitrag von Ulrike Steiner auf S. 15 ff.) und dass „Trennkost“ mager, kalorienarm, leicht und das Gegenteil von „fett“ ist. Der Satz bedeutet: „Mein Rap ist hervorragend, deiner aber ist unter jeder Kritik.“ Die meisten Rap-Artisten sehen sich in erster Linie als Entertainer. Tatsächlich sind sie aber mehr als nur Unterhaltungskünstler. Sie sind das Sprachrohr der Musik und zugleich auch das Sprachrohr derjenigen Jugendlichen, die sich in ihren Reimen wiederfinden. Wenn MC Kool Savas etwa reimt „Ich bin fast wie eine Taube, denn ich kack auf alles“, so ist der Spruch originell, er tut Bilder auf, die mit dem Klischee der Friedenstaube brechen, er ist lustig und liefert 14- oder 15-Jährigen, die erstmals ihre ganz persönliche Beziehung zu den Eltern und der Gesellschaft reflektieren, ein Identifikationspotenzial.

Das Reich der Jugendsprachen ist eine faszinierende, wenn auch nicht immer leicht verständliche Welt. Es ist ein Spiegel der Werte, des Weltbildes, der Interessen und Alltagsthemen, die Jugendliche beschäftigen. In seiner schillernden Kreativität und Eigenwilligkeit erschließt es sich jedoch nur denjenigen, die Sprache nicht kontextlos betrachten, sondern als Ausdruck der vielfältigen Alltagskulturen verstehen, in denen Jugendliche heute leben.

Mehr über Sprache der Jugendkultur erfahren Sie in: Beate Großegger, Bernhard Heinzlmaier: Jugendkultur-Guide. Wien: öbv&hpt, 2001. (Der Jugendkultur-Guide ist ab April 2002 im Buchhandel erhältlich.)