

**Beate Großegger
Bernhard Heinzmaier**

Jugendkultur Guide

öbvahpt

INHALT

Äl?*

Teil 1

Jugendkultur und jugendkulturelle Szenen

Das Leben der Jugend spielt in den Szenen	Seite	6
Früher stand Jugendkultur im Zeichen der Rebellion	Seite	6
Was sind Szenen eigentlich?	Seite	8
Wie groß ist die Jugendkultur?	Seite	9
Warum gibt es heute so viele verschiedene Szenen?	Seite	11
Der Szene-Code gibt den Szenen Form und Identität	Seite	13
Die Zeiten, als nur Freaks in der Jugendkultur unterwegs waren, sind lange vorbei	Seite	14
Wer rein will, kann rein	Seite	16
Die Jugendkultur ist ständig in Bewegung: Die Rolle der Medien	Seite	19
Ein wenig Szenetheorie	Seite	20
Wie erforscht man die Jugendkultur eigentlich?	Seite	23
Sind Jugendszenen wirklich so innovativ?	Seite	24
„Act local, but communicate global“: das übergreifende Motto der populären Jugendszenen	Seite	25

Teil 2

Szene-Guide

Musik-Szenen	Seite	29
Die HipHop-Szene	Seite	30
Die Techno-Szene	Seite	46
Die Metal-Szene	Seite	55
Funsport-Szenen	Seite	71
Die Snowboarder-Szene	Seite	72
Die Skateboarder-Szene	Seite	86
Die Beachvolleyball-Szene	Seite	101

NHALT

Jugendkultur im digitalen Zeitalter	Seite	111
Die Computer-Szene	Seite	112
Jugendliche Subkulturen	Seite	123
Die Skinhead-Szene	Seite	124
Die Punk-Szene	Seite	138
Die Gothic-Szene	Seite	148

Teil 3

Service-Adressen	Seite	161
Die Autoren	Seite	176
Danksagung	Seite	178
Bildnachweis	Seite	178