

Jugend

I. Spot

Zwei Portraits religiöser Sozialisation

Jana ist 19 Jahre alt und lebt in München. Planet Life ist „ihr Ding“: Jana hat den Techno-Gottesdienst mit aus der Taufe gehoben und dafür gesorgt, dass eine Vision in die Tat umgesetzt wurde. Am 27. Oktober 1996 brummte der Technobeat durch die Münchener St. Johanniskirche, abgesegnet von der bayerischen Kirchenleitung. Jana ist heute Techno-Fan und organisiert Techno-Gottesdienste. Sie blickt auf eine langjährige christliche Sozialisation zurück: Seit ihrer Kindheit verbrachte sie viel Zeit im CVJM, setzte sich mit zunehmendem Alter aber kritisch mit den internen Strukturen des CVJM auseinander und begann nach einem zu ihr passenden religiösen Engagement zu suchen. Mit Planet Life hat sie das gefunden. „Wir sagen: Hey, wir sind junge Christen, aber wir sind letztlich nicht so viel anders als ihr. Wir wollen auch unseren Spaß haben, und das verbietet unser Gott uns auch nicht.“ Spaß im Leben muss sein, meint Jana, aber Spaß ohne einen Sinn mache weder Spaß noch Sinn. Sie hat sich entschieden, für ihre Lebensentscheidungen zugrunde zu legen, was in der Bibel steht.

Daniel, 18 Jahre alt, ist in Greiz/Thüringen geboren. Er ist der Älteste von vier Kindern. Daniel ist in einem streng protestantischen Elternhaus aufgewachsen. Er lebt bei seinen Eltern. Seine Mutter putzt in einem Behindertenheim, der Vater ist Lokführer. Daniel hat einen qualifizierten Hauptschulabschluss. Zurzeit besucht er eine Berufsfachschule mit dem Schwerpunkt Metallverarbeitung, schaut sich aber gleichzeitig nach einer Lehrstelle um. Daniels Hobbys sind: Theater, Musik und Bier trinken. Sein monatliches Taschengeld, 80 Mark, investiert er in sein Schlagzeug. Bis zum Alter von 14 oder 15 ist Daniel sonntags immer in den Gottesdienst gegangen, bis ihm die Scheinheiligkeit der Kirche immer mehr bewusst wurde und er sich der Punkszene angeschlossen hat. Seit etwa zwei Jahren spielt Daniel in verschiedenen Punkbands. In einem selbst getexteten Lied singt Daniel: „Religion, wie bist du wirklich? Hinter der Fassade bist du verhext. ... Deine Bibel ist ein Buch der Lüge, Geldgier, wenn ich in deine Augen schaue. ... Ihr führt auch selbst ins Verderben! Nagelt euren Gott ans Kreuz.“

Dies sind zwei Portraits aus dem qualitativen Teil der 12. Jugendstudie der Deutschen Shell (Jugendwerk Shell 1997, 105-121; 149-161). Jana und Daniel habe ich aus den biographischen Portraits ausgewählt, weil in ihnen das Verhältnis von populärer Kultur und Religion sowie die adoleszente Erlebnisorientierung gut zum Vorschein kommt, und auch erkennbar wird, wie dies in die biographische Entwicklung des Jugendalters eingebettet ist. Diese Entwicklung freilich ist grundverschieden: Intensivierung der Religiosität und zugleich der Erlebnisintensität bei Jana; erlebnishungrige Abkehr bei gleichzeitiger Aversion gegen die familiäre Religion bei Daniel. In diesen Portraits werden Fragen aufgeworfen und Herausforderungen sichtbar, die im folgenden anhand von Ergebnissen der kulturwissenschaftlichen Forschung anhand der Stichworte Identitätskonstruktion und Erlebnisorientierung beleuchtet werden sollen. Bei der daran anschließenden Thematisierung der Konse-

quenzen und Auswirkungen auf dem Gebiet der Religion im Jugendalter richte ich das Augenmerk auf neue Entwicklungen, die ich in der praktischen theologischen und kirchlichen Arbeit mit Jugendlichen für besonders beachtenswert halte.

II. Kulturwissenschaftliche Perspektiven

Jugend in kulturwissenschaftlicher Analyse

1. Jugend als Lebensabschnitt der Identitätskonstruktion

Weithin in der Forschung wird der Beginn des Jugendalters mit der Pubertät, also zwischen 11½ Jahren (bei Mädchen) und 12½ Jahren (bei Jungen) angesetzt. Wenn dann das Ende des Jugendalters mit den sozialen Meilensteinen der Aufnahme einer Erwerbstätigkeit und der Gründung einer Familie markiert wird, erstreckt sich das Jugendalter über einen ziemlich langen Zeitraum mit prinzipiell offenem Ende. Die 14. Jugendstudie der Deutschen Shell (Deutsche Shell 2002) hat in diesem Sinn junge Menschen zwischen 12 und 25 Jahren als „Jugendliche“ untersucht.

Mit dem so markierten Anfang und Ende des Jugendalters treten bereits die wichtigsten Aufgaben vor Augen, die als generelle Herausforderungen diesem Lebensabschnitt zugeordnet werden: Die Bearbeitung der kindlichen Identifikationsmuster, Auseinandersetzung mit und Integration der neuen Anforderungen von innen (Körper, Geschlecht und Psyche) und außen (neue soziale Kontexte und Horizonte). Dem entspricht die dem Jugendalter zugeschriebene zentrale Aufgabe: die Entwicklung und Konsolidierung einer eigenen Identität vor allem in Bezug auf den sozialen Mikrokosmos, den gesellschaftlichen Kontext und die Arbeitswelt. Dafür, dass diese Aufgaben der Adoleszenz mit dem Stichwort Identität auf den Begriff zu bringen sind und mit der Übernahme einer klaren Identität als abschließend gelöst gelten, hat man sich vor allem auf die psychosoziale Perspektive Erik Eriksons berufen.

Die Frage ist, ob dieses Identitätsbildungs-Szenario für die gegenwärtige Jugend noch stimmt. Wenn es zutrifft, dass verbindliche Rollenerwartung und notwendige Beziehungsmuster, die für alle gelten können, zurückgetreten sind, wenn es stimmt, dass Jugendliche mit einer zunehmenden kulturellen Spielraumerweiterung, aber gleichzeitig mit sozio-ökonomischen Möglichkeitsverengungen konfrontiert sind, wie Thomas Ziehe (1985) bereits vor 20 Jahren eine neue Situation charakterisiert, dann könnten Identitätsbildung und Lebensführung zur individuellen Konstruktion alltäglichen Lebens (Kudera 2000) geworden sein. Man wird daher den Begriff der Identität selbst in dem Sinne verändern müssen, dass die Subjektivität der Jugendlichen, die Jugendlichen als „produktiv-realtätsverarbeitende Subjekte“, stärker gewürdigt wird (Hurrelmann 1983, 2004) – und damit der individuelle Spielraum.

„Eine Generation von Egotaktikern“ – so charakterisieren Hurrelmann und Mitarbeiter (Deutsche Shell 2002, 31-51) die Ergebnisse der neueren Untersuchungen über die Jugendkultur. Freilich ist damit vor allem gemeint, dass die adoleszenten Egotaktiker die Aufgabe, einen Lebensstil auszuhandeln und einen Lebensplan zu definieren, mit erstaunlicher Virtuosität und Flexibilität angehen. Betrachtet man jedoch diese Charakterisierung der Jugend vor dem Hintergrund teils wahrlich berechtigter Sorge um einen Ausbildungs- und Arbeitsplatz und der Notwendigkeit, immer früher eine immer ungewissere Zukunft planen zu sollen, tritt das Fatalisti-

sche dieser Lage vor Augen: Willkommen in der Ellenbogengesellschaft! Passend dazu dokumentiert die Shell-Studie 2002 einige interessante Trends der letzten Jahre: Familienorientierung und Leitbildorientierung an den Eltern haben zugenommen; Leistung, Sicherheit und Macht sind in der Werteskala gestiegen; politisches Engagement und Interesse an Politik hingegen sind rückläufig; die „Vererbung“ der Bildungsniveaus, von der auch die PISA-Ergebnisse sprechen, ist ungebrochen.

Aus diesen neueren Ergebnissen ist zum Problem der Identitätsbildung im Jugendalter folgendes Fazit zu ziehen: Angesichts der unhintergehbaren Pluralität der Identitätskonstruktionsoptionen und der gleichzeitigen Verdüsterung der individuellen und gesellschaftlichen Zukunftsperspektiven haben die Belastungen bei der Identitätsbildung im Jugendalter zugenommen. Mehrheitlich reagieren die Jugendlichen darauf mit stärkerem Rekurs auf konservative, egotaktische Werte.

2. Jugendkultur als Milieu der Erlebnisorientierung

Dokumentiert somit die 14. Shell-Studie einen Wertewandel in der gegenwärtigen Jugendkultur, der den allgemeinen Trend vom „Ende der Spaßgesellschaft“ zu reflektieren und dem attraktiven Unwort von der „Ich-AG“ eine grandiose Zukunft zu versprechen scheint, so konnte noch die 12. Shell-Studie ihre Ergebnisse mit dem folgenden Satz zusammenfassen: „Schluß mit frustig – scheint die Parole zu lauten und nicht ‚Orientierungssuche in der Unübersichtlichkeit‘“ (1997, 21). In den eingangs präsentierten Portraits der Jugendlichen tritt uns noch klarer ein Charakterzug der Jugendkultur vor Augen, der eben auch nicht übersehen werden darf: Erlebnisorientierung.

In größerer Deutlichkeit profilieren Milieu- und Lebensstilforschung gegenüber den kulturellen Milieus der Erwachsenen die jugendkulturellen Milieus mit den Charakteristika Action, Spannung, Unterhaltung, Hedonismus und Erlebnisrationalität. Am deutlichsten hat dies Gerhard Schulze (1992) in seiner *Erlebnisgesellschaft* herausgearbeitet, in dem er eine 1985 in Nürnberg durchgeführte Untersuchung vorstellt, die Freizeitverhalten, Musikvorlieben und Lesegewohnheiten, Lieblingssehdungen im Fernsehen, politische Neigungen und Interessen usw. erhoben und interpretiert hat. Der Schwerpunkt lag also auf den, wie Schulze es nennt, „alltagsästhetischen Präferenzen“. Alltagsästhetik umfasst alles, was ein bestimmter Mensch in seinem Alltag als Genuss empfindet, was ihn aus dem grauen Alltag erhebt, was das Leben lebenswert macht. Interessanter und wichtiger als die bloße statistische Erfassung, bzw. Präsentation einer immensen Datenmenge über die alltagsästhetischen Präferenzen ist deren Interpretation. Schulze zeigt hier große Entschlossenheit und sieht unter der Oberflächenstruktur eine „fundamentale Semantik“ kultureller Codes. Noch dicht unter der Oberfläche liegen die Stile. Tiefer liegen die alltagsästhetischen Schemata, in denen Schulze der Vereinfachung wegen die Pluralität der Stile kondensiert: Hochkulturschema, Trivialschema und Spannungsschema. Auf der Grundlage dieser Differenzierung von Stiltypen entwirft Schulze eine relativ übersichtliche Milieulandkarte und grenzt fünf Milieus in der gegenwärtigen Gesellschaft gegeneinander ab: (1) Unterhaltungsmilieu, (2) Selbstverwirklichungsmilieu, (3) Niveaumilieu, (4) Integrationsmilieu und (5) Harmoniemilieu.

Was trägt dies zum Verständnis der Jugendlichen und der populären Kultur bei? Unter den Stiltypen ist nach Schulze das Spannungsschema die kulturhistorisch

jüngste und aufregendste Entwicklung. „Spannung kommt am klarsten in den Musikstilen zum Ausdruck: Rock, Funk, Soul, Reggae, Pop, Blues, Jazz und anderes“ (1992, 154). Auch Erlebnis- und Reizintensität von Lautstärke, Geschwindigkeit und Farbeffekten gehören zu den Charakteristika des Spannungsschemas. In dieser neuen Tiefenstruktur tritt für Schulze die fundamentale Semantik unserer Tage unverhüllt zutage: „Erlebnisorientierung“ oder „Erlebnisrationalität“ – eine Innenorientierung, die nicht mehr das eigene Ich auf die Welt bezieht, um dort nach Rang, Konformität oder Geborgenheit zu streben, die vielmehr die Welt dem eigenen Ich dienstbar zu machen sucht, um Selbstverwirklichung und Stimulation zu erhalten (1992, 261) – und dies in großer Variationsvielfalt. Nach Schulze sind die jüngeren Menschen in zwei Milieus anzutreffen: im Unterhaltungs- und im Selbstverwirklichungsmilieu. Jenes entfaltet sich besonders um Orte wie Kino, Fußballplatz, Automaten, Videothek, Autorennen, Fitnessstudio, Diskotheken und Kneipen und ist das Milieu von jüngeren Menschen mit eher niedrigem Bildungsabschluss. Dieses entfaltet sich um Orte wie Studentenkneipen, Bistros und Cafés, Jazzkonzerten, Kleinkunsttheatern und Zielen des Individualtourismus und ist das Milieu der jüngeren Menschen mit höherem Bildungsabschluss. Beide eint, dass sie sehr stark dem Spannungsschema folgen (beide zu ca. 80 %); nur kommt beim Selbstverwirklichungsmilieu ein ebenso starker Anteil am Hochkulturschema hinzu.

Gewisse Parallelen zum „Egotaktiker“ der Shell-Studie sind nicht zu übersehen, allerdings mit anderer Färbung. Denn die „Rationalität“ in diesen Milieus verfolgt weniger eine „Taktik“ zur Verwirklichung von Chancen in der Gesellschaft, zur Durchsetzung von Lebenszielen. Sie ist vielmehr „Erlebnisrationalität“, sucht nach Unterhaltung, folgt dem Spannungsschema. Pointiert hat Schulze (1987) schon zuvor gefragt, ob nicht Identitätsbildung überhaupt zur Stilfrage geworden ist und das kreative Experimentieren mit Lebensstilen nun eben inzwischen der allgegenwärtigen Erlebnisrationalität folgt.

Schulze fügt mit dem Konstrukt der Erlebnisrationalität zumindest eine neue Perspektive auf die Jugendkultur hinzu. Beide Stränge der oben vorgestellten kulturanalytisch-empirischen Beiträge dokumentieren übereinstimmend, dass sich eine Mehrheit der Jugendlichen vom Modell der Identitätskonstruktion als Einpassung verabschiedet hat und stattdessen die riskantere und nicht immer gelingende Absicht verfolgt, Identität je individuell und selbstbestimmt herzustellen – ob eher egotaktisch oder eher erlebnisorientiert, das wäre eine offene Frage und Beobachtungsaufgabe für künftige empirische Forschung. Dieses Portrait der Jugendkultur impliziert einen Strukturwandel auch der religiösen Sozialisation.

III. Religiöse Aspekte und theologische Horizonte Religion im Jugendalter

1. Religiöse Sozialisation + häretischer Imperativ = *Spiritual Quest*?

Mit der griffigen Formel „vom Schicksal zur Wahl“ wird seit einigen Jahrzehnten die Frage eines Strukturwandels der religiösen Aneignung und damit die Frage nach der Angleichung der Religion an die Marktgesetze der Optionsgesellschaft diskutiert. Die These vom *häretischen Imperativ* behauptet, dass heute unausweichlich jeder Mensch in Sachen Religion eine Wahl zu treffen habe. In der Tat ist „Shopping

for Faith“ eine in den U.S.A. durchaus geläufige Redewendung; Einkaufen im spirituellen Supermarkt ist selbstverständlich, vielleicht sogar durchaus schick. In *A Generation of Seekers* (1993) und *Spiritual Marketplace* (1999) präsentiert Wade Clark Roof empirische Analysen dieses Strukturwandels der religiösen Aneignung, den er kohortenspezifisch der Babyboom-Generation zuordnet. Er sieht die Zeit gekommen, die Landkarte der religiösen Landschaft neu zu entwerfen und dabei nicht nur nach der Selbstbezeichnung „religiös“ zu fragen, sondern eine zweite Achse einzuziehen, die die Selbstbezeichnung „spirituell“ berücksichtigt. Umgesetzt wurde die Frage „spirituell vs. religiös“ auch in weiteren empirischen Studien: ca. 20 % Befragten in den U.S.A. bezeichnen sich als „spirituell, aber nicht religiös“; in einer eigenen Untersuchung konnten wir einen Anteil von ca. 21 % Studienanfänger*innen in Bielefeld und 31 % in Chattanooga (U.S.A.) dokumentieren, die sich als „mehr spirituell als religiös“ bezeichnen (Streib 2005). Es ist nicht leicht von der Hand zu weisen, dass die bisherige Forschung etwas übersehen hat, wenn sie allein nach der Selbstbezeichnung „religiös“ gefragt hat.

Das Jugendalter ist auch in Bezug auf Religion eine Zeit der Entscheidung. In der Religionspsychologie gilt das Jugendalter von jeher als besondere Zeit der Konversion. Heute, so behaupte ich, ist das Jugendalter auch vermehrt eine Zeit der Dekonversion, der Suche nach der eigenen religiösen (oder spirituellen) Orientierung, der ersten selbständigen Besuche im religiösen Supermarkt, der ersten Selbstbeschreibungen als „spirituell“, wie unsere Untersuchung zeigt. Damit kann an die oben explizierte These vom Strukturwandel des Jugendalters hin zur je individuellen und selbstbestimmten Konstruktion eigener Identität angeknüpft werden. Religion scheint hier keine Ausnahme zu machen: das Jugendalter ist die besondere Zeit der Herausbildung von religiöser Präferenz und religiöser Identität, die freilich mit der Adoleszenz nicht als abgeschlossen gelten kann. Und diese vollzieht sich unter den Vorzeichen des häretischen Imperativs.

Sicher: die Formel in der Überschrift dieses Abschnittes ist eine Überzeichnung. Nicht alle religiösen Biographieverläufe enden in den himmlischen Auen der Spiritualität. Aber ein Trend sei angezeigt, der Beachtung verdient. Die andere Hälfte der These jedoch – dass religiöse Sozialisation im Jugendalter überwiegend dem häretischen Imperativ folgt – kann nicht zurückgenommen werden, so unbehaglich diese Wahrheit für Kirchen und Religionsgemeinschaften auch ist; denn die Wahl der Jugendlichen fällt nicht selten aus wie die von Daniel.

2. Religiöse Sozialisation + hedonistischer Imperativ = Erlebnisreligion?

Doch auch die Erlebnisgesellschaft könnte ihre Schatten auf die religiöse Sozialisation werfen. Die These von der Erlebnisorientierung legt die Frage nahe, ob nicht auch Religion zum Gegenstand individueller alltagsästhetischer Präferenz geworden ist. Und müsste am Ende nicht Erlebnisorientierung selbst als Religion verstanden werden? Gerhard Schulze scheint durchaus dieser Meinung zu sein. In *Kulissen des Glücks* (1999) spitzt er die kulturalistischen Überlegungen der Erlebnisgesellschaft weiter zu: Das Prinzip ‚Schöner Leben‘ sei zum gesellschaftlichen Grundmuster geworden, die individualistische Devise ‚Erlebe Dein Leben!‘ zum universellen Imperativ. Und dann bescheinigt Schulze der Erlebnisorientierung explizit religiöse Qualität:

„Im nachmetaphysischen Zeitalter besteht das Höchste, für das man im Diskurs noch Respekt einklagen kann, in nichts weiter als dem menschlichen Leben. Man betrachtet das eigene Leben als eine Art Gott – ihm gilt es zu dienen, von ihm bezieht man seine grundlegenden Maßstäbe. Sein oberstes Gebot lautet: ‚Fang etwas mit mir an!‘ An die Stelle des alten Begriffs der Sünde hat der Gott ‚Leben‘ einen existenziellen Vermeidungsimperativ gesetzt: ‚Verpusch mich nicht!‘ ... Der Glücksdiskurs zieht unsere Sozialwelt in ihren Bann wie ein Gottesdienst.“ (Schulze 1999, 9)

Ausdrücklich bezeichnet Schulze also die Erlebnisorientierung als eine Art neuer Religion, ein Kult individualistisch-hedonistischen Lebens. Wenn auch der Soziologe Schulze es bei dieser Andeutung bewenden lässt, ist an diesem religiösen oder religions-äquivalenten Charakter der Erlebnisorientierung weiterzudenken, finden sich doch innerhalb der Soziologie Ansätze zu einem Religionsbegriff, der die Ästhetisierung des Alltags als Religion oder zumindest als Äquivalent von Religion zu verstehen erlaubt. Thomas Luckmann (1991) sieht in den Transzendierungen des Alltags den Ursprung von Religion – einer Religion, die dann nicht nur in ihren sichtbaren Formen in den Blick kommt, sondern auch als ‚unsichtbare Religion‘, d.h. als Religion, die sich von kirchengebundenen Formen gelöst hat. Mit diesem Religionsbegriff hat Hubert Knobloch (1996) weitergearbeitet und gerade für die auch in Schulzes Blickrichtung liegenden Formen von Grenzerfahrungen herausgearbeitet, inwiefern es sich dabei um aus dem Alltag herausragende, den Alltag transzendierende erlebnisorientierte symbolische Sinnwelten handelt und damit um funktionale Äquivalente zu Religion. Von diesem Erklärungsansatz her könnte auch der Kult individualistisch-hedonistischen Lebens durchaus als Alltagsreligion verstanden werden. In ähnlichem Sinne interpretieren einige jüngere empirische Analysen auch die Intensiverfahrungen Jugendlicher (Porzelt 1999) oder Popmusik und Ekstase (Fermor 1999) als zeitgenössische religiöse Suchbewegungen.

Überzeichnet ist zweifellos auch diese Formel von der Erlebnisreligion. Aber sie zeigt, wo gelebte Religion oder, präziser funktionale Äquivalente von Religion in der Jugendkultur aufzuspüren sind. Das Portrait von Jana zeigt, dass Erlebnisorientierungen nicht in jedem Fall konträr zu traditionellen religiösen Orientierungen stehen müssen, sondern sich gegenseitig überlagern können, in ihrem Fall Techno-Begeisterung und evangelikale Religiosität.

IV. Konkretionen

Auf die religionspädagogische Notwendigkeit der Wahrnehmung solcher alltagsbezogener religiöser oder religionsäquivalenter Phänomene hat etwa Biehl (1998) hingewiesen. Er schlägt vor, dass sich Religionspädagogik wieder der Aufgabe zuwenden solle, „neue, vielfältige Formen gelebter Religion als das Unalltägliche im Alltäglichen wahrzunehmen“ (36). Auch Hans-Günter Heimbrock (1998) möchte die Religionspädagogik zur didaktischen Berücksichtigung von gelebter Religion ermutigen. „Wenn man nach Religiosität nicht an angestammten heiligen Plätzen, sondern in neuen Räumen sucht, dann wird gelebte Religion neu entdeckbar, nämlich insbesondere in der Freizeitkultur von Kindern und Jugendlichen“ (242). Die vielfältigen implizit religiösen Phänomene des erlebnisorientierten jugendkulturellen Unterhaltungsmilieus wären damit – nicht nur als Anknüpfungs- und Motivationsstrick! – auf die religionsdidaktische Agenda zu setzen: etwa die popkulturelle Welt der Musik,

die virtuellen Welten in Film und Computer, oder die darin präsentierten apokalyptischen Mythen. Zum offiziellen Unterrichtsgegenstand erhoben, können diese zum Gegenstand kritischer, intellektueller Auseinandersetzung werden. Und hier hätte Daniel nur scheinbar weniger Lernbedarf als Jana. Religionsdidaktisch beachtlich sind jedoch auch bereits die popkulturellen Gestaltungen fiktionaler, utopischer Gegenwelten – als implizit religiöse Phänomene. Wäre durch deren reflexiver Explikation nicht Widerspruch und Widerstand gegen die Apathie angesichts der oben skizzierten einengenden Alltagserfahrungen und verdüsterten Identitätskonstruktionsoptionen der Jugendlichen zu lernen?

Literatur

- Biehl, Peter, Der phänomenologische Ansatz in der Religionspädagogik, in: Hans-Günter Heimbrock (Hg.), Religionspädagogik und Phänomenologie. Von der empirischen Wendung zur Lebenswelt, Weinheim 1998, 15-46.
- Deutsche Shell (Hg.), Jugend 2002. Zwischen pragmatischem Idealismus und robustem Materialismus, Frankfurt a.M. 2002.
- Fermor, Gotthard, Ekstasis. Das religiöse Erleben in der Popmusik als Herausforderung an die Kirche, Stuttgart u.a. 1999.
- Heimbrock, Hans-Günter, Gelebte Religion im Klassenzimmer? In: Wolf-Eckart Failing/Hans-Günter Heimbrock, Gelebte Religion wahrnehmen. Lebenswelt – Alltagskultur – Religionspraxis, Stuttgart u.a. 1998, 233-255.
- Hurrelmann, Klaus, Das Modell des produktiv-realitätsverarbeitenden Subjekts in der Sozialisationsforschung, Zeitschrift für Sozialisationsforschung und Entwicklungssoziologie 3 (1983), 91-103.
- Hurrelmann, Klaus, Lebensphase Jugend. Eine Einführung in die sozialwissenschaftliche Jugendforschung, Weinheim 2004.
- Jugendwerk der Deutschen Shell (Hg.), Jugend '97. Zukunftsperspektiven, Gesellschaftliches Engagement, Politische Orientierungen, Opladen 1997.
- Knobloch, Hubert, Die unsichtbare Religion im Jugendalter. Geschlossene Sinngebiete, symbolische Universa und funktionale Äquivalente der Religion bei Jugendlichen, in: Werner Tzschentzsch/Hans-Georg Ziebertz (Hg.), Religionsstile Jugendlicher und moderne Lebenswelt, München 1996, 65-46.
- Kudera, Werner, Lebensführung als individuelle Aufgabe, in: Werner Kudera/G.G. Voß (Hg.), Lebensführung und Gesellschaft. Beiträge zu Konzept und Empirie alltäglicher Lebensführung, Opladen 2000, 77-89.
- Luckmann, Thomas, Die unsichtbare Religion, Frankfurt a.M. 1991.
- Porzelt, Burkhard, Jugendliche Intensiv-Erfahrungen. Qualitativ-empirischer Zugang und religionspädagogische Relevanz, Graz 1999.
- Roof, Wade C., A Generation of Seekers. The Spiritual Journeys of the Baby Boom Generation, San Francisco 1993.
- Roof, Wade C., Spiritual Marketplace. Baby Boomers and the Remaking of American Religion, Princeton 1999.
- Schulze, Gerhard, Die Erlebnisgesellschaft. Kultursoziologie der Gegenwart, Frankfurt a.M./New York 1992.
- Schulze, Gerhard, Identität als Stilfrage? Über den kollektiven Wandel der Selbstdefinition, in: Hans-Peter Frey/Karl Hauser (Hg.), Identität. Entwicklungen psychologischer und soziologischer Forschung, Stuttgart 1987, 105-124.
- Schulze, Gerhard, Kulissen des Glücks. Streifzüge durch die Eventkultur, Frankfurt a.M./New York 1999.
- Streib, Heinz, Research on Life Style, Spirituality and Religious Orientation of Adolescents in Germany, in: Leslie J. Francis/Mandy Robbins/Jeff Astley (Hg.), Religion, Education and Adolescence. International and Empirical Perspectives, Cardiff 2005, 131-163.
- Ziehe, Thomas, Vorwärts in die 50er Jahre? Lebensentwürfe Jugendlicher im Spannungsfeld von Postmoderne und Neokonservatismus, in: Dieter Baacke (Hg.), Neue Widersprüche, Weinheim 1985, 199-216.