

Oliver Gallina

Jugendmedienkultur Hip-Hop

*Jugendkulturspezifische Mediennutzung und
Medienkompetenz*

Bibliografische Information der Deutschen Nationalbibliothek:

Bibliografische Information der Deutschen Nationalbibliothek: Die Deutsche Bibliothek verzeichnet diese Publikation in der Deutschen Nationalbibliografie; detaillierte bibliografische Daten sind im Internet über <http://dnb.d-nb.de/> abrufbar.

Dieses Werk sowie alle darin enthaltenen einzelnen Beiträge und Abbildungen sind urheberrechtlich geschützt. Jede Verwertung, die nicht ausdrücklich vom Urheberrechtsschutz zugelassen ist, bedarf der vorherigen Zustimmung des Verlanges. Das gilt insbesondere für Vervielfältigungen, Bearbeitungen, Übersetzungen, Mikroverfilmungen, Auswertungen durch Datenbanken und für die Einspeicherung und Verarbeitung in elektronische Systeme. Alle Rechte, auch die des auszugsweisen Nachdrucks, der fotomechanischen Wiedergabe (einschließlich Mikrokopie) sowie der Auswertung durch Datenbanken oder ähnliche Einrichtungen, vorbehalten.

Copyright © 2008 Diplomica Verlag GmbH
ISBN: 9783836649759

Oliver Gallina

Jugendmedienkultur Hip-Hop

Jugendkulturspezifische Mediennutzung und Medienkompetenz

Diplomarbeit

Oliver Gallina

Jugendmedienkultur Hip-Hop

*Jugendkulturspezifische Mediennutzung und
Medienkompetenz*



Oliver Gallina

Jugendmedienkultur Hip-Hop

Jugendkulturspezifische Mediennutzung und Medienkompetenz

ISBN: 978-3-8366-4975-9

Herstellung: Diplomica® Verlag GmbH, Hamburg, 2010

Zugl. Universität Bielefeld, Bielefeld, Deutschland, Diplomarbeit, 2008

Dieses Werk ist urheberrechtlich geschützt. Die dadurch begründeten Rechte, insbesondere die der Übersetzung, des Nachdrucks, des Vortrags, der Entnahme von Abbildungen und Tabellen, der Funksendung, der Mikroverfilmung oder der Vervielfältigung auf anderen Wegen und der Speicherung in Datenverarbeitungsanlagen, bleiben, auch bei nur auszugsweiser Verwertung, vorbehalten. Eine Vervielfältigung dieses Werkes oder von Teilen dieses Werkes ist auch im Einzelfall nur in den Grenzen der gesetzlichen Bestimmungen des Urheberrechtsgesetzes der Bundesrepublik Deutschland in der jeweils geltenden Fassung zulässig. Sie ist grundsätzlich vergütungspflichtig. Zuwiderhandlungen unterliegen den Strafbestimmungen des Urheberrechtes.

Die Wiedergabe von Gebrauchsnamen, Handelsnamen, Warenbezeichnungen usw. in diesem Werk berechtigt auch ohne besondere Kennzeichnung nicht zu der Annahme, dass solche Namen im Sinne der Warenzeichen- und Markenschutz-Gesetzgebung als frei zu betrachten wären und daher von jedermann benutzt werden dürften.

Die Informationen in diesem Werk wurden mit Sorgfalt erarbeitet. Dennoch können Fehler nicht vollständig ausgeschlossen werden und der Verlag, die Autoren oder Übersetzer übernehmen keine juristische Verantwortung oder irgendeine Haftung für evtl. verbliebene fehlerhafte Angaben und deren Folgen.

© Diplomica Verlag GmbH

<http://www.diplomica.de>, Hamburg 2010

Für Lara

Ich danke Anna für all die Liebe, Unterstützung, Motivation und den Ansporn.

Ich liebe Dich!

Ich danke meinen Eltern für die viele Unterstützung und Geduld. Ich liebe Euch!

Ich danke Stefan für die spontane Hilfe und das Setzen dieser Arbeit.

Ich danke Hip-Hop für eine sehr schöne Zeit und viele positive Erfahrungen.

Inhalt

1.	Einleitung	2
2.	Jugend und Jugendkulturen.....	5
2.1	Überblick über die Entwicklung der Lebensphase Jugend.....	6
2.2	Aktuelle gesellschaftliche Rahmenbedingungen der Lebensphase Jugend	7
2.3	„Die Jugend als solche“ – Kennzeichen der Jugendphase zu Beginn des dritten Jahrtausends	9
2.4	Jugendkulturen als Identitätsstifter	10
	Exkurs: Jugend-Kultur – die „Kultur“ der Jugendkultur.....	12
2.5	Jugendkultur, Subkultur, Szene – Nomenklaturen.....	14
2.6	Jugendkulturen und ihre Medien	17
3.	Jugendkultur Hip-Hop	21
3.1	Von New York nach Heidelberg – Eine Welle schwappt über den großen Teich.....	22
3.2	Die Ausdrucksformen der Hip-Hop-Kultur	26
3.2.1	DJing	27
3.2.2	MCing	29
3.2.3	B-Boying.....	30
3.2.4	Writing	31
3.3	Vom Underground zum Mainstream und wieder zurück – die Entwicklungen der Jugendkultur Hip-Hop in Deutschland	33
3.4	Merkmale der Jugendkultur Hip-Hop zu Beginn des dritten Jahrtausends	35
4.	Medienkompetenz.....	39
4.1	Das Konzept „Medienkompetenz“ nach Dieter Baacke (Bielefelder Medienkompetenzmodell)	39
4.1.1	Der Kompetenzbegriff	40
4.1.2	Die vier Dimensionen der Medienkompetenz.....	41
4.2	Erweiterungen, Ergänzungen, Kritik an Baackes Ausarbeitung	45
4.3	Medienkompetenz versus Medienbildung?	49
4.4	Massenmedien und neue Medien in der Lebenswelt von Jugendlichen	50
4.5	Medienkompetenz in der Entwicklung Jugendlicher zu Beginn des dritten Jahrtausends	51
5.	Medienkompetenz in Jugendkulturen	53
5.1	Die Bedeutung von (neuen) Medien für Jugendkulturen heute	53
5.2	Verschiedene Formen der Mediennutzung in Jugendkulturen	56
5.3	Bedeutung und Vermittlung von Medienkompetenz in Jugendkulturen.....	59
6.	Medienkompetenz in der Jugendkultur Hip-Hop	61
6.1	Die Medien der Jugendkultur Hip-Hop und ihre Nutzung	62
6.2	Die besondere Bedeutung von neuen Medien für die Jugendkultur Hip-Hop	69
6.3	Spezifische Aneignung von Medienkompetenz in der Jugendkultur Hip-Hop	71
6.3.1	DJing	72
6.3.2	MCing	76
6.3.3	B-Boying.....	80
6.3.4	Writing	85
6.4	Fazit und Ausblick	91

Literaturverzeichnis

Onlinedokumente

Abbildungsverzeichnis und Bildnachweise

Erklärung

1. Einleitung

In der vorliegenden Arbeit werde ich mich mit der Jugendkultur Hip-Hop unter besonderer Betrachtungsweise der Mediennutzung und Medienkompetenz ihrer Aktivisten und Anhänger beschäftigen. Ziel dabei soll es sein, die zwei verschiedenen pädagogischen Konzepte oder Ansatzweisen „Jugendkultur“ und „Medienkompetenz“ miteinander zu verbinden, genauer gesagt die Jugendkultur, und im Besonderen die Hip-Hop-Jugendkultur, unter dem Blickwinkel der Medienpädagogik und dem Konzept der Medienkompetenz zu betrachten. Ich habe mich aus mehreren Gründen für die Jugendkultur Hip-Hop als thematischen Schwerpunkt für diese Arbeit entschieden: Zum einen hat Hip-Hop seit über 30 Jahren, davon seit mehr als 25 Jahren auch in Deutschland, als Jugendkultur Bestand und kann als „weltweit die erfolgreichste und langlebigste jugendliche Populärkultur“ (Ferchhoff, 2007, S. 202) bezeichnet werden. Dabei sind die zentralen Werte dieser Jugendkultur – Respekt, Toleranz und friedlicher Wettstreit – unter den meisten Anhängern und Aktivisten auch heute noch aktuell. Weiterhin hat diese kreative Jugendkultur wie kaum eine andere die Jugendlichen, die Popkultur und auch die dominierende Kultur der westlichen Gesellschaften nachhaltig geprägt: mit ihrer Musik, mit ihrer Mode, ihren Symbolen und Sprechweisen (vgl. ebd., S. 202f.) und vor allem den im Stadtbild jeder westlichen Groß- und auch Kleinstadt sichtbaren Graffitis. Auch hat die Hip-Hop-Kultur eine Vielzahl an eigenen Medien und Medienformen entwickelt: neben den grundlegenden Elementen DJing, MCing, Breakdance und Graffiti, die jeweils für sich schon als eigene jugendkulturelle Medien anzusehen sind, auch eine Fülle an weiteren Formen der jugendkulturspezifischen Mediennutzung.

Die genannte Aufzählung liefert sowohl die Gründe für mein eigenes, langjähriges Engagement in der Bielefelder Hip-Hop-Szene als auch für die Auswahl dieser Jugendkultur für die nun vorliegende Diplomarbeit. Den Themenkomplex der Medienpädagogik und insbesondere das Theoriekonzept der Medienkompetenz habe ich aus persönlichem sowie fachlichem Interesse an der Arbeit mit Medien ausgewählt. Somit lag es für mich nahe, die beiden genannten Bereiche in dieser Arbeit zu verbinden.

Ausgangspunkt für die Bearbeitung des Themas soll zunächst die Bedeutung der Lebensphase Jugend und der Jugendkulturen für die Entwicklung und Identitätsbildung von jungen Menschen sein. Die „Jugend“ als eigenständige Lebensphase zwischen Kindheit und Erwachsenenalter hat sich erst im Laufe der Geschichte herausgebildet

und kann erst seit der Mitte des letzten Jahrhunderts als gültige Phase für nahezu alle Schichten und Milieus der westlichen Gesellschaften postuliert werden. Hier sind seitdem auch die Jugendkulturen als ein zentrales Element für die Entwicklung der Jugend und ihrer Einstellungen, für die Sinnggebung und Identitätsstiftung durch Idole, Rollenvorbilder, Wertesysteme und Weltbilder, zu erkennen. Ein Exkurs zum Begriff der „Kultur“ und ihrer Bedeutung, auch und gerade im Sinne von „Jugendkultur“, soll eine begriffliche und definitorische Eingrenzung ermöglichen und dem Leser das Verständnis der unterschiedlichen Konzepte erleichtern. An dieser Stelle geht es dann auch um die Abgrenzung oder besser gesagt Unterscheidung der Begrifflichkeiten Jugendkultur, Subkultur und Szene. Da die Beschäftigung mit den Medien der Jugendkulturen den Schwerpunkt dieser Arbeit darstellt, folgt hier auch eine allgemeine Beschreibung der in Jugendkulturen üblichen Medien und Mediennutzungsformen.

Als Nächstes werde ich die Jugendkultur Hip-Hop als eine relativ junge, aktuelle und die meiner Meinung nach momentan größte jugendkulturelle Strömung näher beleuchten. Dabei werde ich von ihren historischen Ursprüngen in den Ghettos der USA ausgehen und die weitere Entwicklung mit ihrer Verbreitung bis nach Deutschland und den Anfängen der Jugendkultur in der Bundesrepublik beschreiben. Ebenso werde ich die jüngsten Entwicklungen der deutschen Hip-Hop-Kultur und deren Erscheinungsbild und Merkmale zu Beginn des dritten Jahrtausends erläutern.

In einem weiteren Schritt werde ich das Konzept „Medienkompetenz“ vorstellen, wobei ich mich an der Ausarbeitung von *Baacke* orientieren werde, aber auch auf Erweiterungen, Änderungen und Kritikpunkte eingehe sowie die aktuelle theoretische Diskussion, etwa um die Begrifflichkeiten von Medienkompetenz und Medienbildung, aufgreife. Die vier von *Baacke* beschriebenen Dimensionen der Medienkompetenz sollen im Hinblick auf ihre Bedeutung in der Entwicklung von Kindern und Jugendlichen (unter dem Schlagwort der Schlüsselkompetenz) und unter Einbeziehung der seit der Erarbeitung des Konzepts sich weiterentwickelten neuen Medien aktualisiert und mit Beispielen unterfüttert werden.

Den Kernpunkt der Arbeit bildet im Anschluss die jugendkulturspezifische Bedeutung und Vermittlung von Medienkompetenz in den unterschiedlichen Bereichen der Jugendkulturen und ihrer Medien. Medienkompetenz als Schlüsselkompetenz in der mediatisierten Gesellschaft zu Beginn des dritten Jahrtausends wird zunehmend nicht mehr in der klassischen Bildungsinstitution Schule, sondern in informellen Situationen, wie zum Beispiel in Jugendkulturen und Szenen, erworben

Nach der allgemeinen Beschreibung der Bedeutung von Medienkompetenz für die Jugendkulturen zu Beginn des dritten Jahrtausends werde ich auf die Besonderheiten der Jugendkultur Hip-Hop in der Verbindung mit der Theorie der Medienkompetenz eingehen. Dabei geht es zunächst um die jugendkulturspezifischen Medien, die Zeitschriften, Internetseiten, Diskussionsforen, Mixtapes, Musik-, Graffiti- und Breakdance-Videos oder DVDs und ihre Nutzung. Anhand von einigen Beispielen sollen die Medien und ihre spezifischen Nutzungsformen weiter verdeutlicht werden. Anschließend werde ich explizit für jede der Kulturformen der Hip-Hop-Kultur die einzelnen Dimensionen der Medienkompetenz nach *Baacke* beschreiben. Anhand der einzelnen Bereiche DJing, MCing, B-Boying und Writing sowie von typischen Szenemedien werde ich jeweils die vier Dimensionen der Medienkompetenz beispielhaft aufzeigen und in ihrer speziellen Bedeutung und Ausformung im Rahmen der Jugendkultur Hip-Hop ausdifferenzieren. Mit dieser Explikation und Beschreibung werde ich das theoretische Modell der Medienkompetenz konkret auf die Jugendkultur Hip-Hop, ihre jugendkulturspezifischen Medien und Mediennutzungsmuster anwenden.

Am Abschluss der Arbeit erfolgen in einem Fazit ein medienpädagogischer Blick auf die Jugendkultur Hip-Hop und eine zusammenführende Betrachtung der Anwendung des Medienkompetenzkonzepts auf die Jugendmedienkultur Hip-Hop.