

Hochschule Neubrandenburg
Fachbereich Soziale Arbeit, Bildung und Erziehung
Studiengang Soziale Arbeit

BACHELORARBEIT

Hip-Hop als Jugendkultur in der Jugendarbeit

Vorgelegt von: Luisa Gerth

Erstgutachter: Prof. Dr. Matthias Tischer
Zweitgutachter: Dr. Franz Triebenecker

Tag der Einreichung: 14.07.2022

Inhalt

Intro	1
1. Jugendarbeit	3
1.1. Definition und Rechtliche Grundlagen	3
1.2. Prinzipien und Ziele der offenen Jugendarbeit	4
1.3. Jugendkulturarbeit.....	7
2. Jugend, Jugendphase, Jugendalter	7
2.1. Begriffsbestimmung.....	7
2.2. Entwicklungsaufgaben der Jugendphase	10
3. Jugendkultur/ Jugendszene	12
3.1. Jugendkultur.....	12
3.2. Jugendkulturelle Szenen	14
3.3. Bedeutung von Jugendkulturen/ Jugendszenen.....	15
4. Hip-Hop.....	16
4.1. Definition und Allgemeines	16
4.2. Die 4 Elemente des Hip-Hops	17
4.2.1. DJing.....	18
4.2.2. MCing/ Rap.....	19
4.2.3. Breakdancing	19
4.2.4. Graffiti/ Writing	20
4.3. Geschichte	22
4.4. Hip-Hop in Deutschland.....	23
4.5. Kritik an Hip-Hop	25
5. Hip Hop als Jugendkultur.....	27
5.2. Werte und Szenespezifisches Gedankengut der Hip-Hop Szene	27
5.3. Funktion und Bedeutung der Hip-Hop Jugendkultur für Jugendliche	28
6. Hip-Hop in der Jugendarbeit	30

6.1. Hip-Hop Spezifische Projekte	30
6.1.1. Freizeitorientierte Projekte	31
6.1.2. Gewaltpräventive Projekte	38
6.2. Zugewinn für die Jugendlichen	41
6.2.1. Unterstützung bei der Subjektbildung	43
6.2.2. Unterstützung bei den Entwicklungsaufgaben	45
6.3. Gemeinsame Aufarbeitung der Kritik an Hip-Hop.....	47
Outro.....	50
Quellen	53

Intro

Wenn man den Begriff Hip-Hop hört, kommt einem zunächst der Rap in den Sinn. Die sprachliche und musikalische Umsetzung dieser Szene, ist jedoch nur ein kleiner Teil, dieser Kultur. Dass die Musik einen hohen Stellenwert hat, ist nicht zu bestreiten, dennoch gibt es noch weitere wichtige Bestandteile die den Hip-Hop als Gesamtpaket ausmachen. So gibt es die Ausdrucksformen der Sprache, des Bildes, des Tanzes und Musik. Besser gesagt handelt es sich um die vier Elemente des Hip-Hops; Rap, Graffiti, Breakdance und DJing.

In der Zeit der Jugend, einer der bedeutsamsten Phasen im Leben, ist man mit zahlreichen Anforderungen und Aufgaben beschäftigt. Diese gilt es dann in kurzer Zeit und von guter Qualität zu erledigen. Der Druck zu hohen Leistungen, welchen Heranwachsenden ausgesetzt sind, steigt immer weiter an, wodurch Jugendliche Räume suchen, um sich hiervon zu distanzieren. Genau diese Räume bieten Jugendkulturelle Szenen, wie die Hip-Hop Szene, welche zu einem großen Bestandteil des jugendlichen Umfelds geworden sind. Sie geben ihnen die Möglichkeit sich auszuprobieren und zu orientieren.

Die Bachelorarbeit soll auf Basis dieser These den Stellenwert von jugendkulturellen Szenen für Jugendliche und besonders die der Hip-Hop-Szene näher beleuchten. Die Wahl dieser Jugendkultur resultiert daraus, dass Hip-Hop zu den größten Jugendszenen weltweit gehört und sie somit große Relevanz für viele Jugendliche hat. Aber auch mich persönlich prägt der Hip-Hop als Konsumentin, weshalb ein großes Interesse dafür besteht.

Die Hip-Hop-Szene bietet Jugendlichen viele Möglichkeiten sich mittels Kreativität zu entfalten und auszudrücken, ob durch Worte, durch Tanz oder durch das Spraying. Hip-Hop kann die persönliche Entwicklung durchaus positiv beeinflussen, jedoch ist er in der Gesellschaft oft noch größtenteils negativ geprägt. So haben viele Unwissende eine abwehrende Haltung gegenüber jugendkulturellen Szenen. Aus diesem Grund möchte ich in dieser Arbeit darstellen, welchen Einfluss Szenen für die Entwicklung Heranwachsender haben kann und welche Vorteile die Hip-Hop Szene für sie bietet.

Diese Arbeit handelt von jugendkulturellen Szenen und welche Bedeutung diese für Jugendliche im Allgemeinen hat und legt, im weiteren Verlauf, die Aufmerksamkeit auf die Hip-Hop-Kultur. Die Leitfragen dieser Thesis sind:

- Welchen Einfluss bzw. Bedeutung und Vorteile haben jugendkulturelle Szenen und vor allem die Hip-Hop-Szene, für junge Menschen?
- Welche Potentiale birgt die Jugendkultur Hip-Hop für die offene Jugendarbeit und wie können diese in Projekten genutzt werden?

In der vorgelegten Arbeit werde ich zuerst auf die Begriffe Jugendarbeit, Jugend und Jugendkulturen eingehen, diese definieren und die wichtigsten Aspekte, die für die Fragestellungen relevant sind, erläutern. Hierbei werde ich mich genauer auf Themen wie die Entwicklungsaufgaben in der Jugendphase und die Bedeutung von Jugendkulturen allgemein konzentrieren. Im weiteren Verlauf komme ich auf die Jugendkultur Hip-Hop zurück. Hier beschreibe ich die 4 Elemente des Hip-Hops, die geschichtliche Entwicklung dieser Szene und die Hip-Hop Szene in Deutschland. Des Weiteren werde ich mich mit den kritischen Themen dieser Jugendszene auseinandersetzen. Im nächsten Punkt bringe ich die Jugend und den Hip-Hop zusammen und behandle die Themen Werte und Gedankengut des Hip-Hops, sowie deren Funktion und Bedeutung für Jugendliche. Im letzten Punkt wird Hip-Hop in Verbindung mit der Jugendarbeit gesetzt. Hier stelle ich verschiedene Beispielprojekte vor, die in der offenen Jugendarbeit Anwendung finden können. Dabei unterscheide ich in freizeit- und gewaltpräventive Projekte. Anschließend erläutere ich, welchen Zugewinn die Jugendlichen sowohl in der Subjektbildung als auch bei der Unterstützung ihrer Entwicklungsaufgaben durch die Hip-Hop spezifischen Projekte machen können. Abschließend nenne ich Herangehensweisen für die gemeinsame Aufarbeitung der Kritik an Hip-Hop und komme dann zum Fazit.

1. Jugendarbeit

In dieser Arbeit möchte ich die Verbindung zwischen der Hip-Hop-Szene und der offenen Jugendarbeit darstellen. Daher gehe ich nun auf die offene Jugendarbeit, sowie deren Prinzipien ein und behandle anschließend die Jugendkulturarbeit.

1.1. Definition und Rechtliche Grundlagen

Die Offene Jugendarbeit ist Teil der Kinder- und Jugendarbeit und ein sozialpädagogisches Handlungsfeld in der Kinder- und Jugendhilfe¹.

Sie definiert sich als ein komplexes (sozial)pädagogisches Handlungsfeld der Sozialen Arbeit mit einem sozialräumlichen Bezug und einem jugend- und bildungspolitischen Auftrag. Offene Jugendarbeit begleitet und fördert Heranwachsende in ihrer Selbstständigkeit und Mündigkeit und integriert sie in gesellschaftliche Gestaltungs-, Aneignungs- sowie Bildungsprozesse. Sie bietet den Jugendlichen außerdem „Begegnungsräume“ in den Kommunen, die dort als Erfahrungs-, Entfaltungs-, Aneignungs- und Bildungsmöglichkeiten fungieren und von Fachkräften (sozial)pädagogisch begleitet werden. Dies können beispielsweise Jugendzentren, Jugendtreffs, Jugendcafés oder Jugendkulturzentren sein, die sich durch eine gewisse Mittelpunkt- und Raumfunktion auszeichnen. Die offene Jugendarbeit wird vornehmlich lebensweltorientiert im öffentlichen Raum bzw. im Sozialraum der Jugendlichen angeboten.² Daher gibt es neben den stationären Einrichtungen auch mobile Angebote, wie aufsuchende Jugendarbeit, Spielmobile und Straßensozialarbeit. Die Arbeitsfelder verlaufen fließend ohne klare Abgrenzung.³

Rechtlich ist sie im § 11 im Achten Sozialgesetzbuch (SGB VIII) verankert, jedoch erfolgt dort keine weitere Klärung. Somit gehört sie zu den ‚weichen‘ Pflichtleistungen, was heißt, dass der Gesetzgeber die quantitative und qualitative Ausgestaltung offenlässt.⁴ Der offenen Jugendarbeit unterliegt kein durchstrukturierter oder funktionsbestimmender Ansatz, wie beispielsweise in Schulen. Dennoch wird ihr ein Bildungs- und Erziehungsauftrag zuteil, wodurch sie mit ihren Möglichkeiten und Anforderungen stets zwischen Bildung und Kontrolle steht. Zum einen soll offene Jugendarbeit Freiräume

¹ Vgl. Schmidt 2011, S. 7

² Vgl. Steirischer Dachverband der Offenen Jugendarbeit, o.D. , Onlinequelle

³ Vgl. Schröer/Struck/Wolff 2002, S.706f

⁴ Vgl. Schröer/Struck/Wolff 2002, S.705

für Jugendliche schaffen und als Initiator für Bildungsprozesse fungieren. Auf der anderen Seite jedoch, soll sie ebenso die Werte und Normenvorstellungen der Gesellschaft vermitteln.⁵

Die offene Jugendarbeit hat die Kinder und Jugendlichen als Zielgruppe. Sie berücksichtigt bei ihren Angeboten und Methoden besonders die Lebenswelten und Interessen der Heranwachsenden. Diese sind beispielsweise Musik, Kleidung, Jugendszenen und Jugendstile.⁶

Um ihre Ziele zu verfolgen, greift die offene Jugendarbeit auf die im Folgenden genannten Prinzipien zu, welche bei der Konzeptionierung von Projekten beachtet werden sollten.

1.2. Prinzipien und Ziele der offenen Jugendarbeit

Die Ziele der Offenen Jugendarbeit sind an die zu bewältigenden Entwicklungsaufgaben im Jugendalter gebunden. Die Entwicklungsaufgaben umfassen die Umsetzung von körperlichen, psychischen, sozialen und ökologischen Anforderungen der Persönlichkeitsentwicklung in sozial und kulturell akzeptierten Verhaltensprogrammen und werden von den klassischen Sozialisationsinstanzen unterstützt und begleitet. Dazu jedoch im weiteren Verlauf mehr. Offene Jugendarbeit begleitet Heranwachsende bei der Bewältigung dieser Aufgaben und verfolgt dabei unterschiedliche Methoden der Sozialen Arbeit.⁷

Charakterisiert wird die offene Jugendarbeit durch Offenheit, Marginalität und Diskursivität. Im Gegensatz zur Schule ist die offene Jugendarbeit durch die freiwillige Teilhabe der Heranwachsenden gekennzeichnet. Hieraus ergibt sich die Offenheit, da die Jugendlichen immer die Möglichkeit haben, freiwillig an Angeboten der Einrichtung teilzunehmen oder diese abzulehnen. Durch die „Komm-Struktur“ setzt sich die Zielgruppe aus den Jugendlichen zusammen, die die Einrichtung besuchen. Diese Offenheit spiegelt sich auch in der Ausgestaltung des zeitlichen Rahmens und der allgemeinen Durchführung der Angebote wider, welche sich nach den Bedürfnissen und Interessen der Jugendlichen richtet. Somit wird den Jugendlichen eine vielfältige

⁵ Vgl. Fimpler/Hannen 2016, S. 97f

⁶ Vgl. Witte 2007, S. 45

⁷ Vgl. Steirischer Dachverband der Offenen Jugendarbeit, o.D. , Onlinequelle

Mitbestimmung und Mitgestaltung ermöglicht.⁸ Des Weiteren bezieht sich die Offenheit der Offenen Jugendarbeit und ihrer Angebote auf die kulturelle, weltanschauliche und politische Ungebundenheit.⁹

Die Marginalität steht dafür, dass die offene Jugendarbeit im Vergleich zu Instanzen wie Familie und Schule von der Gesellschaft als untergeordnet angesehen wird. Gleichzeitig nimmt es sich die offene Jugendarbeit zur Aufgabe, die Unzulänglichkeiten dieser Sozialisationsinstanzen innerhalb des Freizeitbereiches ins Gleichgewicht zu bringen. Durch die Offenheit und Freiwilligkeit der Adressat*innen kann die offene Jugendarbeit im vollen Interesse der Jugendlichen agieren.¹⁰

Der Begriff Diskursivität meint die gemeinsame Aushandlung der Angebote und Themen in der offenen Jugendarbeit. Durch die strukturelle Offenheit und Freiwilligkeit bekommen die Jugendlichen die Möglichkeit durch eine aktive Teilhabe die jeweiligen Situationen, Angebote und Möglichkeiten mitzugestalten. Das eigenständige Einbringen und Mitbestimmen unterstreichen auch den partizipativen Charakter der offenen Jugendarbeit. Die wenigen strukturellen Vorgaben und Anforderungen ermöglichen es den Sozialarbeiter*innen auch, auf die Interessen und Bedürfnisse der Heranwachsenden einzugehen.¹¹

Die offene Jugendarbeit ist außerdem:

- **Niederschwellig:** Konzeption, Wahl und Gestaltung der Angebote sind niederschwellig, der Zugang zu ihnen ist frei und einfach
- **Überparteilich:** Die Angebote und Aktivitäten der offenen Jugendarbeit sind überparteilich und überkonfessionell.
- **Freiwillig:** Die Nutzung der Einrichtungen und Angebote ist freiwillig, Entscheidungsfreiheit über Aktivitäten und Dauer
- **Kostenlos:** Die Angebote der Offenen Jugendarbeit bringen keine Kosten, Verpflichtungen oder Konsumzwang mit sich
- **Geschlechtergerecht:** Geschlechterreflektierende Arbeit mit dem Ziel Benachteiligung abzubauen, Gleichberechtigung und selbstbestimmte Geschlechtsidentität mit vielfältigen Facetten zu fördern
- **Partizipativ:** aktives Mitgestalten und Einbringen bei den Angeboten und deren Normen

⁸ Vgl. Fimpler/Hannen 2016, S. 98f

⁹ Vgl. Steirischer Dachverband der Offenen Jugendarbeit, o.D. , Onlinequelle

¹⁰ Vgl. Fimpler/Hannen 2016, S. 101f

¹¹ Vgl. Fimpler/Hannen 2016, S. 103f

- **Bildungsgerecht:** Alle Jugendlichen bekommen gleiche Rechte auf Bildung, welche die Offene Jugendarbeit mit unterschiedlichen Angeboten bietet
- **Beziehungskontinuierlich:** Jugendlichen erleben Konsequenzen ihres Handelns durch Fachkräfte nicht als endgültige Folge, sondern als Bildungs- und Erziehungsangebot, fachlich begleitetes Weiterentwickeln
- **Inklusiv:** Prägung einer vielfältigen und toleranten Gesellschaft, in der alle Jugendlichen dieselben Chancen und Rechte auf partizipative Gestaltung ihres Lebens haben¹²

Die genannten Handlungsansätze und Prinzipien streben natürlich auch bestimmte Ziele an. Im Vordergrund steht die Hilfe zur Lebensbewältigung, die Heranwachsende in ihrer entsprechenden Phase unterstützt und befähigt, sich mit ihren eigenen Themen und Problematiken auseinander zu setzen. Böhnisch beschreibt dies als das „Streben nach psychologischer Handlungsfähigkeit.“¹³ Ein weiteres Ziel ist die zur Verfügungstellung eines Ortes, an dem alle Jugendlichen die Möglichkeit haben, an Bildungsangeboten teilzunehmen.¹⁴ Außerdem möchte die offene Kinder- und Jugendarbeit nicht nur kurzfristige Hilfeleistungen bieten, sondern auch langfristige Veränderungen. So befähigt sie die Jugendlichen selbstständig zu handeln, für ihre eigenen Interessen einzustehen und sich für andere Individuen einzusetzen. So soll auch der Sinn für soziale Gerechtigkeit und eine demokratische Grundhaltung gestärkt werden. Weiter ist es Ziel der offenen Jugendarbeit die Jugendlichen anzusprechen, die sonst nicht erreicht werden können oder nicht wissen, an wen sie sich wenden können. Damit verknüpft ist das Ziel präventiver Arbeit, die dazu beitragen soll, Risiken und andere Einflüsse, die zur negativen Entwicklung beitragen zu vermeiden und positive Faktoren aufzubauen.¹⁵

¹² Vgl. Steirischer Dachverband der Offenen Jugendarbeit, o.D. , Onlinequelle

¹³ Böhnisch, 2012, S.44

¹⁴ Vgl. Lindner, 2009, S.104

¹⁵ Vgl. Wyrobnik, 2012, S.30

1.3. Jugendkulturarbeit

Aufgrund der Tatsache, dass Hip-Hop in meiner Arbeit als explizites Arbeitsmedium eingesetzt wird, darf ich den Ansatz der Jugendkulturarbeit nicht außenvor lassen.

Die Jugendkulturarbeit, welche auch als kulturelle Jugendarbeit oder Kulturpädagogik bekannt ist, ist eine Methode der Offenen Jugendarbeit. Hier präsentieren sich verschiedenste jugendkulturelle Szenen in der Öffentlichkeit und den Jugendlichen werden Möglichkeiten zur Entfaltung der Kreativität und Selbstdarstellung nähergebracht. Kulturelle Jugendarbeit bietet eine große Bandbreite an Methoden, Themen und Angeboten. Diese steuern dazu bei, die persönliche Entwicklung zu fördern und die Fähigkeit der kulturellen Wahrnehmung, sowie soziales Engagement und gesellschaftliche Mitverantwortung zu steigern. Die Jugendkulturarbeit setzt an den Ressourcen der Heranwachsenden an und arbeitet prozess- und produktorientiert. Sie kann Schlüsselqualifikationen, sowie soziale Handlungskompetenzen vermitteln und trägt dazu bei, alternative Strategien zur Problemlösung zu entwickeln. Letztlich werden in der kulturellen Jugendarbeit die Partizipation, Selbstverantwortung, Gleichberechtigung und Inklusion von Jugendlichen gefördert. Dabei setzt sie auf die Freiwilligkeit und den Ansatz der Alltags- und Lebensweltorientierung.¹⁶

2. Jugend, Jugendphase, Jugendalter

Jugendkulturelle Szenen und auch das Jugendalter selbst werden zunehmend komplexer. Um das Thema Hip-Hop in der Arbeit mit Jugendlichen umfassend zu ergreifen, soll zunächst die Jugend definiert werden. Weiter wird in diesem Abschnitt auf die Entwicklungsaufgaben eingegangen.

2.1. Begriffsbestimmung

Zu Beginn dieses Kapitels ist vorwegzusagen, dass es viele verschiedene Begriffsbestimmungen von Jugend gibt. Daher ist eine genaue Definition vom Jugendbegriff zu komplex.

¹⁶ vgl. Schulz 2010, S. 87f

Hurrelmann/ Quenzel definieren die Jugend als einen biologischen, psychischen und biografischen Abschnitt, der eine Phase im menschlichen Lebenslauf einnimmt. Wie bei allen Lebensphasen, wird diese durch die körperliche Entwicklung und durch kulturelle, wirtschaftliche, soziale und ökologische Faktoren definiert und beeinflusst.¹⁷

Auch Sander/Vollbrecht bringen Begriffsbestimmungen der Jugendphase an. Zum einen bezieht sich der Begriff auf Menschen im Alter zwischen 13 und 21 Jahren. Zum anderen kann auch der Zeitraum der Entwicklung, der Heranwachsenden vonseiten der Gesellschaft zugestanden wird, gemeint sein.¹⁸

Biografisch ist die zeitliche Ausdehnung der Lebensphase „Jugend“ kontinuierlich gewachsen. Noch Anfang des 20. Jahrhunderts, spielte die Jugend als eigene Phase im Lebenslauf noch keine Rolle. Als Ausprägung der biologischen und psychischen Entwicklung eines Heranwachsenden gab es diese Phase zwar, jedoch wurde diese kulturell und gesellschaftlich nicht wahrgenommen und ausgestaltet. Erst durch die Industrialisierung und die Veränderungen, die damit einhergingen, wie zum Beispiel eine allgemeine Schulpflicht, entstand die eigenständige Jugendphase. Diese war bis zum zweiten Weltkrieg jedoch nur den Menschen mit einem hohen finanziellen Einkommen vorbehalten. Im Prozess der Modernisierung wurde die Jugendphase schließlich allen Heranwachsenden ermöglicht. Durch den steigenden Bildungsdruck und die höher werdenden Ansprüche hinsichtlich der Qualifizierung, kam es zu einer Verlängerung der Schulzeit, wodurch sich auch die Phase der Jugend verlängerte.¹⁹

Die Jugendphase hat sich seitdem in den letzten Jahrzehnten auf durchschnittlich fünfzehn Jahre verlängert, wodurch sie einer der wichtigsten Phasen im menschlichen Lebenslauf geworden ist. Dies lässt sich darauf zurückführen, dass die Heranwachsenden immer früher geschlechtsreif bzw. pubertär werden und gleichzeitig der Einstieg ins Erwachsenenleben und die Familiengründung immer später wird.²⁰ Aber auch längere Schul- und Ausbildungszeiten, permanente "Warteschleifen", Zweit- und Drittausbildung, veränderte Ablöseprozesse vom Elternhaus, längere Phasen von Arbeitslosigkeit, Funktionsverluste der Familie und gesellschaftlicher Institutionen können die Länge der Jugendphase beeinflussen.²¹

¹⁷ Vgl. Hurrelmann/ Quenzel, 2013, S.11

¹⁸ Vgl. Sander/ Witte 2015, S. 725

¹⁹ Vgl. Hurrelmann/ Quenzel, 2013, S.19f

²⁰ Vgl. Hurrelmann/ Quenzel, 2013, S.11f

²¹ Vgl. Ferchhoff 2007, S. 93

Heute lässt sich die Jugendphase in drei Abschnitte einteilen:

1. Die Phase der frühen Jugend: 12- bis 17- Jährige in der „pubertären Phase“
2. Die Phase der mittleren Jugend: 18- bis 21- Jährige in der „nachpubertären Phase“
3. Die Phase der späten Jugend: 22- bis 27-Jährige in der Übergangszeit auf die Erwachsenenrolle

Die Jugendphase ist nicht mehr nur als reine Durchgangsphase vom Kind zum Erwachsenen zu sehen, sondern als eine eigenständige Lebensphase, in der die Persönlichkeitsdynamik neu bestimmt wird. Sie wird charakterisiert durch kreatives und eigenständiges Gestalten sowie durch produktive und aktive Auseinandersetzung mit den inneren und äußeren Lebensbedingungen.²²

Die Jugendphase beginnt aus der Sicht der Entwicklungs- und Persönlichkeitspsychologie mit dem Eintreten der Geschlechtsreife bzw. der Pubertät. Die im Körper stattfindenden hormonellen, anatomischen und psychologischen Veränderungen haben Auswirkungen auf die soziale und seelische Ebene. Infolgedessen ist eine Neuprogrammierung von psychischen, physischen und sozialen Regulierungs- und Bewältigungsmustern notwendig, da sich diese gänzlich vom Kindesalter unterscheiden. Waren die Imitation und Identifikation mit den Eltern im Kindesalter noch vorherrschende Mechanismen, treten diese im Jugendalter nun deutlich in den Hintergrund.²³

Oftmals wird die Jugendphase noch als eine generell krisenhafte Zeit dargestellt. Sie ist jedoch eine Phase konstruktiver, körperlicher, sozialer und seelischer Anpassung, die keineswegs immer krisenhaft und problematisch wahrgenommen wird. Tatsächlich zeigen wenige Jugendliche das unvorhersehbare Verhalten was ihnen oft zugeschrieben wird.²⁴

Das Ende des Jugendalters ist nicht an einen bestimmten Zeitpunkt gebunden, sondern an das Erreichen der psychologischen und soziologischen Merkmale der Entwicklungsaufgaben der Jugendphase.²⁵

²² Vgl. Hurrelmann/ Quenzel 2013, S. 45f

²³ Vgl. Hurrelmann/ Quenzel 2013, S. 26f

²⁴ Vgl. Scherr 2009, S.116

²⁵ Vgl. Schulz 2010, S.26

2.2. Entwicklungsaufgaben der Jugendphase

Trotz unterschiedlicher Herangehensweisen bei der Definition von Jugend, gibt es Einigkeit darüber, dass in der Jugendphase unterschiedliche Entwicklungsaufgaben bewältigt werden müssen.

In der Entwicklungspsychologie haben sich die Entwicklungsaufgaben als ein Konzept etabliert, welches durch die körperlichen, psychischen und sozialen Anforderungen der einzelnen Lebensphasen individuelle Verhaltensweisen hervorbringt.²⁶ Entwicklungsaufgaben sind jene Aufgaben, die sich in einer bestimmten Lebensperiode stellen. Wenn diese von den Jugendlichen erfolgreich durchgeführt werden, bringt es ihnen nach Havighurst Glück und Erfolg. Andererseits führt das Versagen zu Konsequenzen wie Unzufriedenheit, Ablehnung durch die Gesellschaft und Schwierigkeiten bei späteren Aufgaben.²⁷

Die Entwicklungsaufgaben, die an die Heranwachsenden gestellt werden, differenzieren sich je nach Alter. So sind die Aufgaben, in der Jugendphase andere als in der Kindheit.

Die Entwicklungsaufgaben entstehen einerseits durch die Erwartungen der Gesellschaft wie zum Beispiel von der Familie, Schule, Peergroup und dem weiteren sozialen Umfeld. Andererseits resultieren sie aus individuellen Vorstellungen und Ansprüchen an sich selbst. Auch biologische Prozesse wie die physische Reifung und Entwicklung haben einen großen Einfluss. Zudem lassen sich die Entwicklungsaufgaben in verschiedene Bereiche einteilen. Einer der Bereiche umfasst die persönlichen Entwicklungsaufgaben, die von psychischen und biologischen Gesichtspunkten abhängig sind, während der andere die Aufgaben in Bezug auf zwischenmenschlichen Kontakt umfasst. Der dritte Bereich umfasst die gesellschaftlichen Entwicklungsaufgaben. Diese resultieren aus den veränderten sozialen und kulturellen Anforderungen. Außerdem kann noch zwischen allgemeinen Entwicklungsaufgaben und individuellen Entwicklungsaufgaben unterschieden werden. So gibt es Entwicklungsaufgaben, die für alle Menschen einer bestimmten Kultur- und Entwicklungsstufe gelten und solche, die sich jeweils nur einzelnen Menschen oder zu unterschiedlichen Zeitpunkten stellen.²⁸ Diese Vielfalt an Bereichen macht deutlich, welchen starken Einfluss die verschiedenen Faktoren auf die Entwicklung von Heranwachsenden haben können.

²⁶ Vgl. Hurrelmann 2013, S.27

²⁷ Vgl. Müller 2002, S.71

²⁸ Vgl. Grob/Jaschinski 2003, S.28ff

Nach Hurrelmann können die Entwicklungsaufgaben der Jugendphase in vier Bereiche unterteilt werden:

- „Qualifizieren“ - Entwicklung von intellektuellen und sozialen Fähigkeiten, um selbstverantwortlich schulischen und beruflichen Qualifikationen nachzukommen, verfolgt wird das Ziel der Erwerbstätigkeit und des Sicherns der eigenen, ökonomischen und materiellen Basis
- „Binden“ - Entwicklung der eigenen Identität, die Ablösung vom Elternhaus und der Aufbau des sozialen Bindungsverhaltens zu Gleichaltrigen und Partnerbeziehungen, die langfristig zur Familiengründung führt
- „Konsumieren“ - Entwicklung von sozialen Kontakten und Strategien zur Entlastung und die Kompetenz zur Nutzung von Wirtschafts-, Freizeit- und Medienangeboten mit dem Ziel eines angemessenen Konsumverhaltens
- „Partizipieren“ - Entwicklung eines Werte- und Normsystems und eines ethischen und politischen Bewusstseins, das mit den eigenen Grundsätzen übereinstimmt, um die gesellschaftliche Rolle der Mitbürgerin bzw. Mitbürgers zu übernehmen.²⁹

Einige dieser Entwicklungsaufgaben klingen sehr endgültig und unabänderlich und richten sich weniger an die gesellschaftliche Entwicklung und den Einfluss kritischer Lebensereignisse. Dies definiert Havighorst in seinem Modell der Entwicklungsaufgaben etwas anders:

- Bewältigung der physischen Reife
- Aufnahmen enger Freundschaftsbeziehungen
- Erlernen von Fairness
- Berufsvorbereitung
- Eingliederung in Gleichaltrigengruppe
- Aufnahmen sexueller Beziehungen
- Herausbildung einer Persönlichkeit, auch Ich-Identität
- Umgang mit vermehrter Eigenständigkeit und Eigenverantwortlichkeit
- Herausbildung einer politischen Orientierung
- Vorbereitung auf die Elternschaft

Während sich die Jugendlichen mit ihren Entwicklungsaufgaben auseinandersetzen, haben sie einen hohen Freiheitsgrad, da sie zwischen den verschiedenen

²⁹ Vgl. Hurrelmann, 2013, S.28

Bearbeitungsfeldern und Strategien der Bewältigung wählen können. Jedoch werden sie früher oder später damit konfrontiert, wo und wie sie diese Aufgaben bearbeiten.³⁰ Aus der psychologischen Perspektive ist die Jugendphase also beendet, wenn der Heranwachsende die oben genannten Entwicklungsaufgaben bewältigt hat und die Fähigkeit der Selbstbestimmung erreicht ist.³¹

3. Jugendkultur/ Jugendszene

3.1. Jugendkultur

Die Partizipation in einer Jugendkultur ist für viele Heranwachsende ein wichtiger Bestandteil und trägt erheblich zu ihrer Entwicklung bei. Heute gibt eine Vielzahl verschiedener Jugendkulturen mit eigenen Stilmerkmalen, und Praktiken.

Unter Jugendkulturen sind freizeitbezogene Gruppierungen von Jugendlichen als soziale Treffs unter Gleichaltrigen zu verstehen, die durch Mode und Musik verstärkt eigene Lebensauffassungen verwirklichen und sich somit von der Gesellschaft abgrenzen wollen.³² Jugendkulturen beinhalten viele unterschiedliche Verhaltensweisen verschiedene Szenen, Cliques und sonstige Gruppierungen. Charakteristisch ist, dass sich Jugendliche zu einem bestimmten Lebensstil, einer Weltanschauung zugehörig fühlen. Dazu gehören auch Kleidung, Sprache, Aktivitäten und andere Elemente einer Szene.³³

Baacke beschreibt, dass die Jugendkulturen nicht die Gesellschaft verändern können. Dies ist andersherum jedoch möglich.³⁴

Die Jugendkulturen haben sich in den letzten Jahrzehnten zu immer unüberschaubaren Cliques, Szenen, Kulturen und Gruppen ausdifferenziert. Alle haben ihre eigenen verschiedenen Outfits, Ritualen, Musik, Sprach- und Handlungsformen, womit sie sich von anderen abgrenzen. Die Jugendkulturen von heute sind außerdem schul- und arbeitsferner sowie noch stärker freizeit- und medienbezogen, konsumorientierter und selbst sozialisatorischer als frühere klassische Jugendkulturen wie die Rocker oder Hippies. Bei der Zuordnung zu den Jugendkulturen spielen heute eher ästhetische und

³⁰ Vgl. Müller 2002, S.71

³¹ Vgl. Hurrelmann, 2013, S.28f

³² Vgl. Thiele/ Taylor, 1998, S.47

³³ Vgl. Ferchhoff 2007, S.175

³⁴ Vgl. Baacke 1999, S. 148

mediale Gründe eine Rolle als die Herkunft. Auch wechseln Jugendliche aus Gründen der Selbstfindung gelegentlich ihre Jugendkultur.

Den Ausstieg aus Jugendkulturen markieren ein bestimmtes Alter, ein festes Arbeitsverhältnis, die Familiengründung und die damit verbundene Übernahme von Verantwortung.³⁵

Ferchhoff unterscheidet des Weiteren in vier Gruppen von Jugendlichen hinsichtlich der Jugendkulturen:

- Sozial-Integrierte: unauffällige Jugendliche, die sich an den Lebensstilen und Werthaltungen der Eltern/ Erwachsenen orientieren
- Gegenkulturell-Orientierte: Jugendliche der neuen sozialen Bewegung mit sozialem und gesellschaftlichem Engagement und Veränderungswillen
- Action-Orientierte: Jugendliche die mit hohem Risikoverhalten Action- und Intensiverlebnisse suchen
- Manieristen: Jugendliche, die zur Erlebnisgesellschaft zählen und nach dem Motto „Sein ist Design“ leben³⁶

Abschließend spielen Jugendkulturen für die Jugendlichen folgende Rollen:

- Sie sind Gestalter des Alltags, Jugendliche werden dadurch angeregt, ihren Lebensraum/Alltag aktiv mitzugestalten
- Sie dienen als Leitkultur
- Sie ergänzen Sozialisationsinstanzen und sind ein wichtiger Anlaufpunkt für Jugendliche
- Sie dienen als soziales Netzwerk, in denen Jugendlichen Werte und Normen vermittelt werden
- Sie sind konsumorientiert, vor allem in den Bereichen Musik und Mode aber auch was Drogen betrifft
- Sie dienen als Freizeitbeschäftigung, in denen Freundschaften und Kontakte ausgebaut und gepflegt werden³⁷

³⁵ Vgl. Schulz, 2010, S.44ff

³⁶ Vgl. Ferchhoff, 2005, S. 118f

³⁷ Vgl. Schulz, 2010, S.45f

3.2. Jugendkulturelle Szenen

Eine Jugendkulturelle Szene wird als eine Gruppe von Jugendlichen mit übereinstimmendem szenespezifischem Gedankengut, Einstellungen und Zielen definiert. Diese finden sich unter einem bestimmten Gesichtspunkt zusammenfinden und bilden unter Umständen eine eigene Kultur mit eigenem Kleidungsstil und szenetypischen Codes aus. Eine wichtige Verbindung in vielen Szenen ist die Musik. So können sich Jugendliche mittlerweile in vielen Musikrichtungen, Szenen, Lebensstilen und Subkulturen ausprobieren³⁸

Der fließende Übergang zwischen den Szenen ermöglicht es den Jugendlichen sich in mehreren Szenen gleichzeitig wiederzufinden oder mehrere Szenen zu mischen.

Jugend-szenen können in drei Bereiche aufgeteilt werden:

- Musik-Szenen (Hip-Hopper, Technoide usw.)
- Funsport-Szenen (Skater, Snowboarder usw.)
- New-Media-Szenen (Computer-Freaks usw.)

Auch die Szenenanhänger können zusätzlich in drei Untergruppen aufgeteilt werden:

- Kernszene: Szene ist für Zugehörige bestimmendes Element und umfasst vielfältige Lebensbereiche
- Szene der aktiven Konsumenten: Anhänger setzen sich aktiv mit Szeneninhalten und dazugehörigen Codes auseinander, Szene dient als Orientierungshilfe, auf Freizeit beschränkt, umfasst nicht so viele Lebensbereiche
- Mainstreamszene: größte Szene, Anhänger konsumieren Angebote der Freizeit- und Erlebniswelt des kommerziellen Marktes³⁹

³⁸ Vgl. Ferchhoff 2007, S.175

³⁹ Vgl. Grossegger 2004, S.20f

3.3. Bedeutung von Jugendkulturen/ Jugendszenen

Jugendszenen haben ihre eigenen Regeln und können soziale Barrieren fast vollständig abbauen, sodass die Herkunft und das Einkommen kaum von Bedeutung sind. Nicht die mit dem meisten Geld, coolsten Klamotten und besten Equipment sind in der Szene am angesagtesten, sondern diejenigen, die ihren individuellen Stil kreieren.⁴⁰

Somit bieten Jugendszenen jungen Menschen die Möglichkeit sich frei von sozialen und kulturellen Einflüssen zu bewegen und dienen ihnen als Orientierung⁴¹

Des Weiteren wird das Nutzen von jugendkulturellen Räumen häufig als Möglichkeit gesehen, Abstand vom Alltag und den gängigen gesellschaftlichen Themen zu gewinnen. Jugendliche können in ihren Jugendkulturen Distanz vom Schulstress, starren Trainingsplänen im Sportverein, Politik und auch all den „Bad News“, mit denen sie konfrontiert werden erlangen. Sie dienen den Heranwachsenden also als Freiraum.⁴²

Von großer Bedeutung ist auch der Einfluss auf die Persönlichkeitsentwicklung junger Menschen. Jugendkulturelle Szenen bieten Heranwachsenden die Möglichkeit sich frei von gesellschaftlicher Kontrolle auszuprobieren und verschiedenste Gefühle erfahren zu können.⁴³

Außerdem sind jugendkulturelle Szenen wie eine Heimat für die Jugendlichen und schaffen ein Netzwerk von sozialen Kontakten. Durch die Jugendszenen können die Heranwachsenden sich selbst kreativ engagieren, was die Zugehörigkeit zur Szene und Aufrechterhaltung dieser verstärkt. In Jugendkulturen verdienen sich die Jugendlichen ihre Anerkennung ausschließlich durch meist ehrenamtliches Engagement, welches durch Freiwilligkeit und Selbstbestimmung geprägt ist. Dieses Feedback ist für Jugendliche wichtig, jedoch wird ihnen in jugendkulturellen Zusammenhängen von Erwachsenen oft keine Anerkennung entgegengebracht.⁴⁴

Des Weiteren erlernen Jugendliche in Jugendkulturen berufs- und alltagsrelevante Kompetenzen. Im Gegensatz zum schulischen Rahmen eignen sich die Szenegänger ihre Fähigkeiten und Fertigkeiten in Eigeninitiative an, wobei die Themen von den Heranwachsenden selbst, auf Basis ihrer Interessen bestimmt werden. Dadurch sind

⁴⁰ Vgl. Großegger/ Heinzlmaier 2004, S. 17

⁴¹ Vgl. Großegger/ Heinzlmeier 2004, S. 8

⁴² Vgl. Großegger/ Heinzlmaier 2004, S. 9

⁴³ Vgl. Schulz 2010, S. 48f

⁴⁴ Vgl. Farin 2010, S. 44f.

Szenen als Lernorte zu betrachten, bei denen das Lernen hier auf Augenhöhe mit anderen Szenegängern spontan erfolgt.⁴⁵

Abschließend sind jugendkulturelle Szenen nicht nur als Freizeitgestaltung zu betrachten, sondern auch als einen wichtigen Beitrag zur Persönlichkeitsentwicklung und als einen selbstbestimmten Ort des Lernens.

4. Hip-Hop

Im Rahmen folgenden Kapitels wird Hip-Hop hinsichtlich seiner wesentlichen Elemente, seiner historischen Entwicklung, sowie seiner Adaption im deutschsprachigen Raum dargestellt. Daraufhin folgt eine kritische Auseinandersetzung mit der Hip-Hop Szene und dessen Begleiterscheinungen.

4.1. Definition und Allgemeines

*„Hip-Hop ist bunt wie Grafikkarten, sieht nicht alles schwarz
Ich steh' auf Graffiti und jede Hip-Hop-Kunst Gestaltungsart'
Wir haben alles da - DJ's, Writer und MC's
Breaker bilden einen Kreis, damit ein Kreis sich schließt“
-Trust MC⁴⁶*

Hip-Hop gilt als soziales Phänomen, welches weltweit präsent und lokal verortet ist. Es besteht aus einer Ansammlung von Akteuren und Akteurinnen mit einem gemeinsamen thematischen Background und setzt sich aus den Elementen Rap, DJing, Graffiti und Breakdance zusammen.⁴⁷ Des Weiteren sind auch die Kleidung, das Beatboxen und das Produzieren der Musik Elemente des Hip-Hops. Auch einen eigenen Slang hat die Hip-Hop Szene zu verzeichnen. So sind viele Anglizismen aus dem Hip-Hop wie ‚Crew‘, ‚Hood‘ oder ‚Homie‘ auch im allgemeinen Sprachjargon bekannt. Die Wurzeln des Hip-Hops liegen in der afroamerikanischen Funk- und Soulmusik, dazu jedoch später mehr.⁴⁸

⁴⁵ Vgl. Ruile 2012, S. 87

⁴⁶ Myzitate, Onlinequelle

⁴⁷ Vgl. Schröder 2013

⁴⁸ Vgl. Hip-Hop (o.D.)

Die Philosophie der Hip-Hop Szene wurde von den afroamerikanischen Ghetovorbildern aus New York übernommen: Werte wie Love, Peace, Respect, Brotherhood, Unity, Having Fun spielen hier eine große Rolle. Dieser kämpferisch aber positiv besetzter Verhaltenskodex ist als Äußerung von Selbstbewusstsein und künstlerischer Artikulation zu verstehen. Hip-Hop ist die Suche nach Identität in der anonymen Großstadt, nach kulturellen Wurzeln und Geborgenheit in der Gruppe.⁴⁹

Viele Jugendliche nutzen Hip-Hop als Möglichkeit, auf ihre Gedanken aufmerksam zu machen und somit auch soziale Probleme anzusprechen. Charakteristisch für diese Kultur ist auch der Wettkampf- bzw. Battle-Gedanke. Akteure und Akteurinnen treffen sich auf sogenannten Jams und Battles, um zu feiern, aber auch um miteinander zu konkurrieren und ihre Fähigkeiten zu messen. Ein weiteres wichtiges Merkmal von Hip-Hop ist folglich auch das Entwickeln in künstlerischen Aspekten. Als vollwertiges Mitglied werden nur aktive Jugendliche bezeichnet, die sich an der Szene beteiligen.⁵⁰

Die Zusammenschlüsse der Mitglieder der Hip-Hop Szene in Posses, Nations, Tribes, Crews und Familys dienen ihnen als Familienersatz. Dieser Familienersatz hat bei vielen Jugendlichen sogar einen höheren Stellenwert als die eigene Familie. Posses sind größere Cliques von Jugendlichen aus demselben Stadtteil. Dessen Hauptquartier ist meist das lokale Jugendzentrum, wo sie Breakdance-Workshops, Sprayerwettbewerbe, Rapkonzerte und Hip-Hop Partys veranstalten. Nations oder Tribes hingegen bezeichnen große, überregionale Gruppen, wohingegen die Crew der kleinste Zusammenschluss aus ca. drei bis fünf Mitgliedern ist. Die Crew ist für die Jugendlichen sehr bedeutend, denn in ihr sind sie am aktivsten und persönlichsten. Die Mitglieder der Crew sprachen, rappen oder tanzen zusammen und geben sich gegenseitig Schutz, Unterstützung und Rückhalt. Sie arbeiten kollektiv, entwickeln ihren eigenen Stil und verbuchen ihre Erfolge unter dem gemeinsamen Crewnamen.⁵¹

4.2. Die 4 Elemente des Hip-Hops

Oft wird Hip-Hop nur auf das Musikgenre beschränkt. Rap kommt einem meist als erstes in den Sinn, jedoch ist Hip-Hop mehr als nur Musik. Der Begriff Hip-Hop wird

⁴⁹ Vgl. Henkel/ Wolff, 1996, S.12

⁵⁰ Vgl. Hitzler/ Niederbacher 2010, S. 84f

⁵¹ Vgl. Henkel/ Wolff 1996, S.12

durch vier wesentliche Elemente charakterisiert auf die ich zum besseren Verständnis der Hip-Hop Kultur, nun im Einzelnen eingehen werde.

4.2.1. DJing

Im allgemeinen Sinne meint das DJing die musikalische Untermalung sozialer Ereignisse durch einen Diskjockey, der Schallplatten auflegt und dabei entweder ganze Musiktitel abspielt oder mehrere Titel mischt. Im Hip-Hop wird das DJing bzw. Turntablism als eine Technik bezeichnet, die mittels der Kombination von vorhandenen Tonträgern und durch das Zusammenschneiden von musikalischen Versatzstücken ‚neue‘ Musik kreiert. So wird der Schallplattenspieler wie ein Instrument eingesetzt. Das Equipment eines DJs besteht außerdem aus mindestens zwei Schallplattenspielern, sowie ein Mischpult. Charakteristisch sind Tonschleifen, die sich rhythmisch im 4/4 Takt wiederholen, welche durch das zurückdrehen von zwei parallelaufenden Schallplatten entstehen. Das sogenannte ‚Scratching‘ ist ein weiteres typisches Verfahren, bei dem Geräusche durch das hin- und her kratzen der Nadel auf der Schallplatte erzeugt werden.⁵² Weitere Gestaltungsmethoden sind das ‚Punch phrasing‘, welches das abrupte Anspielen eines Titels, während ein anderer weiterläuft, beschreibt oder das ‚Break-Spinning‘ wo beide Platten abwechselnd Vorwärts und rückwärts bewegt werden, um eine Passage immer wieder zu spielen.⁵³

Entstanden sind diese Techniken Mitte bis Ende der 1970er Jahre. Pioniere auf diesem Gebiet waren Kool Herc, Afrika Bambaataa und Grandmaster Flash, die viele der benannten Techniken erfanden.⁵⁴

Zu dieser Zeit untermalten die DJs sogenannte Block Partys mit Musik. Dies waren oftmals spontane Zusammenkünfte auf der Straße. So nahm Kool Herc an einem dieser Battles teil und spielte dort zwei gleiche Schallplatten parallel ab. Bestimmte Teile spielte er immer wieder abwechselnd auf den verschiedenen Plattenspielern ab, wodurch der Breakbeat entstand.⁵⁵

⁵² Vgl. Schröder 2013, S.12

⁵³ Vgl. Schulz 2010, S.52

⁵⁴ Vgl. Schulz 2010, S.51

⁵⁵ Vgl. Hitzler/ Niederbacher 2010, S.58

4.2.2. MCing/ Rap

Unter Rap auch MCing genannt, versteht man das Reimen von Worten, Sätzen oder Sinneinheiten zu Versen und das Vortragen vor anderen. Hierbei wird die Sprache als künstlerische Ausdrucksform genutzt. Die ersten Rapper waren jedoch anders als wir sie heute kennen. Sie standen eher in der Tradition des jamaikanischen ‚Toasters‘. Dieser leitete die Titel zu Beginn mit gereimten, kurzen, witzigen, anstößigen und zum Teil auch brutalen Geschichten ein und pushte sie somit hoch. Toasting wurde in vielen Bereichen der schwarzen Musik übernommen und wurde auch von Newyorker Radio-DJs als Ansagetechnik verwendet.

Auch im Rap war der erste Hip-Hop-DJ Kool Herc – Jamaikaner mit toastenden DJs als Vorbild- ein Vorläufer. Er war der erste, der bei den Partys mit einem Mikrophon sich selbst und seine Musik anpries, um die Aufmerksamkeit des Publikums zu erhalten. Zum Rap als eigenständiger Ausdruck und somit auch neuem Element des Hip-Hops wurde er, als Coke La Rock, zusammen mit Clark Kent Cool Herc auf der Bühne unterstützt. Zusammen bildeten sie „Hercloids“ die erste Hip-Hop Gruppe der Welt. Auch Rapper wie Grandmaster Flash und die Furious Five entwickelten den Rap weiter in die Richtung wie wir ihn heute kennen.⁵⁶

Beim Rap wird die Sprache als Instrument des künstlerischen Ausdruckes verwendet. Hier werden Sätze und Worte rhythmisch und zumeist in einem Reimschema miteinander verbunden.⁵⁷ Es verlangt vom Rapper eine gute Technik die Texte, das Versmaß und die Musik in Einklang zu bringen. Ein erfolgreicher MC kann seine Texte außergewöhnlich schnell, humorvoll oder auch emotional vortragen.⁵⁸

4.2.3. Breakdancing

Durch die Entstehung des DJings und dem als Breakbeat bezeichneten neuen Musikstil entwickelte sich eine neue Tanzform namens Breakdance. Breakdance ist ein spezifischer Tanzstil, der durch den Permanenten Wechsel von simultanen und sukzessiven Bewegungen geprägt ist. Die Tanzform ist unter anderem durch die sportiven,

⁵⁶ Vgl. Schulz 2010, S.52f

⁵⁷ Vgl. Hitzler/ Niederbacher 2010, S. 85

⁵⁸ Vgl. Hitzler/ Niederbacher 2010, S. 86f

rasanten und möglichst akrobatischen Bewegungen um die eigene Körperachse und das Körperzentrum gekennzeichnet.

Breakdance wird unterteilt in B-Boying, Popping, Locking und Electric Boogie. Der Begriff B-Boy bzw. B-boy, welcher für Breakdancer*innen verwendet wird, wurde auch hier wieder durch Kool Herc geprägt, welcher diejenigen die zu seinen Breakbeats tanzten so nannte. Während sich das B-Boying eher an der Westküste konzentrierte, entstand an der Ostküste in den frühen 70er Jahren der Electric Boogie. Zu ihm zählen auch das Popping und Locking, welche die Electro- und Roboterbewegungen, sowie die comic- und trickfilmartigen Bewegungen bezeichnen. Auch der weltbekannte Moonwalk ist eine Form des Electric Boogies. ⁵⁹

4.2.4. Graffiti/ Writing

Während eines Spaziergangs durch die Stadt ist es fast unmöglich sie nicht anzutreffen: Graffitis. Ob als kleine Tags auf Straßenschildern, als große Schriftzüge auf Mauern oder Gebäuden oder an spektakulär hohen Orten, wo man sich fragt wie die Graffiti-Künstler dort hingekommen sind. Sie sind ein weltweites Phänomen, zu welchem die Menschen ein zwiespaltiges Verhältnis haben. Während sie von den einen als Kunst wahrgenommen werden, deklarieren es die anderen als Schmiererei und Vandalismus. Graffitis gibt es in jeder Form: klein oder groß, blockig oder verschnörkelt, schwarz-weiß oder bunt, als Schriftzug oder Motiv. Alle sind sie ein individueller Ausdruck der kunstschaffenden Person.

Der Begriff ‚Graffiti‘ stammt ursprünglich aus dem altgriechischen und bedeutet ‚schreiben‘. Die lateinische Abwandlung ‚graffiare‘ für ‚kratzen‘ bzw. ‚ritzen‘ bezeichnet das Anbringen von Schriftzügen oder Bildern im öffentlichen Raum.

Definiert werden können Graffitis als Sammelbegriff für alle Elemente, die von Personen mittels verschiedener Techniken auf privaten und öffentlichen Oberflächen erstellt wurden. Seien es Schriftzeichen, von kleinen Kritzeleien bis hin zu aufwendig gestalteten Buchstaben, figürliche Darstellungen oder sonstige Zeichen. Somit sind auch Toilettensprüche, Straßenkunst in der Fußgängerzone oder politische Parolen und Zeichen Graffitis. Ein weiteres Merkmal vom klassischen Graffiti-Begriff ist außerdem das ungefragte, illegale Anbringen dieser.

⁵⁹ Vgl. Schulz 2010, S.54

Das „Writing“ welches ein wichtiger Bestandteil des Graffitis ist, umschreibt hingegen lediglich das Sprühen oder Schreiben des eigenen Namens bzw. selbstgewählten Pseudonyms oder das der ‚Crew‘.⁶⁰

Geschichtlich kann man Graffitis weit zurückverfolgen. Sie sind kein Phänomen des 20. Jahrhunderts, denn schon an den Pyramiden von Gizeh, dem Kolosseum in Rom und an zahlreichen Kirchen lassen sie sich finden. Darüber hinaus werden sie schon seit langer Zeit als Reviermarkierung oder zur Verbreitung politischer Botschaften genutzt. Im Kontext der Hip-Hop Szene, geht Graffiti auf einen New Yorker Postboten im Jahre 1970 zurück, der seine Lieferroute mit seinen Namenskürzeln kennzeichnete und dies zu zahlreichen Nachahmungen führte.⁶¹

Graffitis sollen Aufmerksamkeit durch bunte Farben, ihre künstlerische Qualität, ihre besondere Technik, ihre Größe oder die Lage an einem besonderen Ort erwecken und sind eine plakative Ausdrucksform des Hip-Hops. Die Erschaffer von Graffitis werden in der Szene auch Writer oder Maler genannt. Für ihre mit Lackspraydosen gesprayten Bilder benutzen sie lieber das Wort Pieces, da mit Graffitis oft Schmierereien und Gekritzel assoziiert werden. Das Ziel der Writer ist meist Anerkennung für ihre Werke und (anonyme) Berühmtheit. Um sich diesen sogenannten ‚Fame‘ zu erarbeiten, verteilen Writer möglichst viele Tags, das sind Schriftzüge des eigenen Pseudonyms, in der Stadt. Zudem muss jeder erfolgreiche Graffitikünstler seinen eigenen ‚Style‘ entwickeln. Dies beschreibt den eigenen Stil, mit dem Buchstaben oder Figuren angebracht werden, zum Beispiel besonders komplizierte Form- und Raumeffekte. Das besprayen von Nahverkehrs- und Fernzügen ist die ursprünglichste Form von Graffitikunst. Umso mehr illegale und schwierige Aktionen ein Sprayer oder eine Sprayerin vollzogen hat, desto mehr Anerkennung von der Szene bekommt er dafür. Um solche illegalen Aktionen unerkannt zu überstehen, muss der Writer jedoch Insider sein und die ungeschriebenen Regeln und Zeichen der Szene kennen. Neben der Selbstverwirklichung als Straßenkünstler provozieren die Jugendlichen mit ihren Werken und wollen damit gesellschaftliche Normen und Werte von Sauberkeit und Ordnung relativieren. Dabei genießen sie auch die Aufmerksamkeit der Polizei und Ordnungskräfte.⁶²

Wie bereits erwähnt, werden Graffitis oft illegal angebracht, jedoch gibt es auch Künstler*innen, die nur an legalen Flächen sprühen. Die meisten Sprayer betreiben jedoch

⁶⁰ Vgl. Pongratz 2011, S. 42ff

⁶¹ Vgl. Schröder 2013, S.19

⁶² Vgl. Henkel/ Wolff 1996, S.11ff

eine Mischform aus illegalem und legalem Graffiti. Illegale Graffiti werden an Orte angebracht, die dafür nicht freigegeben sind und können somit sowohl Straf- als auch Zivilrechtliche Folgen nach sich ziehen, da der Tatbestand der Sachbeschädigung erfüllt ist. Die Konsequenzen sind unter anderem das Reinigen des angerichteten Schadens durch den Sprüher und eine zusätzliche Geld- oder Freiheitsstrafe. Legale Graffiti sind hingegen in der sogenannten ‚Hall of Fame‘ zu finden welche es in vielen Städten gibt. Auch Aufträge von Privatleuten oder Firmen bieten Sprayer*innen die Möglichkeit ihr Können auf legalem Weg in der Öffentlichkeit zu zeigen. Schulen, Jugendzentren oder ähnliche Einrichtungen beauftragen Graffitikünstler zudem, Workshops durchzuführen, wo diese an legalen Flächen mit den Jugendlichen kreativ werden. Als halb-legale Flächen zählen zum Beispiel stillgelegte Industrieanlagen oder alte Häuserruinen. Dies sind Flächen, an denen Sprühen zwar nicht erlaubt, jedoch vom Eigentümer*in oder der Polizei geduldet wird.⁶³

Eines haben die Ausdrucksformen des Hip-Hops gemeinsam: sowohl die gereimten Texte, die gesprayten Bilder als auch die Breakdance Moves sind in ihrer Existenz begrenzt. Die Straßenkunst lässt sich nicht festhalten, sie wird von Reinigungskolonnen entfernt oder von anderen Writern übermalt. Beim Erschaffen des Werkes, können die Künstler ihre Gefühle ausdrücken, erleben Abenteuer und Adrenalinkicks und haben Spaß mit Gleichgesinnten. So ist der Prozess des Sprühens, Tanzens, Reimens und die gegenseitige Anerkennung dafür, ebenso wichtig wie das Kunstwerk selbst.⁶⁴

4.3. Geschichte

Die Hip-Hop Szene entstand in den 60er und 70er Jahren im Stadtteil Bronx in New York. Anfangs als Kommunikationssystem der Schwarzen und anderer zahlreicher Einwander*innen (aus Südamerika, Jamaika etc.), organisierten sie sich in Gangs und Gruppen bzw. Crews und gründeten eine eigene Straßenbewegung. Hip-Hop Events fanden zwar öffentlich auf den Straßen statt, wurden aber in den Medien verschwiegen.⁶⁵ Die meist afroamerikanischen Jugendlichen feierten sogenannte Blockpartys, welche in Parks und Hinterhöfen stattfanden, da ihnen die finanziellen Mittel für Discobesuche fehlten. Auf diesen Partys mischten DJs Musik von zwei Plattenspielern,

⁶³ Vgl. Pongratz, 2011, S. 54ff

⁶⁴ Vgl. Henkel/ Wolff, 1996, S.13f

⁶⁵ Vgl. Menrath 2001, S. 52

woraus ein völliger neuer Musikstil, der „Breakbeat“ entstand. Der Tanzstil, der sich daraus entwickelte, ist der Breakdance. Das Publikum der Blockpartys wurde vom ‚Master of ceremony‘ (MC) angeheizt und zum tanzen bewegt, indem er kurze Geschichten erzählte oder die Fähigkeiten des DJs in Reimform lobte, was dem heutigen Rappen ähnlich kam.

Den Durchbruch schaffte Hip-Hop, als die Schallplatte ‚Rapper’s Delight‘ der Gruppe ‚Sugarhill Gang‘ im Jahre 1979 veröffentlicht wurde. Weitere Bands, die den Hip-Hop vorantrieben, waren außerdem Grandmaster ‚Flash and the Furious Five‘. Diese machte 1982 mit ihrer Musik auf die Probleme der afroamerikanischen Minderheiten und den USA aufmerksam.⁶⁶

In den 1980er Jahren, gelang es der Hip-Hop Kultur durch Filme wie ‚Wildstyle‘ und ‚Beatstreet‘ auch in Europa Fuß zu fassen. Zwar war dies nur eine kurzweilige Erscheinung, jedoch blieb eine gut vernetzte Szene zurück, die regelmäßig Hip-Hop-Jams organisierte.⁶⁷

4.4. Hip-Hop in Deutschland

Keine Musikrichtung in Deutschland ist derzeit so erfolgreich wie der Rap, welcher maßgeblich eine ganze Jugendkultur prägt. Die Rangliste der am häufigsten gestreamten Künstler*innen auf Spotify wird im Jahre 2019 von neun Deutschrapern angeführt. Häufig sind es Themen wie Sexismus, Gewalt oder Drogen, die in den Songs auf explizite und provozierende Weise besungen werden, dass sich weite Teile der Gesellschaft davon abgestoßen fühlen und eine verrohende Wirkung auf die Jugend befürchten.

Nachdem in den 1980er-Jahren die Musik aus Amerika durch die in Deutschland stationierten Soldat*innen ins Land kam, entwickelte sich der Hip-Hop eher als eine Untergrundbewegung. Auf selbstorganisierten Partys in Jugendclubs trafen sich Sprayer*innen, Breakdancer*innen, DJs und Rapper*innen aus ganz Deutschland, um dort in Wettbewerben gegenüberzutreten. Bis dahin wurde vieles aus der amerikanischen Szene kopiert, wie zum Beispiel das Rappen auf Englisch. Auf Deutsch zu rappen galt anfangs als altmodisch und uncool, bis ein Mitglied der Gruppe Advanced Chemistry in der Muttersprache freestylte und damit erfolgreich wurde. Erst in den 1990er Jahren

⁶⁶ Vgl. Hitzler 2010, S.84

⁶⁷ Vgl. Hitzler/ Niederbacher 2010, S. 84

wurde der Deutschrap durch die Stuttgarter Band Die Fantastischen Vier erfolgreich. Als zur Jahrtausendwende der Durchbruch kam, wurde Rap sogar zum Bestandteil der deutschen Popszene. Es etablierten sich eigenständige Hip-Hop Zentren in den Großstädten Hamburg, München, Berlin, Düsseldorf und Frankfurt, die jeweils unterschiedliche Rap Stile entwickelten.⁶⁸ Durch den Rapper Kool Savas verstärkte sich der Battle- und Gangsta-Rap. Die Künstler von Aggro Berlin, ein erfolgreiches Hip-Hop Label, waren es, die den gezielten Tabubruch kommerziell anwendeten. Sido wurde zum größten Star des Labels durch seinen 2004 veröffentlichten Song „Mein Block“, der zu einem der stilprägendsten Songs der deutschen Hip-Hop-Geschichte wurde.⁶⁹

Die Rap Songs wurden zunehmend von der Faszination für soziale Verelendung, Gewalt und krimineller Handlungen dominiert. Gewaltverherrlichende und vulgäre Rap Texte wurden immer wieder verboten, wodurch eine mögliche Gefährdung von Jugendlichen verhindert werden sollte. Immer häufiger wurden Rivalitäten zwischen den Rapper*innen öffentlichkeitswirksam ausgetragen, wie zum Beispiel zwischen Kool Savas und Eko Fresh oder auch Sido und Bushido, die sich gegenseitig ‚dissten‘ und musikalische Kämpfe lieferten.⁷⁰

In den Zehner-Jahren blieb Gangsta-Rap in den Massenmedien präsent, nicht zuletzt da sich „gewisse Verschränkungen von organisierter Kriminalität und der Gangsta Rap-Szene“ entwickelten.⁷¹ Auch gab es einen stärkeren Einfluss von in Deutschland lebenden Migrant*innen auf die deutsche Hip-Hop-Szene, sodass durch die Songs viele arabische, türkische oder serbische Wörter Einzug in die deutsche Jugendsprache fanden. Die vor allem sexistischen, homophoben, gewaltverharmlosenden und antisemitischen Songtexte wurden immer wieder kritisiert. Der bekannteste Fall war der Skandal um die Rapper Kollegah und Farid Bang, die trotz ihrer äußerst expliziten, brachialen und aggressiven Texte mit dem Echo-Musikpreis ausgezeichnet wurden. Daraufhin folgte scharfe Kritik von vielen Künstler*innen wodurch der Echo abgeschafft wurde.

Heute gehört der Rap zu den erfolgreichsten Musikrichtungen in Deutschland. Im Jahr 2020 hatten rund 24,9 Prozent der 14 bis 25 Jährigen Deutschsprachigen in den letzten 6 Monaten Musik des Genres Hip-Hop gestreamt, heruntergeladen oder gekauft.⁷²

⁶⁸ Vgl. Kitter/ Sator, 2020, Internetquelle

⁶⁹ Vgl. Saied, 2012, 81

⁷⁰ Vgl. Kitter/ Sator, 2020, Internetquelle

⁷¹ Vgl. Szillus, 2012, 59

⁷² Vgl. Pawlik 2020, Internetquelle

Die erfolgreichen Rapper*innen, besitzen ein hohes Einkommen und luxuriöses Leben, wodurch sie die „Crime-Armut-Geschichten“, für die sie von ihren Fans geliebt werden, nicht mehr leben. Daher ist es für sie umso wichtiger, die eigene Person und Geschichte in den sozialen Netzwerken zu inszenieren. Dem aktuell erfolgreichsten Rapper Deutschlands, Capital Bra, folgen beispielsweise auf Instagram mehr als vier Millionen Abonnent*innen. Um das gewünschte Image am Leben zu halten, teilen die Stars stündlich Posts und Videos rund um die eigene Person. Meist dreht es sich in diesem Image um den eigenen Erfolg, es von „ganz unten“ nach „ganz oben“ geschafft zu haben.

Viele der erfolgreichen Rapper*innen in Deutschland, haben einen Migrationshintergrund, kommen aus sozial benachteiligten Milieus und hatten schon als Jugendliche kriminelle Berührungspunkte. Die Tatsache, dass sie es geschafft haben, sich trotz dessen durchzusetzen, es zu Wohlstand gebracht und dabei trotzdem dem Typ des sozialen Außenseiters entsprechen, macht sie zu Vorbildern vieler Jugendlicher.

Im deutschen Rap geht es jedoch nicht immer nur um Geld, Frauen und Drogen. Dies beweisen unter anderem K.I.Z, Alligatoah, Trettmann oder Kummer mit ihrem Sozialkritischen Rap. Weibliche Protagonistinnen, haben außerdem mit jeweils unterschiedlichen thematischen und stilistischen Schwerpunkten das Ende der Männerdomäne eingeläutet wie beispielsweise Loredana, SXTN oder Eunique.⁷³

4.5. Kritik an Hip-Hop

Wie eben schon kurz angeschnitten, gibt es einige Punkte, die im Hip-Hop kritisch zu betrachten sind.

In Battles werden häufig negative Emotionen und verbale Attacken durch Rap kommuniziert. Außerhalb dieses geschützten Rahmens können diese angestauten Gefühle leicht in körperliche Auseinandersetzungen ausarten. Das was im Battle verboten ist, passiert dann hinterher aus Gründen der Kränkung oder Fehlinterpretation. Jedoch liegt der Sinn in Rap Battles genau in der anderen Richtung, nämlich dass handgreifliche oder gar Waffen Gewalt verhindert werden soll.

Des Weiteren ist zu beobachten, dass sich speziell in Rap Texten homophobe Tendenzen bemerkbar machen. Hier werden Wörter wie „Schwuchtel“ oder „Homo“ als

⁷³ Vgl. Kitter/ Sator, 2020, Internetquelle

Schimpfwörter und „schwul“ als allgemein wertnegatives Adjektiv verwendet. Dadurch wollen sich Rapper von der männlichen Homosexualität abgrenzen. Zurückzuführen ist dies auf die verfestigten Männlichkeitskonzepte der Hip-Hop Szene, in denen Männer den typischen Rollenbild des starken Mannes entsprechen müssen. Als Vorbild gilt hier der Zuhälter, der ein Bild von Geschäftssinn, sexueller Potenz, psychologischem Gespür und roher Gewalt verkörpert. Schwule verkörpern für sie jedoch das Gegenteil von Männlichkeit. Jedoch sind nicht alle Rapper mit der Kategorisierung einverstanden, was die Hip-Hop Gruppe Fettes Brot mit dem Lied „Schwule Mädchen“ zeigt.

Ein weiteres kritisches Thema im Hip-Hop ist das Frauenbild. Hier werden sie als „Bitch“ oder „Chickenhead“ betitelt und dafür verurteilt, wenn sie mit mehreren Männern intim werden. Während Männer für ihre Worte gefeiert werden, werden die Frauen in Stereotype gedrängt, was ihr Selbstwertgefühl schwächt. Ein Grund, warum sich dieses Bild so entwickeln konnte, ist, dass Frauen im Hip-Hop kaum aktiv sind. Die Frauen, die dies aber taten bzw. tun, wie beispielsweise Cora E. oder Fiva, prägen heute noch die Szene, wenn auch nicht in dem Umfang wie die Männer.

Ein nächster Kritikpunkt ist der Drogenkonsum, speziell der Konsum von Marihuana. Das bestehende Klischees, das alle Hip-Hopper kiffen und Alkohol konsumieren ist jedoch weder aktuell noch sagt es etwas darüber aus, was sie ausmacht. Zwar spielen Drogen in vielen Texten eine Rolle, jedoch nicht nur verherrlichend. So gibt es Rapper, die das Kiffen in ein positives Verhältnis stellen, aber auch Rapper, die sich vom Drogenkonsum distanzieren.⁷⁴

⁷⁴ Vgl. Schulz 2010, S. 70-74

5. Hip-Hop als Jugendkultur

5.2. Werte und Szenespezifisches Gedankengut der Hip-Hop Szene

Wie auch bei anderen jugendkulturellen Szenen besitzt die Hip-Hop-Szene ein spezifisches Gedankengut. Ihnen liegen Werte wie Competition, Realness, Anerkennung und Respekt zu Grunde. Eigenschaften wie Disziplin, Durchhaltevermögen, Ehrgeiz und Eigeninitiative sind unverzichtbar, um als Mitglied der Szene angesehen zu werden. Der eigene unverwechselbare Style kann nur durch viel Übung und hartes Training entwickelt werden. Im Hip-Hop geht es vor allem um Glaubwürdigkeit und um die Individualität des Einzelnen. So sind diejenigen die in der Hip-Hop-Szene aktiv sind, dazu aufgefordert, ihren Style und ihre Kreativität beim Rappen, beim DJing, beim Sprayen oder Tanzen immer wieder neu zu beweisen⁷⁵

Um den eigenen Style zu entwickeln, ist es anfangs erlaubt andere zu kopieren, unter der Voraussetzung, dass daraus im weiteren Verlauf ein eigener Stil entsteht. Wird dieser Voraussetzung nicht nachgegangen, wird das Kopieren des Styles von anderen angeprangert. Aber auch der eigene individuelle Stil, muss stets weiterentwickelt werden, denn nur wenn das Können immer weiter verbessert wird, ist die Bewunderung und Anerkennung von anderen garantiert.⁷⁶ Die Mitglieder der Hip-Hop Szene inszenieren sich somit über das Partizipieren der vier Elemente, wobei sie das Ziel verfolgen von anderen Szenegängern Fame bzw. Anerkennung zu erhalten.⁷⁷

Um Fame von anderen zu bekommen, treten die Hip-Hopper gegeneinander in Battles an⁷⁸ In diesen Battles findet sich auch häufig das „dissen“ wieder, welches als verbales Heruntersetzen des anderen beschrieben werden kann. Diese verbale Aggression ist jedoch nicht als Androhung aggressiven Handelns zu sehen, sondern dient als Möglichkeit seine eigenen Emotionen zu „kanalisieren“.⁷⁹ Abgesehen vom Kräfteressen geht es bei diesen Events auch um das Lernen mit- und voneinander und das Teilen von Wissen.⁸⁰

Weitere wichtige Werte sind die Realness oder Authentizität. Inzwischen geht es hier nicht mehr um die Herkunft und problematischer Lebensumstände, sondern um das

⁷⁵ Vgl. Großegger/ Heinzlmaier 2004, S. 32

⁷⁶ Vgl. Ruile 2012, S. 230ff

⁷⁷ Vgl. Hitzler/ Niederbacher 2010, S. 85

⁷⁸ Vgl. Rösel 2007, S. 30

⁷⁹ Vgl. Großegger/ Heinzlmaier 2004, S. 33

⁸⁰ Vgl. Schulz 2010, S. 18

Verinnerlichen der Werte des Hip-Hops. Diese indizieren ein spezifisches Lebensgefühl, welches verbindend wirkt⁸¹

„Es reicht im HipHop nicht, rappen, mixen, scratchen oder tanzen zu können. Wer ein echter HipHopper ist, so heißt es, spürt dies im Herzen, er lebt HipHop. HipHop ist eine Lebenseinstellung und innere Haltung, nicht Scheinwelt und Fassade. Entscheidend ist, was du machst und fühlst, sagen die HipHopper, nicht was Du Dir anziehst und nach außen trägtst. Trotzdem hat die Kleidung auch im HipHop einen hohen Stellenwert. Es gilt das gleiche Prinzip wie bei den anderen Aktivitäten: Sei individuell, aber akzeptiere die Konventionen, die die HipHop-Gemeinschaft vorgibt“⁸²

Das Partizipieren an den Elementen hat in der Szene eine große Bedeutung. Obwohl ein Großteil der Hip-Hopper selbst nicht aktiv praktiziert, kann er dennoch aktiv konsumieren. Möglichkeiten dafür sind Hip-Hop-Magazine gelesen, die neuesten Styles ausprobieren und Informationen sammeln, wobei die Community eine essenzielle Rolle dabei spielt, und der Sozialkontakt gesucht wird.⁸³

Auch die Selbstverwirklichung spielt bei Anhängerinnen und Anhängern der Hip-Hop Szene eine zentrale Rolle. Sie wollen eigenverantwortlich Handeln, das machen, worauf sie Lust haben, ohne sich den gesellschaftlichen Normen hinzugeben. Zusammengefasst lautet das Motto der Jugendlichen dieser Szene: „Do the right thing, but hang loose, – mach das, was du machen möchtest und was dir Spaß macht, und bleib dabei immer locker“⁸⁴

5.3. Funktion und Bedeutung der Hip-Hop Jugendkultur für Jugendliche

Dieses Kapitel wendet sich nun der Frage, warum genau Hip-Hops bei so vielen Jugendliche so von Bedeutung ist. Dafür haben verschiedene wissenschaftlich Publizierende unter anderem Jugendliche interviewt und befragt, was ihnen Hip-Hop gibt.

Hip-Hop wurde früher wie heute als eine Art Sprachrohr für Jugendliche genutzt. So ermöglichen es die 4 Elemente des Hip-Hops jungen Menschen auf soziale Probleme aufmerksam zu machen.⁸⁵ Von großer Bedeutung ist die Crew, die Jugendliche als ihre Familie ansehen. Die Crew unterstützt in verschiedenste Situation und hilft dabei

⁸¹ Vgl. Klein/ Friedrich 2003, S. 80ff

⁸² Klein/ Friedrich 2003, S. 34f

⁸³ Vgl. Großegger/ Heinzlmaier 2004, S. 42

⁸⁴ Großegger/ Heinzlmaier 2004, S. 42

⁸⁵ Vgl. Hitzler/ Niederbacher 2010, S. 56

Probleme zu lösen. Des Weiteren dient die Peergroup der Abgrenzung von Familie und Schule.⁸⁶ Viele junge Menschen nutzen Hip-Hop, um den eintönigen Schulalltag aufzuwerten und für ihre pubertären Abgrenzungsversuche gegenüber der Welt der Eltern.⁸⁷

Rösel beschreibt weiterhin, dass sich Jugendliche gern selbst in Musik wiederfinden. Hip-Hop-Musik kann Heranwachsenden als Hilfestellung dienen, da sie sie in vielen Lebenslagen begleitet.⁸⁸ Ein wichtiger Aspekt ist auch, dass Hip-Hop das Selbstbewusstsein der Jugendlichen steigern kann.⁸⁹

Für andere Jugendliche bietet Hip-Hop die Möglichkeit ein Lebensgefühl zum Ausdruck zu bringen. Vor allem Rap ist für sie ein Medium, in welchem sie ihr Interesse an Sprache und Text mit Jugendszene und dem damit verbundenen Zusammensein mit Gleichgesinnten verbinden können.⁹⁰

Auch Ruile (2012) hat Jugendliche in der Hip-Hop Szene interviewt. Aus den Interviews wird erkenntlich, dass Hip-Hop den Heranwachsenden zum abzuschalten dient. Aber auch die rebellischen Aspekte, vor allem aus dem Graffiti-Bereich fasziniert die Jugendlichen. Ein Tänzer beschreibt im Interview, dass Hip-Hop für ihn zu einer Leidenschaft geworden ist, wobei einerseits Spaß und andererseits die Steigerung seiner persönlichen Fähigkeiten im Vordergrund stehen. Weitere Gründe für die Beliebtheit von Hip-Hop sind das Knüpfen von Kontakten und das Schaffen eigener Individueller Sachen, sowie das Zusammenkommen mit Gleichgesinnten, der Austausch mit ihnen und der Konkurrenzkampf. Darüber hinaus können sich die Jugendlichen Respekt und Anerkennung von anderen Szenemitgliedern erarbeiten. Durch all diese Aspekte sammeln die Jugendlichen Erfahrungen und ihr Selbstbewusstsein und ihre Eigenständigkeit wird gestärkt.⁹¹ Das Hauptziel aller Aktivitäten ist es, von Gleichgesinnten bewundert zu werden und Fame bzw. Anerkennung und Ruhm in der Szene zu erlangen. Des Weiteren können sich die Jugendlichen im Hip-Hop eine neue Identität beispielsweise mit anonymen Sprayernamen verleihen.⁹² Auch der im Hip-Hop vorherrschende Kleidungsstil spielt eine Rolle, welchen die Jugendlichen für attraktiv empfinden.

⁸⁶ Vgl. Rösel 2007, S. 78ff

⁸⁷ Vgl. Großegger/ Heinzlmeier 2004, S. 41

⁸⁸ Vgl. Rösel 2007, S. 88f

⁸⁹ Vgl. Rösel 2007, S. 95

⁹⁰ Vgl. Preiß 2008, S. 157f

⁹¹ Vgl. Ruile 2012, S. 221ff

⁹² Vgl. Henkel/Wolff, 1996, S.12, 13

Großegger/ Heinzlmeier beobachten, dass das ausgestrahlte Lebensgefühl im Hip-Hop eine Mischung aus Selbstinszenierung, Spaß, Kreativität und Gemeinschaft ist, welches unter Heranwachsenden viel Anklang findet.⁹³

Ruile fasst die Gründe der Beliebtheit Hip-Hops für junge Menschen so zusammen:

Die HipHop-Akteure „nutzen die HipHop-Kultur vor allem, um sich mit unterschiedlichen Mitteln auszudrücken, sei es durch Tanz bzw. Bewegung, Musik, Texte oder Bilder. Die Vielfältigkeit, der im HipHop anzutreffenden kulturellen Praktiken und ihre leichte Zugänglichkeit ermöglichen es den Szenegängern, ihren jeweiligen Neigungen und Interessen entsprechend passende Betätigungen zu wählen; diese nutzen sie wiederum, um den eigenen Stimmungen, Gefühlen, Erfahrungen, Ansichten und Einstellungen Ausdruck zu verleihen und damit folglich Identitätsbildungsprozesse voranzutreiben“⁹⁴

6. Hip-Hop in der Jugendarbeit

6.1. Hip-Hop Spezifische Projekte

Bei den hier vorgestellten Projekten für die Arbeit mit Jugendlichen, handelt es sich um Beispielprojekte. Sie sollen einen Anreiz für die Umsetzung in der eigenen Arbeit/ in der eigenen Einrichtung geben und können daher verändert und ausgeschmückt werden. Bei den folgenden Projekten werde ich auf finanzielle und personelle Mittel nicht spezifisch eingehen, sondern beschränke mich auf das Projekt an sich. Vielmehr sind die Angebote so gestaltet, dass größere finanzielle Mittel nicht dringend erforderlich sind und Mitarbeiter*innen und andere Mitwirkende einbezogen werden können. Auch Jugendliche, die mit den vier Elementen des Hip-Hops vertraut sind und über die nötigen Kenntnisse und Techniken verfügen, können im Projekt mit eingebunden werden (Peer-Education).

Die vorgestellten Projekte können im Rahmen von offenen Angeboten durchgeführt werden. Beispielsweise als Ferienprogramm oder auch im Rahmen einer Aktion des Jugendzentrums. Hierbei sollte man jedoch erst den Bedarf an den Angeboten ermitteln und prüfen bevor man beginnt das Projekt zu planen, da die Gefahr besteht, dass dieses von den Jugendlichen nicht angenommen wird und niemand daran teilnimmt. Optimal wäre es, wenn ihrerseits bereits Interesse besteht, dieses aufgreift und nach Möglichkeiten sucht, sie in sinnvolle Projekte umzusetzen.

⁹³ Vgl. Großegger/ Heinzlmeier 2004, S. 40f

⁹⁴ Ruile 2012, S. 301

Authentisch und erfolgversprechend wird das Projekt, wenn man aktive Hip-Hopper*innen, die sprayen, breaken, auflegen oder rappen können für die Funktion der Anleitung, gewinnen kann. Sie vermitteln den Jugendlichen ihr Wissen über die Kultur und die Grundkenntnisse ihrer Praxis. So können die Jugendlichen am Modell die Grundtechniken der einzelnen Elemente erlernen, um daraus ihren eigenen Stil zu entwickeln.

Bevor man sich entscheidet Hip-Hop als Medium in die eigene Arbeit mit einfließen zu lassen, sollte man sich ein Grundwissen zu dieser Kultur erarbeiten. Somit bekundet man sein eigenes Interesse für die Interessen der Jugendlichen und wirkt eventuell auftretenden Klischees gegenüber der Hip-Hop Szene entgegen. Das Vorwissen zu Hip-Hop und somit auch die Glaubwürdigkeit des Jugendarbeiters ist außerdem von großer Wichtigkeit, weil Jugendliche nicht an Projekten interessiert sind, in denen sie das Gefühl haben, dass nur semiprofessionell und halbherzig gearbeitet wird. Auch der richtige Umgang mit den Jugendlichen, wie das respektvolle Gegenübertreten, die Anerkennung ihrer Fähigkeiten und Kreativität und das Miteinbringen dieser ist ausschlaggebend für ein gelingendes Projekt. Hip-Hop ist eine Jugendkultur, die davon lebt, dass junge Menschen selbst aktiv werden und somit die Kultur am Leben erhalten und weiterentwickeln. Daher ist es auch in den Projekten wichtig, zwar einen Rahmen zu setzen, den Jugendlichen jedoch die Möglichkeit zu geben ihre Kreativität auszuleben und sich nicht zu stark einzumischen.

Die folgenden Projekte können aufeinander aufbauen, jedoch ist dies keine Bedingung. Wichtiger ist es, auf die Interessen der Jugendlichen einzugehen. Für eine gelingende Zusammenarbeit ist es im Vorfeld jedoch nötig, gemeinsam mit den Jugendlichen, Regeln und Verhaltensnormen festzulegen. Dies ist die Voraussetzung für einen geregelten Ablauf und das Wohlfühlen untereinander sowie das gegenseitige Akzeptieren der Person und deren Vorstellungen. ⁹⁵

6.1.1. Freizeitorientierte Projekte

Wie der Name schon andeutet, sind freizeitorientierte Projekte, jene die sich an den Freizeitinteressen der Jugendlichen orientieren, um daraus für sie ansprechende Projekte zu initiieren.

⁹⁵ Vgl. Schulz, 2010, S.93f

Eine gute Möglichkeit, die Jugendlichen in das Thema Hip-Hop einzuführen, ist das gemeinsame Schauen von Filmen über das Thema, wie zum Beispiel Beat-Street, Wild Style oder Style Wars. Dies dient zum einen zur Vermittlung von Informationen und zum anderen als Grundlage für eine Diskussionsrunde über Hip-Hop. Durch die gleichen Interessen kann zudem ein Zusammengehörigkeitsgefühl entstehen, welches den Beziehungsaufbau verbessert. Anschließend kann eine Auswertung erfolgen, wo mögliche Fragen, Diskussionen und Unterhaltungen zum Thema seinen Platz finden. Hier kann man besonders gut herausfinden, wie die Jugendlichen zum Hip-Hop stehen, was ihnen daran gefällt oder nicht, wie sie dazu kamen und für welche Elemente sie sich interessieren. Dies kann man anschließend in die Projektplanung mit einbeziehen. Als Freizeitorientierte Projekte bieten sich vor allem Grundkurse in den vier Elementen des Hip-Hops an, wobei sich die Jugendlichen bestenfalls selbst für ihr präferiertes Element entscheiden. Wie bereits erwähnt sollte hier mit fachkundigen Partner*innen wie aktiven Hip-Hopper*innen zusammengearbeitet werden, die bereit sind ihr Wissen über die Grundkenntnisse weiterzugeben. Während der oder die erfahrene Hip-Hopper*in als Anleitung die Grundlagen des Elementes vermittelt, liegt die Aufgabe der sozialpädagogischen Leitung des Projektes darin, als Moderator*in zu agieren, der/die zwischen den Jugendlichen und Mitwirkenden vermittelt, Gesprächsrunden zum Thema leitet und ebenfalls Ansprechpartner*in für die Jugendlichen ist.

Das Graffiti-Projekt

Bevor man mit der Vermittlung der Grundlagen anfängt, ist es zwingend erforderlich den Jugendlichen zu vermitteln, dass es verboten ist, ihre neuen Fähigkeiten an öffentlichen bzw. illegalen Flächen auszuprobieren. Erreicht werden kann dies durch das Aufzeigen der Konsequenzen, wie hohe Geldstrafen und Anzeigen wegen Sachbeschädigung und gegebenenfalls Hausfriedensbruch.

Bis zur Vollendung eines qualitativ hochwertigen und großem Pieces benötigt es einiges an Zeit und Vorbereitung. Für den Anfang kann mit der Theorie wie den Grundbegriffen und Arten von Graffiti begonnen werden.⁹⁶

Zum Fertigstellen der ersten Skizzen benötigt man vor allem viel Papier, verschiedene Stifte und Radiergummis. Die anleitende Person, in diesem Fall ein Writer oder eine Writerin, vermittelt den Jugendlichen hierbei Tricks und Techniken des Zeichnens.

⁹⁶ Eine Liste der häufigsten und verbreitetsten Begriffe findet man beispielsweise auf der Seite:
URL:<https://www.farbkombo.net/graffiti-lexikon/>

Bevor ein Graffiti an die Wand kommt, wird auf Grundlage der eigenen Ideen und Gedanken erst ein „Sketch“ angefertigt. Damit können zum einen Skizzen als auch ausgearbeitete Zeichnungen des Entwurfs des späteren Graffitis gemeint sein. Hier können die Jugendlichen ihrer Kreativität freien Lauf lassen und entweder Buchstaben, kurze Namenszüge, kleine Charakters (comicartige Figuren), Motive oder ähnliches skizzieren. Wenn die ersten groben Umrisse - first outlines- fertiggestellt sind, können die Jugendlichen mit dem fill in, also dem farbigen Ausgestalten der Innenflächen beginnen. Als nächstes folgen die second outlines, die Außenlinien des Bildes, welche dicker nachgezogen werden, um kleinere Fehler zu korrigieren und die Umrisse sichtbarer zu machen. Nach dem gleichen Prinzip können die Jugendlichen auch Schatten, einen Hintergrund oder einen Rahmen zur Skizze hinzufügen. Die Gestaltung der Skizze soll hierbei ganz in der Hand des Jugendlichen liegen.

Nachdem die Grundlagen des Graffitis vermittelt wurden, liegt es nun an den Jugendlichen, weiter das Zeichnen zu üben und ihren eigenen Style zu finden. Wenn die Jugendlichen Fortschritte im Zeichnen machen und ihr Interesse beibehalten, kann man nun zusammen den nächsten Schritt planen. Um ihr erlerntes Wissen über das Zeichnen von Graffitis auch großflächig anzuwenden, braucht man weiße Farbe zum Grundieren, Sprühdosen in verschiedenen Farben und natürlich eine legale Fläche, die besprüht werden darf. Dies können Wände innerhalb des Jugendzentrums sein, aber auch Wände, die von der Stadt oder Gemeinde zur Verfügung gestellt werden. In jedem Fall sollte man dafür eine Genehmigung einholen. Als nächstes geht es an die Planung und Ideenfindung des späteren Graffitis. Hier können die Jugendlichen entweder allein oder in Gruppen Ideen sammeln, Skizzen Anfertigen und diese anschließend der Gruppe vorstellen. Nachdem die Planung abgeschlossen ist, sollten die Jugendlichen erstmal ein Gefühl für das Malen mit Sprühdosen bekommen, da es einen großen Unterschied zu den Bleistiftskizzen gibt. Die zu besprühende Wand bietet sich als Übungsfläche, da diese weiß grundiert werden muss, um das spätere Bild besser zur Geltung kommen zu lassen.

Der Ablauf des Zeichnens eines Graffitis mit Sprühdosen, ähnelt dem des Sketches (s. oben). Um die first outlines auf die Wand zu bringen, braucht man ein gutes Gefühl für Proportionen und ebenfalls die richtigen Caps. Das sind verschiedene Aufsätze für die Sprühdose, welche einen unterschiedlichen Sprühstrahl erzeugen, um feine Linien oder große Flächen zu sprühen. Auch hier ist der Kreativität der Jugendlichen keine Grenzen gesetzt. Sowohl Schatten, kleine Symbole oder Hintergründe können ihren

Platz im Graffiti finden. Abschließend können die Mitwirkenden Jugendlichen ihr fertiges Piece mit ihren Tags signieren.⁹⁷

Das Breakdance-Projekt

Breakdance unterteilt sich, wie zuvor schon beschrieben in unterschiedliche Tanzstile mit vielen verschiedenen Moves bzw. Tanzschritten. Aus diesem Grund würde es für diese Arbeit den Rahmen sprengen einen genauen Ablauf für das Erlernen der ersten Schritte zu beschreiben. Umso wichtiger ist es daher, für das Projekt mit einem kompetenten Breakdancer zusammenzuarbeiten, der den Jugendlichen die ersten Tanzschritte näherbringt.

Auch in diesem Projekt ist es sinnvoll, sich mit den Jugendlichen dem Thema anzunähern. Dies kann zum einen durch Gesprächsrunden passieren, in denen Fragen zum Thema gestellt werden, beispielweise was ihnen an Breakdance gefällt oder inwieweit sie schon Erfahrungen mit dem Medium haben. Aber auch Videos und Filme bieten einen guten Eindruck was die Jugendlichen erwartet.

Es erfordert viel Geduld und vor allem Übung das Breakdancen zu erlernen. Weitere Voraussetzungen, die die Jugendlichen mitbringen müssen, sind eine gute körperliche Fitness, Ausdauer, Gleichgewicht sowie das Erwärmen der Muskulatur. Um schmerzhaften Verletzungen vorzubeugen, eignen sich Schoner, Helme oder Mützen und darüber hinaus Stretchübungen oder Hampelmänner als Aufwärmübungen.

Ein weiterer wichtiger Punkt ist die Musik. Hier sollte man die Jugendlichen unbedingt in die Auswahl mit einbeziehen, da so gewährleistet ist, dass sie ihnen auch gefällt und sie somit mehr Spaß am Tanzen haben. Zu beachten ist, dass sich instrumentale Songs besser eignen, da hier der Beat im Vordergrund steht und der Gesang nicht vom Tanzen ablenkt.

Bei der Vorbereitung muss man außerdem an den richtigen Untergrund zum Tanzen denken. Um die Verletzungsgefahr zu minimieren sind für Unerfahrene Matten angebracht, um die Grundschriffe zu lernen. Für Fortgeschrittenen eignen sich eher PVC- oder Linoleumböden. Außerdem sollte man die Jugendlichen darauf hinweisen, weite, bequeme Sachen zu tragen, die die Bewegungsfreiheit nicht einschränken und bei langen Haaren ein Stirnband zu tragen.

Sind die Vorbereitungen abgeschlossen und die Muskeln erwärmt, kann mit Grundschriffen wie Uprock, Downrock oder Freezes begonnen werden. Hier sollte ein

⁹⁷ Vgl. Schulz, 2010, S.96ff

erfahrener Breakdancer die Anleitung der Jugendlichen übernehmen und ihnen Tipps und Tricks vermitteln. Er dient den Jugendlichen als Vorbild, an dem sie die Schritte sehen und nachmachen können.

Die Aufgabe der Sozialpädagogischen Fachkraft in diesem Projekt ist es, als Moderator*in zu agieren und den Jugendlichen als Mittelsperson und Ansprechpartner*in zur Seite zu stehen. Vor allem beim Erlernen von schwierigen Tanzmoves, brauchen die Jugendlichen Unterstützung und Motivation, um nicht aufzugeben. Ihre Freude wird groß sein, wenn sie die teils schwierigen Schritte verinnerlicht haben und an ihrem eigenen Stil arbeiten können.⁹⁸

Das DJ Projekt

Wie bei den anderen Projekten, ist es auch bei einem DJ-Workshop sinnvoll einen erfahrenen DJ oder eine DJane als Anleiter*in anzufragen, der bzw. die das Wissen über das Equipment und Techniken vermitteln kann. Damit das DJ Projekt jedoch stattfinden kann, muss einiges an kostspieligen Zubehör angeschafft werden. Für das Auflegen benötigt man zwei Plattenspieler, ein Mischpult, sowie Kopfhörer und Vinylschallplatten oder CD's. Diese ist in der Anschaffung teuer und es bedarf einiger technischer Kenntnisse. Daher sollte den Jugendlichen zunächst das technische Grundwissen vermittelt werden.

Bevor es mit dem Üben losgeht, kann zur Einführung in das Thema ein Video von einem guten DJ gezeigt, ein Einblick in die Geschichte des Auflegens gegeben oder die Vor- und Nachteile von Schallplatten und CDs diskutiert werden.

Hinsichtlich der Gruppengröße sollte darauf geachtet werden, dass diese möglichst klein bleibt. DJing kann nur durch viel Üben selbst angeeignet werden, wodurch es von Vorteil ist, wenn immer nur einer aktiv am Mischpult üben kann.

Zum Anfang empfehlen sich Klatschübungen als Aufwärmung, da für das DJing ein gutes Takt- bzw. Rhythmusgefühl erforderlich ist. An den Schallplatten angekommen, können die Jugendlichen üben, die Geschwindigkeit zu verändern oder die Vinylschallplatten anzuschleifen oder anzuhalten. Wenn es den Nachwuchs-DJs gelingt die Lieder wohlklingend miteinander zu verbinden, können sie versuchen zu Scratchen. Um ein solch kratzendes Geräusch durch das Bewegen der Schallplatten zu erzeugen, wird ein gutes Gefühl für das Equipment benötigt.

⁹⁸ Vgl. Schulz, 2010, S.99ff

Wie schon erwähnt ist das Anschaffen des teuren Equipments Voraussetzung für den Workshop. Diese Investition kann dann jedoch auch für Feierlichkeiten genutzt werden, wo die Jugendlichen mit guten Kenntnissen hinter dem Mischpult als DJ mit einbezogen werden können. Des Weiteren können Jugendliche, die nicht die nötigen finanziellen Mittel haben – vorausgesetzt sie kennen sich gut genug mit dem Equipment aus – selbstständig an ihren DJ Skills weiterarbeiten.⁹⁹

Das Rap Projekt

Rap ist das meist verbreiteste Medium des Hip-Hops, wodurch viele Jugendliche Interesse haben, sich selbst im Rappen auszuprobieren. Jedoch ist Rap auch ein Medium, welches viele Vorurteile mit sich bringt und oft nur mit Gangster Rap assoziiert wird. Daher ist es wichtig den Jugendlichen die Geschichte des Hip-Hops näher zu bringen. Sowohl in Amerika als auch in Deutschland entstand Rap als Sprachrohr für benachteiligte Gruppen, die auf ihr Leben und ihre Situation aufmerksam machen wollten. Erst später verbreitete sich der Gangster Rap, in dem über Drogen und Gewalt gerappt wird. Jedoch ist diese Ausdrucksform nur ein Teil dessen, was Rap ausmacht.

Für den Einstieg in das Thema Rap, kann man mit den Jugendlichen gemeinsam ihre Lieblings-Rap-Lieder anhören. Im Anschluss können die Texte dieser Lieder hinsichtlich Gewalt, Drogen, Sexismus, oder anderen Themen analysiert, kritisch hinterfragt und diskutiert werden. Eine weitere Möglichkeit ist ein Brainstorming über das, was die Jugendlichen bereits über Rap wissen. Des Weiteren können mögliche Themen zusammengetragen werden, über die die Jugendlichen gern rappen würden. Dies können Themen sein, die für die Jugendlichen interessant sind, welche sie bewegen und solche über die sie schon immer etwas sagen wollten, wie zum Beispiel Liebe, Freundschaft, die eigene Stadt, Kindheit, Alltagsgeschichten oder persönliche Erfahrungen und Gedanken. Für so gut wie alle Themen bietet Rap eine Plattform.

Für den weiteren Verlauf ist es sinnvoll, einen erfahrenen Rapper heranzuziehen, der das Projekt unterstützt und den Jugendlichen die Grundtechniken und Tipps und Tricks fürs Rappen vermittelt. Um eigene Texte zu schreiben, brauchen die Jugendlichen eine Unterweisung in Rap- und Gesangstechniken, der richtigen Atmung, Sprachrhythmus, Versmaß, sowie dem Verfassen von Texten. Auch das Wissen über die Strukturierung und dem Aufbau von Rap Texten sowie die unterschiedlichen Formen sind Voraussetzung für das Schreiben eigener Songs.

⁹⁹ Vgl. Schulz, 2010, S.102f

Ist die Theorie vermittelt, geht es nun an die ersten praktischen Übungen. Um langsam zu beginnen, suchen sich die Jugendlichen ein Lieblingsthema heraus und schreiben einen Vierzeiler, der sich möglichst reimen soll. Als Hilfestellung zum Reimen bieten sich Reimwörterbücher bzw. -Lexika oder Internetseiten wie d-rhymes.de an.

Wenn es den Jugendlichen noch schwerfällt, eigene Texte zu schreiben können als Vorübung auch bereits bekannte Rap Songs herangezogen und nachgerappt werden. Durch das Mitklatschen des Taktes, bekommen sie ein erstes Gefühl für den Rhythmus, wenn sie auf Beats rappen. Ein guter Beispielsong ist „Rapgesetze“ von Curse, da dieser anhand von 10 Rapgesetzen den Jugendlichen zeitgleich vermittelt, worum es im Rap geht.¹⁰⁰ Weiterhin können die Jugendlichen dadurch ihren Wortschatz mit szenetypischen Wörtern und Redewendungen erweitern und für ihren Text nutzen. Sind die Jugendlichen aktiv geworden und haben ihren eigenen kurzen gereimten Text geschrieben, können sie diesen den anderen vortragen. Eine weitere Möglichkeit ist, den Jugendlichen ein Thema vorzugeben und die einzelnen Texte zu einem Gesamtbild zusammen zu fügen.

Nachdem ein Text fertiggestellt wurde, muss nach einem passenden Beat gesucht werden, bei dem Text und Melodie den richtigen „flow“ haben. Das heißt, dass Worte und Melodie ineinanderfließen, der Takt stimmt und die Worte nicht abgehackt klingen. Dafür können die Hip-Hop Beats von bereits bekannten Rap Songs oder aber auch selbst produzierte Beats genutzt werden. Dadurch können auch Jugendliche, die sich mit dem Produzieren von Musik auskennen, mit eingebunden werden.

Im nächsten Schritt geht es um den Feinschliff. Um den richtigen Flow zu kreieren, muss der Text nun noch an die Musik angepasst und gegebenenfalls an ihm ein paar Änderungen vorgenommen werden.

Sind die Jugendlichen mit ihrem Werk zufrieden, kann dieses nun präsentiert werden. Steht in der Einrichtung eine geeignete Anlage mit Mikrofon zur Verfügung, stellt es für die Jugendlichen ein zusätzliches Erlebnis dar, ihre eigenen Rap Songs durch ein Mikrofon zu rappen. Weiterhin kann es für die Jugendlichen eine schöne Erinnerung sein die Songs aufzunehmen, falls das nötige Equipment dafür zur Verfügung steht.

Abschließend kann man für so ein Projekt sagen, dass die Grundtechniken des Raps innerhalb eines kurzen Zeitraums erlernbar sind. Ein guter Rapper zu werden erfordert

¹⁰⁰ Genius 2000, Internetquelle

jedoch einen langen Weg mit viel Ausdauer, viel Übung, einen großen Wortschatz und ein großes Repertoire an Reimen.¹⁰¹

6.1.2. Gewaltpräventive Projekte

Nachdem die Jugendlichen in den Projekten der vier Elemente die Grundtechniken erlernt und ersten Übungen gemeistert haben, braucht es noch viel Zeit und Übung diese zu verinnerlichen. Diese Fähigkeiten bieten anschließend eine gute Grundlage, um Projekte zu initiieren und umzusetzen die darauf aufbauen. So können im Anschluss oder für sich stehend gewaltpräventive Projekte hervorgehen, in denen es sich meist um einen sportlichen oder musikalischen Wettstreit handelt.

Ziel der gewaltpräventiven Projekte ist es Jugendlichen aufzuzeigen, wie Aggressionen, Spannungen und aufgestaute Gefühle abgebaut werden und Rivalitäten und Streitigkeiten fair und verantwortungsvoll ausgetragen werden können, ohne andere zu verletzen.¹⁰²

Das Battle

Als Battle bezeichnet man das friedliche Kräftemessen zwischen Hip-Hopper*innen, um ihr Können zu beweisen. Somit dient es in der Hip-Hop Kultur zur Gewaltprävention. Dieser Gedanke entstand schon in den frühen Jahren des Hip-Hops, wo die Battlekultur als Möglichkeit erkannt wurde, der zunehmenden Gewalt der Straßengangs zu entkommen und die Kämpfe mit Worten, Tanzen, Bildern oder Musik, statt mit Waffen auszutragen. Dieser Grundgedanke ist bis heute geblieben, womit er auch den Jugendlichen als Vorbild zur Konfliktlösungen dienen kann. Das Battle zeigt ihnen eine Alternative auf, wie sie ihre Aggressionen auf eine andere Art abbauen können. Den Jugendlichen wird beim Battle ermöglicht, ihre Fähigkeiten im Sprayen, Breaken, DJing oder Rappen unter Beweis zu stellen und sich die Anerkennung anderer zu verdienen. Vorher festgelegte Regeln und Grundsätze wie beispielsweise die Zeiteinteilung, Rundenanzahl, Reihenfolge oder was erlaubt ist und was nicht sorgen für einen fairen Wettkampf. Typisch in Battles ist das Prinzip eins gegen eins, wobei der Erstplatzierte in die nächste Runde aufsteigt, aber auch der Wettkampf zwischen ganzen Crews.

¹⁰¹ Vgl. Schulz, 2010, 104ff

¹⁰² Vgl. Schulz 2010, S.109

Um die Jugendlichen in das Thema Battle einzuführen eignet sich der Film „8 Mile“ besonders gut. In diesem geht es um den Werdegang vom amerikanischen Rapper Eminem, der sich durch viele Battles schlägt, um den Fame zu bekommen den er jetzt erreicht hat. Außerdem ist der Ablauf und die Regeln von Battles im Film gut dargestellt. Anschließend werden zusammen mit den Jugendlichen Regeln erarbeitet und Zeitangaben festgelegt, um einen fairen Wettkampf zu gewährleisten. Ein Los entscheidet dann über die ersten Kandidat*innen, die innerhalb eines ausgemachten Zeitfensters gegeneinander antreten und ihr Können unter Beweis stellen. Am Ende entscheidet die Jury oder das Publikum, bestehend aus anderen Jugendlichen, wer das Battle gewonnen hat. ¹⁰³

Erlebnisorientierte Projekte

Die Erlebnisorientierten Projekte basieren darauf den Jugendlichen ein Erlebnis und eine sinnvolle Freizeitbeschäftigung zu bieten. Die Jugendlichen suchen nach Spannung und Action. Durch die andauernde Reizüberflutung in den Medien und in ihrer Umwelt wollen sie den „Kick“, da sie so nicht mehr so viele und intensive Erfahrungen machen können. Auch die mangelnde körperliche Aktivität bei einigen Jugendlichen trägt zu diesem Zustand bei. Breakdance ist dafür eine gute Lösung sowohl Action als auch körperliche Auslastung miteinander zu verknüpfen. Außerdem hilft Breakdance den Jugendlichen Spannungen abzubauen und den eigenen Körper zu erfahren und zu beherrschen.

Am bereits erwähnten Breakdance Projekt kann man gut anknüpfen und dieses längerfristig ausbauen und erweitern. Auch hier ist es angebracht, mit einem erfahrenen Breaker zusammen zu arbeiten, der den Jugendlichen schwierigere und anspruchsvollere Moves und Techniken unterrichtet. Gleichzeitig können sich die Jugendlichen untereinander Tipps geben und Hilfestellung leisten. Wenn sie ein Repertoire an Tanzschritten und Moves aufgebaut und verinnerlicht haben, kann zusammen an einer eigenen Choreografie gearbeitet werden. Dafür können die Jugendlichen auch eigene Elemente und Moves sowie Musik nutzen, um eine individuelle Note mit einzubringen. Die fertige Choreografie kann dann abschließend aufgeführt oder in Battles gegen andere verwendet werden.

Durch dieses Projekt erfahren die Jugendlichen die Grenzen ihrer körperlichen Belastbarkeit sowie ihrer Handlungsmöglichkeiten, wodurch sie wiederum ihre

¹⁰³ Vgl. Schulz 2010, S109f

Selbstwirksamkeit erfahren können. Der gesuchte „Kick“ wird durch die körperliche Auslastung und den Risiken und Gefahren des Breakdance erlebt.¹⁰⁴

Jugendkulturelle Projekte

Hip-Hop gibt es in vielen verschiedenen Ländern, Städten und Gemeinden und somit auch überall Hip-Hop Anhänger, die teilweise untereinander verknüpft sind. Als Jugendkulturelles Projekt, in dem der Hip-Hop im Fokus steht, könnte man beispielsweise zusammen mit den Jugendlichen eine Hip-Hop Veranstaltung planen und organisieren. Hiermit könnte man auch Jugendliche ansprechen, die die Einrichtung sonst nicht oder nur selten besuchen und auf sich aufmerksam machen. Auch ein jugendkultureller Austausch mit anderen Städten oder Ländern ist mit den richtigen Kontakten oder das Aufbauen dieser möglich. Als Gastgeber lädt man die Jugendlichen aus anderen Städten bzw. Ländern in die Einrichtung ein und zeigt ihnen die lokale Hip-Hop Szene. So können sich die Jugendlichen untereinander vernetzen und Kooperationen starten, wie zum Beispiel gemeinsame Rap Songs, Graffitis oder Breakdance Choreografien. Andererseits können auch Battles stattfinden, in denen die verschiedenen Städte/ Länder sich im Writen, Breaken oder Rappen messen. Beim nächsten Treffen besucht man mit den Jugendlichen den Austauschpartner und ist dort selbst der Gast. Dabei können die Jugendlichen Eindrücke von der (Hip-Hop) Kultur in anderen Städten oder Ländern sammeln, deren Welt erleben und Freundschaften festigen. Solch jugendkulturelle Projekte können aber auch kleiner ausfallen beispielweise als Tag der offenen Tür oder innerhalb eines Straßenfestes. Auch hier können die Jugendlichen ihr Können unter Beweis stellen und bekommen die Möglichkeit vor einem kleinen oder größeren Publikum aufzutreten. Als Publikum kommen hier unter anderem Freund*innen, Eltern, Verwandte, Lehrkräfte, Sponsor*innen oder andere Hip-Hopper in Betracht. Auch ein gemeinsames Projekt zu einem bestimmten Thema, wie zum Beispiel ein im Vorfeld zusammen erarbeiteter Rap Song oder Choreografie kann dargeboten werden. Ein Graffiti passend zum Thema bietet sich besonders gut für die Flyer oder Plakatgestaltung an, um auf die Veranstaltung aufmerksam zu machen und somit möglichst viele Zuschauende anzusprechen.

Auch bei der Planung und Organisation des Projektes können die Jugendlichen mit einbezogen werden. Zusammen bespricht man, welchen Namen das Projekt tragen soll und was das Projekt zum Ziel hat. Im Mittelpunkt sollten hierbei die Jugendlichen

¹⁰⁴ Vgl. Schulz 2010, 110f

mit ihrem Können und ihrer Kreativität stehen. Des Weiteren ist die Planung der Aktivitäten und Programmpunkte des Events wichtig, wie beispielsweise die Auftritte der Jugendlichen oder Gesprächsrunden über Hip-Hop oder andere jugendspezifische Themen. Hierbei bietet es sich an, zusammen einen Ablaufplan mit allen wichtigen Informationen rund um das Event zu erstellen, um den Überblick zu behalten. Dieser sollte alle Organisatorischen Informationen beinhalten, die für das Event wichtig sind: Was soll gezeigt werden? Wann und wo finden die Auftritte statt? Wer ist für was zuständig?¹⁰⁵

Der Ablaufplan hilft den Jugendlichen zu wissen, welche Aufgaben sie haben und dient ihnen als Stütze. Zudem können in Verbindung mit den Hip-Hop spezifischen Elementen auch kleinere Extras wie ein Flohmarkt, Food Stände mit selbstgemachten Kuchen/Waffeln oder ähnliches geplant werden. Im Rahmen des Möglichen sind der Kreativität der Jugendlichen hier keine Grenzen gesetzt.

6.2. Zugewinn für die Jugendlichen

Die zuvor genannten Projekte bieten den Jugendlichen nicht nur Möglichkeiten ihre Freizeit sinnvoll zu gestalten, sondern auch einen immateriellen Zugewinn, im Sinne einer Bereicherung für ihr weiteres Leben. Auf die verschiedenen Ziele, die die Projekte verfolgen und erreichen sollen, gehe ich im Folgenden Näher ein.

Die oben beschriebenen Beispielprojekte zeigen den Jugendlichen ihre Stärken, Talente und Fähigkeiten auf, die in ihnen stecken. Somit basieren sie auf dem ressourcenorientierten Ansatz. Außerdem stärkt das gemeinschaftliche Erlernen der Elemente und das gemeinsame Erschaffen von Musikstücken, Graffitis oder Choreografien ein Gemeinschaft- und Zusammengehörigkeitsgefühl unter den Jugendlichen, womit auch soziales Verhalten und Rücksichtnahme trainiert wird. Währenddessen werden Spannungen abgebaut und die Sinne der Jugendlichen geschärft.

Auch das Selbstvertrauen und die Selbstachtung werden gestärkt, in dem den Jugendlichen Anerkennung und Respekt für ihre Kreativität und ihr sozialkompetentes Verhalten entgegengebracht wird. Durch Erfolgserlebnisse beim gemeinsamen Schaffen, wird außerdem das Vertrauen in ihre Fähigkeiten gestärkt. Eine weitere Chance für die Jugendlichen ist das Ausdrücken ihrer Gefühle, Gedanken und Emotionen mittels der

¹⁰⁵ Vgl. Schulz 2010, 111f

Musik, des Tanzens oder des Graffitis. Dies hilft auch dabei, negative Gefühle wie Ängste, Wut und Aggressionen zu kanalisieren. Zugleich werden die eigenen Bewegungsfertigkeiten trainiert und die Kreativität ausgebaut. Auch in technischen Kenntnissen, sowie im Umgang mit verschiedenem Equipment und gestalterischen Materialien werden die Jugendlichen unterwiesen. Des Weiteren werden die Teilnehmer*innen durch die Projekte dazu motiviert, eigene Entscheidungen zu treffen und sich gesellschaftlich mit einzubringen, was ihre Selbstbestimmung erweitert. Zusätzlich werden ihnen hier auch soziale und interkulturelle Kompetenzen vermittelt.

Beim Eingehen auf die einzelnen Projekte, lässt sich der Zugewinn für die Jugendlichen noch genauer definieren:

Durch den Graffiti Workshop erlernen die Jugendlichen mithilfe der gestalterischen Materialien und Techniken, das Zeichnen von Graffitis, von der Skizze bis hin zum fertigen Piece. Somit wird nicht nur die Kreativität, sondern auch Feinmotorik gefördert. Außerdem bekommen sie ein Gefühl für den Umgang mit Graffitis und das Anbringen dieser und haben als Grundlage dazu, Kenntnisse über die gesetzlichen Regelungen. Der Breakdance Workshop fördert die körperlichen Bewegungsfertigkeiten und somit auch die Akzeptanz des eigenen Körpers. Durch das Breaken steigert sich die Balance, die Körperkoordination, sowie die Ausdauer und der Muskelaufbau. Auch das Selbstbewusstsein wird durch die Anerkennung der körperlichen Belastbarkeit und Erfolgserlebnisse positiv beeinflusst. Allgemein sind die Jugendlichen durch den ausdauernden Tanzsport fit und in Form.

Im DJ-Projekt erlernen die Jugendlichen den sachgemäßen Umgang mit DJ Equipment und deren Funktionsweise. Auch bestimmte Techniken wie das Einpegeln der Platten und der richtige Umgang mit den Reglern wird ihnen vermittelt. Das DJing hilft dabei, die Hand-Augen-Ohr-Koordination und das musikalische und rhythmische Gespür der Jugendlichen zu verbessern und auszubauen.

Der Rap Workshop ermöglicht den Jugendlichen, den richtigen Umgang mit dem Mikrofon und ebenso die richtige Atemtechnik zu erlernen, die nötig ist, wenn man rappen oder singen will. Durch das Schreiben von Texten, können sie lernen, ihre Gefühle und Stimmungen in Liedern auszudrücken. Wenn diese präsentiert werden, können sie zudem Kenntnisse über ein angemessenes Bühnenverhalten sammeln. Zudem hilft das Rappen den Jugendlichen Probleme anzusprechen, indem sie lernen, ihre Gefühle in Worte zu fassen und auszudrücken, ohne mit jemand anderen direkt in Konversation treten zu müssen. Beim gemeinsamen Reflektieren von Rap Texten, lernen

die Jugendlichen diese kritisch zu hinterfragen und werden für Themen wie Gewalt und Drogen sensibilisiert. Darüber hinaus wird durch das Rappen die Sprachkompetenz erweitert und der Wortschatz ausgebaut. So bekommen vor allem Jugendliche mit Migrationshintergrund die Möglichkeit, ihre Sprachfähigkeit spielerisch zu verbessern.

Die Jugendkulturellen Projekte fördern eine Vielzahl an Schlüsselqualifikationen wie zum Beispiel Kreativität, Durchhaltevermögen, Flexibilität sowie Organisations- und Improvisationsfähigkeiten. Schon bei der gemeinsamen Vorbereitung von Veranstaltungen bauen sie ihr Verantwortungsbewusstsein, ihren Teamgeist und das Zusammenarbeiten mit anderen aus.

Battles und erlebnisorientierte Projekte zeigen den Jugendlichen alternative Aggressionsbewältigungsstrategien auf. Damit lernen sie, ihre Aggressionen abzubauen und diese in kreative Bahnen zu lenken.

Abschließend lässt sich sagen, dass die Jugendlichen durch die Hip-Hop spezifischen Projekte einen Zugewinn an kreativen, motorischen, kognitiven und sozial-emotionalen Fähigkeiten erfahren. ¹⁰⁶

6.2.1. Unterstützung bei der Subjektbildung

Hip-Hop kann auch zur Subjektbildung beitragen. Das bedeutet, dass die Jugendlichen bei der Entfaltung ihrer individuellen und einzigartigen Persönlichkeit unterstützt und gefördert werden. Im Folgenden werde ich erläutern, welchen Zugewinn die Jugendlichen in der Subjektbildung durch Hip-Hop und daraus entstehende Projekte erhalten. Hierfür werden die Dimensionen der Subjektbildung nach Scherr herangezogen: Subjekt-Werdung, Selbstachtung, Selbstbewusstsein und Selbstbestimmung¹⁰⁷

Subjekt-Werdung

Die Hip-Hop spezifischen Projekte befähigen die Jugendlichen dazu, ihre Sprach-, Handlungs-, und Reflektionsfähigkeit zu verbessern. Vor allem beim Rappen können sie ihre Sprachfähigkeit durch das Finden von Reimwörtern und Synonymen, das sinnvolle Aneinanderreihen und Verändern dieser trainieren. Durch das Schreiben von Texten verbessert sich ihre Reflexionsfähigkeit und sie haben die Möglichkeit, ihre

¹⁰⁶ Vgl. Schulz 2010, S.113

¹⁰⁷ vgl. Scherr 2005a, S. 210 zit. n. Schulz 2010, S. 115ff

Gefühle, Emotionen, Ängste und Wünsche auszudrücken und dadurch auch ihren Alltag kritisch zu betrachten. Durch Vortragen dieser Texte bekommen sie ein Gefühl dafür, wie ihre Worte auf andere wirken, ob ihre Message verstanden und angenommen wird und wie andere darüber denken. Hier werden sie bemerken, dass sie vor allem mit authentischen und ehrlichen Worten von sich selbst, mehr positives Feedback von anderen sammeln. Durch die kritischen Diskussionsrunden über Hip-Hop lernen sie auch die kritische Betrachtung und Auseinandersetzung in anderen Bereichen. Da die Projekte weitergeführt werden können, lernen die Jugendliche eigenständig auf ihren Grundlagen aufzubauen und ihre Fähigkeiten zu erweitern. Sie entfalten so ihre Stärken durch eigenständiges Handeln. Dies hat positive Auswirkung auf ihre Handlungsfähigkeit und der Erweiterung ihrer Handlungsräume.¹⁰⁸

Selbstachtung

Die zuvor beschriebenen Projekte knüpfen an den Fähigkeiten der Jugendlichen an und versuchen diese auszubauen. Meist haben die Jugendlichen zu Beginn des Projektes wenig Wissen über ihre Stärken und Vertrauen in ihre Fähigkeiten im jeweiligen Gebiet. Im Verlauf erkennen die Jugendlichen ihre Stärken und ihr Selbstwertgefühl steigert sich, wenn sie ihre eigenen Fähigkeiten durch ein Bild, Text oder Tanzmoves zum Ausdruck bringen. In Form von Anerkennung für ihre erlernten Fähigkeiten, erhalten die Jugendlichen einen positiven Blickwinkel auf sich selbst und werden sich so ihrer Erfolge bewusst. Sie erleben, dass es sich lohnt zu trainieren und Herausforderungen an sich selbst anzunehmen. Bei Misserfolgen oder negativem Feedback werden Denkprozesse angeregt, welche ihnen wiederum ihre Stärken und Schwächen aufzeigen. Dadurch lernen sie mit Fehlschlägen umzugehen und werden angeregt ihr zukünftiges Handeln zu überdenken. Die Erfolge zeigen ihnen auf, dass sie etwas wert sind und etwas können. Diese Erkenntnisse lassen sich auch auf andere Situationen wie in der Schule oder im alltäglichen Leben anwenden. Durch das Reflektieren, was sie können und was sich noch verbessern lässt, wird außerdem ihr Selbstbewusstsein gestärkt.¹⁰⁹

Selbstbewusstsein

¹⁰⁸ Vgl. Schulz 2010, S.115f

¹⁰⁹ Vgl. Schulz 2010, S.116f

Innerhalb des Projektes lernen die Jugendlichen nicht nur ihre Stärken kennen, sie lernen außerdem mit ihren Schwächen umzugehen und diese zu akzeptieren. Sie erfahren, dass jeder unterschiedliche Schwächen aufweist und diese auch untereinander akzeptiert werden.

Beim Zeigen ihres Könnens vor Anderen, müssen sich die Jugendlichen ihrer Angst zu versagen stellen. Somit lernen sie, mit diesen Situationen und Ängsten angemessen umzugehen. Außerdem erfahren sie, dass sie bei Misserfolgen nicht persönlich kritisiert werden, sondern dass es in diesem Fall sachbezogene Kritik ist.

Auch durch das schrittweise Erlernen der 4 Elemente, wie zum Beispiel die einzelnen Tanzmoves beim Breaken, sehen die Jugendlichen genau, welche Fertigkeiten sie dazugewonnen haben, was sich wiederum positiv auf das Selbstbewusstsein auswirkt.

110

Selbstbestimmung

Allein durch das Teilnehmen an den Projekten wird die Selbstbestimmung der Jugendlichen gefördert, da sie sich selbst dafür entschieden haben. Auch über die Auswahl des Projektes und Dauer des Aufenthalts haben sie die eigene Entscheidung. Durch Projekte wie Straßenfeste oder Battles haben sie die Möglichkeit, sich an der Organisation und Planung von etwas Eigenem zu beteiligen und einzubringen. Somit können sie ihren Stadtteil mitprägen und tragen dadurch gesellschaftliche Verantwortung.

Zusammenschließend lässt sich festhalten, dass die Jugendlichen durch Hip-Hop und deren Projekte in der Entfaltung ihrer individuellen und einzigartigen Persönlichkeit unterstützt und gefördert werden kann.¹¹¹

6.2.2. Unterstützung bei den Entwicklungsaufgaben

Hip-Hop kann den Jugendlichen ebenfalls bei der Bewältigung der Entwicklungsaufgaben helfen und unterstützen. Im Folgenden möchte ich auf die im Punkt 2.2. beschriebenen Entwicklungsaufgaben zurückkommen und diese im Bezug zu Hip-Hop erläutern

¹¹⁰ Vgl. Schulz 2010, S.117

¹¹¹ Vgl. Schulz 2010, S.115ff

Entwicklung einer intellektuellen und sozialen Kompetenz

Unter intellektuellen und sozialen Kompetenzen sind zum einen Kompetenzen, die sich auf die eigene Person beziehen, wie beispielsweise ein schnelles Auffassungsvermögen, Kreativität, Konzentrationsfähigkeit und Wissen zu verstehen. Auf diese wurde im Punkt 6.2.1. bereits eingegangen. Zum anderen beziehen sich diese Kompetenzen auf die Mitmenschen. Dies sind zum Beispiel Respekt, Anerkennung und Kritikfähigkeit. Im friedlichen Wettstreit, auch Battle, lernen die Jugendlichen wie sie anderen Anerkennung für ihr Können entgegenbringen oder Kritik ausüben, wenn es angebracht ist.

Durch die Workshops der vier Elemente wird das Auffassungsvermögen und die Kreativität gefördert sowie der Umgang mit dem für diese wichtigen Materialien, Geräten und Techniken gelehrt. Durch das Hören von politischem Rap, sind die Jugendlichen angeregt, sich mit diesen Themen auseinanderzusetzen und können sich so eigene Meinungen bilden. Durch das viele Üben und Weiterentwickeln, welches für die Elemente erforderlich ist, steigt auch die Konzentrationsfähigkeit und Ausdauer.¹¹²

Entwicklung Selbstständiger Handlungsmuster für das Konsumverhalten

Um Hip-Hop richtig auszuleben, braucht man gegebenenfalls Zubehör wie Kleidung, Mischpult, Mikrofon, Musikanlagen und andere Hip-Hop spezifische Sachen, die jedoch Geld kosten. Da Jugendliche diese Mittel meistens nicht im großen Umfang zur Verfügung haben, müssen sie lernen mit ihrem vorhandenen Geld auszukommen, ohne illegale Maßnahmen zu ergreifen. Um sich beispielsweise neue Schuhe zu kaufen, müssen die Jugendlichen oft lange ihr Taschengeld sparen oder wenn dies möglich ist, als Aushilfe arbeiten. Somit lernen sie, sich ihr Geld einzuteilen und zu sparen, da nicht davon auszugehen ist, dass ihre Eltern ihnen alles bezahlen.

Auch was den Medienkonsum betrifft, lernen die Jugendlichen in den Projekten, diese kritisch zu hinterfragen und zu beurteilen. Durch das Reflektieren von Rap Texten, sollen die Jugendlichen ein Bewusstsein für Unrecht und das Wertesystem entwickeln und für Themen wie Diskriminierung, Gewalt, Drogen und andere Themen sensibilisiert werden. Die Jugendlichen lernen somit einen eigenständigen und angemessenen Umgang mit Medien und wie man diese positiv, kreativ und aktiv nutzen kann.¹¹³

¹¹² Vgl. Schulz 2010, S.118f

¹¹³ Vgl. Schulz 2010, S.119f

Leistungsbereich

Diese Entwicklungsaufgabe ist gekennzeichnet von einem stetigen, komplexer werdenden Anstieg des Niveaus einer zu erbringenden Leistung. Dies ist beispielsweise bei Breakdance der Fall, bei dem die Jugendlichen erst die Grundschrirte beherrschen müssen, um sich dann auf die schwierigeren Tanzschritte zu steigern. Dadurch werden sie motiviert weiter zu üben, da sie nur so die anspruchsvollen Moves perfektionieren können. Dabei stellen sie sich immer schwierigeren Situationen und lernen damit umzugehen. Wenn sie Erfolgserlebnisse feiern, erkennen sie, dass es sich lohnt sich diesen Herausforderungen zu stellen und können dies auf andere Bereiche, wie die Schule übertragen. ¹¹⁴

Familienablösung und Gleichaltrigen Kontakte

Der Kontakt zu Gleichaltrigen ist sehr wichtig für die Jugendlichen, da sie nicht nur Spaß mit ihnen haben, sondern auch eine große Stütze bei der Bewältigung von Problemen und Ängsten sind. In der Hip-Hop Szene finden Jugendliche Kontakt zu Gleichaltrigen, welche ähnliche Vorstellungen und Hobbys wie Kunst, Musik oder Tanzen haben, mit denen sie ihre Freizeit verbringen und auch ihre Ängste und Probleme teilen. Der Halt, den sie dort finden, erleichtert es ihnen, sich allmählich vom Elternhaus zu lösen, um eigene Wege zu gehen. ¹¹⁵

Zusammenfassend lässt sich also erkennen, dass Hip-Hop und deren Anhänger Jugendlichen bei vielen Entwicklungsaufgaben, die sie zu bewältigen haben, unterstützen kann. ¹¹⁶

6.3. Gemeinsame Aufarbeitung der Kritik an Hip-Hop

Manche Themen, die sich in Hip-Hop Texten wieder finden, geben Anlass diese mit den Jugendlichen kritisch zu hinterfragen und zu reflektieren. Diese Themen sind unter anderem die verzogenen Darstellungen von Männer- und Frauenbildern oder die positive Darstellung von Drogen und Gewalt. Wenn Jugendliche sich Vorbilder suchen, die ihnen diese falschen Geschlechterrollen vermitteln, kann dies einen negativen

¹¹⁴ Vgl. Schulz 2010, S.120

¹¹⁵ Vgl. Schulz 2010, S.120

¹¹⁶ Vgl. Schulz 2010, 118ff

Einfluss auf sie haben. Daher ist es unsere Aufgabe sie dabei zu unterstützen, ihr eigenes Bild der Geschlechtszugehörigkeit zu entwickeln. Als positives Modell kann man hierbei Menschen heranziehen, die mit ihren Ängsten, Gefühlen und ihrer Sexualität angemessen umgehen können. Auch kann es vorkommen, dass wir als Jugendarbeiter dieses Modell für die Jugendlichen darstellen, ob gewollt oder nicht. Des Weiteren ist die Thematisierung von Gewalt und Drogen essenziell, da sie sehr leicht mit ihnen in Berührung kommen könnten. Deshalb sollte den Jugendlichen die Gefahren und Folgen, sowie die Nebenwirkungen von Drogenkonsum aufgezeigt werden.

Problematisch im Hip-Hop ist unter anderem die Beschreibung der Männer als Zuhälter, sowie die Beschreibung der Frauen als „Bitch“. Außerdem gilt hier Gewalt oft als legitimes Mittel, um Probleme zu lösen. Diese Einstellungen und Werte gilt es zu korrigieren und den Jugendlichen ein reales Bild der Geschlechterrollen zu vermitteln. Die Auseinandersetzung mit Gewalt, Drogen und Fremdenfeindlichkeit, soll einen kritischen Blickwinkel darauf geben.

Die Aufgabe der Jugendarbeit ist es hierbei, einen geeigneten Rahmen und Situation für diese kritische Auseinandersetzung zu schaffen. Dafür bietet es sich beispielsweise an, verschiedene Situationen spielerisch nachzustellen und die sich daraus ergebenden Ansatzpunkte in Gesprächsrunden aufzugreifen. So können die Jugendlichen Situationen in Szene setzen, die sie selbst erlebt haben, die verschiedene Anforderungen an sie stellen oder solche die gewaltprovokierend wirken. Hierbei können die Jugendlichen nachempfinden, wie es ist zu beleidigen bzw. beleidigt zu werden und inwiefern dieses Handeln falsch war. Dadurch können ihnen nicht nur Grenzen aufgezeigt werden, sondern auch wie man angebracht auf unterschiedliche Situationen reagieren kann. Sie erkennen, dass man sowohl verbal als auch physisch respektvoll miteinander umgehen sollte und dass Gewalt und Drogen keine Probleme lösen. Diese Erkenntnisse können zukünftig ihr Denken und Handeln beeinflussen, indem sie Denkprozesse anregen, wodurch die Jugendlichen sich selbst reflektieren. Man findet zudem durch das in-szene setzen einen leichteren Zugang bei Themen wie Sexualität, Gefühle und Emotionen sowie zum Mann- bzw. Frau-sein – Themen, die in der Jugendphase sehr wichtig sind. Bei den genannten Themen ist es allerdings schwierig, die Jugendlichen dazu zu bringen, sich offen darüber auszutauschen oder bestimmte Situationen sogar in Szene zu setzen. So bleibt der offene Umgang mit der eigenen Sexualität, seinen Bedürfnissen und seinen Ängsten oftmals ein Tabuthema. Hinzu kommt, dass sich die sexuelle Aufklärung und das Wissen darüber oft nur auf den

Sexualunterricht, den Erzählungen von Gleichgeschlechtlichen oder dem Internet beschränkt. Gerade die Medien, speziell Hip-Hop liefern den Jugendlichen ein verzerrtes Bild der Sexualität und Geschlechterrollen. Die pornografische, überzogene Darstellung des Mannes als dauerhaft leistungsfähig und der Frau als immer willige Sexualpartnerin, stimmt jedoch nicht mit der Realität überein. Diese Erkenntnis verunsichert die Jugendlichen, was wiederum Ängste und Frust mit sich bringen kann.

Um sich mit den Jugendlichen diesen Themen zu nähern, braucht es jedoch ein hohes Maß an Vertrauen und kommunikativen Kompetenzen. Nur so können sie den Mut aufbringen, sich offen mit den für sie tabuisierten Themen auseinanderzusetzen.

Ist dieser vertrauensvolle Rahmen geschaffen, kann man sich in Gesprächsrunden mit den Jugendlichen über solche Themen austauschen. Hier können sie ihre Sicht der Themen darstellen, sehen wie andere darauf reagieren und auch die Meinungen und Einstellungen der anderen erfahren. Innerhalb der Gesprächsrunden machen die Jugendlichen außerdem die Erfahrung, dass sie mit ihren Ängsten und Gefühlen nicht allein sind, dass andere ähnliche Erfahrungen gemacht haben und wie diese ihre Probleme gelöst haben. Ziel ist es auch, dass die Jugendlichen sich ihrer Ängste, Gefühle und Emotionen bewusst machen und mit ihnen umgehen können, was beim Aufbau sozialer Bindungen zu Gleichaltrigen und Partnerbeziehungen wichtig ist.

Sowohl bei dem In-Szene setzen als auch in den Gesprächsrunden, sollte man situations- und themenabhängig entscheiden, welche Themen man mit welchen Jugendlichen bespricht. Manche Themen wie Männlichkeit, werden eher nur mit den Jungs und frauenspezifische Themen eher nur mit den Mädchen erörtert, wohingegen Themen wie Drogen und Gewalt mit gemischten Gruppen angesprochen werden können. Andererseits bringen gemischte Gruppen den Vorteil, dass Jungen und Mädchen einen Einblick in die Sichtweise des jeweils anderen Geschlechtes bekommen. Die Jugendlichen bekommen dadurch ein besseres Gefühl dafür, was ihr tun und handeln bei der Zielperson auslöst. Die Jungen lernen so von den Mädchen, wann und in welcher Form sie für ihr Handeln positives oder negatives Feedback bekommen und umgekehrt. Die Jugendlichen lernen auch, dies nicht nur am Feedback zu erkennen, sondern auch durch die Beobachtung und Interpretation der Situation, wie zum Beispiel abweisendes Verhalten.

Gleichgeschlechtliche Gruppen haben bei geschlechtsspezifischen Themen den Vorteil, dass die Jugendlichen sich in diesen eher öffnen können und über ihre Gefühle reden. In solchen Gruppen können sie sich freier verhalten und miteinander reden, da

sie sich nicht beim anderen Geschlecht beweisen müssen. Dadurch können Gesprächsthemen wie Gefühle, Ängste, erfahrene und erteilte Gewalt oder Erfahrungen mit Sex mit weniger Zurückhaltung geführt werden.

Weitere Denkprozesse werden angeregt, wenn Jugendliche in diesen Rahmen über ihre negativen Erfahrungen mit Drogen und Gewalt berichten. Das Schema des „coolen Gangsterrappers“, der von den anderen hoch angesehen wird und als Vorbild gilt, wird entmystifiziert indem Betroffene von den Folgen ihres Tuns und Handelns berichten. So wird klar, dass die in den Augen der Jugendlichen „coolen“ Taten, wie in Schlägereien verwickelt zu sein, Drogen zu nehmen oder illegale Graffitis zu sprayen weniger coole Folgen wie Gefängnisaufenthalte, Suchterkrankungen, Zukunftsängsten oder Schulden nach sich ziehen.

Solche Berichte können bei den Jugendlichen einen großen Eindruck hinterlassen und sie erkennen, dass es reale, negative Auswirkungen für ihr gesamtes weiteres Leben haben kann, wenn man sich zu stark an den falschen Vorbildern orientiert. Im besten Fall werden sie ihr bisheriges Handeln überdenken und neu ausrichten, um nicht in ähnliche Situationen zu geraten.

Rap bietet in seinen Texten jedoch auch Themen wie (unerfüllte) Liebe, Schmerz, gescheiterte Beziehungen oder Einsamkeit. Durch das Hören von Rap Musik, welche die Gefühle, Emotionen und Empfindungen thematisiert, erfahren die Jugendlichen wie ihre möglichen Idole vergleichbare Situationen und Gefühle erlebt und durchgestanden haben. Weiterhin bietet Hip-Hop die Möglichkeit, Gefühle und Emotionen durch das Schreiben von Texten, das Sprühen von Graffitis oder das Tanzen auszudrücken.¹¹⁷

Outro

Die Leitfragen dieser Arbeit, handelten sich um die Bedeutung und Vorteile, die die Hip-Hop Kultur den Jugendlichen bringt und welche Potenziale sie für die offene Jugendarbeit birgt. Dazu war es wichtig aufzuzeigen, wer die Hip-Hopper sind und was die Jugendkultur Hip-Hop ist. Hip-Hopper sind vorrangig Jugendliche, die sich der Hip-Hop Kultur zugehörig fühlen.

Heute ist das jugendlich-Sein anders als früher, da durch die Leistungsgesellschaft, in der wir leben, eine immer bessere Ausbildung benötigt wird. Der dafür zugestandene

¹¹⁷ Vgl. Schulz 2010, S.121ff

Zeitraum, welcher als „Jugend“ bezeichnet wird, wurde dadurch immer größer. In der Jugend können Heranwachsende sich auszuprobieren und entfalten, jedoch müssen sie auch zahlreiche Entscheidungen treffen, Entwicklungsaufgaben meistern und Kompetenzen für die Zukunft erwerben. Ein Großteil dieses informellen Lernens findet in jugendkulturellen Szenen statt. Jugendszenen haben eine enorme Bedeutung für Jugendliche, da sie zum einen Autonomie gegenüber den Erwachsenen bietet und zum anderen einen wichtigen Beitrag zur Persönlichkeitsentwicklung leistet. Außerdem können die Jugendlichen sich selbst, auf Basis ihrer Interessen aussuchen, welche Kompetenzen für sie relevant sind. Somit erfolgt der Erwerb von Kompetenzen selbstorganisiert und selbstbestimmt. In der Gemeinschaft der Szene können die Jugendlichen außerdem Freund*innen und Gleichgesinnte treffen und auch Anerkennung und Respekt, sowie Halt und Unterstützung finden.

In der jugendkulturellen Szene Hip-Hop interessieren sich junge Menschen vor allem für die vier Elemente: das Rappen, das DJing, das Tanzen sowie das Sprayen und erlernen die hierfür erforderlichen „Skills“. Durch die Partizipation an der Hip-Hop-Szene können sich Jugendliche in den Bereichen Subjekt-Werdung, Selbstachtung, Selbstbewusstsein und Selbstbestimmung weiterentwickeln. Des Weiteren wird die Steigerung von Kreativität, Respekt und Konzentrationsfähigkeit als positive Nebeneffekte beschrieben, die mit dem Interesse für Hip-Hop einhergehen. Durch Hip-Hop können Heranwachsende ihr Innerstes nach außen zu tragen. Zentrale Aspekte in Hinblick auf das szenespezifische Gedankengut sind Anerkennung und Respekt, sowie Authentizität und das stete Weiterentwickeln des eigenen Könnens.

Auch wird durch meine Arbeit klar, warum Hip-Hop bei Jugendlichen einen so hohen Stellenwert hat. So wurden verschiedene Gründe wie das Kreative ausleben, der Austausch mit Gleichgesinnten oder gesellschaftliche Chancen betrachtet.

Bis hierhin wird deutlich, wie Hip-Hop junge Menschen dazu befähigt, zahlreiche positive Fähigkeiten und Kompetenzen zu erwerben. Doch wie kann man sich dies in der offenen Jugendarbeit zu Nutze machen? Zunächst sollte der Bedarf ermittelt und die Ausgestaltung der Projekte auf Basis der Prinzipien der Offenen Jugendarbeit geplant werden. Außerdem ist zu beachten, dass die Teilnahme an den Angeboten auf freiwilliger Basis erfolgt und die Jugendlichen plötzlich das Interesse an dem Projekt verlieren können. Zuvor sollten sich die Jugendarbeiter*innen mit der jugendkulturellen Szene auseinandersetzen und im besten Fall eine professionell agierende Person des Hip-Hops miteinbeziehen.

Schulz führt hier einige Beispielprojekte für die Offene Jugendarbeit an. So können einerseits freizeitorientierte Projekte durchgeführt werden, bei denen beispielsweise die Grundlagen der 4 Elemente, welche sich an den Freizeitinteressen der Jugendlichen orientieren, gelehrt werden. Eine nächste Möglichkeit ist die Nutzung von Hip-Hop für die Ausgestaltung von gewaltpräventiven Projekten. Beispielsweise können in diesen, sogenannte Battles organisiert werden. Sie kommen einem Wettkampf nahe, bei dem die Jugendlichen die vier Elemente des Hip-Hops als Waffen nutzen. Des Weiteren kann in Hip-Hop inspirierten erlebnisorientierten Projekten an den Drang nach Action, Spannung und körperlicher Betätigung von Jugendlichen angeknüpft werden. In jugendkulturellen/ öffentlichen Projekten sollen durch öffentliche Aufführungen oder das Organisieren eines Battles die Interessen der jungen Individuen nach außen getragen werden.

In der kritischen Auseinandersetzung mit Hip-Hop und Themen wie Gewalt, Drogen und Frauenverachtendes Verhalten, werden Jugendliche auf diese sensibilisiert.

Als Fazit sehe ich, dass es sich für Jugendarbeiter lohnt, sich auf die jugendkulturellen Szenen der Jugendlichen einzulassen. Durch die Betrachtung der Lebenswelten von Jugendlichen, wozu auch Hip-Hop gehört, erhalten wir nicht nur viele Kenntnisse über sie, sondern können auch an ihren Interessen anknüpfen, um daraus für sie attraktive Projekte zu gestalten. Im besten Falle bringen diese den Jugendlichen einen Zugewinn für ihr ganzes Leben.

Abschließend kann festgehalten werden, dass Hip-Hop bei Jugendlichen auf großes Interesse trifft und dass durch Hip-Hop verschiedenste Kompetenzen erlernt, werden können. Außerdem bietet Hip-Hop eine Vielfalt an Möglichkeiten und Ressourcen für die Jugendlichen und die Jugendarbeit.

Quellen

Baacke, Dieter (1999): Jugend und Jugendkulturen. Darstellung und Deutung. Weinheim und München: Juventa, 3. überarbeitete Auflage

Böhnisch, Lothar (2012): Sozialpädagogik der Lebensalter. Eine Einführung. 6., überarbeitete Auflage

Farin, Klaus (2010): Jugendkulturen heute. Aus Politik und Zeitgeschichte (APuZ), 27/2010. In: Grabowski, Michael (Hrsg.): Jugendkultur. Hamburg/ Stuttgart: SPIEGEL-Verlag/ Ernst Klett Verlag GmbH. S. 3; S. 5 -7; S. 44 – 45.

Ferchhoff, Wilfried (2005): Jugendkulturen. In: Deinet, Ulrich/ Benedikt Sturzenhecker (Hrsg.): Handbuch Offene Kinder- und Jugendarbeit. 3., überarb. u. erw. Aufl. Wiesbaden: VS Verlag, S.113-124.

Ferchhoff, Wilfried (2007): Jugend und Jugendkulturen im 21. Jahrhundert. Lebensformen und Lebensstile. Wiesbaden: Verlag für Sozialwissenschaften.

Fimpler, Tobias/**Hannen**, Philipp (2016): Kernaufgaben der Offenen Jugendarbeit. Auseinandersetzung mit Selbstverständnis und eigenständiger Legitimation. Wiesbaden

Genius (2000): Curse - Zehn Rap Gesetze. URL: <https://genius.com/curse-zehn-rap-gesetze-lyrics>

Grob, Alexander, **Jaschinski**, Uta (2003): Erwachsen werden. Entwicklungspsychologie des Jugendalters. Berlin: Beltz Verlag.

Großegger, Beate, **Heinzelmaier**, Bernhard (2004): Jugendkultur-Guide. Wien: öbv & hpt Verlags GmbH & Co.KG

Henkel, Oliva/ **Wolff**, Karsten (1996): Berlin Underground – Techno und HipHop. Berlin: FAB Verlag

Hip-Hop (o.D.). Board of Music. URL: <https://www.boardofmusic.de/hiphop> [20.06.2022]

Hitzler, Ronald/ **Niederbacher**, Arne (2010): Leben in Szenen. Formen juveniler Vergemeinschaftung heute. 3. Vollständig überarbeitete Auflage. Wiesbaden: VS Verlag für Sozialwissenschaften.

Hurrelmann, Klaus/ **Quenzel**, Gudrun (2013): Lebensphase Jugend – Eine Einführung in die sozialwissenschaftliche Jugendforschung (12. Aufl.). Weinheim und Basel: Beltz Juventa

Klein, Gabriele/ **Friedrich**, Malte (2003): Is this real? Frankfurt am Main: Suhrkamp Verlag.

Kitter, Christian/ Sator. Markus (2020): Deutscher Rap – von den Ursprüngen bis heute Entwicklung und Szene. Medienradar. URL: <https://www.medienradar.de/hintergrundwissen/artikel/deutscher-rap-von-den-urspruengen-bis-heute> [11.07.2022]

Lindner, Werner (2009): Kinder- und Jugendarbeit wirkt. Aktuelle und ausgewählte Evaluationsergebnisse der Kinder- und Jugendarbeit. 2. Auflage. Wiesbaden: VS Verlag für Sozialwissenschaften/ GWV Fachverlage GmbH

Menrath, Stefanie (2001): ...represent what. Performativität von Identitäten im Hip-Hop. Hamburg: Argument Verlag

Müller, Renate et. al.(2002): Wozu Jugendliche Musik und Medien gebrauchen -jugendliche Identität und musikalische und mediale Geschmacksbildung. Weinheim und München: Juventa

Myzitate (o.D.) URL: [://www.myzitate.de/hiphop-rap/](http://www.myzitate.de/hiphop-rap/)

Pawlik, V. (2020): Ranking der beliebtesten Genres und Musikrichtungen von Jugendlichen zwischen 14 und 25 Jahren bei Streaming, Kauf oder Download (letzte 6 Monate) in Deutschland im Jahr 2020. Hrsg. von Statista. URL: <https://de.statista.com/statistik/daten/studie/535874/umfrage/genre-der-in-den-letzten-6-monaten-von-jugendlichen-gekauften-musik-cds/> [11.07.2022]

Pongratz, Christian (2011): Graffiti-Sprayer als Herausforderung für die Soziale Arbeit. Saarbrücken: VDMSaarbrücken: VDM Verlag Dr. Müller GmbH & Co. KG

Preiß, Christine (2008): Leben und Lernen mit Musik. In: Wahler, Peter/ Tully, Claus J./ Preiß, Christine (Hrsg.): Jugendliche in neuen Lernwelten. Selbstorganisierte Bildung jenseits institutioneller Qualifizierung. 2., erweiterte Auflage. Wiesbaden: Verlag für Sozialwissenschaften. S. 143 – 164.

Rösel, Anika (2007): HipHop und jugendliche Identitätsbilder. Am Beispiel von zwei Rezipienten eines HipHop-Labels. Saarbrücken: VDM Verlag Dr. Müller.

Ruile, Anna Magdalena (2012): Kulturunternehmen HipHop. Von der Szene zum Beruf. Marburg: Tectum Verlag.

Sander, Uwe/ **Witte**, Matthias D. (2015): Jugend. In: Otto, Hans-Uwe/ Thiersch, Hans (Hrsg.): Handbuch Soziale Arbeit. 5., erweiterte Auflage. München: Ernst Reinhardt Verlag. S. 725 – 735.

Saied, Ayla Güler (2012): Rap in Deutschland. Musik als Interaktionsmedium zwischen Partykultur und urbanen Anerkennungskämpfen, transcript Verlag, Bielefeld.

Scherr, Albert (2009): Jugendsoziologie: Einführung in Grundlagen und Theorien. 9., erweiterte und umfassend überarb. Aufl. Wiesbaden: VS.

Schmidt, Holger (Hrsg.)(2011): Empirie der Offenen Kinder- und Jugendarbeit. Wiesbaden.

Schröer, Sebastian (2013): HipHop als Jugendkultur?. Berlin: Rabenstück Verlag

Schröer, Wolfgang/ Struck, Norbert/ Wolff, Mechthild (Hrsg.) (2002): Handbuch Kinder- und Jugendhilfe. 1. Auflage, Weinheim u.a.: Juventa Verlag

Schulz, Denny (2010): From the Streetz 2 Your Mind - Hip-Hop in der offenen pädagogischen Jugendarbeit. München: Akademische Verlagsgemeinschaft

Steirischer Dachverband der Offenen Jugendarbeit (o.D.): Offene Jugendarbeit.
URL: <http://www.dv-jugend.at/offene-jugendarbeit> [04.07.2022]

Szillus, Stephan (2012): UNSER LEBEN – Gangsta-Rap in Deutschland, in: Dietrich, Marc und Seeliger, Martin (Hrsg.): Deutscher Gangsta-Rap. Sozial- und kulturwissenschaftliche Beiträge zu einem PopPhänomen, transcript Verlag, Bielefeld, S. 7-20.

Thiele Gisela, Taylor Carl S. (1998): Jugendkulturen und Gangs. Berlin: Verlag für Wissenschaft und Bildung

Witte, Wolfgang (2007): Musik in der offenen Jugendarbeit. In: Hill, Burkhard/Josties Elke (Hrsg.): Jugend, Musik und Soziale Arbeit. Anregungen für die sozialpädagogische Praxis. Weinheim und München.

Wyronik, Irit (2012): Wie man ein Kind stärken kann. Ein Handbuch für Kita und Familie. Göttingen: Vandenhoeck & Ruprecht