

Aktuelle Forschungs- und Medienprojekte

* **Sozialraumkonstruktionen, Aneignungsprozesse mit YouTube in der Jugendkultur C Walk**

* **Mobilfunkaneignung im Alltag: ein Feldbericht aus Nairobi**

Ausgabe 16 / 2013

Ludwigsburger Beiträge zur Medienpädagogik

LUB@M 2013 ISSN 2190-4790

Abschluss des Forschungsprojekts „Sozialraumkonstruktionen, Aneignungs- und Entwicklungsprozesse mit YouTube in der Jugendkultur C Walk“

CHRISTOPH EISEMANN

Das Prüfungsverfahren zum Dissertationsprojekt von Christoph Eisemann „Sozialraumkonstruktionen, Aneignungs- und Entwicklungsprozesse mit YouTube in der Jugendkultur C Walk“ (Eisemann 2012, s. a. Publikation zu Projektbeginn [Eisemann 2008](#)) wurde im Juli 2013 mit der Disputation erfolgreich abgeschlossen.

Die explorative Studie wurde in der [Abteilung Medienpädagogik](#) im Institut für Erziehungswissenschaft an der Pädagogischen Hochschule Ludwigsburg durchgeführt und behandelt die Jugendkultur C Walk, die zu einem großen Teil im Social Web stattfindet – insbesondere auf der Videoplattform [YouTube](#). Im Zentrum des Handelns stehen Videos mit Selbstdarstellungen als C Walker, die auf persönlichen [YouTube](#)-Kanälen veröffentlicht werden. Dabei finden soziale und kommunikative Prozesse statt, zum Beispiel der Austausch von Feedback mittels Bewertungen und Kommentaren, das Anbahnen neuer und die Pflege bestehender Bekanntschaften oder Vergemeinschaftung in „Crews“, die sich in Battles miteinander messen. Der Abschlussbericht zeigt Motive, Bedeutungen und Konsequenzen solchen jugendkulturellen Handelns und, darüber hinaus, des Alltagshandelns junger Menschen im Social Web. Dabei werden auch soziale Strukturen und Strukturierungsprozesse in der Jugendkultur untersucht.



Abb. 1: C Walk - Straßentanz und Jugendkultur (Quelle: eigene Aufnahme)

Forschungsdesign

Methodologisch ist die Studie auf zwei Verfahren gestützt: die **Ethnografie** und die **Grounded Theory Methodology** (im Folgenden **GTM**), die gemeinsam den Rahmen für die Triangulation verschiedener Erhebungs- und Auswertungsmethoden bilden.

Anlehnung an die Ethnografie

Grundprinzip **ethnografischen Forschens** ist es, den Gegenstand der Untersuchung nicht durch die Rezeption von Beschreibungen Dritter, sondern durch ein möglichst tiefes Sich-Hineinbegeben in das entsprechende Feld bzw. in die zu beschreibende Kultur zu erfassen (vgl. Malinowski/Reiwald 1985; Krotz 2005, S. 251f., 271f.). Für den untersuchten Gegenstand erwiesen sich die methodologischen Überlegungen von Friedrich Krotz (2005) und von Christine Hine zur adaptiven Ethnografie (vgl. Hine 2000; 2005; 2007; 2008) als besonders hilfreich, um den Zugang zum Feld herzustellen und dort Daten zu erheben.

Anlehnung an die GTM

Die **GTM** bietet ein übergeordnetes Regelwerk, das klärt, wie die Prozesse der Datenerhebung, der Auswertung und der Generierung von Theorie zueinander in Beziehung gesetzt werden können und in welcher zeitlichen Abfolge (nämlich häufig der Gleichzeitigkeit) die Forschungsschritte stattfinden (vgl. Glaser/Strauss 1967; Eisemann 2012, S. 55ff.). Das lässt sich mit dem Bild einer Spirale veranschaulichen, die aus übereinanderliegenden, an jeder Stelle potenziell verbundenen Kreisen besteht (Abb. 2).

Auf jedem Kreis werden im Prinzip die gleichen Schritte durchlaufen. So bewegt sich der Forscher vom Ausgangspunkt, der Festlegung auf ein zu untersuchendes Phänomen, in sich ähnelnden Zyklen vorwärts. Dabei wird sukzessive eine Theorie entwickelt, die das Endprodukt der Arbeit darstellen wird. Der Forscher generiert sie mit der Entwicklung von Codes und deren zunehmender Abstraktion zu theoretischen **Kategorien**. Der Forscher findet neue Kategorien, ordnet, verwirft und ordnet neu, wobei immer neue Daten hinzugezogen werden, die zum Verständnis der Kategorien relevant erscheinen. Dieser zyklische Prozess wird so lange fortgeführt, bis eine **theoretische Sättigung** (s. Glaser/Strauss 1998, S. 69)

erreicht wird. Das ist der Fall, wenn „keine zusätzlichen Daten mehr gefunden werden können, mit deren Hilfe der Forscher weitere Eigenschaften der Kategorie entwickeln kann“ (ebd.). Damit ist auch die Art der Stichprobenziehung angesprochen. Glaser und Strauss sprechen vom **theoretischen Sampling** (s. ebd., S. 53) und meinen damit, in Abgrenzung vom statistischen Sampling mit einer repräsentativen Fallauswahl,

„den auf die Generierung von Theorie zielenden Prozess der Datenerhebung, währenddessen der Forscher seine Daten parallel erhebt, codiert und analysiert sowie darüber entscheidet, welche Daten als nächste erhoben werden sollen und wo sie zu finden sind. Dieser Prozess der Datenerhebung wird durch die im Entstehen begriffene – materiale oder formale – Theorie kontrolliert [...] Die Ausgangsentscheidung hängt von apriorischen theoretischen Annahmen ab“ (ebd., S. 53).

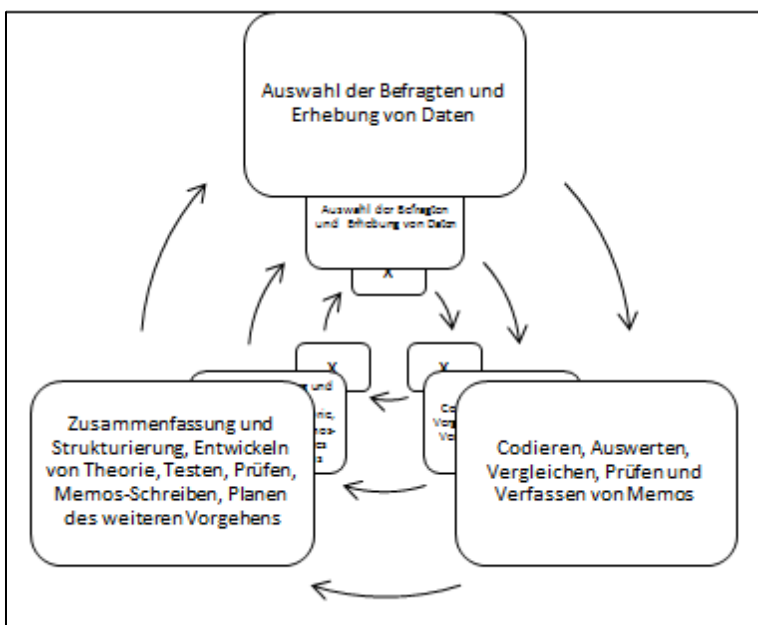


Abb. 2: Abfolge der einzelnen Arbeitsschritte in der Aufsicht auf den spiralförmigen Prozess der Grounded Theory Methodology (Eisemann 2012, S. 56, inspiriert von Krotz 2005, S. 167)

Das Besondere an diesem Verfahren der Fallauswahl ist, dass diese weder in Bezug auf ihren Umfang noch auf die Eigenschaften der als relevant zu erachtenden Untersuchungseinheiten vor Beginn der Forschungsphase festgelegt wird. Zwar steht ganz am Anfang des Erhebungsprozesses die Entscheidung für eine erste Untersuchungseinheit, die von einem eher allgemeinen soziologischen Wissen über den Problembereich, also von apriorischen deduktiven Annahmen abhängt (vgl. ebd., S. 53). Insgesamt acht Fälle (männliche C Walkers im Alter zwischen 15 und 18 Jahren) wurden sukzessive in die detaillierte Analyse aufgenommen, zu denen jeweils umfassendes Material ausgewertet wurde.

Datenerhebung und -auswertung

Die Datenerhebung erfolgte in **episodischen Interviews mit integrierten Surf-Phasen** in Anlehnung an Uwe Flicks Methode des episodischen Interviews (vgl. Flick 2011, S. 194ff.; Eisemann 2012, S. 94ff.), mit **Kurzfragebogen, teilnehmender Beobachtung** online und offline, kontextbezogenen **Videoanalysen** in Anlehnung an Horst Niesyto's Methode der kontextbezogenen Videoanalyse (s. Niesyto 2011a; ders. 2011b, Eisemann 2012, S. 100ff.) und dem Führen eines **Forschungstagebuches**.

Die **Auswertung** wurde, im Sinne der GTM, mit **offenem und axialem Codieren** anhand des Codierparadigmas vorgenommen, das hilft, Kategorien zueinander in Beziehung zu setzen und so eine gegenstandsbezogene Theorie zu generieren (vgl. Strauss/Corbin 1996, S. 78ff.; Eisemann 2012, S. 111f.). Der Forschungsbericht enthält ausführliche Schilderungen und Reflexionen der eingesetzten Methoden.

Ergebnisse

Im Folgenden werden einige zentrale Ergebnisse skizziert, die gesamte Auswertung und Interpretation der Daten ist ebenfalls im Forschungsbericht nachzulesen.

1) C Walk als Jugendkultur

C Walk als Jugendkultur basiert auf einem gleichnamigen Straßentanz, der seinen Ursprung im Milieu der Straßengangs *Crips* und *Bloods* in US-amerikanischen Großstädten hat und der über den Hip-Hop Eingang in die globale Populärkultur fand. Über die Videoplattform *YouTube* eignen sich Jugendliche auf der ganzen Welt die Schritte an. Mit den Füßen werden Bewegungen ausgeführt, die in ihrer ursprünglichen Form symbolische Bedeutung hatten, vor allem zum Ausdruck von Zugehörigkeit zu einer Gang. In den inzwischen entwickelten jugendkulturellen Unterarten des Tanzes haben die Schritte nicht mehr diese Bedeutung.

2) Sozialraumkonstruktion

Mit jugendkulturellem Handeln, das online und offline stattfindet, geht die Konstruktion sozialen Raumes einher, der aus der subjektiven Perspektive als Erweiterung des persönlichen Erlebnisraumes wahrgenommen wird. Die Raumkonstruktion erfolgt mit Spacing-Prozessen (vgl. Löw 2001, S. 226; Eisemann 2012, S. 145) quasi als Nebeneffekt jugendkulturellen Handelns, indem symbolische Objekte wie Videos und Kommentare sowie Verweise auf Personen auf den *YouTube*-Kanälen platziert und symbolisch miteinander verknüpft werden. Die Syntheseleistung (vgl. Löw 2001, S. 224; Eisemann 2012, S. 145) bezeichnet die räumliche Wahrnehmung der Gesamtheit dieser verknüpften Objekte. Jugendkultureller Raum umfasst digitale und territoriale Orte, zum Beispiel

persönliche *YouTube*-Kanäle, Performance- und Drehorte.

3) *Strukturierung von Handeln*

Erstens gibt die **Plattformarchitektur**, der Code von YouTube, den Handelnden Struktur vor. Es hat sich gezeigt, dass diese Struktur für die Akteure eher als ermöglichend, denn als einschränkend empfunden wird. Das liegt auch daran, dass die Handelnden potenziell einschränkende Funktionen des Codes umfunktionalisieren, beispielsweise indem sie YouTube-Kategorien umgehen und eigene Ordnungsprinzipien wie Kanäle für Videos der eigenen Crew oder jugendkulturelle Schlagworte erfinden.



Abb. 3: Jury aus C Walkers bei einem C Walk Meeting (Quelle: eigene Aufnahme)

Zweitens wirken sich gesellschaftliche **Werte, Normen und Orientierungsangebote** handlungsstrukturierend aus, beispielsweise Geschlechterrollenmodelle. Auch wenn sie im medialen Umfeld von *YouTube* präsent sind und dort verhandelt werden, wirken sie zunächst als äußere Kontexte in diesen Raum hinein. Sie haben auch Einfluss auf die dritte, im Folgenden beschriebene Form der sozialen Strukturierung:

Wie in jedem gesellschaftlichen Bereich, in dem Menschen als soziale Gruppe interagieren, existiert in der Community des C Walk ein ganz spezifisches **Kräftefeld** (vgl. Bourdieu 1991, S. 9ff.; Eisemann 2012, S. 146ff.). Es beeinflusst die Stellung der Akteure zueinander und ihre Handlungsoptionen. In diesem Kräftefeld haben spezifische Eigenschaften und Fähigkeiten, mit denen die Akteure in unterschiedlichem Maße ausgestattet sind, einen Wert, der zur günstigen – das heißt handlungsbefähigenden – Positionierung im Feld eingesetzt werden kann. In der Jugendkultur des C Walk auf *YouTube* sind die Kapitalarten **soziales** und **jugendkulturelles Kapital** (vgl. Eisemann 2012, S. 164ff., S. 190ff.) wichtig für die soziale Positionierung des Einzelnen: entsprechendes Kapitalvermögen beeinflusst maßgeblich die soziale Position innerhalb der Community.

4) *Dynamisierung von Aneignungs- und Entwicklungsprozessen*

Die Teilnahme an der Jugendkultur des C Walk auf *YouTube* hat eine stark dynamisierende

Wirkung auf **Aneignungs- und Entwicklungsprozesse** (vgl. Abbildung 4).

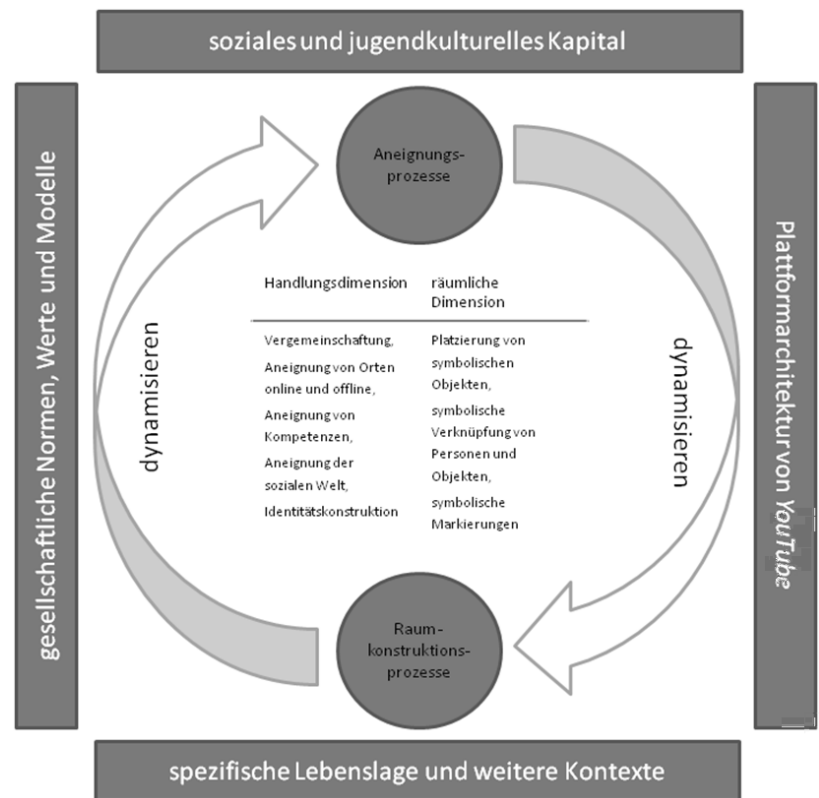


Abb. 4: Dynamisierungsspirale: Im C Walk auf YouTube dynamisieren Aneignungsprozesse die Erweiterung des Handlungsraumes. Mit der Erweiterung des Handlungsraumes gehen wiederum Aneignungsprozesse einher. Feldspezifische Kapitalarten, die Plattformarchitektur von YouTube sowie subjektspezifische und gesellschaftliche Kontexte bilden als ermöglichende und zugleich strukturierende Faktoren den Handlungsrahmen (Quelle: Eisemann 2012, S. 297).

5) *Dynamisierung von Vergemeinschaftung*

Entgegen dem häufig pauschal geäußerten Verdacht, Freizeitaktivität im Internet führe zwangsläufig zu Vereinsamung und sozialem Rückzug, wurde für den C Walk auf *YouTube* das Gegenteil festgestellt: Dort finden intensive Vergemeinschaftungsprozesse statt. Das reicht von schwachen Verbindungen, die symbolisch dargestellt werden und als **virtuelles soziales Kapital** ihren eigenen Wert entfalten, über funktionale Online-Freundschaften und engere, verbindliche Beziehungen bis hin zu partnerschaftlichen Liebesbeziehungen. Der C Walk bietet einen Handlungsraum für die Bearbeitung zentraler Entwicklungsaufgaben: für den Aufbau eines Freundeskreises mit Altersgenossen beiderlei Geschlechts und das Herstellen von tieferen Beziehungen ebenso wie für das Aufnehmen noch engerer Beziehungen zu einer Partnerin oder einem Partner. Damit Beziehungen gefestigt und

erhalten werden, muss **Beziehungsarbeit** geleistet werden (vgl. Keupp et al. 1997, S. 20). *YouTube* bietet einen niederschweligen Einstieg in die Beziehungsarbeit in der Community des C Walk, die von hoher sozialer Diversität geprägt ist. **Videos als Tauschobjekte** eignen sich besonders gut, um Verbundenheit und ein Gefühl der Nähe herzustellen: zwischen dem Autor eines Videos, dem oder den im Video gezeigten Akteuren und den am Tausch und der Rezeption Beteiligten.

6) *Dynamisierung der Aneignung physischer und sozialer Welt*

Ausgerechnet die Teilnahme an der stark internet- und computerfokussierten Jugendkultur C Walk auf *YouTube* hat eine äußerst dynamisierende Wirkung auf die Aneignung der physischen und, damit verbunden, der sozialen Welt. Mit dem Symbolvorrat des C Walk werden physische Orte umgedeutet und entsprechend den Bedürfnissen der jungen Menschen funktionalisiert. Auf der Suche nach Tanz- und Drehorten wird auch der triste Wohnblock, die kommerzialisierte Fläche der Fußgängerzone oder das graue Parkhaus zur geschätzten Bühne für den Straßentanz und zur urbanen Kulisse für C-Walk-Videos. Insofern stellt diese Jugendkultur auch eine **kulturelle Anpassungsleistung** dar. Sie dynamisiert die Erkundung und Aneignung der Welt draußen – ob auf dem Land oder in der Stadt und **über alle ökologischen Zonen** (vgl. Baacke 1980; Eisemann 2012, S. 139f., S. 271ff.) hinweg.

7) *Dynamisierung der Aneignung von Kompetenzen*

Neben der Aneignung des Räumlichen dynamisiert die Teilnahme an der Jugendkultur C Walk auch die **Aneignung spezifischer Kompetenzen** entlang subjektiver Interessen. Das gilt insbesondere für **Medienkompetenzen**. Erlern werden unter anderem Aspekte der Codierung und Decodierung audiovisueller Texte. Konkret handelt es sich um technische und ästhetische Kompetenzen der Videoproduktion, des Videoschnittes, der Bildbearbeitung und des Einsatzes von Ton und Musik. Das ist weit über den C Walk hinaus relevant, beispielsweise auch im Hinblick auf die Qualifikation für einen späteren Beruf, die viele Teilnehmer bereits vor Augen haben. Denn je stärker Online- und Offline-Alltag miteinander verwoben sind und je tiefer mediale Inszenierungen in unsere Alltagswelt eindringen, desto wichtiger wird die Fähigkeit, sich kritisch mit Medieninhalten auseinanderzusetzen.

8) *Identitätskonstruktion*

Identität wird dialogisch hergestellt (vgl. Keupp 1997): *YouTube* bietet mit seiner Plattformarchitektur eine ideale Umgebung für mediale Selbstdarstellungen und Feedback-Prozesse (vgl. Eisemann 2012, S. 239ff.). Dabei werden, was die dargestellten Identitätsaspekte betrifft, in hohem Maße Anerkennung und Ablehnung ausgedrückt und erfahren, und wieder sind – neben der

Orientierung an Normen, Werten und Rollenmodellen von außerhalb der Jugendkultur – die oben genannten Kapitalsorten relevant. Die Studie verdeutlicht, dass der jugendkulturelle Raum des C Walk – auch wenn er Identitätsarbeit in vielerlei Hinsicht ermöglicht – nicht von vornherein ein Freiraum für *jegliche* Identitätsexperimente ist. Das zeigt sich insbesondere bei der Aneignung von Geschlechterrollen (vgl. ders., S. 243ff.).

Fazit

Eisemanns Studie zeigt anhand des kleinen Teilbereichs einer Jugendkultur, dass das Social Web tatsächlich Potenziale und positive Aspekte für die Entwicklung von jungen Menschen und deren Vergemeinschaftung bietet. Die Teilnahme am C Walk auf *YouTube* fördert Primärerfahrungen, die in der physischen Welt gemacht werden, sie verhindert diese nicht. Sie fördert die Aneignung von Orten im eigenen Umfeld und in der entfernteren Welt, statt den Einzelnen von der Welt draußen abzuschirmen oder an das eigene Zimmer und den Computer zu fesseln und in virtuelle Welten zu entführen. Sie fördert die Aneignung der ganz realen sozialen Welt, zum Teil über Milieugrenzen hinweg, und in manchen Fällen auch das Einüben ebenso realer sozialer Rollen. Das bedeutet zugleich auch die Übernahme von Verantwortung. Sie führt, auch langfristig, nicht zu Vereinsamung, sondern zum Aufbau von sozialem Kapital, das über das jugendkulturelle Feld hinaus wirksam sein kann. Sie fördert die Aneignung spezifischer Kompetenzen, die zum Teil vor allem in der Jugendkultur eine Rolle spielen, die aber stets Anknüpfungspunkte für die Vermittlung alltagsrelevanter Kompetenzen bieten, die junge Menschen heute entwickeln müssen, um im privaten Leben und im Beruf zu reüssieren. Insofern ist die jugendkulturelle Praktik des C Walk auf *YouTube* weit davon entfernt, zu einer Verdummung oder „digitalen Demenz“ (Spitzer 2012) beizutragen. Die Jugendkultur ermöglicht es auch, positive Rückmeldungen in einem Feld zu erhalten, in dem erreichbare Fähigkeiten anerkennungswürdig sind – auch für junge Menschen, deren Lebenslage nicht die besten Voraussetzungen bietet, um im gesamtgesellschaftlichen, stark ökonomisch strukturierten Gefüge soziale Anerkennung zu generieren. Das funktioniert zumindest so lange, wie Anerkennungspraktiken im Social Web weitgehend entkoppelt von der Macht ökonomischen Kapitals als Tauschwert möglich sind.

Literatur

Baacke, Dieter (1980): Der sozialökologische Ansatz zur Beschreibung und Erklärung des Verhaltens Jugendlicher. In: deutsche jugend, H. 11, S. 493-505.

- Bourdieu, Pierre (1991): Sozialer Raum und Klassen. Espace social et genèse de classe. 2. Aufl. Frankfurt am Main: Suhrkamp (Taschenbuch Wissenschaft 500).
- Eisemann, Christoph (2008): Why do they tube? Aspekte zur Nutzung von Videoplattformen durch Jugendliche und junge Erwachsene. In: Ludwigsburger Beiträge zur Medienpädagogik, Jg. 11, H. 1, S. 1-7. Online verfügbar unter http://www.ph-ludwigsburg.de/fileadmin/subsites/1b-mpxx-t-01/user_files/Online-Magazin/Ausgabe11/Forschung11.pdf [Zugriff: 22.09.2013]
- Eisemann, Christoph (2012): Sozialraumkonstruktionen, Aneignungs- und Entwicklungsprozesse mit YouTube in der Jugendkultur C Walk. Eine explorative Studie. Dissertationsschrift, eingereicht am 19.11.2012, Pädagogische Hochschule Ludwigsburg. Erstgutachter: Prof. Dr. Horst Niesyto.
- Flick, Uwe (2011): Qualitative Sozialforschung. Eine Einführung. 4. Aufl. Reinbek bei Hamburg: Rowohlt Taschenbuch Verlag.
- Glaser, Barney G./ Strauss, Anselm L. (1967): The Discovery of Grounded Theory: Strategies for Qualitative Research. New York, NY: Aldine de Gruyter.
- Glaser, Barney G./ Strauss, Anselm L. (1998): Grounded Theory: Strategien qualitativer Forschung. Bern [u.a.O.]: Huber.
- Hine, Christine (2000): Virtual ethnography. London: SAGE.
- Hine, Christine (2005): Virtual methods. Issues in social research on the internet. 1. Aufl. Oxford: Berg.
- Hine, Christine (2007): Connective Ethnography for the Exploration of e-Science. In: Journal of Computer Mediated Communication, Jg. 12, H. 2, Artikel 14. Online verfügbar unter <http://jcmc.indiana.edu/vol12/issue2/hine.html>.
- Hine, Christine (2008): Systematics as cyberscience: computers, change, and continuity in science. Cambridge, Mass. [u.a.O.]: MIT Press (Inside technology series).
- Keupp, Heiner (1997): Diskursarena Identität: Lernprozesse in der Identitätsforschung. In: Keupp, Heiner/ Höfer, Renate (Hrsg.): Identitätsarbeit heute: klassische und aktuelle Perspektiven der Identitätsforschung. 1. Aufl. Frankfurt: Suhrkamp (Suhrkamp-Taschenbuch Wissenschaft 1299), S. 11-39.
- Keupp, Heiner/ Höfer, Renate (Hrsg.) (1997): Identitätsarbeit heute. Perspektiven der Identitätsforschung. 1. Aufl. Frankfurt am Main: Suhrkamp
- Krotz, Friedrich (2005): Neue Theorien entwickeln. Eine Einführung in die Grounded Theory, die Heuristische Sozialforschung und die Ethnographie anhand von Beispielen aus der Kommunikationsforschung. Köln: Halem.
- Niesyto, Horst (2011a): Kriterien für die deskriptive Filmanalyse (Formanalyse). Lehrmaterial der Abteilung Medienpädagogik, PH Ludwigsburg. Unveröffentlichtes Manuskript.
- Niesyto, Horst (2011b): Leitfaden Videofilmanalyse. Lehrmaterial der Abteilung Medienpädagogik, PH Ludwigsburg. Unveröffentlichtes Manuskript.
- Spitzer, Manfred (2012): Digitale Demenz: wie wir uns und unsere Kinder um den Verstand bringen. München: Droemer.
- Strauss, Anselm L./ Corbin, Juliet M. (1996): Grounded theory: Grundlagen qualitativer Sozialforschung. Basics of qualitative research. Weinheim: Psychologie-Verlags-Union.

[Zurück zur Heftübersicht](#)