

## **Audiovisuelle Produkte als Impulsgeber gesellschaftlicher Aushandlungen im Netz: eine Grounded-Theory-basierte Analyse digitaler Popkultur**

*Marc Dietrich & Günter Mey*

### **Keywords:**

audiovisuelle  
Grounded-Theory-  
Methodologie;  
Theorie sozialer  
Welten und  
Arenen;  
Strukturwandel der  
Öffentlichkeit;  
postmigrantische  
Gesellschaft;  
HipHop; Rap;  
Rassismus;  
Musikvideo-  
analyse; Kom-  
mentaranalyse;  
Cultural Studies

**Zusammenfassung:** In dem Beitrag befassen wir uns mit der Art und Weise, wie innerhalb der Popkultur und unter Bedingungen eines erneuten Strukturwandels der Öffentlichkeit audiovisuelle Identifikationsangebote im Internet in Gebrauch genommen werden, um machtvolle Gesellschaftsthemen wie Rassismus zu thematisieren und auszuhandeln. Wir zeigen am Beispiel der deutschsprachigen HipHop-Kultur, dass Rapvideos als Impulsgeber von Debatten fungieren, die im Kontext einer postmigrantischen Gesellschaft stehen, wobei sich für die Videos und die darauffolgende rezipient\*innenseitige Anschlusskommunikation (Online-Kommentare bei YouTube) sowie in Berichten in Szenemedien und im Feuilleton sehr unterschiedliche Rassismuskonzepte und Deutungsmuster rekonstruieren lassen. Neben den Darstellungen ausgewählter Ergebnisse bietet der Text konkrete Einblicke in die exemplarische Anwendung der audiovisuellen Grounded-Theory-Methodologie, die im Rahmen des DFG-geförderten Forschungsprojektes "Musikvideos, Szenemedien und Social Media – zur Aushandlung von Rassismus im deutschsprachigen HipHop" (2018-2022) zur Analyse von Musikvideos entwickelt wurde.

### **Inhaltsverzeichnis**

- [1. Einleitung: \(audiovisuelle\) Medien, Gesellschaft und \(Teil-\)Öffentlichkeit](#)
- [2. Neue Formen der Öffentlichkeitsbildung: digitale Aushandlungen zu Gesellschaftsthemen im Pop als Ansatzpunkte mediensoziologischer Forschung](#)
- [3. Forschungsdesign und Datenanalyse](#)
  - [3.1 Forschungsdesign und Sample](#)
  - [3.2 Methodische Zugänge: AVGTM und Kommentar- und Medienanalyse mit der GTM](#)
    - [3.2.1 Erste Welt: Musikvideoanalyse mit der AVGTM](#)
    - [3.2.2 Zweite Welt: Kommentaranalyse mit der GTM](#)
    - [3.2.3 Dritte Welt: medienjournalistische Analyse mit der GTM](#)
- [4. Ausgewählte Ergebnisse: Deutschrapp als Aushandlungsarena einer postmigrantischen Gesellschaft](#)
  - [4.1 Erste Welt](#)
  - [4.2 Zweite Welt](#)
  - [4.3 Dritte Welt](#)
  - [4.4 Die Welten in Vergleich und Beziehung zueinander](#)
- [5. Gebrauchsweisen der Bewegtbilder in der \(postmigrantischen\) Gesellschaft](#)
- [6. Desiderate und Chancen](#)

[Literatur](#)

[Zu den Autoren](#)

[Zitation](#)

## 1. Einleitung: (audiovisuelle) Medien, Gesellschaft und (Teil-)Öffentlichkeit<sup>1</sup>

Leitmedien wie Zeitung und Fernsehen stehen als Formate der Wirklichkeitsbeobachtung und Wirklichkeitserzeugung traditionell im Zentrum gesellschaftlicher Selbstverständigungsprozesse (LUHMANN 2017 [1998]). Im Zeitalter eines neuen (und damit dritten) "Strukturwandel[s] der Öffentlichkeit" (HABERMAS 2021) gestalten aber zusätzlich die digitalen Plattformen und sozialen Medien mit ihrer "Kultur der Visualität" (RECKWITZ 2017, S.235) die gesellschaftlichen Diskurse, wobei dort vor dem Hintergrund einer "postmigrantische[n] Gesellschaft" (FOROUTAN 2021) immer wieder Konflikte um Rassismus, Migration und Identität ausgetragen werden. Gerade hier, d.h. bei den digitalen und oft auch Bewegtbild-initiierten Aushandlungen, können qualitative Ansätze zur Rekonstruktion gesellschaftlicher Deutungsprozesse stärker ansetzen als bislang erfolgt. Auf Basis des von der Deutschen Forschungsgemeinschaft (DFG) geförderten vierjährigen Projekts [Musikvideos, Szenemedien und Social Media – zur Aushandlung von Rassismus im deutschsprachigen HipHop](#) (DIETRICH & SÜß 2023) zeigen wir nachfolgend exemplarisch auf, wie eine Grounded-Theory-basierte und Cultural-Studies-inspirierte Analyse von Musikvideos (verstanden als Impulsgeber weiterer Aushandlungen innerhalb der digitalen Kultur) realisiert werden kann. Denn über enorm einflussreiche popkulturelle audiovisuelle Produkte wie Rapvideos wurden machtvolle Aushandlungsprozesse ausgelöst, die sich in der Anschlusskommunikation (Kommentare auf der Plattform YouTube, journalistische Berichterstattung) artikulierten. Anhand der Art, wie Videos in Gebrauch genommen wurden, wurden Deutungsmuster rekonstruierbar, die etwas über gesellschaftliche Spannungsverhältnisse verrieten. Über den skizzierten Zugang werden Einblicke in die Konfliktlinien einer deutschen Gesellschaft möglich, die sich lange nicht als Einwanderungsgesellschaft verstanden hat und bis heute durch rassismusbezogene Diskurse gekennzeichnet ist, bei denen Fragen um Anerkennung, Repräsentation und Ressourcenverteilung zentral sind (FOROUTAN 2021). [1]

Im Folgenden werden wir in Abschnitt 2 zunächst die neuen Formen der Öffentlichkeitsbildung beschreiben, in die das Feld der Popkultur integriert ist. In einem nächsten Schritt (Abschnitt 3) skizzieren wir das Forschungsdesign und Sample unserer qualitativen Studie, um in Abschnitt 4 ausführlicher den methodischen Zugang zur Musikvideoanalyse (mit der audiovisuellen Grounded-Theory-Methodologie) darzulegen, aber auch um zu zeigen, wie die auf die Videos bezogenen Kommentare und journalistischen Artikel (mit der Grounded-Theory-Methodologie) ausgewertet werden können. Danach skizzieren wir in

---

1 Die theoretischen Grundlinien des Beitrags (insbesondere die Abschnitte 1 und 2) gehen auf den Erstautor zurück. Für die Analyse der einbezogenen Fallbeispiele (Abschnitt 4) bedanken wir uns bei Heidi SÜß, wissenschaftliche Mitarbeiterin im DFG-geförderten Projekt "Musikvideos, Szenemedien und Social Media – zur Aushandlung von Rassismus im deutschsprachigen HipHop" sowie bei den studentischen Mitarbeitenden Elena MANCUSO und Hendrik RECH. Für die Durchsicht des Textes geht der Dank an Jacqueline Marie GEIB. Ferner bedanken wir uns bei den beiden anonymen Gutachtenden und den Heftherausgebenden für die kritischen Hinweise auf die Erstfassung sowie bei Katja MRUCK für ihre hilfreichen Anmerkungen.

Abschnitt 5 wesentliche Resultate einer ausgesuchten Fallanalyse, um uns zuletzt (Abschnitt 6) mit Desideraten und Chancen einer digitalen Popkulturanalyse zu befassen. [2]

## **2. Neue Formen der Öffentlichkeitsbildung: digitale Aushandlungen zu Gesellschaftsthemen im Pop als Ansatzpunkte mediensoziologischer Forschung**

Eine zentrale Funktion der Medien besteht darin, gesellschaftliche Themen und Diskurse für die Öffentlichkeit aufzubereiten. Durch sie entsteht für Einzelne ein Bewusstsein von ansonsten unsichtbar bleibenden Sozialbereichen und Themen – besonders in funktional differenzierten Gesellschaften (siehe schon DURKHEIM 2001 [1893]). Möglich wird dies dadurch, dass das Mediensystem über die behandelten Themen strukturell mit allen gesellschaftlichen Teilsystemen (Wirtschaft, Politik, Kunst usw.) gekoppelt ist. Erst durch mediale Beobachtungen werden Themen und Informationen aus allen Teilsystemen in einem umfassenden Sinne öffentlich platziert und damit diskursiv anschlussfähig (LUHMANN 2017 [1998], S.21). Typischerweise haben Medien aufgrund ihrer prominenten Position im kommunikativen Geschehen der Gesellschaft aber nicht nur die Funktion der Themen- und Informationsaufbereitung. Vielmehr besteht ein *wechselseitiges* Verhältnis zwischen Medien und Gesellschaft, insofern durch sie Wirklichkeitskonstruktionen generiert werden, die auf gesellschaftliches Wissen referieren müssen, um rezipierbar zu sein, und umgekehrt wirken die medialen Wirklichkeitskonstruktionen wieder auf das gesellschaftliche Wissen zurück. Die medialen Sinn- und Identifikationsangebote besitzen sodann das Potenzial, sich in Rezeption und Medienaneignung zu entfalten, weswegen sie auch den "gesellschaftlichen Wissensvorrat" (BERGER & LUCKMANN 2009 [1966], S.43-48) sowie damit verbundene Wirklichkeitskonstruktionen verändern können (PELTZER & KEPPLER 2015, S.13). In den Cultural Studies wurde die beschriebene Wechselwirkung sozialkritisch gefasst und wiederholt darauf hingewiesen, dass sich in den medialen Produkten und besonders popkulturellen Medien immerzu machtvolle soziale Ordnungs- und Differenzkategorien (wie *Race*/Ethnizität, Klasse, Geschlecht usw.) sowie Themen (wie Rassismus) und Konflikte (um Anerkennung, Repräsentation, Ressourcen) abzeichnen (siehe zusammenfassend DIETRICH 2021). Diese werden von den Rezipierenden aktiv, d.h. aufgrund ihrer sozialen Position und den damit verbundenen Erfahrungsräumen aufgenommen und angeeignet (siehe dazu grundsätzlich und differenziert schon KROTZ 1995). Insofern sind Medien und Gesellschaft auf komplexe und machtbezogene Weise miteinander verbunden. Dies gilt im Grunde schon für die Zeit des ersten Strukturwandels der Öffentlichkeit in den westlichen Gesellschaften des 18. und 19. Jahrhunderts (HABERMAS 1990 [1962]). Ganz sicher gilt dies aber für das 20. Jahrhundert und damit die Zeit des *zweiten* Strukturwandels, die der Sozialphilosoph Jürgen HABERMAS kritisch beurteilt hat. Im 20. Jahrhundert ist es v.a. das Fernsehen und damit erstmalig ein *audiovisuelles* Medium, das als einseitig sendendes Medium dominiert, hierbei aber unter den Verdacht gestellt wird, demokratieförderliche Partizipationen zu untergraben (siehe auch BOURDIEU 2019 [1998]). Die mediale Öffentlichkeit des 20. Jahrhunderts wird also v.a. durch ein Medium

bestimmt, in dem das Bewegtbild prominent gesetzt wird. Diese tritt HABERMAS folgend allerdings als eine "vermachtete Arena" (1990 [1962], S.28) mit gut organisierten Interessengruppen und Parteien in Erscheinung, weswegen Geld- und Machtkonzentrationen Vorschub geleistet wird. Aus dieser Konstellation resultiert sodann eine Deutungsmacht, die dazu führt, dass Bürger\*innen als potenziell kritische Diskutant\*innen (die nach HABERMAS einer deliberativen, d.h. einer auf den Austausch von Argumenten und idealen Diskursbedingungen zielenden Demokratie, zuträglich sind) sukzessive in den Hintergrund rücken und tendenziell zu Konsument\*innen werden. [3]

Gegenwärtige Perspektiven in den Sozial- und Kulturwissenschaften legen – übrigens schon vor HABERMAS' Diagnose eines dritten Strukturwandels (2021) – nahe, dass sich die Herausbildung von Öffentlichkeit unter dem Einfluss von Internet, sozialen Plattformen und digitalen Medien nochmals gravierend verändert hat und hierbei v.a. die Erweiterung der Artikulationspotenziale des Publikums zentral ist. Diesbezüglich finden sich unterschiedliche Bewertungen: Dominierten zu Beginn der Internetverbreitung in den späten 1990er Jahren noch euphorische Stimmen, bei denen das Netz als Verwirklichungsort demokratischer Ideale betrachtet wurde, folgten spätestens mit dem Aufkommen der sozialen Medien und insbesondere der Plattform Facebook auch kulturpessimistische Positionen (u.a. TURKLE 2012). Mittlerweile dominieren eher skeptisch intonierte Fragen danach, wie sich Mitglieder von Gesellschaften nachhaltig reflektieren und verständigen sollen, wenn die Gatekeeper-Funktion der klassischen Massenmedien des 19. Jahrhunderts (v.a. die Presse) und auch jener des 20. Jahrhunderts (v.a. das Fernsehen) erodiert. Denn an ihre Stelle treten die von kapitalistischen Konzernen bereitgestellten digitalen Plattformen mit ihren eingeschriebenen Logiken und Affordanzen, die einen Einfluss auf Öffentlichkeitsbildungen ausüben, die kritisch unter den Schlagworten der "Fragmentierung" (d.h. des Zerfalls in Teilöffentlichkeiten) und gelegentlich der "Skandalisierung" geführt werden (PÖRKSEN 2018, S.180-186; siehe auch DIETRICH, MEY & SEELIGER 2020). Im Zentrum der Kritik stehen hierbei immer wieder auch *bild- und bewegtbildorientierte* Plattformen wie eben Facebook, YouTube, Instagram oder TikTok. Diese werden bezichtigt, fragmentierte Öffentlichkeiten und hitzige Diskurse zu befördern – auch, weil hier mittels niedrigschwelliger Upload-Funktion und nur geringfügiger Moderation Bilder in die Welt gelangen, die, einmal aus dem Kontext gerissen, instrumentalisiert und nicht selten zu "Fake News" werden können. [4]

Die skizzierte Öffentlichkeitsbildung mit all ihren Symptomen mag Sozialphilosoph\*innen und kritische Bürger\*innen beunruhigen, medien- und kultursoziologisch betrachtet ergeben sich hieraus jedoch auch interessante Perspektiven: Was soziale Plattformen nämlich offerieren, ist die Chance, jene gesellschaftliche Aushandlungsprozesse qualitativ rekonstruieren zu können, die sich durch deren exponierte Rolle besonders deutlich und vorzugsweise anhand (pop)kultureller visueller Produkte herausbilden. So hat der Kultursoziologe Andreas RECKWITZ (2017) in seiner Diagnose zu einer "Gesellschaft der Singularitäten" betont, dass gerade bildorientierte Plattformen und Social Media

im Fokus veränderter soziokultureller Positionierungs- und Aushandlungsprozesse stehen:

"Bilder, vor allem in Form von Fotografien und Videos, sind ein primärer medialer Träger, der im Internet kreiert, dort zirkuliert und betrachtet wird. Die digitale Kultur ist in erheblichem Maße eine Kultur der Visualität. Man sieht das nicht nur an Plattformen wie YouTube und Instagram, sondern auch daran, dass andere soziale Medien, zum Beispiel Facebook und Twitter, mehr und mehr auf Bilder umgestellt haben. Bilder dominieren die Nachrichten aus Politik, Sport und Unterhaltung, pornografische Darstellungen werden in großer Zahl präsentiert, aber auch das Streaming von Fernsehsendungen und Filmen ist hier zu nennen" (S.235). [5]

Bilder sind als Impulsgeber einer "digitalen Kulturmaschine" (S.234) zu betrachten, innerhalb derer "die Anerkennungswürdigkeit des Einzelnen" (MÜLLER 2012, S.334) zwar weiterhin an den etablierten Differenzkategorien wie Klasse, Ethnizität und Geschlecht sowie an "Stand, Position, Biographie oder Lebenswerk [ausgerichtet ist]", aber teilweise auch "das mediale Selbstbild, das der Einzelne in Sichtweite massenmedialer Bildproduktionen von sich entwickelt und präsentiert[, den Status mitbestimmt]" (a.a.O.). [6]

Die "Selbstdarstellung vor den Kulissen moderner Bild- und Massenmedien" (SONNENMOSER 2018) erfolgt insbesondere über bewegte Bilder, wobei Repräsentationen von Einzelnen und Gruppen samt ihrer politischen und soziokulturellen Haltungen aufscheinen. Gerade aus diesem Grunde interessieren wir uns für Bewegtbilder in der Popkultur (als besonderem Artikulationsraum des Gesellschaftlichen). Konkret ging es in unserer Studie, innerhalb derer wir die Potenziale einer visuellen digitalen Kulturanalyse ausgelotet haben, darum zu fragen, unter welchen politischen Vorzeichen audiovisuelle Produkte (Musikvideos) auf digitalen Plattformen (wie YouTube) in Gebrauch genommen werden, und wie sich ein zentrales Thema der Gegenwartsgesellschaft (Rassismus) im derzeit einflussreichsten Segment der Popkultur (Deutschrap) entfaltet. Angeknüpft haben wir hierbei an die schon klassische Perspektive aus den Cultural Studies, der zufolge populäre Kulturen per se und gerade die visuelle Popkultur in soziale Machtrelationen eingesponnen sind (WINTER 2001). Musikalische Popkulturen wie Punk oder Rap werden in den Cultural Studies als jene gesellschaftlichen Arenen betrachtet, innerhalb derer soziale Themen und Konflikte oftmals vorweggenommen werden oder unter den jeweils genrespezifischen Vorzeichen besonders deutlich zur Erscheinung gelangen (DIETRICH & MEY 2018a; MEY 2025; MEY & DIETRICH 2019). Dabei erhalten popkulturelle Medien wie Serien, Filme oder Musikvideos große Popularität, weil sie immer schon so polysem konfiguriert sind, dass sie gesellschaftskritisch (FISKE 2001) rezipiert werden können oder aber schlicht dem Vergnügen der zumeist aktiven Zuschauer\*innen Genüge tun (MIKOS 2005). [7]

Ziel des Projekts war es, Rassismusaushandlungen im deutschsprachigen Rap zu untersuchen und damit "Gesellschaft" ausgehend von ihren populären symbolischen Repräsentationen (HALL 2000) zu verstehen. Für die

Rekonstruktion der symbolischen Rassismusrepräsentationen drängte sich Rap geradezu auf – nicht nur, weil er als einflussreichster Teil der Popkultur der letzten Jahre zu verstehen ist (DIETRICH 2016), sondern auch, weil hier Rassismus sowohl in der afroamerikanischen Ursprungskultur (US-Rap) als auch in ihrer globalisierten Variante (Deutschrap) seit Anbeginn ein dominantes Thema ist (STINGL 2005). Hinzukommt, dass sich gerade Rap für Analysen des (Audio-)Visuellen anbietet, insofern sich eine enorm reichhaltige visuelle Kultur ausgebildet hat: angefangen bei einer substanziellen Fanzine- und Musikmagazinkultur mit zum Teil ikonisch gewordenen Covern und TV-Formaten (WILKE 2022) bis hin zu einer stark ausgeprägten Musikvideokultur. In letzterer wird nicht nur schon traditionell dem HipHop-Lifestyle und der Bebilderung der (prekären) Sozialwelt der Künstler\*innen gehuldigt, sondern sie floriert seit ein paar Jahren unter den Bedingungen niedrigschwelliger Produktionskosten (DIETRICH 2016). Zur Folge hat dies, dass das Audiovisuelle endgültig zum zentralen Gegenstand der hiphopkulturellen Performance avanciert ist. Eine Singleveröffentlichung, die ganz ohne Rapvideos oder "Visualizer" auskommt, ist kaum noch denkbar. Hinzukommt, dass die audiovisuellen Produkte weiterverwertet werden, d.h. nicht nur auf Plattformen wie YouTube in Gänze laufen, sondern auf künstler\*innenseitig genutzten Plattformen wie Instagram oder TikTok verkürzt und potenziell aufmerksamkeitssteigernd präsentiert (sowie kommentiert und geteilt) werden. Darüber hinaus ist von Vorteil, dass sich im Rap eine Videoästhetik etabliert hat, durch die mit ihren comicartigen Figuren und überpointierenden Text- und Bildwelten Gesellschaftsthemen besonders prägnant zur Aushandlung gebracht werden (DIETRICH 2015; KLEIN & FRIEDRICH 2003). Insofern bildet innerhalb der digitalen Popkultur gerade das Musikvideo einen vielversprechenden Gegenstand. An diesem lässt sich erforschen, wie die audiovisuellen Sinn- und Identifikationsangebote als Impulsgeber gesellschaftlicher Aushandlungen im Netz fungieren und auch herausarbeiten, welche sozialen Kontexte und Konflikte thematisch werden. [8]

Nachfolgend zeigen wir, wie die Inhalte und Funktionen, d.h. die *Gebrauchsweisen* populärer audiovisueller Produkte sowie daran anschließende digitale Kommunikationen qualitativ untersucht werden können. Grundidee hierbei ist, Popkulturanalyse als Gesellschaftsanalyse zu interpretieren und im Anschluss an Zugriffen auf die Cultural Studies (PILIPETS & WINTER 2017) herauszuarbeiten, wie sich gesellschaftliche Aushandlungs- und Konfliktlinien im Feld der Popkultur artikulieren und methodisch rekonstruieren lassen. Um einen ersten inhaltlichen Einblick zu geben und für etwas mehr Konkretion zu sorgen, schildern wir nachfolgend kompakt entlang von Sample und Forschungsdesign einige generelle Projektergebnisse. Anschließend zeigen wir, wie die *Gebrauchsweisen* populärer audiovisueller Produkte sowie daran anschließende digitale Kommunikationen qualitativ untersucht werden können, wobei wir schwerpunktmäßig auf die konkreten Methodenschritte, die auf Basis der Grounded-Theory-Methodologie erstellt wurden, eingehen, sodass Grundlinien und Optionen der aus dem Projekt hervorgegangenen audiovisuellen Grounded-Theory-Methodologie (kurz: AVGTM) deutlich werden. [9]

### 3. Forschungsdesign und Datenanalyse

#### 3.1 Forschungsdesign und Sample

In der Studie "Musikvideos, Szenemedien und Social Media – zur Aushandlung von Rassismus im deutschsprachigen HipHop" analysierten wir 21 Rapvideos aus dem Zeitraum von 1992 bis 2020.<sup>2</sup> Wenngleich die Rassismuskritik innerhalb der berücksichtigten Videos etwa von afrodeutschen oder Rapper\*innen mit türkischem Hintergrund (wie [Advanced Chemistry](#) und [Fresh Familiee](#)), eine konstante Facette der Kultur darstellt (GÜNGÖR & LOH 2017), so werden immer wieder auch Positionen formuliert, die einen eher ambivalenten bis provokativ-spielerischen Charakter bei der Artikulation von Rassismus aufweisen. Dazu gehörten in den frühen 2000er-Jahren Beiträge von Rappern wie *B-Tight* und *Fler* (erschieden auf dem damals umstrittenen Label *Aggro Berlin*) oder auch 2009 ein Song des an sich antirassistisch positionierten *Samy Deluxe* ([Dis wo ich herkomm'](#)), der die deutsche Erinnerungskultur zum Nationalsozialismus infrage stellte. Davon zu unterscheiden sind eindeutig Rassismus befördernde Rapvideos von Akteur\*innen, die in den 2010er-Jahren der Identitären Bewegung nahestanden (wie *Chris Ares feat. Prototyp* mit ihrem Song "NDS" aus dem Jahr 2019). Grundlegend für alle Videos war, dass sich die Protagonist\*innen in für das Genre typischer Manier innerhalb ihrer Sozialwelt darstellten und dabei vor dem Hintergrund ethnischer Bezugnahmen unterschiedlich stark gesellschaftliche Themen verhandelten.<sup>3</sup> [10]

Ausgehend von den recht unterschiedlichen Positionierungen in den Rapvideos gingen wir auf Basis der AVGTM den verschiedenen Konzepten bei der Aushandlung von Rassismus nach. Maßgeblich dabei war – auch mit Blick auf die Grundidee einer "Drei-Sphären-Analyse"<sup>4</sup> (ANDROUTSOPOULOS 2016) –, sich entschieden einer digitalen Popkulturforschung zuzuwenden. Wissend, dass

- 2 Die Auswahl erfolgte in Anlehnung an das Theoretical Sampling (GLASER & STRAUSS 1967, Kap. III; vgl. auch MEY & MRUCK 2011, S.22). Dabei wurde angesichts der Fülle an Rapvideos mit Expert\*innen aus dem Szenejournalismus und der Musikindustrie eine erste Ausgangsstichprobe festgelegt. Enthalten waren so Videos, in denen Rassismus als visuell interaktives Geschehen inszeniert wurde, um von dort solche hinzuzufügen, bei denen Rassismus rein auf der Textebene verhandelt wurden. Im fortlaufenden Prozess wurden entlang der Analyseergebnisse weitere Inhalte und Positionen berücksichtigt, die Ausdruck gewandelter Repräsentationsverhältnisse – z.B. von türkisch-arabischen Männern hin zu queer-feministischen Kunstschaffenden – waren (SÜß & DIETRICH 2022; vgl. auch DIETRICH & MEY 2025).
- 3 Der Vollständigkeit halber sei angemerkt, dass vier Positionierungen der Rapper\*innen herausgearbeitet wurden: *das Schwarzsein in Deutschland* (B-Tight, Brothers Keepers, SXTN/Nura, Samy Deluxe feat. Torch, Xavier Naidoo, Afrob, Megaloh, Denyo, OG Keemo, Tarek), *das Ethnisch-Hybridsein in Deutschland* (Advanced Chemistry, Azzi Memo et al., Ebow, Eko Fresh, Fresh Familiee, Manuellsen), *das Deutschsein in (Rap-)Deutschland* (CashMo, Chris Ares, Fler, Samy Deluxe), *das Deutschsein als abzulehnendes Sein* (Antilopen Gang, K.I.Z.) (siehe ausführlich DIETRICH & SÜß 2023, S.69-74). Umgesetzt wurden diese Positionierungen durch zwei idealtypisch unterscheidbare Inszenierungsmuster: die "comicartig überzeichnende" und die "wahrhaftig stilisierte" Inszenierung.
- 4 Die "Drei-Sphären-Analyse" basiert auf dem Gedanken, dass gegenwärtige sinnbezogene Aushandlungsprozesse unter Rap-Hörer\*innen vor allem in der digitalen Kultur stattfinden, wobei sich die Akteur\*innen "mit einer Vielzahl künstlerischer Produktionen wie auch mit den entsprechenden Einschätzungen der für sie relevanten Fach- und Szenemedien auseinander [setzen], und sie partizipieren an der Öffentlichkeit der Szene, z.B. über Diskussionsforen im Internet" (ANDROUTSOPOULOS 2016, S.177).

Popkulturen wie Rap postdigital sind, d.h. digitale und lebensweltliche Praktiken einander durchdringen, war unser Anliegen, den beispielsweise in der "Szeneforschung" (HITZLER & NIEDERBACHER 2010) stark lebensweltlich-ethnografisch orientierten Fokus zugunsten einer reinen Digital-Kulturanalyse zu verlassen und dessen Potenziale auszuloten (DIETRICH & MEY 2019). Auch aus diesem Grunde haben wir nicht nur Rapvideos analysiert, sondern auch die digitale Anschlusskommunikation auf YouTube, auf der diese Videos abgerufen werden können. Hierbei nahmen wir 1. das Publikum in den Blick, indem wir die unter den Videos befindlichen Kommentare mit der Grounded-Theory-Methodologie (kurz: GTM) auswerteten und 2. die journalistischen Anchlüsse in Form von Szenemedien und Feuilletonberichterstattungen, die sich auf die Videos sowie die Kommentierungen seitens des Publikums bezogen. Auf diese Weise wurde über das Forschungsdesign der Forschungsgegenstand "digitale Szene" auf drei Ebenen untersuchbar. In der nachfolgenden Tabelle (Tab. 1) listen wir das untersuchte empirische Material zu Überblickszwecken auf.

Analyseebene	Datenmaterial
<p><b>1. Welt: Produktanalyse (Musikvideos)</b></p>	<p>(1) Advanced Chemistry "Operation Art. 3" (1992)   (2) Advanced Chemistry "Fremd im eigenen Land" (1995)   (3) Fresh Familiee "Ahmet Gündüz" (1993)   (4) Brothers Keepers "Adriano (letzte Warnung)" (2001)   (5) B-Tight "Der Neger" (2002)   (6) Fler "NDW" (2005)   (7) Samy Deluxe "Dis wo ich herkomm" (2009)   (8) Antilopen Gang "Beate Zschäpe hört U2" (2014)   (9) K.I.Z "Boom Boom Boom" (2015)   (10) SXTN "Ich bin schwarz" (2016)   (11) Ebow "Asyl" (2017)   (12) Chris Ares feat. Komplott "Widerstand" (2017)   (13) Samy Deluxe feat. Torch, Xavier Naidoo, Afrob, Megaloh, Denyo "Adriano (SaMTV Unplugged)" (2018)   (14) Eko Fresh "Aber" (2018)   (15) Chris Ares feat. Prototyp "NDS" (2019)   (16) OG Keemo "216" (2019)   (17) Ebow "K4L" (2019)   (18) Manuellsen "Toss it" (2020)   (19) Tarek "Nach wie vor" (2020)   (20) Azzi Memo et al. "Bist du wach?" (2020)   (21) CashMo "Alman" (2020)</p>
<p><b>2. Welt: Rezeptionsanalyse (YouTube-Kommentare)</b></p>	<p>(1) SXTN/Nura "Ich bin schwarz" (2016)   (2) Ebow "K4L" (2019)   (3) OG Keemo "216" (2019)   (4) Tarek "Nach wie vor" (2019)   (5) CashMo "Alman" (2020)</p>

Analyseebene	Datenmaterial
<b>3. Welt: Analyse der (szene-) medialen Verhandlung</b>	(1) OG Keemo "216" (2019) <a href="http://diffusmag.de">diffusmag.de</a> , <a href="http://hiphop.de">hiphop.de</a> , <a href="http://mzee.com">mzee.com</a> , <a href="http://fm4">fm4</a> , <a href="http://ZEITonline">ZEITonline</a>   (2) CashMo "Alman" (2020) <a href="http://hiphop.de">hiphop.de</a> , <a href="http://Schacht&amp;Wasabi">Schacht &amp; Wasabi</a> , <a href="http://rapvocado.de">rapvocado.de</a> , <a href="http://raptastisch.net">raptastisch.net</a> , <a href="http://faz.net">faz.net</a> , <a href="http://taz.de">taz.de</a> , <a href="http://dasbiber.at">dasbiber.at</a> , <a href="http://laut.de">laut.de</a> , <a href="http://jungfreiheit.de">jungfreiheit.de</a> , <a href="http://deutsche-Stimme.de">deutsche-Stimme.de</a> , <a href="http://19vierundachtzig.com">19vierundachtzig.com</a>

Tabelle 1: Überblick zum analysierten Sample [11]

Die digitale Aushandlung des Gesellschaftsthemas "Rassismus" im Deutschrap verstehen wir als eine Form der Teilöffentlichkeitsbildung, wie sie von HABERMAS (2021) beschrieben wurde, d.h. als eine Form von Diskurs, bei dem nicht nur die klassischen Autor\*innen aktiv sind (in diesem Fall die Künstler\*innen, die ihre Videos publizieren und Journalist\*innen, die dies kommentieren), sondern auch das Publikum (die Musikvideo-Rezipient\*innen bei YouTube) auf den Diskurs inklusive der klassischen Autor\*innen kommunikativ Einfluss nehmen kann. [12]

Zur analytischen Schärfung der Perspektive auf die digitale Szene bezogen wir uns auf das Modell der *Welten* und *Arenen* von Anselm STRAUSS (1978), das als sozialtheoretisches Konzept mit dem von uns ausgewählten Forschungsansatz der GTM eine schlüssige Passung aufwies. Die für die Analyse berücksichtigten *Welten* (die CLARKE, FRIESE und WASHBURN [2018] folgend auch aus nicht-humanen Akteur\*innen geformt sein können) waren 1. die populären audiovisuellen Produkte (Musikvideos), 2. die Rezeptionen der populären audiovisuellen Produkte (YouTube-Kommentare) und 3. die (szene-)medialen Kommentierungen der populären Produkte und angrenzenden Diskurse. Die Welten lassen sich dann in ihrer Summe und Reziprozität als *Arenen* des Deutschrap beschreiben. Etwas abstrakter gefasst sind "Arenen" Gebilde, deren Bestandteile sich in Form kollektiver humaner und non-humaner Akteur\*innen durchdringen und rekonfigurieren. Bei der theoretischen Modellierung sozialer Aushandlungsprozesse rangiert der Begriff der "Arena" dann über jenem der "Welt". Er markiert eine Form der Konstellation von Akteur\*innen und Institutionen oder auch einen Konfrontationsschauplatz. Eine Arena zu untersuchen, eröffnet die Option, Akteur\*innen unter dem Gesichtspunkt des Konflikts oder Themas, das sie zur Konstellation brachte zu untersuchen. Hierbei lässt sich sodann aufschlüsseln, wer welchen Beitrag zu einem Themenfeld leistete oder inaktiv blieb. Adele E. CLARKE (2012 [2005]) hat im Rahmen der von ihr entwickelten Situationsanalyse das Welten/Arenen-Modell in einen stärker diskursanalytischen Zusammenhang gerückt (siehe auch CLARKE et al. 2018; OFFENBERGER 2019). Sie formulierten die für uns instruktive Frage wie folgt: "The empirical questions here are: Who cares about what and what do they do about it?" (CLARKE et al., 2018, S.72) Die Differenzierung in "Welten" und "Arenen" impliziert eine Gesellschaftsvorstellung, die auf eine symbolisch-interaktionistische Tradition verweist (GILMORE 1990,

S.150) und bei der damit die Fluidität gesellschaftlicher Ordnung betont wird. GTM-Mitbegründer Anselm STRAUSS (1978) hat Aushandlungen, die "Negotiations", als den *grundlegenden* Operationsmodus einer sich ständig in unterschiedlichen Wandlungsphasen befindenden Gesellschaft betrachtet. Die Arena bildet sich also durch verschiedene fluide Welten, die durch ein gemeinsames Anliegen oder Betroffensein sowie verbundene wechselseitige Kommunikationen assoziiert und zu einem Netzwerk geformt sind. Diese Beschreibung (Fluidität, Netzwerkcharakter) korrespondiert mit dem Konstitutionsmodus der (zeitlich begrenzten, fluiden) digitalen Öffentlichkeitsbildung. Aus GTM-Perspektive war es dann bei allen drei Welten angezeigt, die zugrundeliegenden "Konzepte" (MEY & MRUCK 2009, S.114) der Aushandlung von Rassismus herauszuarbeiten und damit jene Orientierungen und Werte zu erörtern, die in der Arena Deutschraps zur Reflexion dieses Gesellschaftsthemas zum Einsatz gelangten, ohne dass diese den Akteur\*innen selbst zugänglich sein mussten. In der Folge stellen wir die methodischen Zugänge (gleichsam als exemplarische Schritte zur Analyse digitaler Kulturen) genauer vor. [13]

### **3.2 Methodische Zugänge: AVGTM und Kommentar- und Medienanalyse mit der GTM**

Mit dem Forschungsanliegen waren methodologische und methodische Herausforderungen verbunden, da die GTM trotz einer Reihe von Vorarbeiten (insbesondere KONECKI 2011; siehe auch CLARKE 2012 [2005]; KAUTT 2017; SCHUBERT 2006; vgl. dazu DIETRICH & MEY 2019, 2021; MEY & DIETRICH 2016) wenig Optionen zur Analyse von Bildern und Bewegtbildern bot und bietet. Für die Analyse der insgesamt 21 Rapvideos konzipierten wir daher die AVGTM (DIETRICH & MEY 2018b, 2019). Sie wurde im Laufe der Jahre immer weiter elaboriert (DIETRICH 2020; DIETRICH & MEY 2023, 2025; DIETRICH, MEY, MANCUSO & RECH 2021). [14]

#### *3.2.1 Erste Welt: Musikvideoanalyse mit der AVGTM*

Die AVGTM ist für die Analyse audiovisueller Produkte (am Beispiel Musikvideo) erstellt worden. Sie wurde so ausgerichtet, dass die Essentials der zuvorderst textorientierten GTM (MEY & MRUCK 2009, S.108-114) gegenstandssensibel, d.h. mit Blick auf die besondere Medialität von audiovisuellen Medien, beibehalten werden konnten: Alle essenziellen Schritte, d.h. das *Kodieren*, das *Memoing* sowie das *konstante Vergleichen* (S.109-110) wurden so adaptiert, dass sowohl die visuellen Konstruktionsleistungen als auch jene auf Ebene von Text (Lyrics) und Ton (Musik) erfasst werden konnten. Ebenfalls typisch für die AVGTM ist, dass die visuelle Analyse aus pragmatischen Gesichtspunkten von der Text-Ton-Analyse separiert ist, um sie erst gegen Ende, wenn die Resultate aus beiden Ebenen der Analyse vorliegen, zusammenzuführen. Dieser Entscheidung zugrunde liegt ein besonderes Interesse an den Konstruktionsleistungen auf der jeweiligen Ebene: Was zeichnet die bildliche Ebene aus, und in welchem Verhältnis steht sie zu Inszenierungen auf der Text-Ton-Ebene? Darüber hinaus galt es, die Komplexität der audiovisuellen

Konstruktionen durch die vorläufige Separation analytisch kontrollierbar zu gestalten (BOHNSACK 2011). [15]

Für die Analysearbeit auf der *Bildebene* war folgender Ablauf vorgesehen: Zunächst wurden Segmente (Sinnabschnitte) gebildet, in die das Video nach Maßgabe der Forschungsfrage eingeteilt wurde. Um eine interpretative Kontrollierbarkeit zu erzielen, wurde anschließend ein Segmentprotokoll produziert, in dem jedes Segment bestimmten Beobachtungsschwerpunkten zugeordnet wurde. Ziel hierbei war es, bei den Segmenten die gleichen Analysefoki in Form von Rubriken anzuwenden. Dazu legten wir als Suchraster "Geschehen", "Interaktion" und "Formale Auffälligkeiten" fest. Mithilfe jener Rubriken wurde der für die GTM eröffnende Analyseschritt, das offene Kodieren, umgesetzt, sodass jedes Segment einen Kode (und bei Bedarf auch ein Kodememo) erhielt, der auf den konzeptuellen Gehalt zum fraglichen Forschungsthema verwies. Es folgt zu illustrativen Zwecken ein Auszug aus dem Segmentprotokoll zu dem Video [216](#) von OG Keemo.

<b>Geschehen</b>	Das Geschehen umfasst vier Handlungskomponenten: 1. Keemo wehrt sich gegen die Abführung, ohne ausbrechen zu können. 2. Ihm wird gewaltsam die Uniform und Mütze abgenommen. 3. Er wird am Kopf mit Wasser übergossen, Kopf und Nacken werden (bei nach hinten fixierten Armen) mit einem Schwamm gewaschen. 4. Es wird ihm ein schwarzes Shirt übergezogen und eine schwere Metallkette um den Hals gelegt, wobei dies ein bislang noch nicht in Erscheinung getretener <i>weißer</i> <sup>5</sup> junger Mann mit Zigarette im Mund beim am Boden fixierten Keemo umsetzt.
<b>Interaktion</b>	Die Zuschauenden sind nah am Geschehen, sie wohnen aus der Untersicht und aus einer halbnahen Einstellung dem Akt des Übergriffs bei. Die Kamera wird mit der Hand geführt und bei Naheinstellungen werden die Zuschauenden noch tiefer in die Gewalterfahrung involviert.

5 Hinsichtlich der Schreibweisen handeln wir wie folgt: "In Bezug auf die Bezeichnung von Menschen bzw. menschlichen Gruppierungen bezieht sich das Adjektiv 'schwarz' nicht auf das Aussehen, eine biologische Eigenschaft oder eine Farbe im engeren Sinne. 'Schwarz' wird stattdessen als soziale Kategorie verstanden, die sich auf eine gemeinsame Position in der Gesellschaft und damit verbundene geteilte Erfahrungen von Rassismus bezieht. Um auf die politische Dimension dieser gesellschaftlichen Position hinzuweisen, hat sich im wissenschaftlichen Diskurs mittlerweile die Schreibweise 'Schwarz' mit großem 'S' etabliert. 'Schwarz' ist auch eine Selbstbezeichnung, die bis heute für den Kampf gegen rassistische Unterdrückung und Widerstand steht. In Bezug auf die Bezeichnung von Menschen bzw. menschlichen Gruppierungen bezieht sich das Adjektiv 'weiß' nicht auf das Aussehen, eine biologische Eigenschaft oder eine Farbe im engeren Sinne. 'Weiß' wird stattdessen als soziale Kategorie verstanden, die eine gesellschaftspolitische Norm und Machtposition innerhalb einer rassistisch strukturierten Gesellschaft markiert. Dahinter steht die Annahme, dass Rassismus auch *weißen* Menschen strukturell einen sozialen Ort innerhalb einer Gesellschaft zuweist und dass dieser Ort mit Privilegien und Dominanz verbunden ist, z.B. dem Zugang zu bestimmten Ressourcen. Die Bezeichnung 'weiß' dient dazu, diese meist unmarkiert bleibende soziale Machtposition sichtbar zu machen. Im wissenschaftlichen Diskurs hat es sich mittlerweile etabliert, '*weiß*' kursiv zu schreiben. Anders als 'Schwarz' oder 'PoC' ist 'weiß' keine politische Selbstbezeichnung" (DIETRICH & SÜß 2023, S.301).

<b>Formale Auffälligkeiten</b>	Die Szene setzt mit einem kurzen, erneuten Aufflackern des Schwarz-Weiß-Modus ein. Aus der nahen Einstellung sieht man, wie sich der Rumpf des Körpers gegen die Abführung wehrt und wie er festgehalten wird. Erst in "Echtzeit", sodann mit einer Großeinstellung auf die Orden an der Uniform, die sich im Kampf mitbewegen. Die Schnitte sind teilweise sehr schnell und kaum sichtbar – was die Dynamik und Effizienz der gewaltsamen Entkleidung und Waschung verstärkt.
<b>Kode</b>	Kode #4 <i>Konstruktion des Übergriffs auf den schwarzen Körper als folterähnliche Praxis mit Bezug zur Sklaverei</i>

Tabelle 2: Protokoll zu *Segment 4 "Misshandlung"* aus dem Video "216" von *OG Keemo* (00:45-01:02) [16]

Die im Auswertungsprozess generierten Codes wurden anschließend in eine Kodeliste übertragen und im Zuge der weiteren Analyseschritte der GTM, dem axialen und selektiven Kodieren, zu Kategorien weiterverarbeitet. Nach Abschluss der visuellen Analyse setzte die *Text-Ton-Analyse* ein. Es wurden sowohl Text (Lyrics) als auch Ton (Instrumental/Beat) kodiert, wobei wir uns bei der Segmentierung am Text orientierten und nicht am Ton. Impliziert war damit, dass das zugehörige musikalische Segment, auf das sich die jeweilige Textpassage bezog, zwar mitkodiert wurde, die Priorität aber auf der Textebene lag. Dies schien vor allem sinnvoll, weil Rassismusthematisierungen – selbst wenn die musikalische Konstruktion in Rapvideos wichtig ist – vor allem als sprachliche Inszenierungen substantiell verhandelt wurden. Der Gesamtkode, der sich aus der Konfrontation des Textkodes mit dem Musikkode ergab, bezog sich entsprechend auf die Text- und Tonebene mit dem Anspruch, in der Formulierung auch beide Qualitäten abzubilden. So erfolgte dies etwa auch für das *OG Keemo*-Video mit dem Kode #7 – "Musikalisch dunkel gerahmte Positionierung als gewaltbereit und in Distanz zu historisch-ethnischen Subordinationspositionen" –, der sich auf dieses Textsegment (und die entsprechende musikalische Passage) bezog: "Ich mag meine 38er mit scharfem Lauf / Sag ihn'n, ich bin weit entfernt vom Sklavenhaus". Die Codes wurden wiederum gelistet und zu Kategorien ausgearbeitet. [17]

Anschließend galt es mit Blick auf die Forschungsfrage, ein *Auswertungsmemo* zu verfassen, in dem beide Analyseebenen vereint wurden. Grundlage waren die erstellten Kategorien sowie Details aus den zu den einzelnen Kodierungen angelegten *Kodememos*. Im Zuge dessen wurde für die axiale Kodierung, d.h. die Bestimmung der Relationen der Kategorien und zugrundeliegender Konzepte, das paradigmatische Modell (STRAUSS & CORBIN 1996 [1990]) verwendet. Letzteres betrachteten wir allerdings – ähnlich wie CHARMAZ (2014) – nicht als obligatorisch, es half aber, Kohärenz in die Modellierung und damit die finale Analyse zu bringen. Überblicksartig werden die wesentlichen Schritte in Abbildung 1 festgehalten.

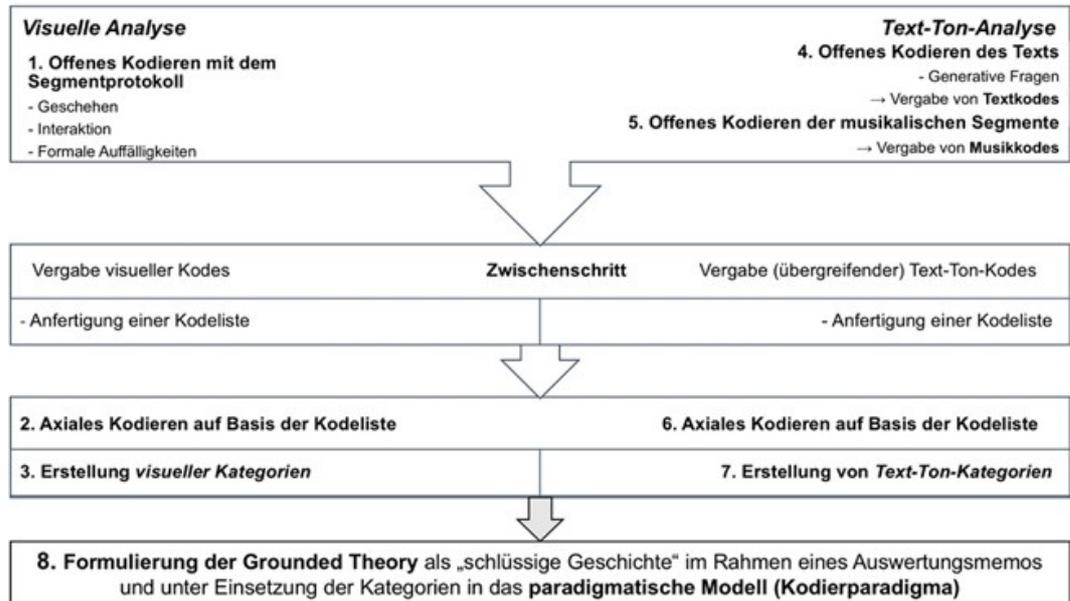


Abbildung 1: Zusammenfassung der Analysearbeit mit der AVGTM (DIETRICH et al. 2021, S.306) [18]

### 3.2.2 Zweite Welt: Kommentaranalyse mit der GTM

Die Untersuchung der zweiten Welt umfasste die Auswertung der Kommentare zu den Rapvideos bei YouTube mit der GTM *sensu* STRAUSS und CORBIN (1996 [1990]), um die Rezeptionsweisen der Musikvideos zu rekonstruieren. Ziel der Analyse war es zu ergründen, wie ein Publikum an die Videos anschließt und welche Themen, Diskurse und Positionen dabei mobilisiert oder ausgespart werden. Auf diese Weise lässt sich zudem Komplementarität zu den Produktanalysen (Welt eins) herstellen: Wenn mittels Produktanalysen zwar rekonstruiert werden kann, welche Lesart oder Ideologie ein Video nahelegen scheint (SCHROER 2018), so kann durch eine Rezeptionsanalyse gezeigt werden, wie die Videoinhalte von den Rezipient\*innen wahrgenommen wurden und welche der bereitgestellten Deutungsangebote sie für das "Decoding" (HALL 1980) überhaupt in Gebrauch nahmen. [19]

Innerhalb unserer Studie haben wir mithilfe der GTM die Rezeptionen für fünf der 21 Rapvideos rekonstruiert und so eine Auswahl getroffen, bei der wir nicht nur eher neue oder besonders einflussreiche Künstler\*innen aufnahmen, sondern mit der wir v.a. die Vielgestaltigkeit der Anschlusskommunikation transportieren wollten. Dabei stellte uns die YouTube-Komentaranalyse weniger vor das Problem einer schwer zu kontrollierenden Medialität (insofern hier die klassischen textorientierten Prozeduren der GTM-Analyse nutzbar waren) als vielmehr das relativ großer Datenmengen: Häufig lagen gerade bei populären Rapvideos weit über 10.000 Kommentare vor, die nicht vollständig gesichtet und kodiert werden konnten. Im Laufe unseres Forschungsprozesses zeigte sich, dass die theoretische Sättigung (und damit das Abbruchkriterium der Datenanalyse, vgl. MEY & MRUCK 2009, S.110-113) häufig schon nach etwa 3.000 bis 4.000

Kommentaren erreicht war und ein Hinzuziehen weiterer Annotationen keinen zusätzlichen Erkenntnisgewinn lieferte. [20]

Um einen Eindruck davon zu vermitteln, wie Kommentare mithilfe der GTM ausgewertet werden können, umreißen wir nachfolgend unser Vorgehen (siehe ausführlicher DIETRICH & SÜß 2023, S.161-162). Bewährt haben sich *sechs Schritte* (wobei wir beim dritten Schritt ein beispielhaftes Memo zum Diskursverlauf integriert haben):

- *Sondierung der Kommentare und Auswahl der Segmente mit Blick auf die Forschungsfrage*: Maßgeblich hierbei war es, innerhalb der Fülle an Kommentaren jene Segmente (oft längere Passagen mit hoher interaktiver Dichte) zu selektieren, die vielversprechend waren, Unergiebige hingegen, bewusst auszusparen. Die ausgewählten Kommentare wurden in die Analysesoftware MAXQDA importiert. Angemerkt sei, dass dieser Schritt auch – allerdings weniger komfortabel – in Programmen wie Word oder Excel realisiert werden kann.
- *Offenes Kodieren der Segmente und Anlegen einer Kodeliste*: Entlang der ausgewählten Segmente wurden die Kommentare offen kodiert, wobei die Codes wiederum in eine Liste eingetragen wurden.
- *Listeninterne Notation der Begründung für die Wahl eines Segments*: Ein Segment (auf Basis der Forschungsfrage) auszuwählen bedeutete, sich gegen eine Vielzahl anderer Optionen zu entscheiden. Ebenso ging der Selektionsprozess mit einer Evaluation des Materials einher: Jeder Abschnitt der Kodeliste musste mit einer Begründung eröffnet werden und ein *Memo zum Diskursverlauf* enthalten. Letzteres war notwendig, weil die diskursive Dynamik, in die das Segment eingelagert war, einen wichtigen Kontext für die Interpretation und spätere Gesamtauswertung bildete und allein über die Codes nicht transportiert werden konnte. Hierzu ein Beispiel-Memo zum Diskursverlauf in einem Kommentarsegment zum Rapvideo "216" von OG Keemo:

"Das erste maßgebliche Segment vor dem Hintergrund der Forschungsfrage erstreckt sich von 20-02 bis 20-34, d.h. auf 32 Kommentare. Es kommt hier zunächst zur Frage nach dem Deutungsgehalt des Songs. Diese recht generelle Frage wird sogleich beantwortet und mit dem Hinweis auf die Thematisierung von Rassismus assoziiert. Ab hier entspinnt sich eine Kontroverse darum, (1) ob Schwarze Menschen rassistischer sind als *weiße*, (2) wer potenziell alles Opfer werden kann, (3) wie erkannter Rassismus unter Schwarzen zu verstehen ist ('Daniel-Aminati-Line'<sup>6</sup>) und (4) ob *weiße* Deutsche für Verfehlungen der Vergangenheit haftbar sind bzw. die Gegenwart nicht durch zu viel Hysterie und eine vorschnelle Vergabe des Rassismusetiketts gekennzeichnet sei. Sodann interveniert ein religiöser Verschwörungstheoretiker, der keine 'Durchmischung' von Ethnien möchte, die Welt dank eines Erweckungserlebnisses in Gut und Böse einteilt sowie die Idee der Nation

6 Die Rede ist von einer kontrovers deutbaren Textpassage, bei der sich der Schwarze Rapper an dem ehemaligen Boy-Band-Band-Mitglied und TV-Moderator Daniel Aminati (als Person of Colour) abarbeitet und diesen als inauthentisch bis überassimiliert entwirft ("Ihr Daniel Aminati N\*\*\*\*s glättet euch die Locken aus den Haar'n, ihr habt nix begriffen").

als Sünde bezeichnet. Bei all dem unterstellt er anonymen Kräften den Plan, eine teuflisch-elitistisch strukturierte nationenlose Gesellschaft voranzutreiben, er fordert den Diskutanten auf, sich jenseits der gleichgeschalteten Presse bei verschiedenen *YouTube*-Channels zu informieren und sich auch religiös (vom Atheismus) bekehren zu lassen. Sämtliche dieser Thesen werden in der Folge polemisch bis teil-empathisch attackiert, wobei sich der Vortragende zunehmend (nach anfänglichen Gegenattacken) zurückzieht, aber beharrlich bleibt und Rassismuskorrekturen als Diskursreaktion auf Anti-Mainstream-Haltungen verwirft."

- *Kategorienbildung für die jeweiligen Segmente:* Auf Basis der Codes zum jeweiligen Segment wurden mittels axialem und selektivem Kodieren Kategorien erstellt.
- *Auflistung aller Kategorien und deren Ausarbeitung:* Nachdem alle Kategorien zu allen selektierten Segmenten des jeweiligen Falls erstellt wurden, galt es, diese erneut zu sondieren und zusammenzufassen, damit diese segmentübergreifend (und damit: abstrakter) waren. Grundgedanke hierbei war, dass die Diskursdynamiken und Partizipant\*innen zwar unterschiedlich waren, sich innerhalb der gesampelten Kommentare jedoch allgemeinere Konzepte zeigen müssten (die in unserem Fall Aufschluss darüber geben sollten, auf welcher Weise die Rassismusthematisierung an das Rapvideo angeschlossen).
- *Anfertigung eines Auswertungsmemos:* Die Memos zum Diskursverlauf sowie die segmentübergreifenden Kategorien erlaubten es nun, den konzeptuellen Gehalt zu bestimmen, d.h. die Analyse in eine kohärente Darstellung zu überführen, wie die zweite Welt (Kommentierende bei YouTube) an die erste (audiovisuelle musikalische Produkte) kommunikativ anschließt. Bewährt hat sich auch hierbei, das Kodierparadigma (STRAUSS & CORBIN 1996 [1990]) hinzuzuziehen, mit dem die Daten entlang einer Kontexte-Bedingungen-Strategien-Konsequenzen-Matrix angeordnet werden, um so das als zentrale Kategorie herausgearbeitete Phänomen umfassend zu modellieren. [21]

### 3.2.3 Dritte Welt: medienjournalistische Analyse mit der GTM

Neben den Aushandlungen zu Rassismus auf Ebene der Produkte (Rapvideos) und deren Anschlusskommunikationen in Form von Kommentaren unter den Videos bei YouTube bildete die dritte Welt, die Welt der medialen Aushandlung, die letzte Säule unseres empirischen Zugriffs. In unserer Studie haben wir – da eine solche Drei-Ebenen-Analyse sehr umfänglich ist – lediglich für zwei Fälle alle drei Welten untersuchen können. Der Fokus der Auswertung lag darauf, herauszuarbeiten, wie die videobasierten Rassismusthematisierungen der beiden ausgewählten Rapper in den Szenemedien kommentiert wurden. Ebenso von Interesse waren die Feuilletonkommentierungen, wenn diese in den vergangenen Jahren immer auch Rap-Themen abgedeckt hatten (MEYER 2022; SEELIGER 2021), wobei es sich v.a. um Berichte zu Skandalen handelte (DOLLINGER, SCHMITT & BOCK 2022), gelegentlich fanden sich aber auch Kulturkritiken zu Rapvideos. [22]

Wie schon bei der Kommentaranalyse, so stellte sich auch bei der Auswertung der Medienaushandlungen weniger das Problem der methodisch schwer kontrollierbaren medialen Komplexität als vielmehr die Frage nach einer schlüssigen Samplingstrategie. Das heißt: Welche medialen Kommentierungen zu welchen Musikvideos sollten untersucht werden? Das leitende Prinzip zur Auswahl der Medienberichterstattungen stellte die Maximalkontrastierung dar. Letztere musste den Ausgang bei den Musikvideos nehmen, insofern die Frage zentral war, welche Videos welche möglichst interessanten Anschlüsse via Publikum und Medien generieren könnten: Die Wahl fiel auf zwei sehr unterschiedliche Rapvideos mit entsprechend unterschiedlichen Konzepten der Thematisierung von Rassismus: Die Analyse von Medienkommentaren, die sich auf "216" von *OG Keemo* (2019) bezogen, bot die Option, Reaktionen zu einer Rassismuskritik zu fokussieren, die seit den frühen 1990er Jahren etabliert ist und in der Grundausrichtung als "klassisch" gelten kann. Es geht um rassistische Missstände in Deutschland und den USA aus Sicht eines Schwarzen in Deutschland lebenden Rappers. Das für ihn produzierte Schwarz-Weiß-Video ließ mit Blick auf eine (beiläufige aber doch deutlich aufscheinende) kontroverse Kritik an Schwarzen, die sich zu sehr assimilieren würden, interessante Anschlusskommentierungen erwarten. Mit der Analyse der Medienkommentare zu "Alman" von *CashMo*<sup>7</sup> (2020), auf die wir uns in der Folge beschränken möchten, wurde ein Kontrastfall gewählt, da dieser auf Basis unserer Videoanalyse keineswegs als klassisch für die Rassismusthematisierung im Deutschrap anzusehen ist und kontroverse bis empörte Kommentierungen seitens der Medien in Aussicht stellte. Grund dafür waren die Positionierung ("Das Deutschsein in [Rap-]Deutschland") und das Thema des Songs, nämlich die Behauptung eines Marginalisiert- und Zensiert-Werdens in Deutschland aus Sicht eines weißdeutschen Rappers – einer Performance, die *umgekehrten* Rassismus, also einen Rassismus, der von Migrant\*innen praktiziert würde, anprangerte. [23]

Das Spektrum der journalistischen Verhandlung war im Falle von *CashMo* auch analytisch vielversprechend, da nicht nur in etablierten Szenemedien wie *hiphop.de* und in klassischen Feuilletonformaten wie jenem der *FAZ* reagiert wurde, sondern ebenso in politisch rechten Medien, die sich nicht oder kaum mit Musik befassten. Dazu zählte u.a. die *Junge Freiheit*, in der angesichts der Brisanz der Rassismusthematisierung in dem *CashMo*-Video und der Anschlusskommunikation ein Kommentar erfolgte. [24]

---

7 *CashMo* ist ein weißdeutscher Straßen-Rapper aus Stolberg bei Aachen. Bekannt wurde er v.a. durch die hier behandelte Video-Single "Alman", die 2020 auf dem Album "1998" erschien und in die Kritik unterschiedlichster (Szene-)Medien geriet (siehe Abschnitt 4.3)

## 4. Ausgewählte Ergebnisse: Deutschrap als Aushandlungsarena einer postmigrantischen Gesellschaft

In Beschränkung auf das *CashMo*-Beispiel zeigen wir nun, welche gegenwartsgesellschaftlichen Themen und Konflikte sich in den drei Welten rekonstruieren ließen. Um die Relationierung der drei Welten sowie die Analogien und Divergenzen der Aushandlungen im Fokus behalten zu können, konzentrierten wir uns zudem auf folgende Fragen: Welchen konzeptuellen Gehalt weist das Video auf? Wie werden das Video und seine Rassismuskritik journalistisch in Szenemedien und im Feuilleton verhandelt? Wie verhalten sich diese Aushandlungen zu Lesarten in den YouTube-Kommentaren? [25]

### 4.1 Erste Welt

Für das Musikvideo [Alman](#) von *CashMo*, d.h. für die *Ebene der ersten Welt*, wurde in Bezug auf den Künstler ein ambivalentes Positionierungskonzept zu Rassismus rekonstruiert, das sich in Gänze allerdings erst durch die Komparation der Text-Ton- mit der Bildebene erschloss: Auf der Textebene wird die Figur des "Alman" eingeführt. Hierbei wird formal zunächst – und dies ist im Rap durchaus eine Kulturkonvention – die eigentlich diskriminierende Bezeichnung als Begriff zur Selbstthematizierung genutzt ("Alman" meint umgangssprachlich-abschätzig: der Deutsche). Dies erfolgt allerdings *entgegen* der Kulturkonvention, d.h. in *nicht* ermächtigender Weise<sup>8</sup>. Vielmehr geht es um die Aufmerksamkeitslenkung auf ein rassistisches Stigma und das Aufzeigen der eigenen (exemplarischen) Marginalisierung. *CashMos* Alman-Figur wird in einer retrospektiven Ich-Perspektive entworfen, wobei die Adoleszenz den Ausgangspunkt bildet: Gewalterfahrungen im Wohnviertel, enttäuschte Liebe und Gefängnisstrafen – dies sind die Eckpunkte einer Jugend unter (vermeintlich) rassistischen Bedingungen. Die genannten narrativen Eckpunkte der Alman-Figur lassen sich als Topoi des eigentlich migrantisch dominierten Straßen-Raps beschreiben. Der eindringlich performte Rap-Part erfolgt über einen traditionellen Beat (organische Loops, harte Drums), der viel Raum für das Storytelling bietet. Fungiert der Bezug auf die genannten Topoi aber nicht nur als narrative Ressource zur Selbstinszenierung, sondern auch zur Legitimation der Sprecherposition im Sinne der Demonstration des subkulturellen Kapitals (THORNTON 1997 [1995]), so ist die Aneignung gerade dieser Erzählung doch ungewöhnlich: Dadurch erfährt das HipHop-Masternarrativ, d.h. die Marginalisierung qua (gerade nicht-weißer) Hautfarbe, eine Umdeutung, insofern sich der weißdeutsche Rapper nun als Teil einer benachteiligten *deutschen* Minderheit präsentiert, die von einer migrantischen Gruppe dominiert und verschiedentlich diskriminiert wird. Auf der Textebene wird mit der Deixis "hier" ("erzähl' euch wie es ist, wenn du hier in meiner Haut steckst") zunächst verdeutlicht, dass die rassistische Erfahrung als dezidiert sozialraum- und milieugebunden zu verstehen ist: Sie bezieht sich auf

8 Traditionellerweise werden sowohl im US-Rap als auch im Deutschrap stigmatisierende und rassistische Begriffe genutzt, um sie sich anzueignen, also die Konnotation noch zu steigern und entweder auf den Zuschreibungscharakter hinzuweisen oder in aggressiver Weise aufzuwerten: in den USA etwa im semantischen Feld der Ethnizität (z.B. das N-Wort) oder des Geschlechts (z.B. "Bitch"). In Deutschland finden sich ähnliche Aneignungen (z.B. das Wort "Kanack").

das "Kanack-Viertel" und den "Zellentrakt" – hier wird der Rapper aufgrund seines Deutschseins nach Maßgabe des Textes stark diskriminiert. Klingen bei diesen Schilderungen von ethnisch homogen dominierten Mikrokosmen bereits Deutungsmuster an, die stark an einen Krisendiskurs um migrantische Männlichkeit ("Parallelgesellschaft", "No-Go-Areas", siehe auch SEELIGER 2021, S.81ff.) erinnern, so wird auf der visuellen Ebene ein noch radikaleres Sinnangebot unterbreitet: Bilden Ausgrenzungs- und Mobbingverfahren zweifelsohne einen festen Bestandteil jugendlicher Aushandlungsprozesse um Identität (die auch und gerade in männlich-multikulturellen Peer-Group-Kontexten entlang von *Race*, *Class*, *Gender* verlaufen, RATHS 2009; SCHEIBELHOFER 2008), so verbleibt das Marginalisierungsnarrativ auf der Bildebene keineswegs im Bereich des Jugendphasenspezifischen und Sozialraumgebundenen: Vielmehr wird über lange Kameraeinstellungen eine Art deutsches Kollektivsubjekt in den Fokus gerückt, das jenseits der genannten Alters- und Sozialraumbindung angelegt ist. Es ist *weiß* und intergenerational verfasst. Gezeigt werden *weiße* Menschen, die T-Shirts mit der Aufschrift "Alman" tragen und denen der Mund verklebt ist. Mit diesem Kunstgriff wird ein weitaus breiterer Betroffenen- und Adressat\*innenkreis als auf der Textebene markiert und die Problematik des "umgekehrten Rassismus" (Deutsche werden von Migrant\*innen marginalisiert) auf die Strukturebene gehoben: Es sind die Deutschen *insgesamt*, die – gleichsam im "eigenen" Land – rassistisch betroffen sind. Die verklebten Münder und die Alman-Stigmata symbolisieren ein Mundtot-Gemacht-Werden und ein zum Schweigen-Verdammt-Sein (exponiert durch das Motiv des Finger-an-die-Lippen-Legens). Dass die Zensur des deutschen Kollektivsubjekts als Produkt der Geschichte zu verstehen ist, wird im Video über einen visuellen Rekurs auf die nationalsozialistische Vergangenheit der Deutschen hergestellt: So zertrümmert der Rapper per Hammer ein TV-Gerät, in dem eine Schwarz-Weiß-Dokumentation über den Nationalsozialismus läuft. Flankiert wird dies auf der Textebene mit der *Line* (Textpassage): "Aber Bro, was hab' ich mit Hitler zu tun?" Letzteres kann als zusätzliche Absage an die deutsche Erinnerungskultur gelesen werden, ebenso aber als Vorwegnahme potenzieller Kritik an rechts lesbaren Positionen. Konzeptuell schließt der Rapper auf der Textebene indes weiterhin an Rap-typische Ermächtigungs-Dichotomien im Sinne von "wir" vs. "sie" bzw. "unten" vs. "oben" an. Dies erfolgt allerdings insgesamt – und dies kann als das zentrale Phänomen der audiovisuellen Inszenierung verstanden werden – unter vertauschten Vorzeichen, insofern sich hier nicht, wie sonst im Straßen-Rap üblich, Türk\*innen, Araber\*innen oder Afrodeutsche kritisch gegen Rassismus äußern und ermächtigen, sondern sich der Alman und die geschilderten *weißdeutschen* Personen (d.h. Vertreter\*innen einer tendenziell hegemonialen Gruppe) in Anschlag bringen. [26]

Sofern man ein Werturteil abgeben möchte, kann die "Botschaft" des Videos, d.h. die Lesart, die das Video nahelegen scheint, durchaus kritisch betrachtet werden, insofern hier eine kontrafaktische Realität behauptet wird (*Weißdeutsche* als zensierte, gesamtgesellschaftlich rassistisch betroffene Gruppe und Opfer von Migrant\*innen) und Motive anklingen, die für rechtspopulistische/-extreme oder faschistische Gruppierungen oder Parteien (wie die Identitäre Bewegung und Teile der AfD) gängig sind. [27]

## 4.2 Zweite Welt

In Bezug auf die *YouTube-Kommentare* zum *CashMo-Video*, d.h. die *zweite Welt*, lässt sich erkennen, dass die herausgearbeitete Lesart in dieser Form allerdings kaum aufgegriffen wurde und die Rezipient\*innen auch zu keinem normativ ähnlichen Urteil fanden. Die von uns herausgearbeitete kritische Lesart (die vom Szene- und Feuilleton-Journalismus weitgehend geteilt wurde, siehe Abschnitt 4.3) und jene der Rezipierenden divergieren enorm. Auffällig für die YouTube-Kommentierung ist v.a., dass viele Sprecher\*innen ihren Migrationshintergrund rhetorisch betonten. Dieses Exponieren der Sprecher\*innenposition kann als Disclaimer mit Authentizitätssteigernder Ambition eingeordnet werden ("Als Albaner kann ich nur zustimmen was er sagt ..."; "Ich als Kenek versteh den Brudi ...")<sup>9</sup>. Die geschilderten ethnisch-kulturellen Selbstpositionierungen wurden dann – und dies ist durchaus überraschend – fast einhellig mit Unterstützungsbekundungen für *CashMos* Marginalisierungserzählung kombiniert, wobei dezidiert biografische Plausibilisierungen vorgenommen wurden: Es sind eigene Erfahrungen aus der Schulzeit und Erlebnisse aus der multikulturell etikettierten Peer-Group, die die im Video identifizierte Message auf eindringliche Weise validieren sollten: So bekundete ein selbstidentifizierter "Araber", dass Deutsche "auf der Strasse sehr krass diskriminiert" würden, während türkisch identifizierte User\*innen beteuerten, "Almans" in ihrer Schulklasse vor Mobbing geschützt zu haben. Manche gaben zudem an, dass Deutsche auf dem Schulhof als Minderheit geschlagen würden. Über derartige Perspektiven hinausgehend waren auch Rhetoriken aus dem verschwörungsideologischen, (national-)konservativen bis neurechten politischen Spektrum rekonstruierbar: "Wir wachen immer mehr auf ..., wie schön wenn wir uns wieder auf unseren Stolz, unserer Ehre und unserer Geschichte besinnen, wir tragen Verantwortung, doch keine Erbschuld □ ." [28]

Solche Aushandlungsstränge drehten sich sodann um Deutsche als Volk, dem ein "ganz großes Identitätsproblem" attestiert wurde und Nationalstolz abhandengekommen sei. Durch diese Thematisierungen lässt sich das Video als – aus der Perspektive der Kommentierenden – "überfälliger" Tabubruch rezipieren – und zwar in einem Spektrum, das von Zuschreibungen zwischen "blond und blauäugiger Deutscher" bis zum selbstidentifizierten "Ausländer" reichte. [29]

Die Rezeption des "Alman"-Videos in der Kommentarspalte kennzeichnete also zunächst ein sehr selektiver Zugriff auf das Video, bei dem die auf der Bildebene angelegte Lesart, dass die Diskriminierung *gerade nicht* sozialraumspezifisch, sondern alle gesellschaftlichen Felder betreffend gelten sollte, entweder unbemerkt blieb oder nur die Textperformance angesprochen wurde. Sodann erfolgten konzeptuelle Zugriffe auf das Video, die unserer produktanalytisch gewonnenen Lesart ähnelten, aber zu einer normativ bzw. politisch entgegengesetzten Evaluation führten. In dieser Perspektive hat der "Alman" nicht nur recht, wenn er die deutsche Erinnerungskultur "zerschlägt" und heroisch

9 Alle Zitate wurden unverändert – also inkl. Schreibfehlern, Abkürzungen etc. – übernommen.

nationale Symboliken (Bildebene: Deutschlandfahne, Schäferhund, Mercedes, Adler; Textebene: "Blut" als essenzialistisches Symbol für das "echte" Deutschsein) mobilisiert, sondern auch eine politische Haltung, die ganz offenbar auch jenseits weißdeutscher Akteur\*innen Sympathie erfährt. [30]

### 4.3 Dritte Welt

Für die *szenejournalistische und feuilletonistische Kommentierung*, d.h. die *dritte Welt* der Aushandlung von Rassismus, zeigt unsere Analyse, dass sich für das "Alman"-Video seitens der Journalist\*innen zwei unterschiedliche Diskursparteien bildeten, die in sich wiederum homogen waren: Einerseits handelte es sich um das Lager neurechter Medien, die sich in unterstützender Weise auf das Marginalisierungsnarrativ im Video bezogen und *CashMo* als Tabubrecher glorifizierten, insofern er endlich das (vermeintliche) Problem der Deutschenfeindlichkeit adressiert habe. Dem gegenüber standen Szene- und Feuilletonmedien, in denen das Marginalisierungsnarrativ des "Almans" im migrantisch dominierten Viertel zwar für legitim erachtet, aber das v.a. auf Bildebene (re-)produzierte Narrativ vom strukturellen Rassismus gegenüber *Weißem/Deutschen* ins Visier genommen und dem Rapper eine semantische Nähe zu rechtem Gedankengut attestiert wurde. [31]

Insgesamt war auf Ebene des Journalismus festzustellen, dass der Diskurs zum weißdeutschen Rapper als Rassismusopfer negativ ausfiel. Rekonstruierbar war eine klare Absage an eine identifizierte Form des umgekehrten Rassismus im Sinne einer rechtspopulistischen Phantasie, die es zu benennen und entlarven gelte. [32]

### 4.4 Die Welten in Vergleich und Beziehung zueinander

Wie sind nun die Analogien und Divergenzen der Aushandlungen in den Welten eins, zwei und drei zu beschreiben? Die Antwort auf diese Frage erfolgt in einer sehr kondensierten Darstellung (siehe ausführlicher dazu DIETRICH & SÜß 2023, S.243-271).

- *1. Welt in Relation zur 2. und 3. Welt:* Auffällig ist, dass sich unsere für das Musikvideo (1. Welt) herausgearbeitete Lesart sehr weitgehend mit jener der (nicht rechten) Szene- und Feuilletonmedien deckt (3. Welt). Für beide wird die Bildebene als Medium der semantischen Ausweitung und Radikalisierung des Rassismusthemas gedeutet. Diese Lesart findet sich wie erwähnt nicht auf der Ebene der Kommentare (2. Welt). Hier wird weitaus selektiver auf das Video zugegriffen und wenig an den Videodetails argumentiert – auch, um tendenziell eher grundlegende Positionierungen vorzunehmen und das Video mit Assoziationen zur eigenen Biografie unter Rekurs auf ethnische und klassenbezogene Lagerungen zu kommentieren.
- *2. Welt in Relation zur 3. Welt:* Sind politische Polarisierungen in der 3. Welt, d.h. zwischen Szenemedien und Feuilletonperspektiven auf der einen Seite und politisch rechten Medien auf der anderen Seite, grundsätzlich nicht

überraschend, so fällt die Analyse der *zweiten Welt* der YouTube-Kommentare (wie schon angedeutet) durchaus überraschend aus: Sie sind eher homogen und durchaus positiv. Disharmonie oder Empörung (beides Reaktionen, die unsere Produktanalyse eigentlich durchaus erwartbar machte) entfallen beim YouTube-Publikum fast gänzlich. Weitgehender Konsens besteht bei den (überwiegend migrantischen) Kommentierenden vielmehr darin, dass der Rapper mit umgekehrtem Rassismus ein Thema platziere, das auf der deutschen (HipHop-)Agenda zu Unrecht ausgeblendet werde. Die klassen- und ethnizitätsbasierte Marginalisierung im migrantisch dominierten Viertel und darüber hinaus scheint vielen ein wichtiges Anliegen und auch durch die eigene Erfahrung gedeckt zu sein. Umgekehrter Rassismus wird als gesellschaftliche Realität entworfen, die unter gegenwärtigen (links-)politischen Diskursbedingungen zensiert sei. Zudem finden sich in der YouTube-Kommentierung polemische Bezugnahmen auf die journalistische Themenaushandlung (3. Welt), wenn den kommentierenden Journalist\*innen Elitismus und mangelnder Erfahrungsraum zugeschrieben wird.

- 3. *Welt in Relation zur 2. Welt*: Innerhalb der journalistischen Kommentierung sind Solidarisierungen mit dem Video und dem Sprecher (zumindest jenseits der rechten Organe) gänzlich absent. Vielmehr finden sich hier kritische bis polemische Vorstellungen von den YouTube-Rezipient\*innen. Gezeichnet wird das Bild von einem wutentbrannten, tendenziell rechtspopulistischen Kollektivsubjekt (so wurde etwa in [laut.de](#) geschrieben, die Kommentarspalte "platze" vor "Endlich-sagts-mal-einer-Geschrei"), das sich offenbar mit rechtspopulistischem Gedankengut identifiziere<sup>10</sup>. Die mediale Debatte ist also vornehmlich im Modus der Empörung verfasst, weswegen der Duktus oft auch latent polemisch ausfällt. Damit einhergehend ist der Diskurs in HipHop-Medien und im Feuilleton durch ein eher hohes akademisches Niveau gekennzeichnet, das von den YouTube-Kommentierenden mitunter als intellektuelle Erhebung über Rapper\*innen und Fangemeinde gedeutet wird. Damit verwoben ist auch der szenejournalistische Gestus, den Kommentierenden die HipHop-Zugehörigkeit abzusprechen. Letzteres artikulierte sich besonders in einem [hiphop.de-Artikel](#), bei dem Proteste der Kommentierenden (2. Welt) sogar die Änderung einer ursprünglichen Überschrift (der zufolge *CashMo* ein Publikum anziehe, "das wir im HipHop nicht haben wollen") bewirkten. Interessanterweise sind es innerhalb dieser diskursiven Gemengelage dann besonders die (ansonsten zu Rap-Themen überhaupt nicht Stellung beziehenden) politisch neurechten Medien, die sich gegen die HipHop- und Feuilletonmedien als Vertreter der "einfachen Leute auf der Straße" (*Deutsche Stimme*) inszenierten und dabei die – eigentlich HipHop-typische – Perspektive vom "Sprachrohr der Marginalisierten" für sich reklamierten. [33]

---

<sup>10</sup> Wenngleich unsere Produktanalyse sich weitgehend mit Lesarten der journalistischen Medien deckt und ersichtlich ist, dass die YouTube-Kommentierenden eine kritische Auseinandersetzung mit der rechts konnotierten Bildebene weitgehend vermissen lassen, so können wir journalistische Darstellungen zum Diskurs in der Kommentarspalte als Äußerungen eines rechten "Mob" auf der Grundlage unserer Auswertungen nicht gänzlich bestätigen.

## 5. Gebrauchsweisen der Bewegtbilder in der (postmigrantischen) Gesellschaft

Die geschilderte "Alman"-Aushandlung verweist zunächst auf die politische Fragilität der kollektiven HipHop-Identität, insofern der in Szene und Journalismus manchmal ahistorisch perpetuierte Ursprungsmythos, bei dem HipHop per se zum positiven oder gar antirassistischen Projekt geadelt wird, auf die Probe gestellt wurde. Unsere Analyse zeigt, dass es wenig gehaltvoll ist, an einer politischen Vorstellung von der Kultur festzuhalten, wenn außer Acht gelassen wird, dass kulturelle Narrative und Symbole auch immer davon abhängig sind, welche Akteur\*innen sie wie (politisch) interpretieren und diese von gesellschaftlichen Strukturen und Wandlungsprozessen geprägt sind. Wenn in dem Szenemedium *hiphop.de* zum Alman-Video etwa geschrieben wurde, dass HipHop "eine integrative und per se linke Kultur" sei und sich Deutschrap daher nicht "als Projektionsfläche für rechte Parolen eignet und *Cashmo* von einer braunen Bubble hofiert wird"<sup>11</sup>, dann ist das unter normativen szenejournalistischen Gesichtspunkten nachvollziehbar, mediensoziologisch betrachtet aber keine Untersuchung der Ursache für de facto stattfindende rechte Artikulationen. "Unbequeme" Analysen sind aber auch nicht zwingend in der zuständigen Forschung, den *HipHop-Studies* zu erwarten. Der Literaturwissenschaftler Nicolai BUSCH (2021, S.12f.) hat darauf hingewiesen, dass auch hier bisweilen eine Mythologisierung und Pauschalaufwertung des Gegenstands erfolge, der den Blick auf vorgängige Rechtstendenzen und problematische "Ismen" verstelle. Von diesen die Szene und Szeneforschung betreffenden Details abstrahierend, lässt sich festhalten, dass die Bewegtbilder zu "Alman" vom Künstler dazu gebraucht werden, sich über die Textebene hinausgehend weiter rechts zu positionieren. In Gebrauch genommen wird das Musikvideo dabei als ein kulturelles Artefakt, das als Stimmungsbild stärker mit wirkungsvoller assoziativer Symbolik und einem Primat der ästhetischen Form operiert und sich tendenziell von storylastigeren anderen Formaten der Popkultur (wie etwa der Serie oder dem Spielfilm) unterscheidet. Deutlich wird aber auch, dass etwa die Retrospektiven auf die Jugendzeit des Almans unter Rückgriff auf filmische Verfahren erfolgten und sich in dem Video bei aller (Suggestiv-)Symbolik auch Bemühungen um lebensweltliche Konkretion zur Darstellung der "Rassismuserfahrung" zeigen. Aufseiten eines Großteils der Rezipient\*innen wiederum wurde das Video politisch ähnlich genutzt – in diesem Fall, um sich sehr selektiv anschließend konservativ, national oder auch rechts zu positionieren und gegen eine "zu linke" Politik und Medien zu polemisieren. Im Feuilleton und in Szenemedien wurde das Video schließlich detailliert diskutiert, um sich darauf aufbauend politisch entgegengesetzt, d.h. eher links und dezidiert antirassistisch zu positionieren, wobei dies mit Kritik an Künstler und Teilen der Rezipient\*innen einherging oder Verurteilungen erkennen ließ. [34]

---

11 Siehe <https://hiphop.de/video/cashmo-alman-hiphop> [Datum des Zugriffs: 19. Februar 2025]. Nachdem *hiphop.de* durch derartige Aussagen zu den Kommentierenden mit einem Shitstorm konfrontiert war, wurde der Text (wie auch im Artikel vermerkt) geändert, und politische Aussagen zum Publikum des Videos wurden abgemindert (DIETRICH & SÜß 2023, S.223f.).

Aufbauend auf diesen Befunden ist zu konstatieren, dass sich anhand der Analyse der digitalen Arena "Deuschrap" exemplarisch zeigen lässt, dass im Feld der Popkultur 1. eine Aushandlung der audiovisuellen Sinn- und Identifikationsangebote erfolgt, die den Szenekosmos übersteigt, insofern an den Videos polarisierende gesellschaftspolitische Themen diskutiert werden. Letztere stehen sicher im Kontext einer "postmigrantische[n] Gesellschaft", wie von der Migrationssoziologin Naika FOROUTAN (2021) beschrieben. In einer so verstandenen Gegenwartsgesellschaft werden "Strukturen, Institutionen und politische Kulturen nachholend (also postmigrantisch) an die erkannte Migrationsrealität angepasst [...], was mehr Durchlässigkeit und soziale Aufstiege, aber auch Abwehrreaktionen und Verteilungskämpfe zur Folge hat" (FOROUTAN 2015, S.3). Wenn also gegenwärtig in nahezu allen sozialen Feldern (polarisierte und fragmentierte) Diskurse zu Rassismus, Identitätspolitik und Repräsentation (von Diversität) geführt werden, dann lässt sich dies unter zeitdiagnostischen Gesichtspunkten damit erklären, dass v.a. die Nachfahren der einstigen "Gastarbeiter\*innen" (aber auch Menschen, die durch weitere Migrations- und Fluchtbewegungen nach Deutschland gekommen sind) ihre Rechte und Ressourcen einfordern, die sie verwehrt sehen. Dieser Prozess bleibt aber nicht folgenlos, insofern "Angestammte" die bestehenden (diskriminierenden) Machtverhältnisse und Ressourcenverteilungen verteidigen. Exakt dieser konfrontative gesellschaftliche Diskurs wird in der Arena des Deuschrap verhandelt: Auf der einen Seite finden sich seit den 1990er Jahren klassische Kritiken an gesellschaftlichem Rassismus, der von Rapper\*innen mit türkischem oder arabischem Hintergrund oder auch *People of Colour* gegenüber einem tendenziell weißdeutsch geprägten hegemonialen System vorgetragen wird. Auf der anderen Seite stehen weißdeutsche Rapper wie *CashMo*, die einen umgekehrten Rassismus anprangern, oder politisch noch weiter Rechtsstehende (wie der vom Verfassungsschutz beobachtete [Chris Ares](#)), die Rap als Symbol für eine Überrepräsentation von Migrant\*innen und Überfremdung Deutschlands deuten. [35]

Dass sich in der zweiten Welt, d.h. der YouTube-Kommentarspalte, auch bzw. sogar vorwiegend migrantische Akteur\*innen mit der Erzählung von den marginalisierten Deutschen solidarisieren, gibt 2. Hinweise auf Veränderungen der Gegenwartsgesellschaft. Sie ist dadurch gekennzeichnet, dass sich die tradierten Binaritäten auflösen (politisch: links/rechts; klassenbezogen: oben/unten usw.) und in kulturellen Welten mitunter politische Diskurse verhandelt werden, die produktanalytisch betrachtet an die Videobotschaften bestenfalls angrenzen, oft aber durchaus weit entfernt sind.<sup>12</sup> [36]

---

12 So schrieb FOROUTAN (2021): "Migration hat sich regelrecht zu einer Chiffre für Pluralität herauskristallisiert, in deren Ablehnung sich gleichermaßen die Abwehr weiterer pluraler Lebensentwürfe bündelt. Denn mit dem Aufstieg des Rechtspopulismus werden im Windschatten der Migrationsabwehr auch andere liberale Pluralitätsentwürfe zurückgedrängt. Antifeminismus, Homo- und Transphobie, Antisemitismus, Islamfeindlichkeit, Rassismus und Xenophobie sind sichtbare Elemente einer Vereindeutigungspolitik geworden, der es zunehmend gelingt, Wählerschichten zu mobilisieren" (S.14). Auch dies konnten wir in der Analyse der YouTube-Kommentare rekonstruieren, insofern sich dort teilweise auch identitätspolitische Debatten zu *Political Correctness*, *Cancel Culture* oder (Anti-)Feminismus zeigten, die nicht selten in eine pauschale Eliten- und Medienkritik mündeten (siehe auch DIETRICH & SÜß 2023, S.240)

## 6. Desiderate und Chancen

Die Projektergebnisse und die eingangs geschilderten gewandelten Formen der Bildung von Öffentlichkeit, bei denen über die sozialen Plattformen das einstige Publikum in die medialen Aushandlungen einsteigen und auf Künstler\*innen wie Journalist\*innen kommunikativ Einfluss nehmen kann, legen nahe, dass qualitative Analysen stärker auf die digitalen Diskurse fokussieren sollten. Dabei kann im Übrigen die Öffentlichkeitsbildung (wie im Falle des "Alman"-Videos) erfolgt) auch von den digitalen Medien und Plattformen ausgehen, bevor die klassischen Leitmedien (in diesem Fall die Feuilletons) mit ihren Onlinedependancen hinzutreten. Im Zuge dessen sind dann auch innovative Analysen möglich, bei denen lebensweltlich gelagerte Diskurse und Praktiken mit jenen im digitalen Raum verknüpft werden und damit einer postdigitalen Aushandlungspraxis nachgegangen wird. Mit unserer Studie haben wir – so hoffen wir – kenntlich gemacht, dass eine methodisch kontrollierte Analyse von digitaler (Pop-)Kultur und ihren Arenen Potenzial hat, da sich hier feldspezifisch besonders gut rekonstruieren lässt, wie gesellschaftliche Konfliktthemen verarbeitet werden. Gesellschaftsanalyse anhand der symbolischen Repräsentationen zu betreiben, war schon ein zentraler Gedanke Stuart HALLs (2000). Dass dies nicht länger entlang starrer klassentheoretischer Konzepte aus der Blütezeit der Birminghamer Forschung und viel stärker mit Blick auf digitale Kulturen erfolgen sollte, ist auch längst in den Cultural Studies reflektiert worden (BUCKINGHAM, BRAGG & KEHILY 2015). Diese Perspektiven für die mediatisierte und digitalisierte Gegenwart voranzutreiben und damit eine qualitative digitale Popkulturanalyse als Gesellschaftsanalyse stärker zu etablieren, bedeutet aus unserer Sicht dreierlei:

1. Die symbolischen Repräsentationen sind nicht nur eingehend und unter Berücksichtigung ihrer Medialität und umgebenden Machtstrukturen zu untersuchen, sondern auch stärker *gesellschaftskontextuell* zu deuten – sei es mit Blick auf neuere *soziale Grundorientierungen* (wie die im Kulturkapitalismus beförderte "Singularisierung", RECKWITZ 2017) oder vorgängige *Transformationen* (die FOROUTAN [2021] in Form der postmigrantischen Gesellschaft in zeitdiagnostischer Weise herausgearbeitet hat).
2. Die Analyse der symbolischen Repräsentationen und die Erforschung der noch wenig erschlossenen digitalen Welten sollte stärker als bisher *methodisch kontrolliert und qualitativ-empirisch* ausgerichtet werden, damit die "Frage, wie Bildhandeln und bildliche Kommunikation, respektive visuelle Politik, gesellschaftlicher Bilddiskurs und kultureller Bildgebrauch adressiert werden" (BRECKNER, LIEBHART & POHN-LAUGGAS 2021, S.9), für den digitalen Bereich profunder beantwortet werden kann als bisher.
3. Die *visuellen und audiovisuellen Produkte* müssen nach Maßgabe ihrer Gebrauchsweisen *ins Zentrum der Analyse digitaler Aushandlungen gerückt werden*, da sie nicht nur im Feld der Popkultur die Funktion eines Diskurs- und Öffentlichkeitsimpulses erfüllen, sondern auch etwa in der Politik. Zu denken ist an das ikonisch gewordene Foto des *weißen* Polizisten Derek

CHAUVIN, der dem Afroamerikaner George FLOYD im Nacken sitzt, und durch das eine nahezu weltweite Debatte über Rassismus initiiert wurde, bis hin zu alltäglichen Videos zu den Kriegen in der Ukraine und dem Nahen Osten, die längst als Teil eines visuellen Kampfes um Deutungsmacht begriffen werden müssen. [37]

## Literatur

- Androutsopoulos, Jannis (2016). Lyrics und Lesarten: Eine Drei-Sphären-Analyse anlässlich einer Anklage. In Marc Dietrich (Hrsg.), *Rap im 21. Jahrhundert. Eine Subkultur im Wandel* (S.171-199). Bielefeld: transcript.
- Berger, Peter L. & Luckmann, Thomas (2009 [1966]). *Die gesellschaftliche Konstruktion der Wirklichkeit: Eine Theorie der Wissenssoziologie*. Frankfurt/M.: Fischer.
- Bohnsack, Ralf (2011). *Qualitative Bild- und Videointerpretation: Die dokumentarische Methode*. Stuttgart: UTB.
- Bourdieu, Pierre (2019 [1998]). *Über das Fernsehen*. Frankfurt/M.: Suhrkamp.
- Breckner, Roswitha; Liebhart, Karin & Pohn-Lauggas, Maria (2021). Einleitung. In Roswitha Breckner, Karin Liebhart & Maria Pohn-Lauggas (Hrsg.), *Sozialwissenschaftliche Analysen von Bild- und Medienwelten* (S.8-14). Berlin: De Gruyter.  
<https://www.degruyter.com/document/doi/10.1515/9783110613681-202/pdf> [Datum des Zugriffs: 21. Januar 2024].
- Buckingham, David; Bragg, Simon & Kehily, Mary Jane (2015). Rethinking youth cultures in the age of global media: A perspective from British youth studies, *Diskurs Kindheits- und Jugendforschung*, 10(3), 9-21, <https://doi.org/10.3224/diskurs.v10i3.20183> [Datum des Zugriffs: 14. Februar 2025].
- Busch, Nicolai (2021). Einleitung. In Nicolai Busch & Heidi Süß (Hrsg.), *Rap. Politisch. Rechts? Ästhetische Konservatismen im Deutschrapp* (S.9-18). Weinheim: Beltz Juventa.
- Charmaz, Kathy (2014). *Constructing grounded theory* (2. Aufl.). London: Sage.
- Clarke, Adele E. (2012 [2005]). *Situationsanalyse: Grounded theory nach dem Postmodern Turn*. Wiesbaden: Springer VS.
- Clarke, Adele E.; Friese, Carrie & Washburn, Rachel S. (2018). *Situational analysis. Grounded theory after the interpretative turn*. Thousand Oaks, CA: Sage.
- Dietrich, Marc (2015). *Rapresent what? Zur Inszenierung von Authentizität, Ethnizität und sozialer Differenz im amerikanischen Rap-Video*. Bochum: Westdeutscher Universitätsverlag.
- Dietrich, Marc (2016). Rap im 21. Jahrhundert. Bestandsaufnahme und Entwicklungslinien – eine Einleitung. In Marc Dietrich (Hrsg.), *Rap im 21. Jahrhundert* (S.7-27). Bielefeld: transcript.
- Dietrich, Marc (2020). Samy Deluxe' Adriano (2018). Eine Analyse von Rassismus(kritik)konstruktionen aus Perspektive der Grounded-Theory-Methodologie: In Dagobert Höllein, Felix Woitkowski & Nils Lehnert (Hrsg.), *Rap – Text – Analyse. Deutschsprachiger Rap seit 2000. 20 Einzeltextanalysen* (S.113-125). Bielefeld: Transcript.
- Dietrich, Marc (2021). Visuelle Jugendkulturforschung als Ort der Vermittlung zwischen Qualitativer Forschung und Cultural Studies. In Matthias Wieser & Elena Pilipets (Hrsg.), *Medienkultur als kritische Gesellschaftsanalyse. Festschrift für Rainer Winter* (S.151-167). Köln: Herbert von Halem.
- Dietrich, Marc & Mey, Günter (2018a). Inszenierung von Jugend(lichkeit) und Generation(alität). Entwicklungspsychologische Perspektiven auf Szenen. In JuBri-Forschungsverbund Techniken jugendlicher Bricolage (Hrsg.), *Szenen, Artefakte und Inszenierungen. Interdisziplinäre Perspektiven* (S.63-99). Wiesbaden: Springer VS.
- Dietrich, Marc & Mey, Günter (2018b). Grounding visuals. Annotationen zur Analyse audiovisueller Daten mit der Grounded-Theory-Methodologie. In Christine Moritz & Michael Corsten (Hrsg.), *Handbuch Qualitative Videoanalyse. Method(olog)ische Herausforderungen – forschungspraktische Perspektiven* (S.135-152). Wiesbaden: Springer VS.
- Dietrich, Marc & Mey, Günter (2019). Visuelle Jugendkulturforschung: Trends und Entwicklungen. *Diskurs Kindheits- und Jugendforschung*, 14(3), 293-307, <https://doi.org/10.3224/diskurs.v14i3.04> [Datum des Zugriffs: 11. Februar 2025]

- Dietrich, Marc & Mey, Günter (2021). Perspektiven einer Audiovisuellen Grounded-Theory-Methodologie und ihr Potenzial im Forschungsfeld "digitale Jugendkulturen". *Psychosozial*, 43(2), 70-83.
- Dietrich, Marc & Mey, Günter (2023). Studiendesign und methodisches Vorgehen. In Marc Dietrich & Heidi Süß, *Rap & Rassismus. Zur Aushandlung von Rassismus in Musikvideos, (Szene-)Medien und Social Media* (S.49-67). Weinheim: Beltz Juventa.
- Dietrich, Marc & Mey, Günter (2025/im Druck). Audiovisuelle Grounded-Theory-Methodologie. Analysen zu Rassismuskursen in Musikvideos und Social Media. In Christian Pentzold, Andreas Bischof & Nele Heise (Hrsg.), *Praxis Grounded Theory* (2. Aufl.). Wiesbaden: Springer VS.
- Dietrich, Marc & Süß, Heidi (2023). *Rap & Rassismus. Zur Aushandlung von Rassismus in Musikvideos, (Szene-)Medien und Social Media*. Weinheim: Beltz Juventa.
- Dietrich, Marc; Mey, Günter & Seeliger, Martin (2020). Skandal und Empörung – Analysen zu Popkultur, Politik und Journalismus. Zur Einleitung. *Berliner Debatte Initial*, 31(2), 3-9, <https://shop.welttrends.de/e-journals/e-paper/2020-skandal-und-emp%C3%B6rung/leseprobe-skandal-und-emp%C3%B6rung-%E2%80%93-analysen-zu-popkultur> [Datum des Zugriffs: 23. Januar 2025]
- Dietrich, Marc; Mey, Günter; Mancuso, Elena & Rech, Hendrik (2021). Musikvideos systematisch analysieren. Anwendung der Analysesoftware MAXQDA im Rahmen der Audiovisuellen Grounded-Theory-Methodologie. *Zeitschrift für Qualitative Forschung*, 22(2), 299-314, <https://doi.org/10.3224/zqf.v22i2.08> [Datum des Zugriffs: 14. Februar 2025]
- Dollinger, Bernd; Schmidt, Friederike & Bock, Karin (2022). Gangsta-Rap und die Verhandlung von Ordnungen des Populären. Eine Analyse am Beispiel der ECHO-Preisverleihung 2018. In Marc Dietrich & Martin Seeliger (Hrsg.), *Deutscher Gangsta-Rap III* (S.31-54). Bielefeld: transcript.
- Durkheim, Emile (2001 [1893]). Über die Teilung der sozialen Arbeit. In Horst Pöttker (Hrsg.), *Öffentlichkeit als gesellschaftlicher Auftrag. Klassiker der Sozialwissenschaft über Journalismus und Medien* (S.138-157). Konstanz: UVK.
- Fiske, John (2001). Fernsehen: Polysemie und Popularität. In Rainer Winter & Lothar Mikos (Hrsg.), *Die Fabrikation des Populären. Der John Fiske Reader* (S.85-111). Bielefeld: transcript.
- Foroutan, Naika (2015). Die postmigrantische Gesellschaft. *Bundeszentrale für politische Bildung, Kurzdossiers*, 20. April, <https://www.bpb.de/themen/migration-integration/kurzdossiers/205190/die-postmigrantische-gesellschaft> [Datum des Zugriffs: 14. Februar 2025].
- Foroutan, Naika (2021). *Die postmigrantische Gesellschaft. Ein Versprechen der pluralen Demokratie*. Bielefeld: transcript.
- Gilmore, Samuel (1990). Art worlds: Developing the interactionist approach to social organization. In Howard S. Becker & Michael M. McCall (Hrsg.), *Symbolic interaction and cultural studies* (S.148-179). Chicago, IL: The University of Chicago Press.
- Glaser, Barney G. & Strauss, Anselm L. (1967). *The discovery of grounded theory: Strategies for qualitative research*. Chicago: Aldine.
- Güngör, Murat & Loh, Hannes (2017). Vom Gastarbeiter zum Gangsta-Rapper. HipHop, Migration und Empowerment. In Martin Seeliger & Marc Dietrich (Hrsg.), *Deutscher Gangsta-Rap II. Popkultur als Kampf um Anerkennung und Integration* (S.193-220). Bielefeld: transcript.
- Habermas, Jürgen (1990 [1962]). *Strukturwandel der Öffentlichkeit. Untersuchungen zu einer Kategorie der bürgerlichen Gesellschaft*. Frankfurt/M.: Suhrkamp.
- Habermas, Jürgen (2021). *Ein neuer Strukturwandel der Öffentlichkeit und die deliberative Politik*. Frankfurt/M.: Suhrkamp.
- Hall, Stuart (1980). Encoding/decoding. In Stuart Hall, Dorothy Hobson, Andrew Lowe & Paul Willis (Hrsg.), *Culture, media, language: Working papers in cultural studies, 1972-79* (S.128-138). London: Routledge.
- Hall, Stuart (2000). *Cultural Studies. Ein politisches Theorieprojekt. Ausgewählte Schriften 3* (hrsg. v. N. Rätzschel). Hamburg: Argument.
- Hitzler, Ronald & Niederbacher, Arne (2010). *Leben in Szenen. Formen juveniler Vergemeinschaftung heute* (3. Aufl.). Wiesbaden: VS Verlag für Sozialwissenschaften.
- Kautt, York (2017). Grounded Theory als Methodologie und Methode der Analyse visueller Kommunikation. *Forum Qualitative Sozialforschung / Forum: Qualitative Social Research*, 18(3), Art. 8. <https://doi.org/10.17169/fqs-18.3.2859> [Datum des Zugriffs: 15. Februar 2025]

- Klein, Gabriele & Friedrich, Malte (2003). *Is this real? Die Kultur des HipHop*. Frankfurt/M.: Suhrkamp.
- Konecki, Krzysztof (2011). Visual grounded theory. A methodological outline and examples from empirical work. *Revija za Sociologiju*, 41(2), 131-160.
- Krotz, Friedrich (1995). Fernsehrezeption kultursoziologisch betrachtet: Der Beitrag der cultural studies zur Konzeption und Erforschung des Mediengebrauchs. *Soziale Welt*, 46(3), S.245-265.
- Luhmann, Niklas (2017 [1998]). *Die Realität der Massenmedien*. Wiesbaden: Springer VS.
- Mey, Günter (2025/im Druck). Auf der Suche nach "der" Jugend. Interdisziplinäre Jugendforschung im Ringen um ihren Gegenstand. In [Paul Eisewicht](#), Marcel Eulenbach, Carsten Heinze & Anja Schierbaum (Hrsg.), *Jugend als zeit- und gesellschaftsdiagnostisches Phänomen*. Weinheim: Beltz Juventa.
- Mey, Günter & Dietrich Marc (2016). Vom Text zum Bild. Überlegungen zu einer visuellen Grounded-Theory-Methodologie. *Forum Qualitative Sozialforschung / Forum: Qualitative Social Research*, 17(2), Art. 2, <https://doi.org/10.17169/fqs-17.2.2535> [Datum des Zugriffs: 14. Februar 2025]
- Mey, Günter & Dietrich, Marc (2019). Szenen der (Un)Ordnung – eine Grounded-Theory-Analyse zu generationaler Ambivalenz im Punk. In Tim Böder, Paul Eisewicht, Günter Mey & Nicolle Pfaff (Hrsg.), *Stilbildungen und Zugehörigkeit. Medialität und Materialität in Jugendszenen* (S.93-112). Wiesbaden: Springer VS
- Mey, Günter & [Mruck, Katja](#) (2009). Methodologie und Methodik der Grounded Theory. In Wilhelm Kempf & Markus Kiefer (Hrsg.), *Forschungsmethoden der Psychologie. Zwischen naturwissenschaftlichem Experiment und sozialwissenschaftlicher Hermeneutik* (S.100-152). Berlin: Regener.
- Mey, Günter & Mruck, Katja (2011). Grounded-Theory-Methodologie. Entwicklung, Stand, Perspektiven. In Günter Mey & Katja Mruck (Hrsg.), *Grounded theory reader* (2., überarb. u. erw. Aufl., S.11-48). Wiesbaden: VS Verlag für Sozialwissenschaften.
- Meyer, Robin (2022). Rassistische Ereignisse, Gangsta-Rap und journalistische Rezeption. Ein Vergleich der medialen Rezeption der populärkulturellen Reaktionen auf die rassistischen Ereignisse in Chemnitz und Hanau. In Marc Dietrich & Martin Seeliger (Hrsg.), *Deutscher Gangsta-Rap III* (S.131-154). Bielefeld: transcript.
- Mikos, Lothar (2005). Film und Fankulturen. In Manfred Mai & Rainer Winter (Hrsg.), *Das Kino der Gesellschaft – die Gesellschaft des Kinos* (S.95-116). Köln: Herbert von Halem.
- Müller, Michael (2012). Das Selbstbild in der Bilderwelt. Zur Soziologie transnationaler Bild- und Bewährungsordnungen. In Hans-Georg Soeffner (Hrsg.), *Transnationale Vergesellschaftungen* (S.323-337). Wiesbaden: Springer VS.
- Offenberger, Ursula (2019). Anselm Strauss, Adele Clarke und die feministische Gretchenfrage. Zum Verhältnis von Grounded-Theory-Methodologie und Situationsanalyse. *Forum Qualitative Sozialforschung Forum: Qualitative Social Research*, 20(2), Art. 6, <https://doi.org/10.17169/fqs-20.2.2997> [Datum des Zugriffs: 20. Februar 2025].
- Peltzer, Anja & Keppler, Angela (2015). *Die soziologische Film- und Fernsehanalyse. Eine Einführung*. Berlin: De Gruyter Oldenbourg.
- Pilipets, Elena & Winter, Rainer (2017). Cultural studies. In Thomas Hecken & Markus S. Kleiner (Hrsg.), *Handbuch Popkultur* (S.316-321). Stuttgart: J.B. Metzler.
- Pörksen, Bernhard (2018). *Die große Gereiztheit: Wege aus der kollektiven Erregung*. München: Hanser.
- Raths, Anna Halima (2009). *Türkische Jugendkulturen in Deutschland. Die dritte Generation auf der Suche nach Identität*. Marburg: Tectum.
- Reckwitz, Andreas (2017). *Die Gesellschaft der Singularitäten. Zum Strukturwandel der Moderne*. Frankfurt/M.: Suhrkamp.
- Scheibelhofer, Paul (2008). Ehre und Männlichkeit bei jungen türkischen Migranten. In Jens Luedtke & Nina Baur (Hrsg.), *Die soziale Konstruktion von Männlichkeit. Hegemoniale und marginalisierte Männlichkeiten in Deutschland* (S.183-199). Opladen: Barbara Budrich.
- Schubert, Cornelius (2006). Video analysis of practice and practice of video analysis: Selecting field and focus in videography. In [Hubert Knoblauch](#), Bernt Schnettler, Jürgen Raab & Hans-Georg Soeffner (Hrsg.), *Video-analysis. Methodology and methods: Qualitative audiovisual data analysis in sociology* (S.115-126). Frankfurt/M.: Lang.

Schroer, Markus (2018). Gesellschaft im Film. In Alexander Geimer, Carsten Heinze & Rainer Winter (Hrsg.), *Handbuch Filmsoziologie* (S.1-16). Wiesbaden: Springer VS / Springer Reference Sozialwissenschaften (Online).

Seeliger, Martin (2021). *Soziologie des Gangstarap. Popkultur als Ausdruck sozialer Konflikte*. Weinheim: Beltz Juventa.

Sonnenmoser, Anne (2018). *Phantasma und Illustration. Selbstdarstellung vor den Kulissen moderner Bild- und Massenmedien*. Weinheim: Beltz Juventa

Stingl, Benjamin (2005). Review Essay: Der Mensch als Monument. Anmerkungen zur medialen Ästhetik des Hip-Hop. *Forum Qualitative Sozialforschung Forum: Qualitative Social Research*, 6(2), Art. 23, <https://doi.org/10.17169/fqs-6.2.491> [Datum des Zugriffs: 18. Februar 2025]

Strauss, Anselm (1978). *Negotiations. Varieties, contexts, processes, and social order*. San Francisco, CA: Jossey-Bass.

Strauss, Anselm & [Corbin, Juliet](#) (1996 [1990]). *Grounded Theory: Grundlagen Qualitativer Sozialforschung*. Weinheim: Beltz.

Süß, Heidi & Dietrich, Marc (2022). 40 Jahre Rap in Deutschland. Grundzüge einer Szeneanalyse unter intersektionalen und intergenerationalen Vorzeichen In Marc Dietrich & Martin Seeliger (Hrsg.), *Deutscher Gangsta-Rap III. Soziale Konflikte und kulturelle Repräsentationen* (S.247-270). Bielefeld: transcript.

Thornton, Sarah (1997 [1995]). The social logic of subcultural capital. In Ken Gelder & Sarah Thornton (Hrsg.), *The subcultures reader* (S. 200-209). London: Routledge.

Turkle, Sherry (2012). *Verloren unter 100 Freunden. Wie wir in der digitalen Welt seelisch verkümmern*. München: Riemann.

Wilke, Thomas (2022). Doing Mediality. Zu einigen konstitutiven und phänomenalen medialen Aspekten von HipHop & Rap. In Michael Rappe & Thomas Wilke (Hrsg.), *HipHop im 21. Jahrhundert. Medialität, Tradierung, Gesellschaftskritik und Bildungsaspekte einer (Jugend-)Kultur* (S. 491-543). Wiesbaden: Springer VS.

Winter, Rainer (2001). Kritik und Engagement. John Fiske und die Tradition der Cultural Studies. In Rainer Winter & Lothar Mikos (Hrsg.), *Die Fabrikation des Populären. Der John Fiske Reader* (S.7-16). Bielefeld: transcript.

## Zu den Autoren

**Marc DIETRICH**, Dr. habil., ist Vertretungsprofessor im Fach Soziologie an der Universität Trier und Mitbegründer des Berliner Instituts für Popkultur und Rapforschung. Seine Forschungsschwerpunkte und -interessen liegen in den Bereichen Popkultur, Medien- und Skandalsoziologie sowie Zeitdiagnostik. Sein Methodeninteresse erstreckt sich von der Grounded-Theory-Methodologie bis zur (Bewegt-)Bild- und Diskursanalyse.

Kontakt:

PD Dr. Marc Dietrich

Universität Trier – FB IV – Soziologie  
54286 Trier

E-Mail: [dietrich@pop-rap-institut.de](mailto:dietrich@pop-rap-institut.de)

URL: <https://www.uni-trier.de/universitaet/fachbereiche-faecher/fachbereich-iv/faecher/soziologie/professuren/amk/team/pd-dr-marc-dietrich>, <https://pop-rap-institut.de/ueber-uns.html>

**Günter MEY**, Prof. Dr. habil., ist Professor für Entwicklungspsychologie an der Hochschule Magdeburg-Stendal und Privatdozent an der Kulturwissenschaftlichen Fakultät der Universität Bayreuth sowie Co-Leiter des Instituts für Qualitative Forschung in der Internationalen Akademie Berlin. Seine Arbeitsschwerpunkte sind qualitative Forschung, Wissenschaftskommunikation und performative Sozialwissenschaft. Inhaltliche Themenbereiche sind Biografie, Generation, Identität und Kultur.

Kontakt:

Prof. Dr. habil. Günter Mey

Hochschule Magdeburg-Stendal  
Angewandte Humanwissenschaften  
Osterburger Str. 25, D-39576 Hansestadt  
Stendal

E-Mail: [guenter.mey@h2.de](mailto:guenter.mey@h2.de)

URL: <http://www.humanwissenschaften.h2.de/~mey>

## Zitation

Dietrich, Marc & Mey, Günter (2025). Audiovisuelle Produkte als Impulsgeber gesellschaftlicher Aushandlungen im Netz: eine Grounded-Theory-basierte Analyse digitaler Popkultur [37 Absätze]. *Forum Qualitative Sozialforschung / Forum: Qualitative Social Research*, 26(2), Art. 6, <https://doi.org/10.17169/fqs-26.2.4376>.