

Inhaltsverzeichnis

1 Einleitung.....	3
1.1 Thema und Aufbau der Arbeit.....	3
1.2 Methode.....	6
1.2.1 Skateboardspezifische Medien als Datenquelle.....	9
2 Geschichtlicher Kontext: History of Skateboarding.....	11
2.1 Vorgeschichte.....	12
2.2 Ausbruch des Skateboardfiebers.....	12
2.3 Die 1970er.....	16
2.4 Die 1980er.....	19
2.5 Die 1990er bis heute.....	22
3 Die Praxis des Skateboardfahrens	27
3.1 Die Tricks.....	27
3.1.1 Der Ollie.....	29
3.1.2 Flip-Tricks	31
3.1.3 Slides und Grinds	31
3.2 Hierarchisierung des Skatens und der Style-Faktor.....	32
3.3 Skateboarding als individuelle Aktivität in der Gemeinschaft.....	34
3.3.1 Wie wird das gemeinschaftliche Skaten organisiert?.....	34
3.3.2 Session - gemeinschaftliches Skaten.....	37
4 Skateboarding und Raum.....	41
4.1 Theoretische Einleitung zu einem kulturwissenschaftlichen Raumverständnis.....	42
4.2 Räumliche Dimensionen – erschlossener und zu erschließender Raum	47
4.2.1 Vertskaten.....	48
4.2.2 Streetskaten.....	49
4.3 Raumaneignung, Transformation, Umdefinition.....	50
4.4 Taktiken der Raumaneignung	53
4.5 Das Spannungsverhältnis zwischen Disziplinierung und Antidisziplin.....	56
5 Imagined community, Subkultur und (sub-) kulturelles Kapital.....	66
5.1 Skateboarder als imagined community.....	66
5.2 Skateboarder als Subkultur.....	70
5.3 kulturelles und subkulturelles Kapital.....	77

5.4 Subkulturelles Kapital der Skater	82
6 Schlussbemerkungen.....	87
7 Literaturverzeichnis.....	95
8 Anhang.....	104
8.1 Abbildungen und Fotos.....	104

1 Einleitung

„Skating is definitely more than a sport and it isn't a stretch to call it an art. It's an activity that goes outside the parameters of sport. It is ever evolving, enters into all parts of a skater's daily life and is so varied that it becomes second nature, like walking and breathing, an art that is a by-product of living“ (Weyland 2000: 98).

„Skaters by their very nature are urban guerrillas: they make everyday use of the useless artefacts of the technological burden, and employ the handiwork of the government/corporate structure in a thousand ways that the original architects could never dream of“ (Stecyck 2000: 38).

1.1 Thema und Aufbau der Arbeit

In der vorliegenden Arbeit soll das kulturelle Phänomen Skateboarding¹ unter wissenschaftlicher, ethnologischer Perspektive eingehend betrachtet werden. Skateboarding wird von mir als subkulturelles Phänomen mit einer eigenen Werten und eigenen Bedeutungsebenen aufgefasst. Die Bildung einer Subkultur, in diesem Falle die der Skateboarder, verstehe ich als Mittel der soziokulturellen Distinktion, durch welche sich die Teilnehmer einen gemeinsamen kulturellen Referenzrahmen schaffen, um sich von anderen Individuen und Gruppen zu distinguieren.

Der Umgang der Skateboarder mit ihrer räumlichen Umwelt, also die Praxis des Skateboardfahrens, wird dabei als zentrales Distinktionsmerkmal hervorgehoben.

Ein Wort zum Titel der vorliegenden Arbeit:

Das englische Verb *carve* bedeutet in deutscher Übersetzung „schnitzen“ (z.B. Holz) oder „meißeln“ (z.B. Stein). Ich habe den Titel *Carving Identity* gewählt, um damit auf den identitätsstiftenden Charakter der Skateboardkultur hinzuweisen. Durch die Teilnahme in

¹ In dieser Arbeit werden die Termini Skateboard, Skater, Skateboarder, Skateboarding sowie das Verb skaten nicht kursiv geschrieben, um einen besseren Lesefluss zu ermöglichen. Andere Fachtermini der „Skatersprache“ werden kursiv geschrieben. Dabei ist die sprachliche Trennung in Englisch oder Deutsch nicht immer durchführbar, da die Skater in ihrem Sprachgebrauch die englischen Begriffe „eingedeutscht“ haben. Außerdem werden deutsche und englische Wörter zusammengesetzt und an die deutsche Grammatik angeglichen.

diesem sozialen Feld² und besonders durch die Praxis des Skateboardfahrens im (urbanen) Raum, wird über die Zeit die Identität eines jeden einzelnen Skateboarders „geschnitzt“. Damit einher geht die Akkumulation spezifischer Kapitalsorten, die in diesem Feld Wertigkeit besitzen, sowie die Herausbildung und Reproduktion eines (Gruppen-)Habitus, welcher den Wahrnehmungs-, Bewertungs- und Handlungsschemata (Bourdieu 1999: 112) der Akteure zugrunde liegt.

Ein *Carve*, oder das „eingedeutschte“ Verb *carven*, beschreibt in der Fachsprache der Skateboarder aber auch einen Bewegungsablauf, welcher mit dem Skateboard vollführt wird. Dieser Begriff stammt eigentlich vom Surfen³ und bezieht sich auf das schwungvolle Fahren einer Kurve, wobei die Kante des Brettes eine Schneise in die Welle „schnitzt“. In Anlehnung an diese Verwendung wird beim Skateboardfahren *carven* als Kurvenfahren durch Gewichtsverlagerung bezeichnet. Dabei wird angestrebt, einen flüssigen Ablauf der Bewegungen wie beim Surfen zu erreichen. Der Titel ist demnach auch eine Anspielung auf das ständige in Bewegung-Sein der Skater auch im übertragenen Sinne, das Kurvenfahren und Manövrieren durch den Alltag, was letztendlich einen wichtigen Teil ihrer Identität ausmacht: *Carving Identity*

Der eingangs genannten These soll in der vorliegenden Arbeit wie folgt nachgegangen werden, um das Phänomen Skateboarding wissenschaftlich zu fassen und auch für nicht skatende Menschen verständlich zu machen:

Im nächsten Abschnitt dieser Einleitung schildere ich meine methodische Vorgehensweise, wobei Teilnehmende Beobachtung, die Durchführung von Interviews sowie die Analyse skateboardspezifischer Medien eine Schlüsselrolle einnehmen.

Im zweiten Kapitel wird das Phänomen Skateboardfahren unter geschichtlicher Perspektive betrachtet, um dessen Ursprünge und Entwicklungen bis heute zu verdeutlichen. Dadurch erhält der Leser einen Einblick in die facettenreiche Skateboardkultur, wobei die Aufmerksamkeit bereits auf räumliche Bezugspunkte gelenkt wird.

In Kapitel drei werde ich die Praxis des Skateboardfahrens eingehender betrachten. Anfangs wird darauf eingegangen, wie Skaten erlernt wird und welche grundlegenden

² Genauere Ausführungen zu sozialen Feldern und deren Eigenschaften vgl. Bourdieu 1993: 107ff.

³ Ich möchte darauf hinweisen, dass mit Surfen in dieser Arbeit immer Wellenreiten gemeint ist und nicht etwa das Windsurfen.

Bewegungsabläufe in der Interaktion von Mensch, Skateboard und räumlicher Umwelt vollführt werden. Nach diesem eher auf das Individuum ausgerichteten Blickwinkel richte ich meinen Fokus daraufhin zunehmend auf gruppenbezogene Aspekte, da Skateboardfahren meist in Gemeinschaft mit anderen ausgeführt wird. Den Ausführungen zur internen Hierarchisierung und Bewertung des Bewegungskönnens der Skater untereinander schließt sich der Abschnitt „Skateboardfahren als individuelle Aktivität in der Gemeinschaft“ an. Nach der Schilderung, wie die Skater ihre gemeinsame Aktivität organisieren, folgt eine beschreibende Analyse dieser Aktivität in der Gruppe. Dabei werden gruppendynamische Prozesse hervorgehoben, wodurch nicht zuletzt spezifische Einstellungs- und Wertmuster, die mit dieser Praxis assoziiert sind, zu Tage treten.

Im umfassenden Kapitel vier befasse ich mich unter theoriegeleiteter Perspektive mit der Thematik Skateboarding und Raum. Einführend wird dazu mein kulturwissenschaftliches Verständnis von Raum unter Bezugnahme auf ethnologische und philosophische Theorien (Tilly 1994; Bollnow 2000 u. a.) dargestellt, wobei die Erkenntnis gewonnen wird, dass die Kategorie Raum als sozial produziert aufzufassen ist. Mittels dieser Erkenntnis werden anschließend verschiedene räumliche Dimensionen, die beim Skaten eine Rolle spielen, erörtert. Es soll dabei ersichtlich gemacht werden, dass gerade das Skateboardfahren im öffentlichen urbanen Raum ein besonderes kreatives Moment in sich birgt. Die Aneignung, Transformation und Umdefinition des von Skatern genutzten Raumes wird unter Einbezug des *bricolage*-Konzeptes (Lévi-Strauss 1976: 16-35, Clarke 1976: 177, Hebdige 1979: 102ff) als Akt der „sekundären Produktion“ (de Certeau 1988: 14) vorgestellt werden. Im darauf folgenden werden die räumlichen Dimensionen, die im Skateboarding eine Rolle spielen untersucht und ich gehe auf konkrete Taktiken der Raumaneignung durch die Skateboarder ein. Dabei wird durch verschiedene ethnographische Beispiele aus dem Alltag der Skater verdeutlicht, inwiefern verschiedene Orte jeweils verschiedene Taktiken der Aneignung mit sich bringen. Abschließend zu diesem Kapitel wird die Praxis des Skateboardfahrens im urbanen Raum unter Anwendung der theoretischen Ansätze Foucaults (1994) und de Certeaus (1988) interpretiert. Dabei soll die Frage beantwortet werden, wie sich die Skater ihre Umgebung erobern. Dazu wird die körperliche, alle Sinne ansprechende Praxis des Skateboardfahrens unter dem Blickwinkel eines Spannungsverhältnisses von Disziplinierung und Antidisziplin untersucht.

Das fünfte und letzte Kapitel der vorliegenden Arbeit soll verdeutlichen, inwiefern sich Skateboarder als Teil einer übergreifenden Gemeinschaft verstehen. Über das Konzept der *imagined community* (Anderson 1998) nähere ich mich dieser Gemeinschaft an, um im darauf Folgenden die Skateboardkultur als Subkultur zu konzeptionalisieren, wozu aktuelle Ansätze zur Subkulturforschung (Thornton 1995, Hodkinson 2002) herangezogen werden. Hier schließt sich der Bogen zur eingangs dargelegten These, dass Skater eine Subkultur bilden, wodurch soziokulturelle Distinktion angestrebt und verwirklicht wird. Die Distinktion der Skateboarder verläuft im Sinne des bourdieuschen Kapitalansatzes über die Vermittlung und Akkumulation spezifischer Wissensformen, Fertig- und Fähigkeiten, die in dieser Subkultur Wertigkeit besitzen. Zum Abschluss dieses letzten Kapitels soll die Frage beantwortet werden, was denn nun einen Skater auszeichnet, womit ich rekursiv auf die Aussagen der gesamten Arbeit zurückgreife und deren Ergebnisse zusammenfasse.

Durch diesen Aufbau und unter Bezug auf die genannten theoretischen Ansätze soll das kulturelle Phänomen Skateboarding wissenschaftlich aufbereitet und geordnet werden, um sich dem „skater’s point of view“ anzunähern, und gleichzeitig dieses Phänomen auch für Nicht-Skater verständlich zu machen.

1.2 Methode

In der ethnologischen Forschung werden eine Vielzahl von wissenschaftlichen Methoden eingesetzt. Neben quantitativen Methoden der Datengewinnung spielen qualitative Methoden dabei die tragende Rolle (Beer 2003: 11). Die grundlegende und zentrale Methode in der Ethnologie zur Gewinnung qualitativer Daten ist die Teilnehmende Beobachtung, durch welche die Innensicht der Untersuchten, der sogenannte „native’s point of view“ (Malinowski 1922: 25), erfasst werden soll. Durch theoriegeleitetes Herangehen an diese Daten ergibt sich anschließend eine Analyse und Interpretation. In diesem Kontext will ich mich in dieser Arbeit dem „Skater’s point of view“ annähern.

Die grundlegende Problematik der ethnologischen Feldforschung durch Teilnehmende Beobachtung, egal ob in einer fremden oder der eigenen Kultur, liegt in dem Spannungsfeld zwischen emphatischer Teilnahme einerseits, also dem persönlichen Eingebundensein, und andererseits der Aufrechterhaltung der notwendigen wissenschaftlichen Distanz. Der Ethnologe steht somit vor dem Dilemma, während seiner Arbeit ein Paradoxon vereinigen zu müssen. Dabei stellt sich stets die Frage nach dem angemessenen Grad oder Maß der Teilnahme bzw. der Beobachtung, was als „Spagat zwischen Nähe und Distanz“ (Hauser-Schäublin 2003: 37) beschrieben werden kann. Erschwerend kommt hinzu, dass der Ethnologe nicht die alleinige Kontrolle über dieses Maß inne hat. Auch und gerade die Untersuchten legen den Spielraum des Forschers fest, je nach dem, welche Rolle sie ihm zuweisen. Es besteht somit ein Kontinuum des Grades an Teilnahme und Beobachtung (Dewalt & Dewalt 2001: 121), wobei die aktuelle Rolle des Forschers mit den Erforschten mehr oder minder dialogisch ausgehandelt wird.

Beim Forschen in einer für den Ethnologen fremden, unbekanntem Kultur, steht zunächst einmal das Problem der Teilnahme vor dem der Distanz, da diese ja aufgrund der gegenseitigen Fremdheit bereits gegeben ist. Teilnahme wird nur durch gegenseitiges Vertrauen gewährt, welches erst einmal aufgebaut werden muss (Geertz 1987: 202ff). Diese Problematik zeigt sich vor allem zu Beginn oder in der Anfangsphase des Forschungsunternehmens. In dessen weiteren Verlauf, mit zunehmender Eingebundenheit, verringert sich im Idealfall das Problem der Teilnahme, wobei die Aufrechterhaltung der Distanz erschwert wird.

Untersucht man hingegen, wie dies in vorliegender Arbeit der Fall ist, seine eigene Kultur, oder einen Teilbereich dieser, so stellt sich von Anfang an das Problem der nötigen Distanz, da Teilnahme und Eingebundenheit ja bereits gegeben sind. Die Hauptschwierigkeit liegt in diesem Fall wohl darin, das eigene Wissen und die eigenen kulturellen Selbstverständlichkeiten adäquat zu hinterfragen und sozusagen von Außen zu betrachten.

Es bestehen aber auch gewisse Vorteile bei einem solchen Vorgehen. Das Problem des Vertrauensaufbaus wird verringert, da bestimmte Grundregeln im Umgang miteinander, implizites kulturelles Wissen über spezifische Verhaltensweisen und ungeschriebene

Regeln und besonders die gemeinsame Sprache bereits vom Forscher inkorporiert sind, und er diese nicht mehr zusätzlich erlernen muss. So fasst M. Strathern die Vorteile des Forschens in der eigenen Kultur folgendermaßen zusammen: „(...) anthropologists on familiar terrain will achieve a greater understanding than elsewhere, because they do not have to surmount linguistic and cultural barriers (Strathern 1987: 17).⁴

Mein Untersuchungsfeld bildet wie eingangs erwähnt die Skateboardkultur. Ich selbst fahre seit über 13 Jahre Skateboard und kann somit als Mitglied dieser Kultur angesehen werden, was mich in die Rolle des *native ethnographer* versetzt. Entsprechend eröffnete sich mir beim Verfassen dieser Arbeit besonders die oben beschriebene Schwierigkeit des Aufbaus und Wahrens der notwendigen Distanz in einem Feld, in das ich schon lange persönlich eingebunden bin. Demnach lag mein Schwerpunkt auch nicht auf der Teilnahme, sondern auf der Beobachtung oder dem Versuch, eine Außenperspektive einzunehmen. Ich hoffe, dass es mir gelungen ist, die Problematik dieses Spannungsverhältnisses adäquat in der vorliegenden Arbeit auszutarieren, um eine Innensicht meines Untersuchungsfeldes bei gleichzeitiger analytischer Distanz zu ermöglichen.

Neben der Teilnehmenden Beobachtung führte ich zahlreiche informelle Interviews und Gespräche mit Skatern, in denen Themen und Ansichten dieser Arbeit besprochen wurden. Mit drei mir persönlich bekannten Skateboardern aus Karlsruhe führte ich jeweils ca. 45-minütige offen geführte, narrative Interviews. Diese drei Schlüsselinformanten habe ich in der vorliegenden Arbeit anonymisiert, indem ich nur deren Initialen (B.S., D.P. und M.S.) nenne.

Des Weiteren nahm ich an einer Gruppendiskussion zum Thema Skateboarding im Kontext der Ausstellung *Skateboardfieber* am 20.12.2003 in Stuttgart teil. Die Ausstellung beinhaltete Exponate zur Skateboardgeschichte seit den 1950er Jahren bis heute, sowie Film- und Videovorführungen zum Thema. Organisiert wurde die Ausstellung von der Künstlergruppe *fauxami*. Bei dieser Diskussion waren ca. 15-20 aktive und ehemals aktive Skateboarder anwesend, wobei mir diese Personen größtenteils nicht persönlich bekannt
~~dem Titel *Anthropology at Home* veröffentlicht worden (Jackson 1987).~~

waren. Zitierte Teilnehmer der Diskussion werden mit einzelnen kleingeschriebenen Buchstaben gekennzeichnet.

Die geführten Interviews und Gespräche, sowie die Gruppendiskussion wurden von mir aufgenommen und zur späteren Auswertung transkribiert. Außerdem fotografierte ich verschiedene Exponate der oben genannten Ausstellung zur Veranschaulichung von Aussagen dieser Arbeit (vgl. Anhang).

1.2.1 Skateboardspezifische Medien als Datenquelle

Einen weiteren Großteil meiner qualitativen Daten erhielt ich durch die Sichtung und Analyse skateboardbezogener Medien, insbesondere Magazine und Bücher, die von Skatern verfasst wurden.

Die verschiedenen Medien im Skateboardbereich (Magazine, Bücher und Videos) verstehen sich als Sprachrohr und Informationsnetzwerke der Skateboardkultur. Ich beziehe deshalb meine Daten neben persönlichen Interviews und Gesprächen hauptsächlich aus Skateboardmagazinen, die als Archiv der Skateboardkultur aufgefasst werden können (Borden 2001: 5). Sie werden in diesem Kontext als Primärquellen der Entwicklung und des aktuellen Standes des untersuchten Themas angesehen. Mein Vorgehen kann somit als *archival research*, d.h. Forschen unter Einbezug und Auswertung schriftlicher Dokumente und Archive der Untersuchten selbst, gekennzeichnet werden (Thornton 1995: 9, Fischer 1998: 19, Beer 2003: 24).

Die verschiedenen von mir herangezogenen Skateboardmagazine⁵ unterscheiden sich untereinander in ihrer Auflage und Verbreitung, sowie in ihrer „ideologischen“ Ausrichtung. Die Spannbreite erstreckt sich von Magazinen mit ausgeprägter (*Skate-*) *Punk-* Attitüde (bspw. *Boardstein*) bis hin zu weniger provokanten und eher auf Massentauglichkeit bedachte Veröffentlichungen (bspw. *Monster Skateboard Magazine*).

⁵ Die gewählten Zeitschriften kommen aus Deutschland und den USA, wobei alle in Deutschland erhältlich sind. Hierbei ist anzumerken, dass es auch in zahlreichen anderen Ländern solche Publikationen gibt (Frankreich, Großbritannien, Brasilien, Thailand etc.), die allerdings in dieser Arbeit nicht miteinbezogen werden.

Trotz der verschiedenen Ausrichtungen und auch wirtschaftlichen Hintergründe der Magazine, weisen sie alle bestimmte Grundzüge inhaltlicher Art auf. In einem typischen Skateboardmagazin finden sich neben vielem anderen üblicherweise Neuigkeiten und Informationen aus der internationalen Skateboardwelt, Produktinformationen, Tour- und Reiseberichte von Skatern und *Skateteams*, Berichte über *Skatecontests* und Interviews mit bekannten und weniger bekannten Skateboardern.

Eine eigene Untersuchung zur wirtschaftlichen Eingebundenheit, der Rolle und Rezeption der Magazine, sowie zu deren Differenzierungen und Unterscheidungen wäre durchaus interessant, kann aber im Rahmen dieser Arbeit nicht geleistet.

In der Regel sind die Verfasser und Autoren dieser „Fachzeitschriften“ sind keine professionellen Journalisten, sondern aktive oder zumindest ehemals aktive Skater, die über die Arbeit an solchen Publikationen zu Journalisten geworden sind (Borden 2001: 5). Die Ergebnisse der Analyse der Magazine präsentieren demnach eine Innensicht der untersuchten Kultur. Darin enthaltene Berichte, Artikel und Interviews weisen ein gewisses Maß an Selbstreflexivität auf, ohne dabei übermäßig zu theoretisieren. Für eine ethnologische Untersuchung bietet sich eine solche Datenquelle an, da sie als eine Art *native document* aufgefasst werden kann.

Die in den Magazinen abgedruckten Interviews mit Skateboardern können meiner Ansicht nach als offen geführte, qualitative Interviews gewertet werden. Auch liefern die Magazine die Möglichkeit eines Blickes in die Vergangenheit und erlauben es die prozessuale Entwicklung der Skateboardkultur nachzuvollziehen. Es bietet sich ein Blick auf kulturell erzeugte Einstellungen und Wertmuster, die das Handeln der Untersuchten leiten. Außerdem wird dieses Handeln von den Erforschten selbst beschrieben, erklärt und visuell in Form von Fotos, die ein zentraler Bestandteil der Zeitschriften sind, verdeutlicht.

Neben den Magazinen gibt es verschiedene skateboardbezogene Bücher, die von Skateboardern oder Menschen aus deren Umfeld, wie zum Beispiel Fotografen, verfasst und herausgegeben wurden. Diese lassen sich grob in fünf von mir erstellte Kategorien einordnen: Lehrbücher mit Trickbeschreibungen und Erklärungen zur Ausrüstung (Mokulys o.J., Böhm/Rieger 1990), Biographische oder Autobiographische Berichte (Weyland 2002, Brooke 2002), Bücher über die Skateboardgeschichte (Stecyk & Friedman 2000, Brooke 1999), Photobände (Rose 1999; Tscharn 2000) und als letzte Prosa und

Poesie (Gonzales 1999). In dieser Arbeit verwende ich hauptsächlich Bücher aus der zweiten und dritten Kategorie, um zum einen die Skateboardgeschichte nachzuzeichnen, zum anderen, um Einblicke in die Lebenswelt der Akteure zu erhalten.

2 Geschichtlicher Kontext: *History of Skateboarding*

Da kulturelle Phänomene nie als statisch und fixiert aufzufassen sind, sondern Kultur immer als Prozess gedacht werden muss, ist es notwendig, die geschichtliche Entwicklung eines Untersuchungsfeldes nachzuzeichnen. Zum einen wird verständlich, wie es zur heutigen Situation gekommen ist, zum anderen wird deutlich, dass aktuell untersuchte Sachverhalte Teil eines stets fortlaufenden Prozesses sind, die auch in der Zukunft Veränderungen und Wandlungen unterworfen sind. Somit soll vermieden werden, dass eine Untersuchung und deren Ergebnisse als absoluter oder letztendlicher Standpunkt verstanden wird. Bezogen auf mein Beispiel Skateboarding bedeutet dies: „(...) skating is open-ended and always evolving“ (Weyland 2002: 3).

Skateboarding kann mittlerweile auf eine fast 50 jährige Geschichte zurückblicken, welche sich durch ein stetiges Auf und Ab seiner Popularität charakterisieren lässt.

Der Ursprung des Skatens liegt in den USA, von wo aus es sich ab den 1970ern nahezu über die ganze Welt verbreitete. Waren das Skateboard und seine Vorläufer anfangs ein reines Kinderspielzeug, entwickelte es sich im Lauf der Zeit zunehmend zum Sportgerät, um schließlich als zentrales Objekt einer eigenen Sub-/Jugendkultur zu erscheinen.

Der Begriff Subkultur wird heute in vielen Veröffentlichungen durch den der Jugendkultur (en) ersetzt (Baacke 1987: 86ff, Müller-Bachmann 2003). Ich verwende allerdings im Verlauf der vorliegenden Arbeit den Begriff Subkultur und orientiere mich dabei hauptsächlich an Hodkinson (2002) und Thornton (1995). Gerade im Zusammenhang mit dem bourdieuschen Begriff des kulturellen Kapitals, welcher später eine Rolle spielen wird (siehe Kapitel 5), erscheint mir diese Bezeichnung passender.

Wie ich zu zeigen beabsichtige, ist die Geschichte des Skateboardens eng mit der technischen Entwicklung des Skateboards und dessen einzelnen Bestandteilen verbunden.

Zum anderen ist zu erkennen, dass sich die Räume und Terrains, in denen hauptsächlich geskatet wurde, veränderten, wodurch sich auch die Tricks und Bewegungsmanöver weiterentwickelten. Ohne Anspruch auf Vollständigkeit zu erheben, soll die technische und populäre Entwicklung im Folgenden erläutert werden.

2.1 Vorgeschichte

Die Anfänge des Skateboardfahrens liegen in einer Zeit, bevor industriell produzierte Skateboards käuflich zu erwerben waren. Es gab zahlreiche skateboardähnliche Eigenkonstruktionen aus Achsen und Rollen von Rollschuhen, welche unter ein Holzbrett montiert wurden.

Der direkte Vorläufer des Skateboards war der selbstgebaute *Scooter* (vgl. Abb.1 im Anhang), dessen einfachste Form aus einem Brett mit darauf genagelter Gemüse- oder Milchkiste und darunter genagelten Rollschuhachsen bestand (Borden 2001: 14; Thrasher 2001: 10). Die Kiste diente zum Festhalten, um durch Gewichtsverlagerung die Fahrtrichtung zu bestimmen. Diese ersten Skateboard-Vorläufer lassen sich bis ins frühe 20. Jahrhundert zurückdatieren (Brooke 1999: 16). Sie wurden auf öffentlichen Straßen und zum Herunterrollen kleinerer Abhänge genutzt. Das Skateboard entstand durch das Entfernen der zum Festhalten gedachten Kiste (vgl. Abb.2 im Anhang). Darüber, wann genau die Geburtsstunde des ersten Skateboards zu datieren ist und darüber wer es denn nun genau erfunden hat, ranken sich zahlreiche Mythen in der Skateboardszene. Eine recht einfache aber auch plausible Erklärungsvariante dafür, wie es sich zugetragen haben könnte, ist im folgenden Zitat zu erkennen:

„I remember we took my sister’s roller skates and mounted them on a two-by-four (...) Some kid crashed his skate crate into a tree, and wobbled off down the hill on just a plank with four wheels. The rest is history” (Thrasher 2001: 9).

2.2 Ausbruch des Skateboardfiebers

Nach dem zweiten Weltkrieg boomte die amerikanische Wirtschaft und die Bevölkerung wuchs massiv an. Die sogenannte *Baby Boomer Generation* verfügte zum einen über mehr finanzielle Mittel, zum anderen aufgrund struktureller Veränderungen in der Arbeitswelt über mehr Freizeit, als alle ihre Vorgängergenerationen (Brooke 1999: 16). Die Bevölkerungsgruppe der Jugendlichen wurde in dieser Zeit als kaufkräftige Konsumenten mit speziellen Bedürfnissen erkannt. So entwickelte sich ein Markt, der durch Erfindung immer neuer Produkte und Trends diese Bedürfnisse jugendlicher Konsumenten zugleich generierte und bediente. Bekannte Produkte aus dieser Zeit sind beispielsweise der Hula-Hoop-Reifen oder das Jojo. Diese Produkte zeichneten sich durch eine schlagartig einsetzende Popularität aus, wobei die Trends nie sonderlich lange andauerten. So war es nur eine Frage der Zeit, „(...) before someone picked up the potential lying in those roller skate wheels nailed to hunks of wood“ (Brooke 1999: 16). Schnell wurden auch die Rollbretter von diesem Sektor der Kulturindustrie aufgegriffen. Jedoch zeigte sich im Laufe der Jahrzehnte, dass dieses Phänomen langlebiger sein sollte als andere Modetrends. Bereits gegen Ende der 1950er sind die ersten kommerziellen Skateboards in amerikanischen Läden erhältlich, beispielsweise das *Humco 5-ply deck* von 1956 (Borden 2001: 15) oder das *Roller Derby Skateboard* von 1959 (Brooke 1999: 20), beide mit nahezu unlenkbaren Achsen und Rollen aus Metall oder Ton-Keramik-Gemischen.

Es besteht eine enge Verbindung des ersten großen Skateboard-Booms mit dem Wellenreiten. Skateboarding ist die Übertragung des Surfens auf festen Boden. *Side walk surfing* war der Innbegriff dieses neuen Phänomens. Fanden die Surfer schlechte oder keine Wellen vor, so hieß die Devise: *Go sidewalk surfing!* Dabei wurde versucht, den Stil und die Bewegungen des Surfens auf das Festland zu übertragen, wobei das Gefühl des Gleitens zentral war (Borden 2001: 31). Surfer sind meist nur an der Küste anzutreffen, und so sah man die ersten Skateboards hauptsächlich an der Ost- und Westküste Amerikas, von wo aus sie sich schnell im ganzen Land verbreiteten.

1963 produzierte Larry Stevenson, der Herausgeber eines bekannten Magazins für Surfer, das erste sogenannte professionelle Skateboard mit lenkbaren Achsen. Seine Firma *Makaha* formte eines der ersten, wenn nicht sogar das erste professionelle *Skateboardteam*, um ihre Produkte zu promoten. Diese Idee wurde von anderen Firmen aufgegriffen und

bildet die Grundlage für das Sponsoring im Skateboarding. Auch richtete *Makaha* 1963 den ersten Skateboard Wettbewerb in Hermosa, Californien aus (Brooke 1999: 22-25).

Hobie, ebenfalls eine Surffirma, führte bereits zu dieser Zeit die ersten Skateboards aus Fieberglas ein, wobei die Erfahrungen aus dem Surfbrettbau genutzt wurden.

Zur wichtigen Rolle des Surfens und der Surfer für die weitere Entwicklung im Skateboarding meint der Skateboard-Historiker Brooke: „Surfers were the first to embrace skateboarding and realize its potential“ (ebd.: 23).

Die kommerzialisierte Herstellung und vor allem das Aufgreifen des Skateboards durch die Surfer, machten aus einem Kinderspielzeug ein individuelles Sportgerät.

Zwischen Ende der 50er und 1965 erreichte Skateboarding eine enorme Popularität. Es entstanden Firmen mit eigenen Teams (s.o.), Magazine, wie *The Quaterly Skateboarder* und sogar Kinofilme, wie beispielsweise *Skater Dater* aus dem Jahr 1965. Brooke berichtet, dass innerhalb eines 3 Jahreszeitraums Anfang der 1960er über 50 Mio. Skateboards verkauft wurden (ebd.: 21).

Bis 1965 ging es mit Skateboarding steil bergauf. Doch dann endete der Höhenflug recht abrupt (Seewald 1990: 11; Brooke 1999: 21). Gründe, die für diesen ersten Niedergang verantwortlich gemacht werden können, sind zum einen die fehlende Weiterentwicklung von Skate-Produkten, speziell der Rollen und der Achsen (Kane 1992: 12; Thrasher 2001: 15). Die Rollen bestanden anfangs aus Metall und Stahl oder aus Ton und Keramik. Später wurde auch mit kostengünstigen Kunststoffen experimentiert (vgl. Abb.3 im Anhang). Außerdem besaßen sie keine oder technisch wenig ausgereifte Kugellager. Bodenhaftung, Lenkung, Kontrolle und Geschwindigkeit waren eher angestrebte Ideale, denn empirische Realität: Bei der kleinsten Unebenheit oder beim Fahren über kleine Kiesel wurde der Skater sofort vom Brett katapultiert (Seewald 1990: 11).

Als weiterer Grund ist die öffentliche Empörung und Aufregung über rücksichtsloses Fahren und die steigende Zahl an Verletzungen zu nennen. Vielerorts wurde Skateboarding auf öffentlichen Straßen und Bürgersteigen von Seiten der Behörden verboten (Brooke 1999: 44; Andrejtschitsch 1991: 11): Im August 1965 waren bereits 20 Städte der USA dazu übergegangen, Skateboarding in der Öffentlichkeit als illegal einzustufen (Brooke 1999: 24). Die Situation dieser Zeit kann in folgender Aussage zusammenfassend dargestellt werden. „Cities started to ban skateboards in response to health and safety

concerns, and after a few fatal accidents, skateboarding was officially drummed out of existence” (ebd.: 21). Skateboarding verschwand, zumindest in der breiten Öffentlichkeit. Der Boom war vorbei. Kommerziell wurden nahezu keine Skateboards mehr produziert, geschweige denn gekauft.

Dennoch verschrieben einige „Underdogs“, meist aus der Surfszene, ihr Leben weiterhin dem Gleiten auf dem Brett, ob nun auf dem Wasser oder auf dem Land. Skateboarding zog sich wieder in die Surfgebiete an den Küsten zurück. Diese Surfer waren es auch, die Skateboarding im kommenden Jahrzehnt in der Öffentlichkeit wieder zum Aufleben brachten. „(...) it continued mainly as a Californian beach city phenomenon, including places such as Santa Cruz and La Jolla but particularly the Santa Monica and San Fernando areas of LA” (Borden 2001: 18).

Die übriggebliebenen Skateboarder suchten sich neben Straßen alternative Orte, an denen sie ihrer Aktivität nachgehen konnten. Neben Schulhöfen mit geteerten Schrägen, sogenannten *Banks*⁶, welche unter Skatern Assoziationen bezüglich der Wellen des Ozeans hervorriefen, ist besonders das Skaten in leeren *Swimmingpools*⁷, sogenannten *Backyardpools*, die sich meist auf fremden privaten Grundstücken befanden, zu nennen. Skater erkannten, dass die Wände dieser Becken geeignet waren, um daran hinauf zu fahren. Daraus entwickelte sich das sogenannte *Vertskaten* (siehe Kapitel 4.2.1).

Die Verbannung des Skatens aus dem öffentlichen Raum und die damit einhergehende Kriminalisierung und Ausgrenzung aus der Gesamtgesellschaft, trugen meiner Meinung nach dazu bei, das Image des Skateboardings nachhaltig zu prägen. Skateboarding wurde als bedrohliche, gefährliche Aktivität eingestuft, die es unter Kontrolle zu bringen galt. Skater erschienen als normlose „Outlaws“, deren Handlungen mit Chaos und Unordnung assoziiert wurden. Dieses Image wurde von den Skateboardern in der Folgezeit bereitwillig aufgegriffen, um sich selbst vom Rest der Gesellschaft abzusetzen. Besonders die spätere enge Verbindung von Skateboarding und der *Punk*- und *Hardcore*-Bewegung ist dabei zu nennen (Borden 2001: 150, Weyland 2002:153ff).

⁶ Alle Arten von Schrägen im Gegensatz zu Rundungen, die mit dem Skateboard befahrbar sind werden als *Bank* bezeichnet.

⁷ *Swimmingpools* sind in den USA im Gegensatz zu Europa schüsselartig geformt.

2.3 Die 1970er

Ein herausstechendes Ereignis, welches das Skateboarding revolutionierte und bis heute in seiner Bedeutung nicht genug geschätzt werden kann, ist die Entwicklung der Urethan-Rolle⁸ und deren Vormarsch auf Kosten der „steinzeitlichen“, aus Metall, Ton/Keramik und Kunststoff hergestellten Rollen (Kane 1992: 11; Borden 2001: 18). Diese Rollen wurden vom Skateboarder Frank Nasworthy 1972/73 unter dem Namen *Cadillac Wheels* auf den Markt gebracht (Seewald 1990: 13) und ermöglichten von nun an ein kontrollierteres und schnelleres Dahingleiten auf dem befahrenen Untergrund. Lenkbarkeit, Bodenhaftung und besonders die Geschwindigkeit wurden verbessert und somit stieg das Trickpotential enorm an, was wiederum die Motivation und Kreativität der Skater förderte. Andere Hersteller folgten dieser Entwicklung, und es wurden wieder zahlreiche Skateboards produziert und verkauft.

Nun folgt ist die nächste Skateboard-Welle (Anfang/Mitte der 70er bis in die frühen 80er), in der sich Skateboarding rapide entwickelt, sich verselbstständigt, vom Surfen loslöst, ohne sich seiner engen Verbindung unbewusst gegenüber zu stehen. In dieser Zeit wurden die Grundsteine zum Skateboarding der heutigen Tage gelegt.

Die 70er Jahre waren gekennzeichnet von Experimentierfreudigkeit der Skateboardhersteller, sowie der Skater selbst, wobei viele beides in sich vereinigten, d.h. immer mehr Skater wurden die Produzenten ihrer eigenen Produkte. Neben Holz wurde mit zahlreichen anderen Materialien zur Brettherstellung experimentiert (Böhm & Rieger 1990: 8; Seewald 1990: 8; Borden 2001: 20): Dabei verwendete man hauptsächlich Kunststoffe aus der Surfbrettherstellung (vgl. Abb.4 im Anhang). Allerdings sollte sich die Verwendung von Holz in der Folgezeit als am geeignetsten herausstellen (vgl. Abb.5), was bis heute so geblieben ist.

Parallel zum Aufkommen der neuen Rollen gab es eine schnelle technische Entwicklung der anderen Bestandteile des Skateboards, wie der Kugellager oder der Achsen (Brooke 1999: 52).

Banks und *Pools* erfreuten sich neben *Freestyle*⁹, *Downhill*¹⁰ und *Slalom* immer größerer Beliebtheit.

Nicht zuletzt durch die veränderte technische Ausstattung entwickelten sich die Möglichkeiten und Tricks rapide. Es wurde nicht nur im vertikalen Terrain der *Swimmingpools* gefahren, sondern die Skater begannen zu „fliegen“, d.h. sogenannte *Airs*¹¹ zu machen, und vollführen allerlei Drehungen, um anschließend wieder auf dem Brett zu landen. Danach bearbeiteten sie dann unter Mitnahme des Schwungs die gegenüberliegende Seite des *Pools* oder der Rampe mit ähnlichen Manövern.

Mitte der 70er wurden die ersten Anlagen, sogenannte *Skateparks*, speziell zum Skateboardfahren gebaut. Diesen Anlagen sollten in kürzester Zeit unzählige weitere folgen: Die extra zum Skaten errichteten Terrains, gegründet auf kommerziellen Interessen, dominierten den Sport in den nächsten Jahren, wodurch besonders das *Vertskaten* vorangetrieben wurde. Die *Skateparks* entschärften das meist illegale Skaten in fremden *Backyardpools*. Die Formen der *Backyardpools* wurden als Vorbild genommen, um ganze, aus Beton gegossene, Skate-Landschaften zu kreieren. Die extrem steilen Rundungen (*Transitions*) und hohen Vertikalen der *Swimmingpools* wurden abgeflacht, bzw. verändert, um dem Bedürfnis nach besserer Befahrbarkeit zu entsprechen. Die so gebauten *Pools* und *Bowls* wurden in den verschiedensten Größen, Tiefen, Höhen und Formen kombiniert und boten den Skatern ungeahnte Möglichkeiten ihr Bewegungskönnen auszuleben, zu erweitern und an seine Grenzen zu bringen.¹²

⁹ *Freestyle(-skaten)* findet in der flachen Ebene und ohne Einbezug von Hindernissen statt, wobei die Ausführung von Tricks zentral ist. Abgeleitet vom Wellenreiten begannen Skater Manöver vom Wasser aufs Land zu übertragen. So entstanden 360° Drehungen (*360° Slides*) oder das Fahren auf der Hinter- oder Vorderachse (*Wheelie/Manual*). Prinzipiell sind alle Arten von Tricks möglich (Mokulys o.J.). *Freestyle* war eine der Disziplinen der früheren Skateboardwettbewerbe. Heute gibt es nur noch relativ wenige Skater, die diese Art des Skateboardfahrens praktizieren.

¹⁰ *Downhill(-skaten)* ist das hinabfahren abschüssiger Strecken mit dem Skateboard.

¹¹ Als *Air(-ial)* werden Tricks bezeichnet, bei denen sich Skater und *Board* über dem oberen Abschluss der Rampe befinden, ohne Kontakt mit derselben zu haben. Nach Vollzug der Flugphase mit unterschiedlich bezeichneten Griffvarianten und Drehungen landet der Skater wieder in der Rampe, um seine Fahrt fortzusetzen.

¹² Zu genaueren Informationen bezüglich Aussehen und Form der *Skateparks* verweise ich auf Borden 2001: 57ff.

Gegen Ende der Dekade verändern sich auch die Form und Gestaltung der Skateboards. Die *Boards* wurden immer breiter. Waren sie vorher 6-7 *Inches* breit, wurden nun Bretter mit bis zu über 10 *Inches* hergestellt (Borden 2001: 19 ff), um einen sichereren Stand zu haben, was besonders im vertikalen Terrain Vorteile bot. Die neuen breiten Formen bestimmten auch in der Folgezeit das Aussehen der Skateboards (vgl. Abb.6) bis Ende der 1980er. Eine weiteres Novum der Skateboardgestaltung, die bis in die heutigen Tage andauert und bereits in den späten 1970ern begann, ist das Bedrucken von Skateboards mit Grafiken auf deren Unterseite (Brooke 1999: 58).

Ende der 70er beginnt das Aussterben der *Skateparks* in Amerika. Innerhalb nur eines Jahres schlossen 75% aller *Skateparks* (Seewald 1990: 15). Gründe für die massenhaften Schließungen lagen in zu hohen Grundstücks-, Bau- und Instandhaltungskosten und besonders in kostspieligen Versicherungsauflagen.¹³ Diese Entwicklung sollte sich nachdrücklich auf die Entwicklung des Skateboardings auswirken.

Bis jetzt habe ich mich weitgehend auf die USA bezogen .Bevor ich mich der Dekade der 80er Jahre zuwende, möchte ich anmerken, dass die 70er als das Jahrzehnt anzusehen sind, in welchem sich Skateboarding international verbreitete. Auch in Europa, beispielsweise in England, Schweden, Belgien oder Deutschland, erreichte das Skateboard eine enorme Verbreitung und Popularität (Jones 1999: 42-43; Akesson 1999: 86-87; Diepes 1999: 160-161).

In der Literatur wird 1976 als das Jahr beschrieben, in dem das Skateboardfieber Deutschland erreichte (Diepes 1999: 160; Seewald 1990: 23). Durch die Stationierung amerikanischer Truppen gelangte das Holzbrett mit vier Rollen zunächst als Kinderspielzeug in den westdeutschen Raum. 1978 wurde der erste offizielle *Skatepark* Deutschlands in München gebaut. Nach dem amerikanischen Vorbild wurden auch hierzulande erste *Skateboardteams* gegründet und Wettbewerbe, sogenannte *Contests* ausgetragen.

Die erste populärkulturelle Skateboardwelle in Deutschland war allerdings bereits zum Ende des Jahrzehnts wieder vorbei. Dies hängt meiner Ansicht nach damit zusammen, dass das Spielzeugimage des Skateboards in der breiten Masse der Bevölkerung nicht überwunden wurde. Außerdem erschienen neue Modeerscheinungen, welche die

¹³ Für genauere Schilderungen zur Situation der *Skateparks* am Ende der 70er siehe Borden 2001: 173.

Skateboardwelle zum Abebben brachten. Besonders die Rollschuhe oder Rollerskates sind hier zu nennen.

Allerdings gab es auch in Deutschland eine kleine Szene, die weiterhin Skateboard fuhr und für die ein Skateboard mehr darstellte als ein reines Kinderspielzeug. Daraus entwickelte sich in der Folgezeit eine deutsche Skateboardszene, die sich seit Mitte der 80er als eine expandierende Subkultur darstellt.

Seit Mitte der 80er verläuft die Entwicklung des Skateboardings in den USA und Deutschland, aber auch in anderen Ländern Europas, in etwa parallel, jedoch um einige Jahre versetzt. Dieses Phänomen der zeitlichen Versetztheit scheint vielen Trends eigen zu sein, die aus den USA stammen. Durch stetige Globalisierung und wirtschaftliche und mediale Vernetzung, verringert sich dieser Abstand allerdings stetig (Horx 1993: 20). Im Skateboardbereich ist die USA zwar immer noch tonangebend, was aber durch die zunehmende weltweite Vernetzung und Verbreitung von Skateboard-Medien, wie Magazine und Videos, sowie durch die Entwicklung einer europäischen Skateboardindustrie kontinuierlich relativiert wird.

2.4 Die 1980er

„ (...) by the early 1980s the dominance of skateparks over skateboarding was over“ (Borden 2001: 176).

Ab 1980 verlor Skateboarding wieder maßgeblich an Popularität. Bis auf einige wenige hatten alle *Parks* geschlossen und viele Aktive hörten auf zu skaten. Im Verlauf des nächsten Jahrzehnts verlagerte sich die Aktivität wieder zunehmend auf die Straße.

Dies soll nicht heißen, dass keine vertikalen Rampen mehr befahren wurden. Die Möglichkeiten zum *Vertskaten* sanken jedoch stetig.

In diese Zeit fällt auch der Beginn einer engen Verbindung und gegenseitigen Affinität zur *Punk-* und *Harcore-*Bewegung. Der Begriff der „Affinität“ beschreibt den Zusammenhang zwischen zwei Szenen, der durch die Fluktuation von Personen zwischen diesen sichtbar wird (Schulze1997: 469). Skateboard zu fahren erschien als individueller und expressiver

Sport und war neben der Musik die geeignete Aktivität, um sich sowohl vom etablierten Sport, als auch von der hegemonialen Kultur, in die dieser eingebettet ist, abzugrenzen. Auch die gesamtpolitische Lage dieser Zeit, in der die konservativen Regierungsprogramme von Reagan und Thatcher die Weltpolitik bestimmten, kann meiner Meinung nach mit dieser Situation in Zusammenhang gebracht werden. Der langjährige Skater Weyland (2002) fasst dies eingehend zusammen:

„In 1981 Ronald Reagan was in office, there was a recession, unemployment was high and the cold war was at its height (...) The popular culture of the time was overwhelmingly boring, conservative and unwilling to address the ugly realities of life (...) Skating (...) was becoming increasingly connected to the (...) subversive and iconoclastic punk-rock movement, particularly the brutally fast American offshoot of punk called hardcore (Weyland 2002: 153).

Im Jahr 1981 war Skateboarding wieder im Untergrund verschwunden und wurde von der Masse nicht mehr wahrgenommen. Dennoch erschien im Januar dieses Jahres die erste Ausgabe des Skateboard-Magazins *Thrasher*, welches als Informations- und Austauschmedium der kleinen Szene fungierte. Auch hier war und ist bis heute eine gewisse anarchische *Punk-Rock-Attitude* zu erkennen. Neben Skateboarding hatte *Thrasher* auch immer Musik zum Inhalt. Anfangs Punk und New Wave, später kamen *Heavy Metal* und *Hip Hop* dazu. Zur damaligen Situation meint Borden:

„This was the period when many skateboard parks had closed. Skateboarding's second bust had come, leaving in its wake only the truly dedicated. Thrasher's philosophy from the start was to be a magazine written by skateboarders for skateboarders.” (Borden 1999: 93).

Anfang der 80er wurde zwar immer weniger Pool gefahren, aber *Vertskaten* war unter den übriggebliebenen immer noch die dominante Art des Skatens. Es wurden immer mehr aus Holz konstruierte Rampen, sogenannte *Half-Pipes*¹⁴, in Gärten oder auf private Grundstücke gebaut, sogenannte *Backyardramps*. Wie bei den Swimmingpools zeigt das Präfix *backyard-* die Lage auf privaten Grundstücken an. Die tricktechnische

¹⁴Eine meist aus Holz, Metall oder Beton konstruierte Rampe mit vertikalen Seitenwänden, die über Rundungen (*Transitions*) verbunden sind. Diese Rampe entspricht einer U-Form, wobei die Seitenwände vertikal sind. Hatten die *Half-Pipes* anfangs noch kein Flachstück zwischen den Wänden, bürgerte sich dieses jedoch bald ein, um den Skatern durch Reduktion der Kompression ein besseres Fahrgefühl zu ermöglichen (Seewald 1990: 19; Kane 1992: 13). Wenn heute von *Vert(-skaten)* die Rede ist, ist meistens Skateboardfahren in der *Half-Pipe* gemeint.

Weiterentwicklung auf diesem Terrain war enorm und erreichte einen vorläufigen Höhepunkt mit der ersten 540° Drehung eines Skateboarders in der *Half-Pipe*¹⁵, wodurch *Vertskaten* enorm vorangetrieben wurde.

Neben dem Skaten in *Half-Pipes* entwickelte sich das *Streetskaten* immer schneller.

Gerade die Übertragung von Tricks, die sich im vertikalen Bereich entwickelt hatten und nun in die Horizontale adaptiert wurden, förderte diese Entwicklung.

Besonders die Erfindung und Perfektionierung der grundlegenden Sprungtechnik, des *Ollie*, ist hier zu nennen. In den späten 70ern wurde diese durch Alan Gelfand, dessen Spitzname *Ollie* war, in der Vertikalen als *Air* erfunden (Brooke 1999: 72). Bei diesem Manöver verlässt der Skater durch Druck auf den Hinterfuß die Rampe am höchsten Punkt ohne das Brett mit der Hand zu greifen und um nach Vollzug einer 180 Grad Drehung wieder in der Rampe zu landen. Dieses Manöver wurde in den frühen 80ern von *Freestyler* Rodney Mullen auf ebenes Terrain übertragen (Brooke 1999: 109). Durch die Entwicklung des *Ollie* (siehe Kapitel 3.1.1) als Basistrick des modernen *Streetskatens* war es Skateboardern nun möglich, ihre räumliche Umwelt kreativer zu nutzen als zuvor. Das Springen mit dem Skateboard ohne Zuhilfenahme der Hände ist bis heute eine maßgebliche Fähigkeit zur Ausübung der modernen Variante des *Streetskatens*.

Wurden anfangs mit dem *Ollie* Bordsteine hoch und runter gesprungen, liegt heute der Weltrekord bei 1,13 Meter (Worland 2004: 37). Es wurden zahlreiche Variationen des Basistricks erfunden, bei denen sich sowohl das *Board* als auch der Fahrer auf die verschiedensten Arten und Weisen drehen. *Handrail-* und *Ledgeskaten* wurden möglich, d.h. Skateboarder bespringen mittels verschiedenster Tricks Treppengeländer (vgl. Abb.10) und Mauern, um an ihnen auf Board oder Achse zu *sliden* oder *grinden*. Auch wirkte die Entwicklung des *Ollie* zurück auf das vertikale Skaten. Wurden vorher meist sogenannte *Early-grab-air*s gemacht, bei denen das Brett vor Verlassen der Rampe gegriffen wird, setzte man in der Folgezeit *Ollie-air*s, bei denen das Brett eben nicht vor Verlassen der Rampe gegriffen wird, und Fliptricks auf das vertikale Terrain um.

Ab 1983 gewann Skateboarding wieder an Popularität in der Öffentlichkeit. In Film und Fernsehen, aber besonders auf den Straßen im öffentlichen Raum sah man immer mehr

junge Menschen auf Skateboards.

Auf der *EXPO* 1986 in Vancouver wurde die erste offizielle Skateboard-Weltmeisterschaft ausgetragen und im Jahre 1988 gab es ca. 2-3 Millionen Skater weltweit (Seewald 1990: 21). Dieser Boom dauerte bis Anfang der 90er an, flachte kurz ab, um seit Mitte der 90er bis heute fortzubestehen.

Während sich *Vertskaten* Ende der 80er immer mehr zurückzieht, wird *Streetskaten* zum zentralen Element der Skateboardkultur.

Auch in den internen Skateboardmedien setzte sich dieser Trend merkbar durch. Neben den Fotos in Skateboardmagazinen gab es in dieser Dekade die ersten *Skatevideos*¹⁶ professioneller Teams auf dem Markt, welche den *state of the art* der Entwicklung des Sportes medial verbreiteten. Diese Videos waren anfangs sehr dominiert vom Skaten in der *Half-Pipe*, wie beispielsweise das 1983 von *Powell Peralta* produzierte Video *The Bones Brigade Video Show*, dokumentierten aber die allgemeine Entwicklung und zeigten im Laufe der Jahre zunehmend mehr *Streetskaten*. Beispielhaft nenne ich hier zwei ebenfalls von *Powell Peralta* produzierte Videos aus dem Jahr 1989: *Public Domain* und *Ban this!*.

2.5 Die 1990er bis heute

Gegen Ende der 80er verschob sich der Focus immer mehr in Richtung *Streetskaten*, und das *Vert-* bzw. *Half-Pipe-skaten* verlor stark an Popularität. „Streetskating was everywhere and everybody could take part“ (Thrasher 2001: 21). Die Entwicklung des *Streetskatens*, die in den 80ern ihren Ausgangspunkt hatte, wurde in den 90ern explosionsartig vorangetrieben. Ein Vorteil dieses Skatemodus ist, dass er an allen Orten, an denen es genug Beton und Asphalt gib, ausgeübt werden kann. Es sind keine speziell zum Skateboardfahren gebauten Objekte oder Elemente notwendig. Dadurch hat potentiell jeder die Möglichkeit mit dem Skaten zu beginnen.

¹⁶ Das Aufkommen der ersten für die breite Masse „erschwinglichen“ Videokameras führte im Skateboardbereich dazu, dass Videoaufnahmen neben Fotos zum wichtigsten Mittel der Dokumentation des Skatens wurden. Heute bringen unzählige Firmen Videos mit ihren gesponserten Fahrern heraus.

Einige Profiskater entschieden sich, die großen Skatefirmen, bei denen sie unter Vertrag standen, zu verlassen und gründeten eigene kleine Unternehmen. Einer der ersten war Steve Rocco, welcher die Firma *World Industries*¹⁷ gründete. Über die Zeit veränderten sich so die Charakteristika der Skateboardwelt und das sogenannte *New-School-Skateboarding* wurde geboren. Der Focus lag nun auf der Ausführung von *Ollies* und technischen *Flip-Tricks* (siehe. Kapitel 3.1.2) im Straßenbereich. Es wurden ständig neue technischere Tricks erfunden. „There was a seemingly endless bag of tricks to be mastered, and many of the old standards were looked down upon“ (Thrasher 2001: 22). Damit einhergehend veränderten sich auch die Formen der Skateboards. Die *Boards* wurden schmaler, symmetrischer und leichter, um den Bedürfnissen des neuen *Streetskatens* gerecht zu werden (vgl. Abb.7, 8 und 9).

Während es einerseits eine rapide Entwicklung zahlreicher *Flip-Tricks*, *Grinds* und *Slides* gab (siehe Kapitel 3.1.3), wurden auch immer höhere, weitere und gefährlichere *Stunts* mit dem Skateboard ausgeführt. Nach dem „tech mayhem“ (Thrasher 2001: 22) der frühen 90er begannen einige Skater sich immer mehr an „großen Dingen“ zu versuchen. Treppengeländer, Mauern, Treppen und Vorsprünge, die zum Skaten genutzt wurden, nahmen immer größere, weitere, steilere etc. Ausmaße an.

Auch *Skatevideos* werden immer wichtiger für die weltweite Skateboardgemeinde, da sie die rapide Entwicklung des neuen Skatemodus dokumentieren und so den Ausübenden als Inspiration und Anleitung zum eigenen Skaten dienen (Thrasher 2001: 22).

Im Jahre 1991 gab es eine weltweite Rezession, worunter auch die Skateboardindustrie zu leiden hatte (Brooke 1999: 90). Die wirtschaftlichen Einbußen waren enorm und gleichzeitig verlor Skateboarding wieder maßgeblich an Popularität. Außerdem trat in der Folgezeit ein neuer Trendsport auf die Bühne des Geschehens, wodurch viele Jugendliche und auch Erwachsene angesprochen wurden, und was nicht zuletzt dazu führte, dass weniger Menschen begannen Skateboard zu fahren oder damit aufhörten und das „Lager“ wechselten. Die Rede ist hier von *Inlineskaten* oder *Rollerbladen*.

¹⁷ Dieses Unternehmen ist heute eines der Größten im Skateboardbereich und vereint zahlreiche Unterfirmen unter seinem Dach.

Ab Mitte der 90er erholte sich Skateboarding wieder und ein erneuter Popularitätsschub nahm seinen Lauf, der bis heute andauert (ebd.: 172). Nicht zuletzt durch die massenmediale Verbreitung des Sportes erlangte dieser ein relativ breites Interesse auch außerhalb der Skateboardgemeinde. Die 1995 erstmals ausgetragenen *Extreme Games* des Fernsehsenders *ESPN* verdeutlichen diese Entwicklung. Der Marktwert von Skateboarding stieg enorm an und zahlreiche Unternehmen von außerhalb der Skateboardindustrie begannen sich in diesem Sektor zu versuchen, um auch ein Stück vom gewinnträchtigen Kuchen abzubekommen. Dies geht mittlerweile so weit, dass Uhren-, Telefon- oder Autohersteller Skateboarder sponsoren und skaterbezogene Produkte auf den Markt bringen.

Neben zahlreichen Firmen, die Skateboards und Zubehör vertrieben, wuchs besonders die Zahl von Unternehmen, die Mode- und Bekleidungsprodukte herstellen. Diese Produkte, wobei besonders die *Skateschuhe* zu nennen sind, werden zunehmend auch von Nicht-Skatern gekauft und „ (...) sind heute mit die gewinnbringenden Artikel der Skateboardindustrie“ (persönliche Mitteilung des Inhabers eines *Skateshops* am 14.02.04). Gab es in den 80ern jeweils drei große Unternehmen, die sich den Skateboardmarkt und Markt für *Skateschuhe* teilten.¹⁸ So entstanden in dieser letzten Dekade des 20. Jahrhunderts unzählige kleine Firmen und Marken, wie z.B. *Girl*, *Alien Workshop*, *Zoo York*, *ES*, *Emerica*, *DC* etc., die diesen Markt mit einer nahezu unüberschaubaren Zahl von Produkten belieferten. Diese Unternehmen werden in vielen Fällen von (ehemaligen) Profiskatern geleitet, die ihre eigenen Produkte entwickeln und auf den Markt bringen.

Gegen Ende der 90er bleibt der Focus immer noch beim *Streetskaten*, aber es ist zu beobachten, dass auch andere Modi des Skateboardfahrens wieder an Verbreitung und Beliebtheit gewinnen. *Vertskaten* wird zwar von wenigen betrieben, erfreut sich aber durch seine Spektakularität und massenmediale Verbreitung auf Fernsehsendern weltweit (*ESPN*, *Eurosport*, *DSF* etc.) einer steigenden Popularität und Anerkennung (Thrasher 2001: 22). Auch und besonders bei der nicht skatenden Öffentlichkeit. Seinen Höhepunkt hatte diese Entwicklung im Jahre 1999, als Tony Hawk als erster Skateboarder vor den Augen eines

¹⁸ Zum einen *Santa Cruz*, *Vision/Sims* und *Powell Peralta*, zum anderen *Airwalk*, *Vision* und zu einem relativ geringen Teil *Vans*.

Millionenpublikums vor den Fernsehschirmen (nicht nur in den USA) auf den oben genannten *Extreme Games* eine 900° Drehung in einer *Half-Pipe* vollführte.

Eine andere weniger stuntorientierte Variante des Skatens ist das *Longboardskatens*: Dieses Skaten auf langen Brettern mit großen weichen Rollen ist stark am Surfen orientiert, wobei es sowohl auf ebenem Terrain als auch auf abschüssigen Strecken praktiziert wird.

Auch das akrobatisch, tänzerisch angehauchte sehr technische *Freestyleskatens* wird wieder, wenn auch nur von wenigen, betrieben.

Des Weiteren gibt es eine stetig wachsende *Downhill-Szene*, die sich abseits der übrigen Skateszene etabliert hat. Ziel dieser Geschwindigkeitsfanatiker ist es so schnell und so viele Abhänge wie möglich herunter zu skaten. Skateboarding wird aber trotz seiner Vielfältigkeit und der Differenzierungen, die parallel nebeneinander existieren, bis heute maßgeblich vom *Streetskatens* dominiert.

In den USA wurden wieder öffentliche *Skateparks* gebaut. Auch in Europa entstanden seit Mitte der 90er viele *Skateparks*, was meines Erachtens nicht zuletzt mit der explosionsartigen Verbreitung des *Inlineskatens* zusammenhängt. Außerdem liegt der Gedanke nahe, dass sowohl in den USA, als auch in Europa versucht wurde bzw. wird, die Skateboarder von der Straße in ein kontrolliertes und zu kontrollierendes Terrain „umzusiedeln“, was allerdings nur teilweise gelang bzw. gelingt. Die hohe Attraktivität des Skatens im öffentlichen Raum der Städte konnte und kann nach meinen Erfahrungen nur schwer gebrochen werden.

Bevor ich zum nächsten Kapitel „Die Praxis des Skateboardfahrens“ übergehe, werde ich wesentliche Punkte meiner Ausführungen zur Geschichte abschließen darstellen.

Über die letzten 40, ja fast 50 Jahre, hatte Skateboarding seine Höhen und Tiefen, sowohl bezogen auf seine Popularität, als auch auf seinen wirtschaftlichen Marktwert, wobei diese teilweise eng zusammenhängen. Außerdem ist erkennbar, dass Skater sich stets ihre Plätze und Terrains zum Ausführen ihrer Aktivität gesucht haben. Sie haben sich den gegebenen Umständen angepasst, mit ihnen gespielt, wobei durch ihre Praxis stets neue Varianten und Schwerpunkte des Skateboardfahrens entstanden. Es kann festgestellt werden, dass es immer einen „harten Kern“ gibt, welcher ungeachtet der allgemeinen Popularität dem Skateboardfahren eng verbunden bleibt, um es stetig voran zu treiben.

Zusammenfassend lässt sich sagen, dass die 60er Jahre als Geburtsstunde des modernen Skateboardings angesehen werden können. Es entwickelte sich das Fahren im öffentlichen Raum, also auf Straßen, Gehwegen, Schulhöfen etc. (Borden 2001 :57ff).

In den 70ern verlagerte sich das Skaten vom horizontalen hin zum vertikalen Terrain. Anfangs werden leere Swimmingpools geskatet, um anschließend in konstruierten *Skateparks* das *Vertskaten* zu perfektionieren. Nach dem Verschwinden der *Skateparks* der späten 70er werden zwar immer noch *Pools* und besonders selbstgebaute Rampen (*Half-Pipes*) befahren, aber der Fokus verschiebt sich allmählich wieder zurück auf ebenes Terrain. Ab Ende der 80er ist *Streetskaten* der dominante Modus im Skateboarding, was ungeachtet der Auf- und Abbewegungen in der Popularität des rollenden Brettes bis heute so ist.

Weiterhin ist es mir wichtig zu betonen, dass es immer Personen gab und so denke ich auch in Zukunft geben wird, die Skateboarding als wichtigen und zentralen Bestandteil ihres Lebens auffassen und somit dessen Entwicklung vorantreiben. Für diese Leute spielt es keine Rolle wie populär und verbreitet Skateboarding ist. Auch wenn der Marktwert der damit in Zusammenhang stehenden Produkte sinkt, wenn nahezu keine *Boards* mehr verkauft werden und nur vereinzelt Skater in den Städten anzutreffen sind, wird es mit großer Wahrscheinlichkeit immer Personen geben, die mit dem Skateboard durch ihr Leben navigieren, um „(...) einer überkomplexen Welt die eigene Ordnung zu geben“ (Hitzler 2001: 89). Zur Unterstützung dieser Behauptung und zum Abschluss des geschichtlichen Abrisses lasse ich an dieser Stelle zwei Skateboarder selbst sprechen, und vollziehe vermittels dieser Zitate den inhaltlichen Übergang zum nächsten Kapitel „Die Praxis des Skateboardfahrens“:

„Skateboarding is a very big influence in my life, it is my life really (...) Skateboarding is physically addictive (...). It's just comforting to know that whatever goes wrong at least you have skateboarding, which is guaranteed to cheer you up“ (Reason to believe #8, ohne Autoren- u. Seitenangabe).

„Wenn man dann mal so ein Ding [Skateboard] hat und auch die Zeit hat (...) ist es dann plötzlich das Transportmittel, man geht raus auf die Straße, fährt immer mit herum (...) also ab dem Moment gab es bei mir nur noch die Schule und mein Skateboard (...) und seit Ende der 80er bis heute hatte ich immer ein Brett, auch wenn man mal weniger aktiv ist (...) man hat immer ein Brett, das ist so wie eine hölzerne Freundin und das lässt einen auch nicht mehr richtig los (...) auch nach all den Jahren

und all den Verletzungen ist man trotzdem immer noch einfach besessen davon, die Faszination ist immer noch gleiche (...)

Das Gefühl dabei, ich glaub, das ist einfach das Gefühl. Ob man jetzt Rampe, Street oder egal, einfach nur von A nach B fährt man ist immer schnell, es ist immer ne Vorwärtsbewegung, das überträgt sich auf dein ganzes Leben (...)" (Teilnehmer x der Gruppendiskussion am 20.12.03 in Stuttgart).

3 Die Praxis des Skateboardfahrens

Auf den folgenden Seiten, wende ich mich nun der konkreten Praxis des Skateboardfahrens zu: Diese Praxis ist die zentrale Aktivität und der wesentliche Dreh- und Angelpunkt im Alltagsleben der von mir untersuchten Gruppe von Menschen. Da ein Ziel dieser Arbeit ist, die Skateboardkultur aus der Innensicht der Akteure darzustellen, werde ich nun näher auf den Kern der szenischen Aktivitäten eingehen, um nicht zuletzt auch Einstellungs- und Wertmuster, die mit dem Skateboardfahren verbunden sind, herauszuarbeiten.

Im folgenden Abschnitt sollen daher hauptsächlich zwei Leitfragen geklärt werden, um die Praxis des Skatens zu erläutern:

Was macht ein Skater mit seinem Brett? Und: Wie wird das Bewegungskönnen bewertet?

Nach diesen eher auf das Individuum bezogenen Ausführungen, wende ich mich anschließend in Kapitel 3.3 der Praxis des Skateboardfahrens in der Gruppe zu. Dabei steht die Beantwortung der Fragen, wie diese gemeinschaftliche Aktivität organisiert wird und was dabei vor sich geht, im Zentrum.

3.1 Die Tricks

Grundsätzlich beinhaltet die sprachliche Bezeichnung ‚Skateboardfahren‘ mehr als nur das Herumfahren auf einem Brett mit zwei Achsen und vier Rollen. Beim Skateboarding geht es neben dem reinen Fahren auf dem Skateboard besonders um das Ausführen verschiedenster Bewegungsfiguren, welche als Tricks bezeichnet werden.

Bevor diese Tricks erlernt werden können, muss jedoch das reine Fahren und Lenken auf dem Brett beherrscht werden. Ein gewisses Maß an *boardcontrol* ist die Voraussetzung zur Ausführung von Tricks mit dem Skateboard. So beschreiben viele Skater den Beginn ihrer Leidenschaft ähnlich. Hier eine typische Äußerung eines 26-jährigen Skateboardfahrers:

„Ein Kumpel von mir hatte schon vor mir ein Skateboard (...) Das fand ich halt voll geil und hab mir gedacht, dass ich das auch mal probieren müsste. Am Anfang bin ich dann auch erst mal nur ein bisschen rumgerollt, aber als ich dann mein erstes Pro-Board hatte, hab ich dann angefangen „richtig“ zu fahren. Dann hab ich meine ersten Tricks gelernt und fand es einfach so geil, dass ich nicht mehr aufhören konnte“ (Gentsch 2004: 60; Interview mit Pat Lindenberger).

Das Erlernen des Skateboardfahrens und der dazugehörigen Bewegungsabläufe und Tricks erfolgt meist in „Eigenregie“ der Skateboarder.

„Du kannst keinen Kurs machen im Skateboardfahren, das ist Schwachsinn. Man muss es lernen über Zuschauen, immer dabei sein und einfach üben ohne Ende. Den Mut muss man auch haben. Außerdem braucht man am besten eine Gruppe, alleine lernt man das nur schwer“ (Teilnehmer y der Gruppendiskussion in Stuttgart am 20.12.03).

Durch diese Aussage wird deutlich, dass Skateboardfahren und die dazugehörigen Tricks von den Ausübenden selbst organisiert und autodidaktisch erlernt werden. Skateboarding ist kein institutionalisierter Vereinssport, bei welchem ein Trainer den technischen (Bewegungs-) Ablauf erklärt und gegebenenfalls physische Hilfestellung leistet, wie zum Beispiel beim Kunstturnen. Um die komplexen Bewegungsabläufe zu verinnerlichen, bedarf es ständiger Übung, die mit einem Aufwand an Zeit verbunden ist. Durch Zuschauen, Nachahmen, Ausprobieren und Nachfragen bei anderen Skatern vollzieht sich über die Zeit dieser autodidaktische Lernprozess. Dabei kommt dem Kontakt mit anderen Skateboardern eine tragende Rolle zu. Aber auch Fotos in Magazinen und besonders *Skatevideos* dienen der Inspiration und Anleitung für das eigene Skaten.

Um Skateboardfahren in seiner heutigen Form verstehen zu können, bedarf es der Grundkenntnis bestimmter typischer Sprünge und Bewegungsfiguren, die in der Interaktion von Mensch, Skateboard und räumlicher Umwelt ausagiert werden.

Die Bezeichnungen der Tricks, deren Ausführung, sowie das ständige Gespräch unter Skatern über diese, stellen ein zentrales Element der Skateboardkultur dar. Die Tricks erhalten meist englische Bezeichnungen, so dass sie international für jeden Skater verständlich sind, wobei Neukreationen meist vom Erfinder benannt werden.

Es gibt sogenannte Basistricks, die auf vielfältige Weise erweitert, verändert und kombiniert werden können, wobei hier der Kreativität der Skater keine Grenzen gesetzt sind. Die grundlegenden Arten dieser Basistricks sollen im Folgenden kurz beschrieben werden, wobei ich mich hauptsächlich auf das *Streetskaten* beziehe. Ich nenne nur die Grundformen der Tricks und möchte darauf hinweisen, dass in jeder der angesprochenen Kategorien noch zahlreiche weitere Variationen dieser Grundformen existieren (vgl. Fachliteratur über das Skaten), deren Erklärungen jedoch den Rahmen dieser Arbeit sprengen würden. Ich will damit einen Einblick in die komplexe Alltagspraxis der Skateboarder geben.

3.1.1 Der *Ollie*

Der elementarste Trick des modernen *Streetskatens* wird als *Ollie* bezeichnet. Dabei handelt es sich um einen Sprung mit dem Skateboard, welcher als Grundlage für eine Vielzahl weiterer Tricks anzusehen ist. Mittels des *Ollies* ist es möglich auf, von oder über Hindernisse und Gegenstände, sogenannte *Obstacles*, zu springen. Um die notwendigen Bewegungsabläufe erklärend zu verdeutlichen, zitiere ich hier eine Trickbeschreibung aus einem Skateboardbuch, die mit einer Fotosequenz unterlegt ist:

„1 Die Füße stehen parallel auf dem Board, der hintere Fuß auf dem Tail, der vordere kurz hinter den vorderen Achsenschrauben (...).

2 Vor dem Absprung in die Knie gehen, genug, um kräftig zu springen, aber nicht zu weit. Das Gewicht liegt auf den Fußballen. Leichtfüßig bleiben!

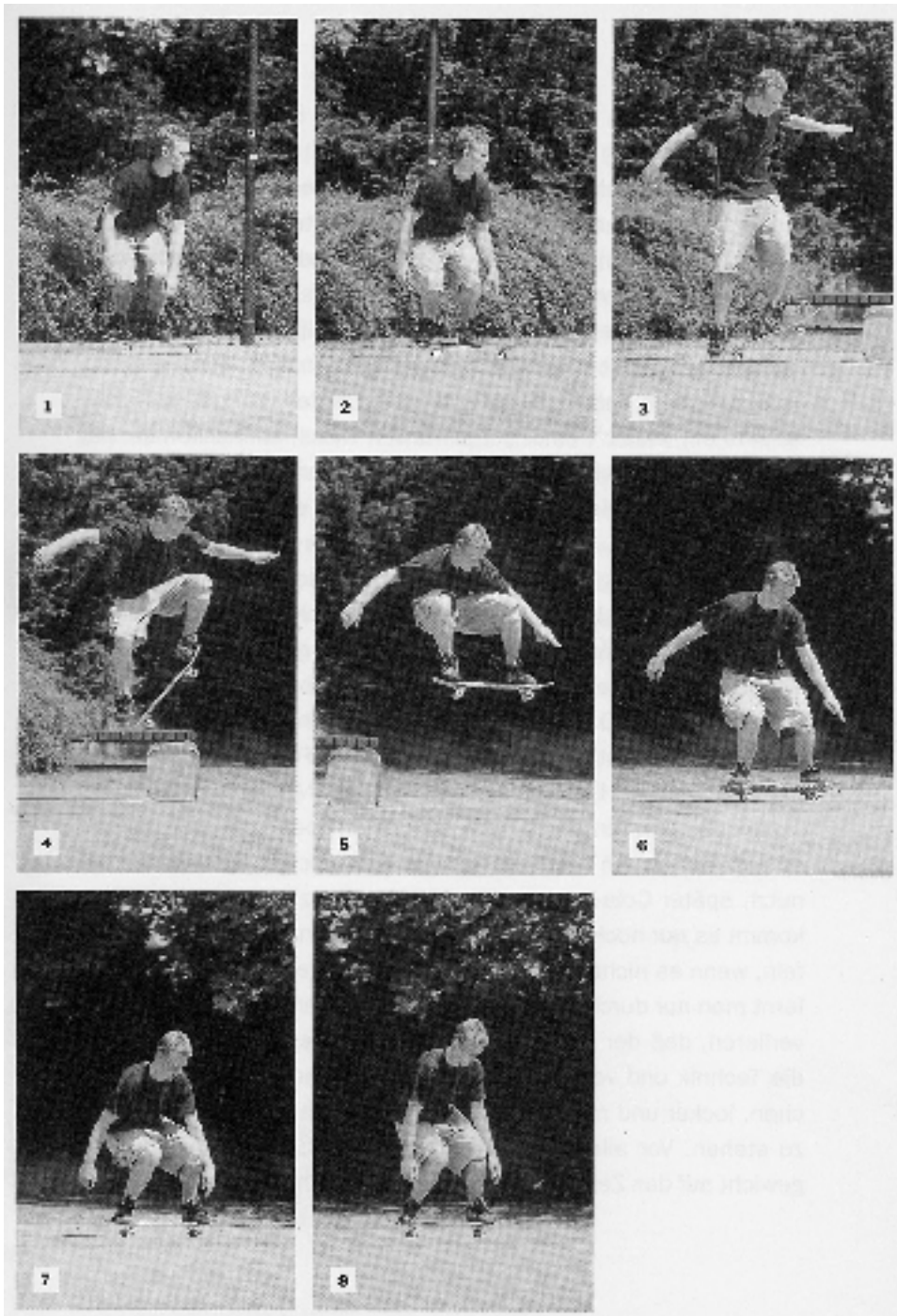
3 Abspringen und dabei das vordere Bein anwinkeln und hochziehen. Der hintere Fuß „kickt“ das Board herunter, damit es sich blitzschnell aufrichtet. Der vordere Fuß führt das Board mit der Außenseite des Schuhs.

4 Im Flug nimmt der vordere Fuß das Board mit und führt es so, dass es wieder gerade in der Luft liegt (...).

5 (...) ist der höchste Punkt erreicht, ... heißt es nur noch entspannen und das Board an den Füßen halten.

6 Beim Landen die Füße am besten über den Achsen platzieren.

7+8 In die Knie gehen und abfedern“ (Krosigk 2000: 46).



(Krosigk 2001: 47)

3.1.2 *Flip*-Tricks

Diese Tricks entwickelten sich maßgeblich im Bereich des *Freestyle*- und *Streetskatens*, wobei sie im Laufe der Zeit auch auf vertikales Terrain übertragen wurden.

Bei diesen Bewegungsfiguren löst sich der Fahrer in der Luft von seinem Brett, um es auf verschiedene Arten und Weisen zu drehen. Die Grundform ist dabei das Drehen des Skateboards um seine Längsachse. Der Skater springt wie bei einem *Ollie* ab. Dabei zieht er jedoch den Vorderfuß nicht nur nach vorne, sondern auch zur Seite, wodurch eine Rotation des Bretts um seine Längsachse eingeleitet wird. Ist diese beendet landet der Skater wieder auf dem Board, um seine Fahrt fort zu setzen. Wird die Drehung des Brettes mit der Fußspitze des Vorderfußes eingeleitet, heißt der Trick *Kickflip*. Wird die Drehung mit der Ferse des Vorderfußes eingeleitet, nennt man ihn *Heelflip*. Außerdem gibt es unzählige weitere Flipvariationen, wobei hier nur einige Namen genannt werden sollen: *Hardflip*, *360° Kickflip*, *Pressureflip*, *Inward Heelflip* etc.

3.1.3 Slides und Grinds

Bei diesen beiden Trickgruppen wird ein Gegenstand (Mauer, Geländer etc.) angesprungen, um daran entweder auf der Brettunterseite oder auf den Achsen entlang zu rutschen.

Führt man diese Rutschbewegung auf einem bestimmten Teil der Unterseite des Skateboards durch, wird der Trick als *Slide* kategorisiert. Das Rutschen auf dem Mittelteil des Brettes nennt sich *Boardslide*, auf dem Vorderteil *Noseslide* und auf dem Hinterteil *Tailslide*.

Wird auf den Achsen gerutscht, spricht man von einem *Grind*. Die *Grinds* werden namentlich je nach Stellung der Achsen zum Hindernis unterschieden. Setzt man beide Achsen auf, ist es ein *50/50-Grind* (ausgesprochen fifty-fifty). Bei einem *5-O-Grind* (ausgesprochen: five-oh) rutscht man auf der Hinterachse, bei einem *Nosegrind* auf der

Vorderachse. Auch hier existieren zahlreiche weitere Variationen, wie zum Beispiel der *Crooked-Grind*, *Smith-Grind* oder der *Feeble-Grind*.

Grinds und *Slides* können mit einem weiteren Trick eingeleitet oder beendet werden. Dem Trick, der vor einem *Slide* oder *Grind* gemacht wird, wird ein *to* angehängt. Wird ein Trick am Ende gemacht, wird dieser durch ein angehängtes *off* gekennzeichnet. Durch diese Aneinanderreihung von Tricks ergeben sich Trickkombinationen, deren Vielfalt nahezu unendlich ist. Potentiell kann jeder Trick mit jedem anderen kombiniert werden. Eine mögliche Kombination wäre beispielsweise: *Heelflip-to-50/50-Grind- Kickflip-off*.

3.2 Hierarchisierung des Skatens und der Style-Faktor

Skateboarding ist eine sportliche Tätigkeit, bei der es um Körperbeherrschung und die geschickte Interaktion mit dem Board geht. Das Erlernen von Tricks ist dabei, wie oben gezeigt, besonders wichtig. Das Beherrschen vieler (schwieriger) Tricks und Trickkombinationen verleiht einem Skater ein gewisses Ansehen in der Gruppe, d.h. die erbrachte Leistung auf dem Skateboard wird symbolisch anerkannt. Hervorzuheben ist dabei, dass die „Leistung“ im Skateboarding nicht eindeutig und objektiv messbar ist, „denn hier sind Kreativität und Ästhetik der Bewegungen wichtige Kriterien“ (Hitzler 2001: 87). Außerdem steht nicht die direkte Auseinandersetzung mit einem Gegner, wie zum Beispiel beim Fußball, im Mittelpunkt, sondern es geht um die Vervollkommnung des eigenen Bewegungskönnens. Jeder entscheidet selbst, was er wann und wo leisten will. Dieses Element der *participant control* (Beal 1996: 263) ist ein grundlegender Bestandteil der Skateboardkultur, was im Folgenden immer wieder ersichtlich werden.

Eine einfache, geradlinige Abstufung bezüglich der Schwierigkeit der Tricks ist schwer vorzunehmen. Eine Einordnung oder Bewertung ergibt sich m.E. dennoch aus folgenden Faktoren, wodurch sich eine Hierarchisierung des Bewegungskönnens auf dem Skateboard erschließt:

- Komplexität der notwendigen Bewegungen, beispielsweise ist die Bewegung für einen Fliptrick komplexer als für einen *Ollie*.

- Kombination verschiedener Tricks, auch hier je nach Komplexitätsgrad und Anzahl der kombinierten Manöver.
- Beschaffenheit des befahrenen Terrains, zum Beispiel die Bodenoberfläche oder die Höhe des *Obstacles*.

Ein weiterer wichtiger Faktor, welcher die Hierarchisierung durch oben genannte Kriterien relativiert, ist die Haltung in der die Bewegungsmanöver ausgeführt werden. Diese persönliche Haltung wird unter Skatern als *Style* bezeichnet. Auf die Frage „Was ist *Style* beim Skaten?“ antwortete mir ein befreundeter Skateboarder:

„Weißt du, das ist so die persönliche Note deines Skatens. So wie eben jeder Gitarrist den Blues irgendwie anders spielt, obwohl alle irgendwie die gleichen Akkorde spielen. Der eine hat halt *Groove*, der andere nicht. Beim Skaten ist es halt genauso, jeder fährt auf einem Brett mit vier Rollen drunter und trotzdem sieht das bei jedem anders aus. Man kann eben nicht sagen, ‚der kann 100 schwierige Tricks und deswegen ist der halt der Beste‘. Wenn er keinen *style* hat, dann nützt ihm das gar nichts. Manche Leute *pushen*¹⁹ halt nur durch die Gegend oder machen nur einen *Ollie*, aber die sehen dabei aus, als ob sie auf dem Board geboren wären – das ist *style*“ (eigenes Interview mit B.S. am 14.01.04).

Ob einem der *style* der Bewegungen eines Skaters gefällt oder nicht, ist vom persönlichen Geschmacksempfinden abhängig. Dennoch besteht ein gewisser Konsens unter Skatern, dass die Bewegungen flüssig, mühelos und lässig ausgeführt werden müssen, um mit dem Attribut *stylish* versehen zu werden – eben so, „(...) als ob der Typ sein Leben lang nichts anderes gemacht hätte“ (eigenes Interview mit D.P. am 28.12.03).

Abschließend stelle ich fest, dass es eine Hierarchisierung der Tricks und des Fahr- und Bewegungskönnens der Skater gibt. Dabei kommen die oben genannten Faktoren zur Anwendung. Die Hierarchisierung und Bewertung des Bewegungskönnens entspricht allerdings keinen streng von Außen vorgegebenen Richtlinien, sondern erfolgt durch die Ausübenden selbst. Besonders der oben beschriebene *Style*-Faktor veranschaulicht dies.

¹⁹ *pushen* hat zwei Bedeutungen: es kann einerseits gegenseitiges Anspornen und Motivieren bedeuten, andererseits beschreibt es das Beschleunigen des Skateboards, indem sich der Skater mit einem Fuß kräftig vom Boden abstößt. Diese zweite Bedeutung ist im obigen Fließtext mit dem Verb *pushen* intendiert.

3.3 Skateboarding als individuelle Aktivität in der Gemeinschaft

Obwohl Skaten im Allgemeinen als Individualsportart aufgefasst wird, kommt dem gemeinschaftlichen Skaten und dem Zusammensein mit Gleichgesinnten eine herausragende Rolle zu. In diesem Teil werde ich anhand der Aussagen von Skatern zum einen die Frage beantworten, wie das gemeinschaftliche Skaten organisiert wird. Zum anderen soll dargestellt werden, wie diese gemeinsame Aktivität abläuft und welche Elemente diese Aktivität kennzeichnen.

3.3.1 Wie wird das gemeinschaftliche Skaten organisiert?

Im Gegensatz zum traditionellen Vereinssport, bei welchem es festgelegte Trainingszeiten und Orte gibt, zeichnet sich Skaten und insbesondere *Streetskaten* durch ein hohes Maß an Flexibilität und Offenheit aus. Die Akteure unterwerfen sich nicht bestimmten, institutionell vorgegebenen Terminplänen (Schwier 1998: 18)²⁰, sondern praktizieren einen eigenverantwortlichen Umgang mit ihrer (Frei-) Zeit. An dieser Stelle erscheint es angebracht, auf die herausragende Rolle des Elementes der *participant control* hinzuweisen, das von der Sportsoziologin Beal (1995: 263) als zentrales Charakteristikum der Skateboardkultur hervorgehoben wird. Unter *participant control* versteht Beal die Tatsache, dass die Ausübenden selbst die Kontrolle über ihre Tätigkeit in sowohl inhaltlicher, wie auch räumlicher und zeitlicher Hinsicht innehaben. Insbesondere die Abgrenzung gegenüber einer von Eliten oder Autoritäten kontrollierten und regulierten Aktivität wird hierbei betont. Durch die freie Wahl des zeitlichen Rahmens wird eine Berücksichtigung aktueller Bedürfnisse der Skateboarder ermöglicht. Schwier (1998) fasst dies folgendermaßen zusammen:

„Da man vorher nicht wissen kann, was an einem Nachmittag alles passiert oder wie lange die Bewegungspraxis und die Gemeinschaft als schön und subjektiv befriedigend erlebt wird, scheint prinzipielle Offenheit und Terminierung die grundlegende Prämisse des eigenverantwortlichen Umgangs mit Zeit zu sein“ (Schwier 1998: 19).

²⁰ Eine Ausnahme bilden dabei *Skatehallen* und private *Skateparks*. Hier müssen sich die Skateboarder an festgelegte Öffnungszeiten halten.

Die Organisation des gemeinsamen Skatens erfordert folglich ständige Absprache und Koordination über mögliche Treffpunkte und Zeiten von Seiten der Ausübenden. Um dieses Problem zu vereinfachen, finden sich Skater in der Praxis an bestimmten Orten ein, an denen sie erwartungsgemäß auf andere Skater treffen. Bei meiner Untersuchung, die ich hauptsächlich im Raum Karlsruhe durchführte, konnte ich drei Haupttreffpunkte der hiesigen Skateszene ausmachen. Dies sind zwei *Skateparks*, wovon sich einer am Messplatz, der andere an der Europahalle befindet; der dritte Haupttreffpunkt ist ein *Skateshop* im Stadtzentrum. Dabei ist es interessant festzustellen, dass sich die beiden *Skateparks* an den beiden gegenüberliegenden Enden der Innenstadt Karlsruhes befinden, wobei der *Skateshop* ziemlich genau in der Mitte zwischen diesen Plätzen lokalisiert ist. Diese Treffpunkte bilden meist den Ausgangspunkt für weitere gemeinsame Unternehmungen mit dem Skateboard.

Hierzu die Antwort eines Karlsruher Skaters auf die Frage, was er denn mache, wenn er skaten gehen wolle:

„Normalerweise überlege ich mir erst mal ob ich jetzt jemand anrufe, um mich mit ihm zum Skaten zu verabreden. Wen anrufen ? Wo treffen? Das sind dann halt alles so Fragen. Falls ich mich mit jemand verabrede passiert das eigentlich immer recht kurzfristig und spontan, außer wir haben eine größere Tour geplant, dann macht man das schon mal vorher aus. Wenn mir das alles zu stressig ist, nehme ich mir mein Board und gehe einfach mal los. Meistens steuere ich dann einen *Skatepark* an, weil man da so gut wie immer jemanden trifft. Bei uns ist das entweder der Messplatz oder der Park an der Europahalle. Ab und zu schaue ich auch in den Titus [*Skateshop*] in der Innenstadt. Da hängen auch öfters Leute rum mit denen man fahren gehen kann. Meistens trifft man sich irgendwo, hängt da eine Weile rum oder skatet eben. Wenn es zu langweilig wird geht man halt weiter zum nächsten Spot. Kommt halt auch immer drauf an, wer da ist und wer Lust hat“ (eigenes Interview mit B.S. am 14.01.04; Zusatz C.M.).

Dieses Zitat verdeutlicht überdies, dass es weniger eine Rolle spielt, wen genau man trifft. Ich konnte feststellen, dass sich die Skater beim Ausführen ihrer zentralen Aktivität, dem Skateboardfahren, nicht unbedingt auf einen „besten Freund“ fokussieren, sondern dass generell die Gemeinschaft anderer Skater gesucht wird, um gemeinsam zu skaten und eine angenehme Zeit zu verbringen. Dadurch ist die Gruppenkonstellation beim gemeinsamen Skaten einer ständigen Fluktuation unterworfen. Wichtigstes Kriterium ist demnach die anerkannte Zugehörigkeit zum gemeinsamen sozialen Feld, sprich zu Skateboarding.

Dieser Sachverhalt kann exemplarisch durch die Antwort der oben zitierten Person auf die Frage, ob er denn immer mit den gleichen Leuten skaten gehe, verdeutlicht werden:

„Nö, eigentlich nicht, also das wechselt sich immer so ab. Klar ich hab schon so meine speziellen Kollegen mit denen ich oft und gerne fahren gehe. Aber ich bin auch oft mehr oder weniger alleine unterwegs und schau halt, wen ich treffe. In Karlsruhe kennt man sich als Skater untereinander. Klar, ich kenne jetzt nicht jeden persönlich, oder bin auch nicht mit jedem befreundet, aber die meisten kennt man halt vom Sehen und mit den meisten ist man auch schon mal irgendwann und irgendwo zusammen gefahren. Speziell mit den Älteren, das sind halt auch nicht so viele in unserer Stadt. Also es gibt schon so einen Personen- oder Bekanntenkreis, mit denen ich die letzten Jahre am meisten zusammen gefahren bin, aber das wandelt sich auch irgendwie ständig. Es kommt immer mal wieder jemand dazu, und ein anderer verschwindet. Kommt halt immer drauf an, was die Leute so machen, von wegen Schule, Studium, Beruf.

Ich hab da auch so meine Favoriten, mit denen ich am liebsten skaten gehe. Manche *pushen* einen halt mehr als andere. Aber auch so die persönliche Sache spielt da eine Rolle, nicht nur skaten, mit manchen versteht man sich halt, andere sind einem eher unsympathisch, ist wie im normalen Leben eben auch“ (eigenes Interview mit B.S. am 14.01.04).

Der Befragte weist allerdings auch darauf hin, dass neben der Zugehörigkeit zum gemeinsamen Feld natürlich auch persönliche Faktoren, wie Sympathie, eine Rolle spielen. Allerdings bin ich der Meinung, dass primär die Gemeinschaft und der Kontakt zu anderen Skatern gesucht wird. Im Verlaufe der Zeit kristallisieren sich schließlich engere, persönliche Kontakte heraus, die zur sog. Peergroup-Bildung (Baacke 1987: 9ff) und engeren Freundschaften führen können. Die Kleingruppen von enger befreundeten Skatern stellen vernetzte Gruppen dar, die schließlich die Skateszene einer Stadt oder Region bilden. Diese regionalen Szenen sind wiederum über persönliche Kontakte und durch skateboardbezogene Medien vernetzt, wodurch eine nationale Szene gebildet wird, die wiederum ein Netzwerk im Sinne einer globalen Gemeinschaft (siehe Kapitel 5.1) mit anderen nationalen Szenen konstituiert.

Zusammenfassend bleibt festzuhalten, dass die gemeinsame Praxis des Skateboardfahrens informell und flexibel von den Akteuren selbst organisiert wird, wobei bestimmte lokale Treffpunkte eine tragende Rolle spielen.

Nachdem nun die Frage beantwortet ist, wie das gemeinsame Skaten organisatorisch durchgeführt wird, wende ich mich im Folgenden dem Ablauf und den Merkmalen dieser

Aktivität zu.

3.3.2 *Session* - gemeinschaftliches Skaten

„Ich geh auch ab und zu nur für mich alleine skaten, aber eine *Session* mit anderen macht schon mehr Spaß. Man *pusht* sich eben gegenseitig und kommt auch schneller auf neue Ideen, was man so machen könnte“ (eigenes Interview mit D.P. am 28.12.03).

Diese für Skater repräsentative Aussage verdeutlicht, dass die Attraktivität des Skatens in der Gruppe erhöht wird. Das gemeinsame Skaten in einer Gruppe wird als *Session* bezeichnet. Die Gruppenstärke setzt sich dabei mindestens aus zwei Personen zusammen, wobei die Grenze nach oben offen ist. Allerdings entspricht es meiner persönlicher Beobachtung, dass es meist Kleingruppen von 2-5 Personen sind, die eine gemeinsame *Session* fahren. Dabei werden die genutzten Objekte, sogenannte *Obstacles*²¹ von den einzelnen Teilnehmern mit den verschiedensten Tricks und in loser Reihenfolge ganz individuell genutzt.

Wenn Skateboarder gemeinsam eine *Session* fahren, nehmen die einzelnen Akteure gewissermaßen zwei unterschiedliche Rollen ein. Einerseits und in erster Linie sind sie dabei aktiv skatende Teilnehmer, die ihre Manöver und Tricks zum Besten geben. Andererseits nehmen sie gleichzeitig auch stets die Rolle eines zuschauenden Beobachters ein. Dabei sind die Übergänge von einer Rolle in die andere nicht klar voneinander getrennt, sondern vollziehen sich fließend. Folglich vereinen sich beide Rollen während einer *Session* in einer Person. „A skater exiting from a run then forms part of the audience for the next skater and so on“ (Borden 2001: 124).

Charakteristisch für das *Session*-Format als Inszenierung der gemeinsamen Aktivität ist, dass dadurch ein Raum- und Zeitrahmen geschaffen wird, welcher es den Teilnehmern ermöglicht, ihr eigenes Bewegungshandeln vor anderen Skatern zu präsentieren. Eine *Session* kann als eine Art informeller Wettkampf, aber auch gleichzeitig als eine kollektive

²¹Beispiele für von Skatern benutzte *Obstacles* sind Mauern, Blöcke, Auffahrten, Bänke, Simse, Hydranten, Geländer u.v.m. Eine umfassendere Aufzählung findet sich bei Borden 2001: 180.

Aktivität beschrieben werden (Borden 2001: 124). Wettkampf und Konkurrenz werden dabei spielerisch in Motivation konvertiert.

„In einer Gruppe entwickelt man oft mehr Ehrgeiz, auch wenn eigentlich nichts auf dem Spiel steht und keiner dem anderen etwas beweisen muss. Konkurrenzkampf macht Spaß, ist zugleich aber auch produktiv. Skateboarding funktioniert nur mit Motivation, und eine Session mit Freunden ist der beste Anlass, motiviert zu sein“ (Krosigk 2004: 70).

Durch das Präsentieren der eigenen Fahrfertigkeiten und insbesondere durch das Gesehenwerden von anderen Skatern ergibt sich im Idealfall durch deren Anerkennung eine Prestigesteigerung, die nach Bourdieu (1999: 205ff) als symbolisches Kapital verstanden werden kann. Das präsentierende Sich-Bewegen mit dem Skateboard ist demnach ein Prozess der „sinnhaften Selbstvergewisserung“ (Schwier 1998: 16) und der Reaffirmation der Zugehörigkeit zur Gemeinschaft der Skater, mit dem Resultat eines möglichen persönlichen Status- und Prestigegewinns. In diesem Sinne nutzen Skater eine *Session* als eine informelle „Arena des Wettstreits um stilistische Höherwertigkeit“ (Schwier 1998: 16).

Es ist zu betonen, dass bei diesem informelle Wettkampf nicht der Sieg über andere angestrebt wird. Das gemeinsame Erleben erscheint dabei wichtiger als Erfolg über andere.

„Es freut mich immer, wenn jemand anderes gut fährt. Ich hab da noch nie so Neidgefühle gehabt. Das *pusht* einen eher, wenn der das kann mach ich das auch und so. Ich fahr nie gegen andere, sondern immer mit anderen, darum geht's doch beim Skaten“ (Teilnehmer z der Gruppendiskussion in Stuttgart am 20.12.03).

Andere anwesende Skater werden also eher als anerkennende Zuschauer, denn als Gegner oder Konkurrenten angesehen. Dieser kollegiale Gesichtspunkt zeigt sich auch in kooperativen Aktionen, wie dem Zurückstoßen oder –bringen des entglittenen Skateboards, den Aufmerksamkeitsbekundungen und den Hilfeleistung bei Stürzen, und nicht zuletzt in der beratenden Unterstützung seitens anderer aktiver Skater beim Erlernen von neuen Tricks.

Die kollektive Anerkennung des Bewegungshandelns drückt sich während einer *Session* durch gegenseitige Beifallsbekundungen bei gestandenen Tricks aus. Dies

geschieht nicht nur bei besonders schwierigen Manövern; ich konnte beobachten, dass auch bei weniger guten Skatern Beifall bekundet wird, wenn diese erfolgreich einen Trick vollführen, der ihnen sonst nur selten gelingt. Die Äußerung der gegenseitigen Anerkennung erfolgt durch das Schlagen des eigenen Skateboards auf den Boden oder die *Obstacles*, durch Klatschen und durch verbale Ausrufe. Der bekannte Profi-Skater Tony Hawk geht darauf folgendermaßen ein:

„Im Skateboarding geht es nicht um das Gewinnen, es geht darum, so gut zu skaten, wie man kann und um gegenseitige Anerkennung. (...) Es geht darum, endlich einen Trick zu schaffen und Freunde zu haben, die sich mit Dir darüber freuen. (...) Als ich die Fotos sah, auf denen ich jubelnd durch die Menge getragen wurde, musste ich zwangsläufig daran denken, in welchem Gegensatz Skateboarding doch zu anderen Sportarten steht. Im Grunde genommen jubelte da die gegnerische Mannschaft für mich“ (Tony Hawk 2001: 87).

Auch die Sportsoziologin Beal (1995) betont diesen Aspekt. Sie stellt fest, dass die heutige dominante Sportwelt als zentrale Komponenten die Elemente Wettkampf, extrinsische Belohnungen und objektiv messbare Leistungen aufweist, sowie einen Elitismus, der sich auf Begabung gründet (Beal 1995: 253). Außerdem lässt sich der „mainstream sport“ (ebd.) als durch bürokratische soziale Beziehungen bestimmt charakterisieren. Diese bürokratische Institutionalisierung, welche auch in nahezu allen anderen Lebensbereichen besonders der westlichen Industrienationen zu verzeichnen ist, steht in enger Verbindung zum Kapitalismus (Beal 1995: 254), d.h. Sport wird im Rahmen der Kriterien des modernen Kapitalismus behandelt. Disziplin, Kontrolle, Rationalität, Effektivität etc. sind die Maxime der dominanten Ideologie. Beal fasst zusammen: „(...) the structure and relations of corporate bureaucracies are prevalent in mainstream (...) sport“ (Beal 1995: 254).²² Unter dem Stichwort *de-emphasizing elite competition* beschreibt sie die Wertorientierung der Skateboarder als ideelle Verneinung einer elitären und nur auf Erfolg (im Sinne eines Triumphes über andere) ausgerichteten Weltauffassung (Beal 1995: 261). Das Ziel ist in erster Linie, gemeinsam Spaß zu haben, sowie die Überwindung der eigenen Grenzen und die Steigerung des eigenen Bewegungskönnens (Hitzler 2001: 87).

²² Auch Skateboarding bleibt von dieser Entwicklung nicht unberührt. Hier gibt und gab es schon immer Bestrebungen einen „sauberen“ Wettkampfsport zu etablieren. Beispiele dafür sind die mittlerweile nicht mehr existierende amerikanische *National Skateboard Association* (Beal 1995: 257) und die vom Fernsehsender ESPN organisierten *Extreme Games*.

„Tricks kann man auch erzwingen und für sich alleine planen. Aber das geht nicht immer. In einer Session entstehen Tricks dagegen im Zusammenspiel. Es gibt kaum etwas, das so sehr motiviert, als wenn ein anderer Skater vor deinen Augen einen guten Trick schafft. Zuzusehen wie sich jemand einen Trick erarbeitet und seinem Ziel näher kommt, wirkt ganz einfach ermutigend. Wer einen gestandenen Trick sieht, verliert seine eigenen Zweifel. Vielleicht kann auch ein guter Tipp nicht schaden oder das Abklatschen vor einem neuen Versuch.“ (Krosigk 2004: 72).

Obwohl durch das Bewegungshandeln der Akteure die Anerkennung durch andere Skateboarder angestrebt wird, zeigt sich, dass gezielt wettkampforientiertes und –betontes Verhalten unerwünscht ist, und die anerkannten Werthaltungen der Gruppe verletzt (Beal 1995: 257). Diese Einstellung wird in der folgenden Äußerung eines von mir befragten Skaters deutlich:

„Mich nervt es total, wenn einer beim Skaten immer beweisen muss, dass er ja der Beste und Coolste überhaupt ist. Da gibt es schon so spezielle Leute. Wenn du zum Beispiel einen Trick übst und dann kommt da einer, der diesen Trick genau vor deinen Augen macht, nur um dir zu zeigen, dass er den ja viel besser draufhat. Wenn einer immer besser sein will als der andere, hat das meiner Meinung nach ziemlich wenig mit Skateboarding zu tun (eigenes Interview mit D.P. 28.12.03).

Bei einer gemeinsamen *Skatesession* steht zwar die Aktivität des Skatens eindeutig im Vordergrund; dennoch spielen noch weitere Aspekte eine Rolle, die über die sportliche Aktivität hinausgehen. Die Anwesenden „hängen zusammen herum“, tauschen sich aus und unterhalten sich. Dabei beobachtete ich, dass die geführten Gespräche neben privaten Inhalten und allgemeinen Dingen hauptsächlich Themen umfassen, die direkt mit Skateboarding in Zusammenhang stehen. Besonders das „Fachsimpeln“ über die unzähligen Tricks und deren Ausführung sticht dabei immer wieder hervor. Weitere Gesprächsinhalte beziehen sich auf regionale, nationale und internationale Szeneneuheiten, wie neue *Skatespots*, Produkte der Skateboardindustrie, Musik, *Skatemagazine* und –*videos*, bestimmte Skater etc.

Wie man anhand des obigen Abschnitts zu erkennen ist, entwickelt sich beim Skaten in der Gruppe meist eine Dynamik, die die Motivation und Kreativität der Teilnehmer steigert. Es existiert somit ein Spannungsverhältnis, das zwischen zwei Polen oszilliert: informeller Wettkampf einerseits und kollektive Aktivität andererseits.

Wie in diesem Kapitel demonstriert wurde, zeichnet sich die Praxis des Skateboardfahrens durch die tendenzielle Absenz feststehender Regeln und objektiv messbarer Ergebnisse aus. Sie bietet demnach für die Ausübenden eine Alternative zu einer überregelten, leistungsorientierten Gesellschaft. Gerade die praktizierte Selbstbestimmung (*participant control*) beim Skateboarden stellt für die Ausübenden eine hohen Anreiz dar, um an diesem Feld teilzunehmen, da ihnen darin solche Ideale wie Selbständigkeit, Ungebundenheit und Freiheit verwirklichter erscheinen. Gezielt wettkampforientiertes Verhalten und erkennbares Konkurrenzdenken sind unter Skatern unerwünscht (*de-emphasizing elite competition*). Im Vordergrund steht das gemeinsame Erleben und Spaßhaben in der Gruppe.

Im folgenden Kapitel 4 wird die Praxis des Skateboardfahrens nun in Beziehung zum Raum, in welchem sie ausgeübt wird, untersucht. Die Interaktion von Mensch, Skateboard und räumlicher Umgebung offenbart dabei eine spezifische Dynamik, die näher zu betrachten sein wird.

4 Skateboarding und Raum

In den vorangegangenen Kapiteln habe ich die Geschichte und die Praxis des Skateboardens erläutert, um es dem Leser zu ermöglichen, ein Verständnis von den grundlegenden Elementen der Skateboardkultur zu erlangen. Besonders wichtig erschien mir hierbei, die Dynamik des Skateboardens sowohl aus einer Makroperspektive darzulegen (siehe Kapitel 2), als auch die Dynamik, die sich in der Mikroperspektive offenbart (siehe Kapitel 3) herauszuarbeiten. Beiden dieser Perspektiven ist gemein, dass sie den Fokus auf die dynamische Interaktion der Skater mit ihrer Umwelt lenken. Führt man diesen Gedanken noch ein Stück weiter, gelangt man zu der These Bordens, die besagt, dass Skaten ein Vorgang von „(...) adopting and exploiting a given terrain in order to present skaters with new and distinctive uses other than the original function of that terrain” (Borden 2001: 29) ist. Dynamik wird bei Borden also spezifiziert, und als ein

kreativer Prozess der Aneignung, Transformation und Umdefinition des die Skater umgebenden Raumes aufgefasst. Aufgrund meiner persönlichen Erfahrung im Feld stimme ich Borden zu, und werde im nun folgenden Kapitel diese spezielle Form der Interaktion von Skatern mit ihrer räumlichen Umwelt näher betrachten.

Dazu werde ich mit einem kurzen Abriss des theoretischen Verständnisses von Raum innerhalb der Ethnologie beginnen. Anschließend steht die Frage im Mittelpunkt, welche räumlichen Dimensionen beim Skateboarden eine Rolle spielen. Es wird erkenntlich werden, dass die oben genannte zentrale These dieses Kapitels im Kontext des modernen *Streetskatens* besondere Relevanz besitzt. Um den Prozess der Aneignung, Transformation und Umdefinition des Raumes durch die Skateboarder theoretisch fassen zu können, ziehe ich zwei Begriffe heran, die sich meiner Meinung nach entsprechen. Den der *bricolage* (Lévi-Strauss 1976: 16-35, Clarke 1976: 177, Hebdige 1979: 100ff) und den der „sekundären Produktion“ (de Certeau 1988: 14). Davon ausgehend, schildere ich einige Taktiken der Raumaneignung anhand von Beispielen aus dem Alltag der Skater.

Im letzten Abschnitt dieses Kapitels will ich das bis hierhin Gesagte auf einer übergeordneten theoretischen Ebene analysieren. Dabei soll die folgende Frage beantwortet werden: Wie erobern sich die Skater den (urbanen) Raum? Dazu verwende ich die sich ergänzenden theoretischen Grundgedanken der beiden französischen Sozialwissenschaftler Foucault und de Certeau, um zu einer adäquaten Gesamtschau des untersuchten Phänomens zu gelangen.

4.1 Theoretische Einleitung zu einem kulturwissenschaftlichen Raumverständnis

Skateboarder gehen auf eine spezifische und besondere Art mit ihrer räumlichen Umgebung um. Durch die Interaktion von Mensch, Skateboard und der Umgebung mit den darin enthaltenen Objekten ergibt sich eine räumliche Praxis, die sie von den meisten anderen, nicht skatenden Menschen unterscheidet.

Bevor ich näher auf diese spezifische Auseinandersetzung und Aneignung eingehe, will ich mit einer kurzen theoretischen Einleitung mein kulturwissenschaftliches Verständnis von Raum und räumlicher Umgebung darstellen.

Die Beschäftigung mit dem Thema Raum ist so alt wie die Wissenschaft selbst. Bereits bei den Philosophen des alten Griechenlands wurden diese Begriffe als existenziale Grundbedingungen des menschlichen Daseins diskutiert, wobei diese Diskussion auf philosophischer Ebene bis heute kontinuierlich weitergetrieben wird.²³

Neben der Philosophie, bzw. aus ihr hervorgehend, beschäftigte sich zunächst die Naturwissenschaft mit dem Thema Raum. Das abstrakte und absolute Raumkonzept der Naturwissenschaften, wie ich es im Folgenden mit seinen grundlegenden Merkmalen erläutere, prägt bis zum heutigen Tage besonders die westlichen Vorstellungen bezüglich räumlicher Fragestellungen. Wie zu zeigen sein wird, ist dieses Konzept aus ethnologischer Perspektive wenig gewinnbringend, wenn es um Fragen der konkreten Lebenswirklichkeit von Menschen geht.

Wenn von Raum die Rede ist, geht es meist um den abstrakten, mathematischen Raum, der auf den Prinzipien der euklidischen Geometrie basiert und als dreidimensionaler, objektiver Raum verstanden wird. Seine zentrale Eigenschaft ist die der Homogenität. Aufgrund dieser angenommenen Gleichartigkeit ergibt sich, dass kein Punkt im mathematischen Raum vor dem anderen ausgezeichnet ist; es existiert also kein natürlicher Koordinatenmittelpunkt. Jeder beliebige Punkt kann durch einfache Koordinatenverschiebung zum Mittelpunkt werden. Außerdem ist keine Richtung vor der anderen ausgezeichnet. Durch eine einfache Drehung kann jede Richtung zu einer Koordinatenachse werden. Dadurch ergeben sich drei ausschlaggebende Charakteristika für den abstrakten, mathematischen Raum. Er „ist in sich ungegliedert und durch und durch gleichmäßig und erstreckt sich (...) nach allen Seiten hin in die Unendlichkeit“ (Bollnow 2000: 17). Dieser absolute Raum entspricht gewissermaßen einem leeren, rein physikalisch gegebenen Container, der für gewöhnlich als „abstracted from human affairs“ (Tilley 1994: 7) verstanden wird. Raum gilt unter dieser Perspektive als objektiv, neutral und messbar,

²³ Bollnow merkt hierzu an, dass sich die Philosophie in den letzten Jahrzehnten stark auf das Problem der zeitlichen Verfassung des menschlichen Daseins konzentrierte (Bollnow 2000: ??). Beispiele hierfür sind Bergsons (1994) Unterscheidung zwischen *durée*, als konkret erlebte Zeit, und objektiver, messbarer Zeit. Besonders Martin Heidegger (1972) hat die ontologische Frage nach der Zeitlichkeit des menschlichen Daseins in den Mittelpunkt seiner Philosophie gestellt, wie schon der Titel seines berühmten Werkes *Sein und Zeit* anzeigt. Obwohl Zeit meist direkt mit Raum in Verbindung gebracht wird, wurde das Problem des konkreten, vom Menschen erlebten und gelebten Raumes meist in den Hintergrund gerückt.

und der Mensch, bzw. dessen physische Gestalt, ist dabei lediglich eines unter vielen anderen quantifizierbaren Objekten im Raum. Bezüglich dieser Raumkonzeption führt Tilley an: „A space divorced from humanity and society provided a coherent and unitary backdrop for any analysis, since it was always the same” (Tilley 1994: 9). Raum und Orte darin dienen hier allerdings lediglich als Schauplatz für soziale Akteure und deren Handeln (Rodman 1992: 643).

Ich vertrete die Auffassung, dass im naturwissenschaftlichen, mathematischen Sinne Raum der ethnologischen Forschung nur schwer dienlich sein kann, besonders deshalb, weil unter einer solchen absoluten Perspektive das handelnde, bedeutungsgebende und wahrnehmende Subjekt ausgeblendet und ignoriert wird. Soziale Machtstrukturen und –beziehungen sowie spezifische sich wandelnde Bedeutungszuschreibungen des dynamischen kulturellen Prozesses werden dabei vernachlässigt.

In der neueren Ethnologie wird weitestgehend mit einem anderen Verständnis von Raum gearbeitet, welches darauf abzielt, die konkreten, spezifischen Lebenswirklichkeiten und –bezüge der Menschen in ihrer räumlichen Umgebung zu erfassen und zu analysieren.

Der Raum, wie er sich dem konkreten menschlichen Leben erschließt kann als erlebter oder gelebter Raum bezeichnet werden (Bollnow 2000: 18ff). Es geht um die Untersuchung von Mensch und Umwelt, als „lived experience“ (Rodman 1992: 641), welche durch kulturelle und soziale Faktoren , wie durch subjektives Empfinden, geprägt ist und wird.

Geht es hier um das Problem des konkret erlebten oder gelebten Raumes, macht es Sinn diesen vom abstrakten, mathematischen Raum abzuheben.

Was sind nun die Charakteristika dieses ge-/erlebten Raumes?

Er zeichnet sich durch einen Mittelpunkt, nämlich den Ort des/der erlebenden Menschen im Raum aus. Auch gibt es in ihm ein ausgezeichnetes Achsensystem, welches auf dem menschlichen Körper und seiner aufrechten Haltung basiert. Somit erhält man die

Richtungen vorne/hinten, links/rechts und oben/unten in jeweiliger Abhängigkeit vom menschlichen Körper.²⁴

Der ge-/erlebte Raum ist nicht neutral, er ist qualitativ differenziert. Er ist nach Bedeutung und Inhalt gegliedert. Er ist somit unstetig, d.h. es existieren sowohl scharfe Grenzen als auch fließende Übergänge. „Er ist durch Lebensbeziehungen fördernder wie hemmender Art auf den Menschen bezogen“ (Bollnow 2000: 18) und deshalb eben nicht wertneutral, da jeder Ort/Platz im Raum seine besondere Bedeutung für den/die Menschen besitzt. Beim gelebten oder erlebten Raum handelt es sich also nicht um eine vom Bezug zum Menschen losgelöste Wirklichkeit.

In der ethnologischen Literatur finden sich eine Vielzahl an Untersuchungen, die das komplexe Interagieren von Mensch und Umgebung jenseits einer überkommenen Dichotomie von Natur und Kultur analysieren.

Unter dem losen Label *Anthropology of Landscape* (Hirsch 1995) sind viele Fallbeispiele aus den verschiedensten sozialen und kulturellen Kontexten zusammengefasst, die sich mit dem Umgang, der Wahrnehmung und Interpretation der Menschen in Bezug auf ihre räumliche Umgebung oder Landschaft befassen (s. hierzu Bender 1993, 1998; Fox 1997; Feld & Basso 1996, Tilley 1994, Zukin 1991, Augé 1994, Bender & Winer 2001). Im Kontext dieser Forschungsrichtung wurde erkannt, dass es Wahrnehmungs- und Bedeutungsdiskrepanzen hinsichtlich ein und derselben räumlichen Umgebung und der darin enthaltenen Orte geben kann. Diese Diskrepanzen hängen dabei maßgeblich mit kulturellen und sozialen Faktoren zusammen. Die räumliche Umgebung der Menschen ist „constituted by differential densities of human experience, attachment and involvement“ (Tilley 1994: 11), und ist somit also alles andere als Einheitlich. Gleiche Räume spiegeln die verschiedensten Erfahrungsdichten von Menschen wieder. Sie werden unterschiedlich wahrgenommen und bewertet bezüglich der unterschiedlichen Erfahrung(en), und der differenten Ver- und Eingebundenheit der Akteure. Daraus folgt: „(...) that the meaning of

²⁴ Hierbei ist anzumerken, dass die sprachliche Bezeichnung und besonders die Nutzung dieser Richtungen und Richtungsbezeichnungen zur Orientierung und Wegfindung kulturell unterschiedlich sind. Grundlegend gibt es drei Orientierungssysteme. Das deiktische/relative oder auch egozentrische System, das intrinsische System und das absolute System. Diese drei Referenzsysteme können alleine oder auch in Kombination auftreten. Zu den kulturell spezifischen Orientierungssystemen verweise ich auf die Cognitive Anthropology Research Group at the Max Planck Institute for Psycholinguistics Nijmegen (Levinson 1991).

space always involve a subjective dimension and cannot be understood apart from the symbolically constructed lifeworlds of social actors“ (Tilley 1994: 11).

Raum hat keine substantielle Essenz in sich selbst, sondern hat nur relationale Signifikanz, welche durch Beziehungen zwischen Menschen und Plätzen kreiert werden. „What space is depends on who is experiencing it and how“ (Tilley 1994: 11). Gerade weil Raum verschieden aufgefasst, verstanden und erfahren wird, ist er ein widersprüchliches, konfliktgeladenes Medium, durch welches Akteure handeln und behandelt werden.

Rodman führt an, dass die räumliche Umgebung oder Landschaft ein multilokales Phänomen darstellt. Dazu führt sie folgendes aus:

„[A] single physical landscape can be multilocal in the sense that it shapes and expresses polysemic meanings of place for different users. This is more accurately a multivocal dimension of place. But multilocality conveys the idea that a single place may be experienced quite differently“ (Rodman 1992: 647, Zusatz C.M.).

Die Denkfigur der Multilokalität führt zu dem Schluss, dass Landschaft nicht lediglich als Handlungsbühne aufgefasst werden sollte, sondern wie Tilley es formuliert als „both medium *for* and outcome *of* action and previous histories of action“ (Tilley 1994: 23). Versteht man Raum als Medium des menschlichen Handelns, ist er sowohl als Beschränkung, als auch als Ermöglichung von soziokulturellem Handeln zu sehen.

„In dieser doppelten Bestimmung, als „Entfaltungsmöglichkeit“ und als „Widerstand“ ist (...) der Raum kein neutrales gleichbleibendes Medium, sondern in den entgegengesetzt wirkenden Lebensbezügen erfüllt von Bedeutungen, und diese Bedeutungen wechseln wiederum je nach den verschiedenen Orten und Gegenden des Raumes“ (Bollnow 2000: 20).

Die Bedeutungen und Erfahrungsdichten sind außerdem von kulturellen Faktoren bedingt. So kann beispielsweise die räumliche Umgebung eines Waldes in einer Kultur als nahrungs- und schutzspendender Lebensraum und Ort des kulturellen Ursprungs erfahren werden. In einer anderen Kultur steht der Wald eher für Gefahr, Dunkelheit und Unstrukturiertheit.

Als gelebte Erfahrung ist die räumliche Umgebung oder Landschaft der Menschen nicht statisch und passiv aufzufassen. Im Gegenteil: Durch das soziale und kulturelle Handeln

der Akteure wird sie ständig rekreatiert und reorganisiert. Als Medium des Handelns und der Bedeutungsproduktion wird sie stets von Neuem bearbeitet. Landschaft wird soziokulturell kontextualisiert und ausgehandelt. Soziokulturelle Inhalte, Vorstellungen, Werte, Normen und Bedeutungen unterliegen im Laufe der Zeit einer ständigen Veränderung, wodurch die Landschaft selbst als ein in ständigem Wandel befindlicher dynamischer Prozess verstanden werden muss (Bender 1996: 324, Hirsch 1995a: 23, Tilley 1994 : 23).

Raum ist demnach eher eine soziale Produktion oder Leistung anstatt einer autonomen, äußerlichen Realität (Lefebvre 2001). Tilley merkt an: „Having been constituted by things and places spatial relations affect the way in which they relate. In other words, there is a sociospatial dialectic at work – space is both constituted and constitutive” (Tilley 1994: 17). Raum wird hier als sozial und kulturell produziert angesehen. Raum wird konstituiert durch soziales Handeln , ist also eine soziale Produktion. Raum ist aber auch Medium für Handlung, d.h. durch ihn wird Handeln ermöglicht . Er ist konstitutiv für Handeln.

Bezogen auf mein Fallbeispiel der Skater bedeutet dies nun, dass Menschen die Skateboard fahren ihre räumliche Umgebung auf spezifische Art und Weise erfahren. Sie kreieren und rekreieren die (urbanen) Landschaften durch ihre körperliche Praxis. Die Sinngebungsprozesse durch den Akt des Skateboardfahrens offenbaren dabei eine Differenz zu anderen nicht skatenden Personen.

Die Frage welche räumlichen Dimensionen im Skateboarding eine Rolle spielen, und wie die Skater ihre räumliche Umgebung im doppelten Sinne des Wortes erfahren und erobern, wird im Zentrum des nächsten Abschnittes stehen.

4.2 Räumliche Dimensionen – erschlossener und zu erschließender Raum

Grundsätzlich lässt sich eine Unterscheidung bezüglich des zum Skaten genutzten Terrains herausstellen, die für den weiteren Verlauf dieser Arbeit besonders wichtig ist. Es lassen sich zwei Kategorien der räumlichen Rahmung der Aktivität des Skateboardfahrens unterscheiden:

Zum einen gibt es extra zu diesem Zweck geschaffenes und konstruiertes Terrain, beispielsweise *Skateparks*.

Zum anderen wird in Terrain geskatet, welches nicht ausdrücklich zu diesem Zweck existiert. Das beste Beispiel sind hier Straßen und öffentliche Plätze mit den darin enthaltenen Objekten, wie Bänke, Mauern, Geländer, Blumenkübel usw.

Stellt man diese beiden Kategorien in Bezug zu den Skatern, so kann man sagen, dass erstere einen für Skateboarder bereits erschlossenen Raum darstellt, der funktional zum Zwecke des Skateboardfahrens bestimmt ist.

Das nicht zum Skaten intendierte Terrain bildet einen für Skater zu erschließenden Raum, den sie sich durch ihre Praxis aneignen und umdefinieren.

Beide unterschiedenen Kategorien spielen für die Praxis des Skateboardfahrens eine Rolle, wobei der zu erschließende Raum den Skatern ein besonderes kreatives Moment der Aneignung und Transformation abverlangt, was wiederum seine Attraktivität und Wertigkeit unter den Akteuren erhöht. Wie gezeigt werden wird, ist dieser Akt der aneignenden Transformation eines der zentralen Elemente der Skateboardkultur.

Wie in der Geschichte des Skateboardings erkenntlich ist, lassen sich neben der eben beschriebenen Unterscheidung zwei Hauptmodi des Skateboardfahrens festmachen, wobei die jeweilige räumliche Lagerung des befahrenen Terrains ausschlaggebend ist. Zum einen gibt es das sogenannte *Vertskaten*, zum anderen das sogenannte *Streetskaten*.

4.2.1 *Vertskaten*

Vertskaten bezieht sich auf das Befahren von räumlichen Gegebenheiten, welche sich in die Höhe bzw. Tiefe ausdehnen, und sich einem 90° Winkel (unter Umständen sogar mehr) zur Horizontalen annähern. Entscheidend dabei ist, dass es meist nicht im öffentlichen Raum der Straßen und Plätzen stattfindet, sondern weitestgehend im für Skater bereits erschlossenem Raum, wie *Skateparks* oder *-hallen*.

Dennoch entwickelte sich dieser Skatemodus durch die Nutzung von Gegebenheiten, nämlich den amerikanischen Swimmingpools, die nicht zum Skateboardfahren intendiert

waren. Skatboardfahren in der Vertikalen findet heute meist in extra für diesen Zweck konstruierten Rampen statt. Es gibt aber auch Orte, an denen vertikale Konstruktionen zu finden sind, die nicht zum Skaten intendiert sind und dennoch von Skatern befahren werden. Hierzu zählen die beispielsweise die genannten amerikanischen Swimmingpools oder Pipelinekonstruktionen, sogenannte *Fullpipes*²⁵.

4.2.2 *Streetskaten*

Der zweite Skatemodus, dessen Entwicklung und Dominanz in der Skateboardwelt im Kapitel zur Geschichte dargestellt wurde, ist das *Streetskaten*. Es findet in weitestgehend horizontalem Terrain statt, wobei benutzte Hindernisse wie Mauern, Bänke, Treppen etc. miteinbezogen werden. Die grundlegende Art des Skatens in der Horizontalen ist das schlichte Fahren auf dem Skateboard. Dies findet meist im öffentlichen Raum statt, wie zum Beispiel auf Straßen, Gehwegen, Schulhöfen, Parkplätzen etc. Das Skateboard wird als Fortbewegungsmittel genutzt, um von A nach B zu gelangen oder es wird einfach um des Spaßes Willens gefahren. Die Fähigkeit kontrolliert auf dem Brett zu fahren und zu lenken ist die Grundvoraussetzung, um Tricks mit dem Skateboard zu vollführen, die einen zentralen Faktor beim *Streetskaten* darstellen und mittels derer sich die Skater ihre räumliche Umgebung erschließen.

Das *Streetskaten* im für die Skater zu erschließenden, öffentlichen Raum hat in der Skateboardwelt einen besonderen Stellenwert. Die hohe Wertigkeit dieses Skatemodus ist beispielsweise daran zu erkennen, dass auf den Titelseiten der mir zu Verfügung stehenden Skateboardmagazine vorwiegend Momentaufnahmen aus dem Bereich des *Streetskatens* abgebildet sind. Beim *Monster Skateboard Magazine* im Jahrgang 2003 war dies bei acht von zwölf Ausgaben der Fall. Beim *Boardstein* zieren von 27 Ausgaben insgesamt 16 Fotos aus diesem Bereich die Titelseite. Ein weiteres Indiz für den hohen Stellenwert ist die Tatsache, dass in den heutigen *Skatevideos* maßgeblich *Streetskaten* im öffentlichen Raum gezeigt wird. Das *Streetskaten* im für Skateboarder zu erschließenden Raum

²⁵ Eine ganze Röhre (im Unterschied zur *Half-Pipe*) in der die Skater über die Vertikale hinaus fahren können.

impliziert einen dynamischen Prozess der Aneignung, den ich im Anschluss ausführen werde.

4.3 Raumaneignung, Transformation, Umdefinition

Wie in den einleitenden Worten zu diesem Kapitel bereits erwähnt, ist die Aneignung und Umdefinition von Raum durch die Skater meiner Ansicht nach das zentrale Element im Skateboarding.

Der Akt der aneignenden Raumtransformation ist bereits in der geschichtlichen Entwicklung des Skateboardings zu erkennen.

Skateboardfahren ist die Übertragung und Weiterentwicklung der Bewegungsabläufe des Surfens. Aus der Aktivität des Surfens im Ozean wurde *side walk surfing* auf dem Land. Aus Ozeanwellen wurden vom Menschen kreierte Wellen aus Beton und Teer. Aus dem Gleiten auf dem Wasser wurde das rollende Gleiten auf Straßen, Wegen und Plätzen an Land. Dazu Borden:

„The modernist space of suburbia was found, adapted and reconceived as another kind of space, as a concrete wave” (Borden 2001:33).

Die Entwicklung vom Surfen zum Skateboardfahren, aus Wasser wird Land:

Surfing: space = ocean wave → → Skateboarding: space = concrete wave

natural

constructed

1st nature

2nd nature

Was vorher (besonders aus Sicht der damaligen Surfer) eher beschränkend, kalt, feindlich und böse war, also die vom Menschen kreierte, geplante und gebaute Umwelt, ist nun fördernd, einladend, nutzbar und ein alternativer Raum für Freude, Leben und Leidenschaft. „This was an attempt to produce from second nature those things which become scarce in capitalism: first nature, air, water, land, light” (ebd:33).

So erschließen sich die Skateboarder seit dieser Zeit die vom Menschen geschaffene architektonische Umwelt.

Die heutige moderne Variante des *Streetskatens* findet weitestgehend im urbanen Raum statt. Die für Skateboarder relevanten Orte, sogenannte (*Skate-*)*Spots* und dort befindliche Objekte wurden ursprünglich nicht zum Skaten konstruiert. So erfordert Skateboardfahren zunächst einmal eine spezielle Wahrnehmung oder ein Erkennen der räumlichen Gegebenheiten und der nutzbaren Objekte darin, wobei diese spezifische Wahrnehmung und Fähigkeit des Erkennens mit längerer Zugehörigkeit und Teilnahme im sozialen Feld Skateboarding stets erweitert und verfeinert wird.

Skatespots und die dort genutzten *Obstacles* im Kontext des *Streetskatens* im zu erschließenden Raum entstehen als solche erst durch die Praxis des Skateboardfahrens, also in der Umdeutung ihrer zugeordneten Funktion. So dient zum Beispiel der Marktplatz einer Stadt in der Regel dem ökonomischen Austausch von Waren. Skateboarder definieren durch ihre Aktivität diesen Marktplatz zum *Skatespot* um. Aus der Sitzbank vor dem Brunnen wird durch die Ausführung von Tricks mit dem Skateboard an dieser Bank ein *Obstacle*.

Die für Jugend- und Subkulturen typische Technik der *bricolage* wird von den Skatern auf die räumliche Umgebung der (städtischen) Architektur und die maßgeblich vom Menschen gestaltete Umwelt ausgeweitet.

Der Begriff *bricolage* stammt aus dem Französischen und kann im weiten Sinne als Basterei übersetzt werden. Ein *bricoleur* ist demnach ursprünglich eine Art Faktotum, welches improvisierte technische Lösungen für die verschiedensten kleineren Reparaturarbeiten findet (Barnard & Spencer (1996) 2001: 597). Die Verwendung des Begriffes *bricolage* in der Ethnologie geht auf den französischen Begründer der strukturalen Anthropologie Lévi-Strauss zurück (Lévi-Strauss 1976: 16-35), der den Begriff in Bezug auf sogenannte traditionelle Gesellschaften verwendet. Mittels des Prozesses der *bricolage* setzen die Angehörigen dieser Gesellschaften ihre mythologischen Systeme in direkten Zusammenhang mit konkret in der Natur vorfindbaren Elementen. Dabei entsteht ein mythologisches Denksystem, welches aus vielen verschiedenen improvisierten Kombinationen gebildet wird und durch (Re-)Kombination innerhalb der

Strukturen des Mythos beliebig erweiterbar ist. Durch diese 'Bedeutungsbastelei' wird die vorfindbare Welt transformiert und ein sinnhafter Zusammenhang zwischen der natürlichen Umwelt und dem täglichen Leben der Menschen hergestellt.

In Zusammenhang mit der Untersuchung sogenannter moderner Gesellschaften verwendet John Clarke *bricolage* als einer der ersten im Hinblick auf Stile jugendlicher Subkulturen. In seinem bekannten Aufsatz zur Stilschöpfung und Gruppenidentität dieser Subkulturen definiert er den Begriff als „(...)the re-ordering and re-contextualisation of objects to communicate fresh meanings, within a total system of significances, which already includes prior and sedimented meanings attached to the objects used“ (Clarke 1976: 177).

Während die mythische Bastelarbeit im Sinne von Lévi-Strauss, auf die Rekombination der semantischen Elemente des Mythos beschränkt bleibt, bezieht sich die Bastelei subkultureller Stile maßgeblich auf materielle Objekte und kulturelle Formen (Clarke 1979: 133ff; Hebdige 1979: 100ff). Dazu zählen beispielsweise Musik, Kleidung, Frisuren und alle möglichen verfügbaren Konsumwaren. Durch „distinctive rituals of consumption“ (Hebdige 1979: 103) artikulieren jugendliche Subkulturen ihre internen Bedeutungen. Die britischen *Mods* verwandelten beispielsweise ein weitverbreitetes und allgemein akzeptiertes Transportmittel, den Motorroller, im Sinne der *bricolage* in ein Symbol der Gruppenolidarität und des Spaßes. Auch das Aufgreifen konventioneller Insignien der Geschäftswelt, wie Anzüge, Krawatten, kurze Haare etc. durch die *Mods*, stellt einen Prozess der *bricolage* dar. Den ursprünglichen Bedeutungskonnotationen im Kontext der Geschäftswelt wie Effizienz, Ambition oder Unterordnung unter Autoritäten wird zuwidergelaufen und die Stilelemente werden in den eigenen ästhetisierten Bedeutungszusammenhang der Subkultur gesetzt (Hebdige 1979: 104).

Die Technik der *bricolage* ist das, was de Certeau als „sekundäre Produktion“ (de Certeau 1988: 14) bezeichnet und ist im spezifischen Umgang mit kulturellen Formen aller Art verborgen. Die Akteure suchen sich aus dem Gegebenen spezifische Elemente und Teile heraus, um diese in einen neuen Bedeutungs- und Funktionszusammenhang zu stellen. Dazu zählt auch der spezifische Umgang der Skater mit räumlichen, architektonischen Gegebenheiten.

Ein aktuelles Beispiel aus dem Bereich des modernen *Streetskatens*, welches den Prozess der *bricolage* als produktiven Akt der aneignenden Transformation durch die Praxis der Skater anschaulich verdeutlicht, ist die Benutzung von Treppengeländern durch Skateboarder (vgl. Abb.10 im Anhang).

Skater sind oft an Plätzen anzutreffen, an denen sich Treppen befinden, die sie zum Ausführen verschiedenster Trickvariationen nutzen. Die Treppengeländer verdienen dabei besondere Aufmerksamkeit. Treppengeländer oder Handläufe haben die ursprüngliche Funktion, Menschen dabei zu unterstützen, die Treppe sicher und unbeschadet herauf oder herunter zu gelangen. Beim sogenannten *Handrailskatens* dreht sich Sinn und Funktion des Treppengeländers geradezu in sein Gegenteil um. Der Skater springt mit seinem Brett darauf, um daran einen *Grind* oder *Slide* zu vollziehen. Aus dem Gelände, welches zur Sicherheit dient, wird durch die kreative Aktion des Skateboarders ein Objekt des Spaßes, der Selbsterprobung und –inszenierung, und besonders eines des Risikos. *Handrailskatens* ist sehr risikoreich und Verletzungen sind keine Seltenheit. Zur Anfangszeit des *Streetskatens* wurden Geländer besprungen, die sich an 2-6 stufigen Treppen befinden, heute können das auch schon mal um die 30 Stufen sein und die Grenzen verschieben sich stetig nach oben.

Dieses Beispiel zeigt, wie durch Skateboarding der funktional durchgeplanten und kontrollierten Umwelt ein aktiv und kreativ handelndes Moment entgegen gesetzt wird.

Das Treppengeländerbeispiel ist dabei nur eines unter vielen, um den Prozess der Raumaneignung mit den genannten theoretischen Konzepten zu fassen. Vor dem gleichen Hintergrund sollen nun weitere konkrete Vorgehensweisen der Raumaneignung durch Skateboarder expliziert werden.

4.4 Taktiken der Raumaneignung

Der Skater interagiert mit seiner Umwelt, nutzt die Gegebenheiten als Plattform der performativen Auseinandersetzung mit diesen und mit sich selbst. Allerdings, und das ist der ausschlaggebende Punkt, ist im Akt des *Streetskatens* im öffentlichen Raum impliziert, dass sich der Skateboarder das Terrain, welches er nutzt, über seine Bewegung körperlich aneignet. Der ursprünglich intendierten Funktion wird zuwidergelaufen und der Raum wird für eigene Zwecke genutzt oder nutzbar gemacht. Dazu werden die

verschiedensten Taktiken²⁶ eingesetzt: Zum Beispiel werden Kanten und Oberflächen der *Obstacles* mit Wachs eingerieben, um eine bessere Gleitfähigkeit zu erlangen. Auch das Auslegen von Holzplatten oder ähnlichem auf rauem Untergrund im Anlauf- oder Landebereich des Hindernisses ist eine Maßnahme, mit der sich Skater ihre Umwelt erschließen. Andere bringen sich Besen mit, um den zu Bereich für Anfahrt und Landung der Tricks von Sand, Kies oder Steinen zu befreien. Bisweilen nehmen Skater sogar bauliche Veränderungen an den Plätzen vor, an denen geskated wird. Beispielsweise werden Unebenheiten mittels Mörtel oder Zement ausgeglichen (Keil 2004: 106) oder bestimmte störende Elemente wie Mülleimer oder Lampen entfernt.

Die *Spots* an sich unterscheiden sich aufgrund spezifischer Merkmale. Daraus ergeben sich bestimmte Taktiken und Vorgehensweisen der Skateboarder, um diese Plätze zu nutzen.

Die Aneignung ist meist temporär begrenzt, d. h. eben so lange, wie sich Skater an einem bestimmten *Spot* aufhalten.

Skateboarder nutzen zentrale Plätze in der Stadt, aber oft gerade eben solche, die etwas abgelegener oder versteckter sind. Solche „left over spaces of modernist planning“ (Borden 2001: 188) sind beispielsweise unter Brücken oder in Gewerbegebieten zu finden.

Es gibt *Skatespots*, die regelmäßig von Skatern frequentiert werden und die oft auch als Treffpunkte für weitere Unternehmungen fungieren (Beispiele hierfür: Der Vorplatz des Domes in Köln, die so genannte „Dom-Platte“; *LovePark* in Philadelphia; Philharmonie und Nationalgalerie in Berlin, das Schloss in Karlsruhe; Das „Ei“ vor dem Hauptbahnhof in Stuttgart u.v.m.).

Andere *Spots* werden seltener genutzt. Gründe hierfür können unterschiedlich ausfallen. Es existieren Orte an denen nur zu bestimmten Zeiten geskated werden kann, da sonst Konflikte mit Passanten, Gebäudeinhabern und –nutzern etc. vorprogrammiert sind. An der Karlsruher Universität gibt es einen beliebten *Skatespot*, ein Innenhof mit Treppen und Mauern, an dem Skateboarding ausdrücklich verboten ist, was durch das Anbringen von Verbotsschildern deutlich gemacht wurde. Anfangs zeigte sich der Hausmeister und teilweise auch die Polizei bestrebt, diese Regelung auch durchzusetzen. Über die Zeit hat

²⁶ Taktiken beschreiben nach de Certeau (1988) „(...) ein Kalkül, das nicht mit etwas Eigenem rechnen kann (...)“ (de Certeau 1988: 23), d.h. taktisches Handeln muss mit dem Vorhandenen spielen, um günstige Gelegenheiten zu schaffen und diese zu nutzen.

es sich dann allerdings ergeben, dass Skater dort nur noch am Wochenende ihrer Beschäftigung nachgehen und weitestgehend geduldet werden.

In Parkhäusern, auf Supermarktparkplätzen, vor Kaufhäusern kann oft nur nach Ladenschluss oder Nachts geskatet werden.

Es existieren *Spots*, die weiter außerhalb der Stadtzentren liegen und nur zu bestimmten Jahreszeiten oder Wetterbedingungen zugänglich oder befahrbar sind. Zusätzlich gibt es sogenannte *Secret Spots*, von denen nur bestimmte Personen wissen. Unter diese beiden Kategorien sind beispielsweise Wasserreservoirs und Überlaufbecken, ausgetrocknete Flussbetten und betonierte Wasserzuläufe einzuordnen. In der Umgebung vieler Städte gibt es solche Orte, sie müssen nur entdeckt werden. Beispielhaft nenne ich hier eine städtische Klärwerkanlage in der näheren Umgebung von Karlsruhe. Dort befindet sich ein betoniertes Überlaufbecken, das am unteren Ende mit einer Rundung (*Transition*) an einer senkrechten Wand abschließt. Diese *Transition* bietet den Skatern die Möglichkeit, die Wand mit dem Skateboard zu bearbeiten und dort die verschiedensten Bewegungsmanöver und Tricks zu vollführen. Um Zugang zu diesem Ort zu erlangen, müssen die Skateboarder besondere Anstrengungen und Risiken in Kauf nehmen. Das Gelände ist weitläufig eingezäunt und Unbefugten ist der Zutritt unter Androhung von rechtlichen Konsequenzen untersagt: Das dortige Skaten ist also als explizit illegal einzustufen. Weiterhin ist der Weg zum besagten Becken unwegsam und nicht gerade ungefährlich. Hat man einen Grünstreifen aus Brennesseln und Dickicht hinter sich, steht man vor einem schulterhohen Zaun, hinter welchem sich ein mehrere Meter tiefer und breiter Wasserkanal befindet. Hat man diesen Zaun überwunden, steht man auf einer ca. 25 cm breiten Mauer, an die ein breites Rohr anschließt, über das man balancierend zum anderen Ende des Wasserkanals gelangt. Von hier aus ist das „Objekt der Begierde“ bereits zu erblicken, allerdings muss man sich nun ein ganzes Stück über „freies Feld“ bewegen, um in das Becken hinabsteigen zu können. Dabei besteht besonders die Gefahr, von den Mitarbeitern der Kläranlage gesehen zu werden, was aber, um den Konsequenzen zu entgehen, unbedingt zu vermeiden versucht wird. Hat man endlich das Ziel erreicht, besteht natürlich ständig die Gefahr, entdeckt zu werden, weshalb sich die Skater meist im Voraus einen Fluchtplan und –weg zurechtlegen. Über eine solche Situation meinte einer meiner Schlüsselinformanten zu mir:

„Wenn Du mit mehreren Leuten an einem illegalen Spot fährst und ihr dann abhauen müsst (...) Nie alle zusammen in die gleiche Richtung flitzen! Immer aufteilen und in verschiedene Richtungen abhauen! So ist die Chance am geringsten, dass einer erwischt wird. Die wissen dann nämlich erst mal gar nicht wem sie überhaupt hinterher rennen sollen“ (eigenes Interview mit M.S. am 24.01.04).

Man sieht, dass einige Anstrengung in Kauf genommen wird, um diesen Ort mit dem Skateboard zu erschließen.

Der besagte *spot* kann allerdings nicht immer genutzt werden. Besonders im Winter, oder zu Jahreszeiten mit hohen Niederschlagsmengen, steht dieses Becken voller Wasser und ist daher nicht mit dem Skateboard befahrbar. Hinzu kommt, dass nur relativ wenige Skater im Raum Karlsruhe diesen Ort kennen. Zum einen aufgrund seiner Abgelegenheit und relativ schweren Zugänglichkeit. Zum anderen wird das Wissen über diesen Ort bewusst zurückgehalten, um seine Exklusivität zu wahren. Dazu die Anmerkung des bereits oben zitierten „wissenden“ Karlsruher Skateboarders:

„Wenn zu viele Leute von so einem geilen Spot erfahren, führt das letztendlich dazu, dass man da irgendwann gar nicht mehr fahren kann. Die Klärwerksleute sind ja auch nicht von gestern. Und wenn da jeden Tag Typen über die Zäune klettern kriegen die das auch früher oder später spitz und dann ist Schluss mit Secret Spot. Kann dann auch ganz schnell teuer werden. Mit einer Anzeige wegen Hausfriedensbruch und so Sachen, ist keine angenehme Sache“ (eigenes Interview mit M.S. am 24.01.04).

All diesen genannten *Skatespots*, von denen ich eine sehr begrenzte Auswahl vorgestellt habe, ist gemein, dass sie ausdrücklich nicht zum Skaten geschaffen wurden. Ihre intendierten Bedeutungen und Funktionen mögen vielfältig sein, liegen aber sicherlich nicht darin, einer Person auf einem Brett mit vier Rollen darunter als „Spielplatz“ zu dienen. Nach den konkreten empirischen Beispielen der Taktiken der Raumeignung, wende ich mich nun einer theoretischen Herangehensweise bezüglich des skizzierten Verhaltens der Skateboarder zu.

4.5 Das Spannungsverhältnis zwischen Disziplinierung und Antidisziplin

In diesem Abschnitt will ich die Frage beantworten, wie die Skater sich den (Stadt-)Raum erobern. Dabei geht es, wie zu zeigen sein wird, um ein Spannungsverhältnis von Disziplinierung und Möglichkeiten der Antidisziplin (Ehni 1998: 117). Die beiden Theoretiker, die sich mit den Eckpunkten meines Ansatzes auseinandersetzen sind die beiden französischen Sozialwissenschaftler Michel Foucault und Michel de Certeau. In den folgenden Ausführungen geht es mir in erster Linie darum, die Grundfiguren und -gedanken der beiden Theoretiker wiederzugeben, um sie für mein Fallbeispiel der Skateboarder fruchtbar zu machen. Dadurch soll die Praxis der Raumeignung der Skater theoretisch interpretiert werden.

In *Überwachen und Strafen: Die Geburt des Gefängnisses* (Foucault 1994) stellt Foucault die Entwicklung der Bestrafungs-, Kontroll- und Gefängnisstrukturen dar. Seine Untersuchung zeigt, dass an die Stelle der physischen Repression und Marterung der Übeltäter im Zuge der geschichtlichen Entwicklung deren bis ins Detail gehende Disziplinierung trat.

Sein besonderes Interesse liegt dabei bei den Disziplinierungstechniken der modernen abendländischen Gesellschaften, die einer „Mikrophysik der Macht“ (Foucault 1994: 40, 178) unterliegen und diese Gesellschaften zu Disziplinargesellschaften machen.

Die westlichen Gesellschaften funktionieren nach Foucault durch eine detailreiche Maschinerie der Macht. Das Ordnungssystem der Macht, bzw. die Unterwerfung der Gesellschaftsmitglieder wird dabei durch ein System von Überwachen und Strafen geregelt, wodurch die Disziplinierung und Ordnung der Gesellschaft gewährleistet werden soll.

Was ist nun Disziplin, bzw. die Disziplinen?

Foucault beschreibt Disziplin(en) folgendermaßen: „(...) Methoden, welche die peinliche Kontrolle der Körpertätigkeiten und die dauerhafte Unterwerfung ihrer Kräfte ermöglichen und sie gelehrig/nützlich machen, kann man die Disziplinen nennen“ (ebd.: 175).

Es geht dabei um eine unauffällige „(...) Zwangsausübung, die über die Vorgänge der Tätigkeit genauer wacht als über das Ergebnis und die Zeit, den Raum, die Bewegungen bis ins kleinste codiert“ (ebd.: 175). Ziel der Disziplin ist die Herstellung von effektiv einsetzbaren, das System tragenden, ertragreichen Individuen. Auf sogenannte westliche

(post-)moderne Gesellschaften bezogen, ist das dominante System, welches meiner Ansicht nach durch effiziente Disziplinierung der Individuen getragen und vorangetrieben werden soll und alle Gesellschaftsbereiche durchdringt, das des Kapitalismus.

Eine eingehende Metapher oder ein Grundmodell, um das Funktionieren der Disziplinargesellschaft zu verdeutlichen ist das ideale Gefängnis, das vom britischen Philosophen und Juristen Jeremy Bentham entworfene *Panopticon*. Die architektonische Umsetzung dieses idealen Überwachungsapparates sieht wie folgt aus:

„(...) an der Peripherie ein ringförmiges Gebäude; in der Mitte ein Turm, der von breiten Fenstern durchbrochen ist, welche sich nach der Innenseite des Ringes öffnen; das Ringgebäude ist in Zellen unterteilt, von denen jede durch die gesamte Tiefe des Gebäudes reicht; sie haben jeweils zwei Fenster, eines nach innen, das auf die Fenster des Turmes gerichtet ist, und eines nach außen, so dass die Zelle auf beiden Seiten von Licht durchdrungen wird. Es genügt demnach, einen Aufseher im Turm aufzustellen und in jeder Zelle (...) einen Sträfling (...) unterzubringen“ (Foucault 1994: 256f).

Die ideale Überwachung von vielen durch wenige, bzw. durch einen, dessen radikalste Durchführung der von Orwell in 1984 entworfene „Big Brother“ ist, ermöglicht eine durchgehende Disziplinierung aller zu Kontrollierenden. Letztendlich entwickelt dieses Disziplinierungsmodell des *Panoptismus* sein volles Potential dadurch, dass ein Gefühl des ständigen Kontrolliertwerdens besteht, selbst wenn kein Überwacher „im Turm“ anwesend sein sollte. Die stetige Angst des Gesehenwerdens, ermöglicht so die Verhaltenskontrolle der Überwachten, wobei letztendlich kein Überwacher anwesend sein muss (oder zumindest nicht dauerhaft), da sich die Überwachung durch die Angst des Gesehenwerdens ins Innere der zu Überwachenden verlagert und so ihr Verhalten diszipliniert.

Foucault sieht im *Panopticon* oder besser gesagt im *Panoptismus*, als Prinzip der Disziplinargesellschaft, den Kern und Ausdruck eines (neuen) Gesellschaftsmodells. Aus der Gesellschaft des Schauspiels, in der gefoltet und gemartert wird, wird eine Überwachungsgesellschaft die durch detailreiche Disziplinierung ihrer Individuen charakterisiert ist.

Die gesellschaftliche Etablierung der Disziplinierungsmacht beschreibt Foucault anhand der geschichtlichen Entwicklung nicht nur der Gefängnisse, sondern auch anhand der Entwicklung von Institutionen, wie des Militärs, Krankenhäuser, Schulen und Fabriken,

wobei die Techniken der Disziplinierung auf den gleichen grundlegenden, Faktoren basieren.

Diese Techniken der Disziplinierung enthalten folgende Elemente, die grundlegend mit räumlichen Prinzipien in Zusammenhang stehen:

„Die Disziplin macht sich zunächst an die Verteilung der Individuen im Raum“ (Foucault 1994: 181). Dies geschieht durch vier miteinander in Zusammenhang stehende Mechanismen (ebd.: 181-191):

Als erstes ist die Klausur; d.h. die, architektonische Abschließung des Raumes, zu nennen. Zweitens, die Parzellierung des Raumes. Jedem Individuum wird sein spezifischer Platz zugeordnet.

Ein dritter Mechanismus ist die Zuweisung von Funktionsstellen, um einen nutzbaren Raum zu schaffen, d.h. jeder Platz im Raum wird mit einer funktionalen Bedeutung versehen.

Des weiteren erfolgt eine Zuweisung von klassifizierenden Rängen, sowohl bezüglich des Raumes, als auch bezüglich der darin zu verteilenden Individuen.

Die Kontrolle des Raumes vollzieht sich durch diese Mechanismen und „Indem sie die Zellen, die Plätze und die Ränge organisieren, fabrizieren die Disziplinen komplexe Räume aus Architektur, Funktionen und Hierarchien. (...) Es handelt sich um Mischräume: sie sind real, da sie die Anlage der Gebäude, der Säle, der Möbel bestimmen; sie sind ideal, weil dieser Anordnung Charakterisierungen, Schätzungen, Hierarchien entsprechen“ (Foucault 1994: 190).

Im Übrigen erstreckt sich die Disziplinierung nicht nur auf den Raum, sondern auch auf die minutiöse Zergliederung der Zeit und der Zeitrhythmen (ebd.: 192ff).

Die Durchdringung der Gesellschaft durch die Mechanismen der Disziplinierung zeichnet Foucault anhand der geschichtlichen Entwicklung von Institutionen, wie des Militärs, der Gefängnisse, der Fabriken, der Krankenhäuser, der Schulen und was für diese Arbeit eine besondere Rolle spielt, der Stadt nach.

Ich beziehe mich hier explizit auf seine Ausführungen zur „verpesteten Stadt“ (Foucault 1994: 251-256) des ausgehenden 17. Jahrhunderts. Foucault beschreibt die damaligen Versuche, die Pest mittels eines nahezu lückenlosen Netzes der Kontrolle, Registrierung

und Überwachung nicht nur der kranken Bevölkerung der Stadt einzudämmen und zu bannen. Foucault geht darauf ein, wie die Unterwerfung unter die Disziplin und ihre Überwachung zu einer fraglosen und unhinterfragten Normalität wird, wenn es darum geht, die Stadt vor der Pest zu schützen und das Absinken in die Unordnung zu verhindern.

„Die verpestete Stadt, die von Hierarchie und Überwachung, von Blick und Schrift ganz durchdrungen ist, die Stadt, die im allgemeinen Funktionieren einer besonderen Macht über die individuellen Körper erstarrt – diese Stadt ist die Utopie der vollkommen regierten Stadt/Gesellschaft. Die Pest (jedenfalls die zu erwartende) ist die Probe auf die ideale Ausübung der Disziplinierungsmacht. (...) Im Hintergrund der Disziplinierungsmodelle steht das Bild der Pest für alle Verwirrungen und Unordnungen“ (Foucault 1994: 255).

Diese Idee der „sauberen Stadt“ sowie die Utopie einer disziplinierten Gesellschaft, lässt sich meines Erachtens für die aktuelle Analyse des Umgangs der Skater mit dem (öffentlichen) Stadtraum fruchtbar machen.

Was zeichnet nun eine heutige, moderne Stadt aus und inwiefern lassen sich hier Foucaults Mechanismen der Disziplinierung festmachen?

In einer Stadt sind nahezu alle Bereiche funktional gegliedert. So genannte öffentliche Bereiche sind nur bestimmten Personengruppen oder der Allgemeinheit nur zu bestimmten Zeiten zugänglich (Verwaltungsgebäude, Museen, Bibliotheken, Kaufhäuser etc.). Stadtviertel oder -teile sind funktional gegliedert (Wohnbezirke, Gewerbegebiete, Einkaufsviertel etc.) Durch die hierarchische und funktionale Zergliederung des Stadtraumes wird auch das Verhalten der in ihm lebenden und sich bewegenden Menschen reguliert und diszipliniert. Straßen und Wege zeigen einem an, wie und wo man sich zu bewegen hat. Ampeln und Verkehrszeichen codieren erwünschtes und unerwünschtes Verhalten. Das Vorhandensein einer Bank zeigt an, dass Verweilen und Ausruhen an dieser Stelle erwünscht ist, während dies an anderen Orten zu Unmut und Sanktionen führen kann (beispielsweise ein Picknick auf einer Verkehrsinsel oder im Parkhaus). Missbilligt wird alles, was den intendierten funktionalen Ablauf der urbanen Funktionsstellen behindert, beeinträchtigt oder sich diesem entzieht.

Dieses Ideal der „sauberen“ und geordneten Stadt, wie es nicht nur in panoptischen Bildern, Modellen und Entwürfen der Stadtplaner aufzufinden ist, existiert auch konkret in architektonischen Gebilden und Gebäuden, wie öffentlichen Plätzen, Theatern,

Kunstobjekten, Treppen etc.: Die Gebäude und Objekte sind zweckbestimmt für Verwaltung, Konsum, Unterhaltung, Bildung u.s.w.

Skaten ist an solchen Orten meist unerwünscht, oder sogar verboten. So ist das Verbotsschild an der Karlsruher Universität die Repräsentation der Idee der sauberen Stadt und der Disziplinierungsmacht. Skater durchbrechen die vorherbestimmte Funktionalität der architektonischen Gegebenheiten, sie „verpesten“ also die Idee der sauberen, geordneten Stadt. Sie unterlaufen, wenn auch nur zeitlich begrenzt, die Bestrebungen der Disziplinierungsmacht und werden daher oft als gefährliche und gefährdete Störenfriede betrachtet, die es unter Kontrolle zu bringen gilt.

Dazu gibt es verschiedene Strategien. Neben dem bereits genannten Verbot des Skatens an bestimmten Plätzen, welches durch Hinweisschilder gekennzeichnet ist, oder durch Polizei Wachdienste und Sicherheitsbeamte durchgesetzt werden soll²⁷, wird von Gebäudeinhabern und Stadtverwaltungen vielerorts dazu übergegangen, *Skatespots* so umzugestalten, dass dort nicht mehr Skateboard gefahren werden kann. Blöcke, Kübel oder Ketten werden gezielt so platziert, dass die *Obstacles* nicht mehr genutzt werden können. Raue und unebene Bodenoberflächen wie Sand, Kiesel, Kopfsteinpflaster etc. werden an spezifischen Orten positioniert, um das Rollen zu verhindern. Verbreitet sind auch sogenannte *Skatestopper*, die auf von Skatern genutzte Objekte montiert werden. Das sind beispielsweise Metallkugeln oder –spitzen, die an Mauern, Blöcken oder Handläufen angebracht werden, um *Slides* und *Grinds* unmöglich zu machen. Solche Anti-Skate-Maßnahmen finden eine weite Verbreitung „in urban squares and building frontages worldwide“ (Borden 2001: 254).

Meines Erachtens kann auch die Schaffung von öffentlichen *Skateparks* durch Stadtverwaltungen als Strategie der Disziplinierung der Skater interpretiert werden. Durch die Einrichtung von Funktionsstellen oder –plätzen, wird versucht, die Skater von unerwünschten Orten, die einer anderen Funktion dienen sollen, fernzuhalten. Dort stören sie nicht, sind auf einem Fleck konzentriert und somit gewissermaßen diszipliniert und kontrollierbar.

²⁷ In vielen Städten Amerikas ist Skateboardfahren in der Öffentlichkeit gesetzlich untersagt und bei Verstößen hat man mit einem Strafzettel von 75-100 US\$ und/oder der Konfiszierung des Skateboard zu rechnen (Borden 2001: 250). In Europa ist dies weitestgehend (noch?) nicht der Fall. Allerdings gibt es auch hier Beispiele, wo Skateboarden aus der Öffentlichkeit gesetzlich verbannt wurde. In Norwegen wurde dies 1979 landesweit durchgesetzt und erst in den frühen 1990 wurde Skaten wieder legal (Borden 2001: 250).

Zum bis jetzt aufgezeigten Prinzip der alles durchdringenden Disziplinierungsmacht, wie es von Foucault gezeichnet wird, lässt sich in der Literatur eine Ergänzung oder ein „Paßstück“ (Ehni 1998: 118) finden, was es den Individuen erlaubt, die gesellschaftlichen Disziplinierungsmechanismen zu unterlaufen. Ich spreche hier von de Certeaus Ansatz einer *Kunst des Handelns* (de Certeau 1988). Er fragt danach, wie es Individuen und Gruppen einer Gesellschaft gelingt, sich nicht auf diese überwachende Disziplinierung reduzieren zu lassen (de Certeau 1988: 16). Damit durchbricht er die relative Starrheit des foucaultschen Bildes von der Disziplinierung, der man nicht entrinnen kann.

De Certeau untersucht alltägliche Praktiken und Handlungsweisen in der populären Kultur. Die Möglichkeit der alles durchdringenden Disziplinierungsmacht zumindest teilweise zu entgehen, mit ihr zu spielen und sie zu unterlaufen, erkennt er in den mannigfaltigen Praktiken des alltäglichen Handelns. Dabei will er zeigen, dass die Verbraucher oder Konsumenten, die zwar den Status von Beherrschten haben, aber durchaus nicht nur lediglich passiv oder angepasst sind, denn: „Das Alltägliche setzt sich aus allen möglichen Arten des Wilderns zusammen“ (de Certeau 1988: 12).

Die alltäglichen Praktiken, in meinem Fall das Skateboardfahren, in Form von Listen und Finten, von unauffälliger Kreativität und glücklichen Einfällen, bilden ein „Netz der Antidisziplin“ (de Certeau 1988: 16). Ein solches Netz bildet sich mit, zwischen und gegen die Raster der Überwachung aus. Die Praktiken und Taktiken der Antidisziplin wuchern unterhalb der Bündnisse der privilegierten Macht (ebd.: 185). Ihre Rationalität ist in die praktische Vernunft zum flüchtigen Handeln im Hier und Jetzt hineinverwoben. Diese praktische, taktische Vernunft versucht den eigenen Vorteil im Fluge zu erhaschen, sie wartet auf die günstige Gelegenheit und nutzt die Gunst des Augenblicks. So wird an bestimmten Orten eben nur zu bestimmten Zeiten, beispielsweise nach Ladenschluss Skateboard gefahren. Beim Skateboardfahren durch die Stadt sind die Skater stets auf der Suche nach neuen herausfordernden *Spots* und *Obstacles*. So werden ständig neue Möglichkeiten entdeckt, die zum Verweilen und Skaten einladen, bevor die Fahrt fortgesetzt wird. Immer in Bewegung sein, immer auf der Suche, so könnte das Motto der Skater zusammengefasst werden.

Dort wo die Stadt im Hier und Jetzt als Tatsache gelebt wird, ergibt sich schnell ein Konflikt mit dem abstrakten Konzept der „sauberen“ Stadt. Die Skater füllen mit ihren Handlungen den jeweiligen Platz und „verunreinigen“ dabei die Idee des „sauberen“, funktionalen Konzeptes Stadt. Die Skater unterwerfen sich während ihrer Praxis also nicht ohne weiteres einer allgemeinen Disziplinierungsmacht.

In den Bewegungen der Akteure auf dem Skateboard vollzieht sich eine „sinnliche Eroberung urbaner Räume“ (Ehni 1998: 120). Das Skaten fordert die Ausübenden heraus, füllt sie aus und gibt ihrer Welt einen Sinn. Dabei wird der ganze Körper mit all seinen Sinnen angesprochen und gefordert. Im kreativen Umgang mit der Architektur des (öffentlichen) Raumes im Sinne des *bricolage*-Konzeptes als produktiver Akt, vollzieht sich durch die Aktivität des Skateboardfahrens eine Transformation von „(...) leblosen Objekten in lebendige Landschaften“ (Hitzler 2001:88), welche die Skater durch ihre Aktivität erschaffen. Die eigentliche Aneignung oder Transformation des urbanen Raumes erfolgt beim Skaten nicht lediglich über visuelle Wahrnehmung, sondern durch die Bewegung im Raum und durch die Interaktion mit Objekten in der Bewegung mit dem Skateboard. Durch Bewegung schafft der Mensch eine Beziehung zwischen sich und der Welt, woraus eine spezifische Art der Wahrnehmung entsteht, sowohl auf sich selbst, als auch auf die Welt bezogen. Folglich ist die subjektive Wahrnehmung der (Um-)Welt von der spezifischen Raumnutzung abhängig. „(...) the editing tool is here not eye, camera or tourist coach but motile body“ (Borden 2001:219), natürlich in Verbindung mit dem Skateboard. So entsteht eine multisensuelle Erfahrung der befahrenen Landschaft. Tilley beschreibt diese multisensuelle Erfahrung der Landschaft in einem Gespräch mit Bender folgendermaßen: „What I mean is that it’s synesthetic, an affair of the whole body moving and sensing – a visionscape but also a soundscape, a touchscape, (...) a multisensory experience“ (Bender 1998: 81).

Beim Skaten werden die verschiedenen Sinne der Ausübenden angesprochen und gefordert. Der gesamte Körper mit seinem senso-motorischen Apparat ist dabei im Einsatz. Ein Skater muss stets seine Umgebung im Auge behalten, muss stets auf andere sich im Raum bewegende und befindliche Dinge und Personen achten. Mit dem wachsamem Auge erkennt er Hindernisse und Gegebenheiten, die er in seinen *run* mit ein bezieht, bzw. umfährt.

Auch Geräusche spielen eine Rolle. Zum einen ist der Hörsinn angesprochen um andere Verkehrsteilnehmer wahrzunehmen. Andererseits erzeugt der Skater auch Geräusche mit seinem Skateboard. Neben dem klappernden Ton durch das Rollen auf dem Untergrund, welches schon von weitem zu hören ist, wenn sich Skater auf ihren Brettern nähern, gibt es charakteristische Geräusche, die beim Ausführen von Tricks zu hören sind. Beispielsweise das Kratzen der Achsen auf Stein oder Metal bei einem *Grind* auf den Achsen, oder das Klacken des *Tails* auf dem Boden bei Sprüngen mit dem Skateboard.

Weiterhin wird auch der haptisch-taktile Sinnesapparat beim Skateboardfahren angesprochen. Der Skater fühlt die Oberflächenbeschaffenheit des befahrenen Untergrundes, er erspürt dessen Eigenarten genauer als nicht skatenden Nutzer des urbanen Raumes. Auf diese Weise erlangt der Skater ein spezifisches Wissen über die von ihm befahrene Umgebung. Dies verdeutlicht die Aussage eines Teilnehmer einer Gruppendiskussion zum Thema besonders deutlich:

„Was ich mir neulich überlegt habe ist, die Eskimos haben irgendwie über 100 Namen für Schnee, ich hab mir überlegt wie viele Namen ich für verschiedene Asphaltarten kenne. Das sind zwar leider nicht viele Namen, aber ich kann die Asphaltarten so unglaublich gut unterscheiden wie wahrscheinlich wenig andere“ (Teilnehmer z der Gruppendiskussion in Stuttgart am 20.12.03).

Die Praxis des Skateboardfahrens als multisensuelle Landschafts- oder Raumerfahrung führt demnach zu einer Sensibilisierung der Wahrnehmung und der dazu nötigen Sinne. Durch diese Praxis werden die für Skateboarder spezifischen habituellen Wahrnehmungsschemata generiert, die es ermöglichen, stets neue Herausforderungen im urbanen Raum zu suchen, sich diesen anzueignen und im Akt des Skateboardfahrens zu transformieren, um ihm einen eigenen Sinn zu geben, der eben nur von Skateboardern verstanden wird.

Skater suchen sich ihre eigenen Wege und erobern sich dabei wie nur wenig andere den harten Stoff, aus dem urbane Räume sind. Als gelebte Praxis der Stadt ist Skaten auch ein Teil dessen, was urbane Räume als Tatsache konstituiert. De Certeau hebt das „Konzept der Stadt“, welches durch die Disziplinierungsmechanismen überwacht wird, von der „Tatsache Stadt“ (de Certeau 1988:183), also der gelebten Stadt, der Antidisziplin immanent ist, ab. Nicht allein die materialisierte Idee der Gebäude und Straßen, sondern die Sache der Tat und Handlung, also die Praxis, konstituiert den urbanen Raum. Dies

beschreibt de Certeau am Beispiel des „Gehen[s] in der Stadt“ (de Certeau 1988:179ff; Zusatz C.M.). Dazu schreibt er:

„Die Spiele der Schritte sind Gestaltungen von Räumen. Sie weben die Grundstruktur von Orten. In diesem Sinne erzeugt die Motorik der Fußgänger eines jener realen Systeme, deren Existenz eigentlich den Stadtkern ausmacht“ (de Certeau 1988: 181).

Was hier für das Gehen in der Stadt gilt, gilt meiner Ansicht nach auch für das Skaten. Allerdings erobern und gestalten Skater die urbanen Räume nicht Schritt für Schritt, sondern rollend, springend, schlitternd und rutschend.

Die Praxis der Skater findet im Zentrum der Gesellschaft statt, von der sie sich aber durch diese Praxis unterscheiden. Skater bewegen sich im foucaultschen Disziplinierungsraum der Stadt, durchbrechen seine Regeln und Vorgaben, im speziellen durch die Aneignung und die Umdefinition dieses Raumes. Die Praxis der Skater ist eine taktische und bastelnde Kreativität derer, die von der Überwachung im foucaultschen Sinne betroffen sind. Diese raumaneignenden Handlungsweisen bilden somit ein „Netz der Antidisziplin“ (de Certeau 1994: 16). Dabei geht es den Skatern nicht unbedingt um offen geführten Widerstand und die dauerhafte Beherrschung des Raumes, sondern um ein Ausnutzen der sich bietenden, günstigen Gelegenheiten, um sich einen eigenen Bedeutungs- und Referenzrahmen zu schaffen. „Als verkannte Produzenten, Dichter ihrer eigenen Angelegenheiten, und stillschweigende Erfinder eigener Wege durch den Dschungel der funktionalistischen Rationalität“ (ebd.: 21) produzieren die Skater durch ihre Signifikationspraktiken für Außenstehende, nicht-skatende Menschen meist unlesbare Bedeutungsebenen, welche sie immer wieder aufs Neue durch ihre Praxis des Skateboardfahrens reproduzieren, erweitern und erneuern.

Auf die eingangs gestellte Frage, wie sich Skater den (Stadt-)Raum erobern, kann also folgende Antwort gegeben werden: Sie erobern ihn durch ihre körperliche, sinnliche Praxis des Skatens in einem Spannungsverhältnis von Disziplinierung und Antidisziplin. Dabei wird der Konflikt in Kauf genommen, ist aber nicht das Ziel. Ziel der Skater ist in erster Linie das selbstbestimmte Spaßhaben durch die Praxis des *Streetskatens*, was die unterschiedlichsten Taktiken der Antidisziplin mit sich bringt.

5 *Imagined community*, Subkultur und (sub-) kulturelles Kapital

In Kapitel 4 wurden die räumlichen Aspekte des Skateboardfahrens untersucht. In diesem letzten Kapitel soll nun dargestellt werden, wie das Phänomen Skateboarding auf globaler Ebene zu fassen ist. Dabei wird deutlich werden, dass Skateboarder sich als Teil einer gemeinsamen Kultur, sprich der Skateboardkultur, verstehen. Unter Verwendung verschiedener, in der Überschrift genannten, kulturwissenschaftlicher Konzepte werde ich mich der Kultur des Skateboarding annähern, um abschließend die Frage zu beantworten, was die Identität eines Skaters auszeichnet und wie diese konstituiert wird. Beginnen werde ich mit dem Konzept der *imagined community* von Benedict Anderson (1998).

5.1 Skateboarder als *imagined community*

„Skateboarders all over the world are somehow the same“ (persönliches Gespräch mit Helen Strickler, Filmemacherin, bei der Ausstellung *Skateboardfieber* am 20.12.03, Filmhaus Stuttgart)

Das Phänomen Skateboarding hat sich von den USA aus in nahezu sämtlichen Metropolen der westlichen und am Westen orientierten Welt verbreitet. Auch wenn es gewisse nationale, regionale oder lokale Unterschiede der Skatezenen gibt, verstehen sich Skater als eine Art globale Gemeinschaft, mit einem mehr oder minder starken Gruppenzugehörigkeitsgefühl.

Hier bietet sich das Konzept der *imagined community* an, wie es von Anderson (1998) erläutert wird. Anderson wählt diesen Begriff, um zu zeigen, dass Nationen als kulturelle, vom Menschen geschaffene Kunstprodukte zu verstehen sind, die es ermöglichen, einander unbekannte Menschen als eine miteinander verbundene Gemeinschaft in einem gemeinsamen Rahmen zu verorten. *Imagined* (dt.: vorgestellt) bezieht sich in diesem

Zusammenhang auf einen aktiven Kurationsprozess, d.h. auf einen Prozess der soziokulturellen Konstruktion von sozialer Realität. Vorgestellt deshalb, weil die Mitglieder die meisten anderen niemals kennen oder ihnen auch nie begegnen werden, wobei aber „(...) im Kopf eines jeden die Vorstellung ihrer Gemeinschaft existiert“ (Anderson 1998: 14), was sich konkret auf deren Handeln und Denken auswirkt. Anderson ist der Ansicht, dass

„(...) alle Gemeinschaften, die größer sind als die dörflichen mit ihren Face-to-Face-Kontakten, vorgestellte Gemeinschaften [sind]. Gemeinschaften sollten nicht durch ihre Authentizität voneinander unterschieden werden, sondern durch die Art und Weise, in der sie vorgestellt werden“ (Anderson 1998: 15, Zusatz C. M.).

Dieses Zitat verdeutlicht, dass es nicht darum geht, bestimmte Gruppen als „wahre“ Gemeinschaften von angeblich weniger authentischen abzugrenzen, sondern, dass vorgestellte Gemeinschaften kreierte Formationen darstellen, die sich auf das Handeln und Denken von Menschen auswirken und ihre soziale Realität bestimmen. Es geht hier nicht darum, eine gegensätzliche Dichotomie von „kreiert“ und „authentisch“ als Maßstab der Forschung zugrunde zu legen, sondern darum diesen Gegensatz zu entmystifizieren und aufzuzeigen, wie solche Gemeinschaften entstehen, welche Identifikationsmodi eingesetzt werden und wie wirkungsvoll diese sind.

Wenn sich Skateboarder als Mitglieder einer Gemeinschaft oder Gruppe sehen, die über lokale, regionale und nationale Grenzen hinausgeht, kann man diese als vorgestellte Gemeinschaft im Sinne Andersons charakterisieren. In der Einleitung zu einem Tourbericht eines europäischen Skateboardteams wird diese Sichtweise der Akteure besonders gut deutlich:

„Wir teilen unsere Kultur [Skateboarding] mit gleichgesinnten aus anderen Ländern, die vielleicht sogar völlig fremde Sprachen sprechen, und fühlen uns ihnen enger verbunden, als der breiten Bevölkerung unseres eigenen Landes. Das ist ein neues Phänomen unserer Zeit – eine postmoderne Bewegung, die sich über den Nationalstaat hinaus definiert und sich über Gemeinsamkeiten anstatt Unterschiede zusammen findet“ (Biondani 2004: 133; Zusatz C. M.).

Im Gegensatz zu Nationen, die territorial verortet sind, d.h. die ein bestimmtes Staatsgebiet für sich beanspruchen, ist die vorgestellte Gemeinschaft der Skater translokal ausgeprägt. Skateboarder gibt es, wenn auch nicht überall, über die ganze Welt verteilt.

Treffen fremde Skateboarder aufeinander, kommen diese meist leicht miteinander ins Gespräch, tauschen sich aus, oder skaten einfach zusammen. Hierbei ist es weniger wichtig, ob man die gleiche Muttersprache spricht. Die skateboardspezifische Fachsprache basiert hauptsächlich auf Anglizismen und ermöglicht so den gegenseitigen Austausch über Skateboarding und damit zusammenhängende gemeinsame Erfahrungen, woraus sich oft engere Kontakte ergeben. Ein Skater berichtet beispielsweise über seine Neuseelandreise:

„Der Trip hat außerdem wieder einmal gezeigt, wie geil Skateboarding eigentlich ist. Du fliegst ans andere Ende der Welt und triffst dort Menschen, die auch Skateboard fahren, die dich umsonst bei sich wohnen lassen und genauso drauf sind wie du. Halt dieses Family-Ding“ (Schreiber 1998: 5, Interview mit Ingo Fröbich).

Skater erkennen sich untereinander anhand bestimmter Merkmale. Durch ihr äußeres Erscheinungsbild, spezifische Kleidung oder das Mitführen eines Skateboards, zeigen sich Skateboarder gegenseitig an, dass sie einer Gruppe angehören. „A skateboard is like a member card to an international club“ (Reason to Believe # 8, keine weiteren Angaben). Aber auch durch für den Außenstehenden eher unbedeutende Dinge wird die Zugehörigkeit zur globalen Gemeinschaft der Skateboarder angezeigt. So berichtet ein deutscher Skater von seinen Erfahrungen in Südamerika:

„Ich kam hier also an in Brasilien, (...) mit ein paar Klamotten und dem Rollbrett unterm Arm (...) Ich konnte die Sprache nicht, kannte niemanden (...) Direkt am ersten Tag bin ich durch meine zerfetzten Schuhe²⁸ aufgefallen und kurz danach wurde ich schon gefragt, ob ich nicht Lust hätte, mal mit ein paar Leuten skaten zu gehen“ (MOO – Doerdii 2004, Leserbrief in *Boardstein* #25 : 11).

Es kann eine generelle Offenheit gegenüber anderen Skatern beobachtet werden, die sich nicht an Nationalität, Sprachkenntnissen, ethnischen oder sozialen

²⁸ Durch die Beanspruchung der Schuhe beim Skateboardfahren, werden diese über die Zeit stark abgenutzt. Besonders charakteristisch ist das sogenannte *Ollie-Loch*, welches sich an der Außenseite eines benutzten *Skateschuhs* befindet. Es entsteht durch Reibung des Schuhs auf der Skateboardoberseite beim Ausführen der elementaren Sprungtechnik beim Skaten (siehe Kapitel 3.1.1).

Unterscheidungsmerkmalen orientiert.²⁹ Andere Skateboarder werden aufgrund der angenommenen ähnlichen Einstellungen und Erfahrungen zunächst als Mitglieder der Skateboardgemeinschaft wahrgenommen und anhand ihrer Skatefertigkeiten akzeptiert.

Auch die Rolle der Medien ist bei der Konstitution dieser Gemeinschaft wichtig. Zum einen wird Skateboarding durch die Massenmedien, besonders in Zeiten seiner hohen Popularität, als abenteuerliche, interessante, jugendliche und ein bisschen verrückte Aktivität dargestellt, was dazu führt, dass sich viele Außenstehende angesprochen und angezogen fühlen. Dadurch fangen immer mehr Menschen mit dem Skatboardfahren an.

Auf der anderen Seite spielen die skateboardinternen Medien (Skateboardmagazine, -videos und Bücher) eine wichtige Rolle in der Konstitution und im Zusammenhalt, sowie in der Beeinflussung der weiteren Entwicklung der Skateboardkultur.

Das Gesagte soll nicht so verstanden werden, als handele es sich bei Skateboardern um eine homogene, in sich geschlossene Gruppe, in der sich jeder mit jedem quasi automatisch harmonisch versteht. So beschreibt beispielsweise die Sportsoziologin Beal (1995), dass die von ihr untersuchte Gruppe von Skatern großen Wert darauf legte, nicht als homogene Masse dargestellt zu werden:

„They especially wanted me to note their heterogeneity: Although they shared many norms and values, they did not share all values, and, therefore, just because they were all skateboarders did not mean that they were all good friends or were as homogenous as they are often portrayed in the media“ (Beal 1995: 255).

Dennoch sollte verdeutlicht werden, dass sie sich trotz aller internen Differenzierungen, als Teil oder Mitglied einer gemeinsamen Sache, nämlich Skateboarding, verstehen. In diesem Sinne wird von den Akteuren selbst davon ausgegangen, dass sie gewisse Dinge gemeinsam haben, die sie von anderen unterscheiden. Diese Dinge umfassen neben Äußerlichkeiten auch und besonders verinnerlichtes Wissen, Fertigkeiten und Einstellungen, die in der Skateboardkultur Relevanz besitzen und die über längere Zeit erworben werden müssen. Dabei ist die Praxis des Skateboardfahrens, also die konkrete körperliche Aktivität meiner Meinung nach der zentrale Faktor.

5.2 Skateboarder als Subkultur

Aus dem Vorangegangenen ist zu erkennen, dass sich Skateboardfahrer als Teil einer gemeinsamen Kultur verstehen, welche ich als translokale *imagined community* dargestellt habe. Die Analyse dieser Skateboardkultur kann meines Erachtens unter Einbezug eines weiteren theoretischen Konzeptes spezifiziert werden. Skateboarder lassen sich als Subkultur konzeptionalisieren (Beal 1995: 254), „a social world in which self-identifying values and apperarances confront conventional codes of behaviour“ (Borden 2001: 137).

Der Subkulturbegriff hat eine lange wissenschaftliche Tradition und war und ist Gegenstand zahlreicher wissenschaftlicher Debatten und Auseinandersetzungen. Da es den Rahmen dieser Arbeit sprengen würde die Entwicklung des Begriffes bis ins Detail nachzuzeichnen, will ich hier lediglich die Grundlinien aufzeigen, um anschließend allgemeine Merkmale einer Subkultur darzulegen, wie sie auch auf die Skateboarder anzuwenden sind.

Der Beginn der Subkulturforschung wird auf die Entwicklung eines humanökologischen Ansatzes im Kontext der *Chicago Schule*³⁰ der 20er, 30er und 40er Jahre des 20. Jahrhunderts zurückgeführt (Park 1925; Thrasher 1927; Cressey 1932). Es gab verschiedene Betonungen und Schwerpunkte bei verschiedenen Theoretikern dieser Richtung, aber hauptsächlich beschäftigte man sich mit devianten, delinquenten jugendlichen Gruppen, sogenannten *Gangs* (Whyte 1943; Young 1971). Sehr bekannt und oft zitiert ist das Werk von Albert Cohen (1955) mit dem Titel *Delinquent Boys: The Culture of the Gang*. Subkulturen entstehen nach A. Cohen dadurch, dass Individuen, welche die selben Statusprobleme teilen, im Sinne eines sozialen Gravitationsprozesses

Departments, welche bestimmte Anliegen und Perspektiven bezüglich Kultur und Gesellschaft teilen. Chicago wird als Führsprecher und Vertreter der qualitativen empirischen Forschung betrachtet, gegenüber anderen, konkurrierenden Instituten mit mehr theoretischen Tendenzen wie z.B. *Harvards Sociology Department* oder statistischer Untersuchungen wie in *Columbia* (Thornton 1997: 11).

(Cohen 1955: 65; 70) zusammenkommen. Sie entwickeln kollektive Lösungsstrategien, um ihre Statusprobleme zu überwinden. Es entsteht folglich ein eigenes subkulturelles Werte- und Normensystem, innerhalb dessen das Erlangen von Status ermöglicht wird. Dadurch verfestigen sich die Normen und Werte, sowie die Verhaltenserwartungen der Mitglieder untereinander, sie werden mehr voneinander abhängig. Hierzu Hodkinson:

„As the subculture became more substantive, distinctive and independent, members would become increasingly dependent on each other for social contact and validation of their beliefs and way of life” (Hodkinson 2002: 10).

Dieser Prozess der Subkulturverfestigung beinhaltet auch eine Ebene des *labelings* (Becker 1963; Cohen 1972), d.h. einer Etikettierung und Zuschreibung von Außen. Dies führt zu einer Polarisierung von Subkultur und der restlichen Gesellschaft und verweist auf die oppositionelle Stellung zwischen Sub- und Gesamtkultur.

In den 60er Jahren entwickelte sich eine neue Richtung der wissenschaftlichen Beschäftigung mit Subkultur. In Birmingham formierte sich das *Centre for Contemporary Cultural Studies (CCCS)*.³¹

Die *CCCS* Tradition befasste sich hauptsächlich mit Subkulturen, die durch ihren jeweiligen spektakulären, nach außen meist offensichtlichen Stil gekennzeichnet waren (Clarke 1979: 133ff, Hebdige 1979). Dies waren hauptsächlich männliche Jugendliche aus der Arbeiterklasse wie zum Beispiel *Teds*, *Mods*, *Skins* und *Punks*.

Es ging in diesen Ansätzen weniger um die Lösung individueller Statusprobleme, sondern Subkulturen wurden als Reflektion der Position von Jugendlichen aus der *working-class* im Groß Britannien der 60er bis frühen 80er aufgefasst. Jugendliche Subkulturen fungierten unter dieser Perspektive als Lösungsversuch der widersprüchlichen sozialen Position der Jugendlichen der Arbeiterklasse, welche sich im Spannungsfeld zwischen ihrer traditionellen, *working class parent culture* und einer modernen, hegemonialen Kultur, die durch Massenmedien und Kommerz dominiert wird, befinden (Clarke 1979: 47; Cohen 1972: 23).

³¹ Als theoretische Grundlage beziehen sich Vertreter dieser Richtung auf eine Kombination aus angloamerikanischer Soziologie und Ethnologie, französischem Strukturalismus/Poststrukturalismus und britischer Soziologie (Dracklé 1996: 32).

Zentral bei den Vertretern der Cultural Studies ist die Charakterisierung des Konsums von Subkulturmitgliedern als aktive Auswahl und Aneignung, „assigning to everyday objects new subversive meanings in their subcultural context“ (Hodkinson 2002: 10). Dieser aktive subkulturelle Konsummodus stehe im Gegensatz zum Konsum der allgemeinen Öffentlichkeit.

Problematisch an diesem Ansatz ist jedoch die implizierte positive Bewertung von subkulturellem Konsum gegenüber einer Herabsetzung des Konsums der breiten Masse. Den Subkulturen wurde ein aktives Widerstandspotential gegenüber der hegemonialen Massenkultur zugeschrieben, wohingegen die breite Masse als unbewusst handelnd und manipulierbar erschien. Subkulturelle Stile werden von der Kulturindustrie und den Massenmedien aufgegriffen und kooptiert. Die kommerzielle Vermarktung und der Verkauf an die breite Masse löse in diesem Fall die subkulturellen Stile von ihren subversiven, widerständigen Bedeutungsebenen und führe somit zum Untergang der Subkultur und ihres Widerstandspotentials (Hebdige 1979: 96).

Wie angedeutet, wurde über die verschiedenen Subkulturansätze viel diskutiert. Ich will hier zusammenfassend einige Hauptkritikpunkte an den Konzepten der *Chicago Schule* und *CCCS Tradition* nennen, um danach Merkmale darzustellen, die eine Subkultur charakterisieren.

Ein zentraler Kritikpunkt an den Ansätzen der *Chicago Schule* ist die starke Betonung von individuellen Statusproblemen und kollektiven Lösungsstrategien (Hodkinson 2002: 30). Den Vertreter der *CCCS* hingegen wird eine Überbetonung des symbolisch-strukturellen Widerstandes und der Reflektion der geteilten Klassenposition der Mitglieder vorgeworfen (Clarke 1997: 175ff). Beide Traditionen hegen eine zu vereinfachte Perspektive der Opposition zwischen Subkultur und dominanter Kultur. Besonders vernachlässigen sie Elemente wie interne Diversität, externe Überlappungen und Beziehungen, sowie Instabilitäten und Fluidität der Gruppen selbst.

Beide Traditionen betonen die Reaktion Jugendlicher auf strukturelle Widersprüche und Probleme. Diese Ansicht kippt leicht in Richtung einer strukturellen Determiniertheit des sozialen Handelns. Die Überbetonung dieses Sachverhaltes führt letztendlich zu einer

gewissen Vernachlässigung oder Blindheit gegenüber Konzepten von Agens (*agency*) und der aktiven Kulturgestaltung durch die sozialen Akteure.

Ein weiterer Hauptkritikpunkt ist die Vernachlässigung oder Unterschätzung der positiven Rolle von Faktoren wie Medien oder Kommerz in der Konstitution und Entwicklung von Subkulturen (Thornton 1995: 119; McRobbie 1997: 191ff, Hodkinson 2002: 153ff). Neuere Ansätze zur Subkulturforschung, wie sie z.B. Sarah Thornton (1995), David Muggleton (2000) oder Paul Hodkinson (2002) entwickeln, beziehen Faktoren wie subkulturellen Konsum, sowie Bedeutung und Wirkung der bisher negativ dargestellten Rolle der Medien für die Konstruktion subkultureller Identitäten mit ein. Die Ansätze betonen den dynamischen Charakter von Subkulturen und deren Bedeutung für die subkulturellen Akteure. Auch Willis Beitrag *Common Culture* (1990) betont, ausgehend von einem anthropologischen und soziologischen Ansatzpunkt, den aktiven und kreativen Umgang Jugendlicher mit den angebotenen Kulturgütern. Der Fokus seiner Überlegungen liegt auf der Verankerung der symbolischen Kreativität im Alltagsleben. Willis betont die Notwendigkeit *symbolischer Arbeit*, deren Grundelemente Sprache, ein handelnder Körper, das Drama und als wichtigstes Element, die symbolische Kreativität, für die Produktion individueller Identitäten und die Verortung derselben in größere Entitäten sind (Willis 1991: 22ff).

Bei allen Kritikpunkten und Debatten bezüglich des Subkulturbegriffes ist es dennoch möglich allgemeine Merkmale von Subkulturen auszumachen. Nach dieser knappen Darstellungen zum Subkulturbegriff nehme ich nun Bezug auf zwei neuere Untersuchungen in diesem Forschungsfeld (Hodkinson 2002, Thornton 1995).

Beide befassen sich mit konkreten empirischen Gruppierungen, die von den Autoren als Subkulturen bezeichnet werden. Zum einen die britische *Goth*-Szene (Hodkinson 2002), zum anderen die *Rave*- und *Acid-House*-Szene im Groß Brittanien der späten 1980er und frühen 1990er (Thornton 1995). Mit den Ansätzen von Thornton und Hodkinson soll eine Gegenpol bezüglich der Ansicht gebildet werden, wonach die Sättigung der Gesellschaft durch Medien und Kommerz zu einer Auflösung oder einem Zusammenbruch jeglicher kultureller und kollektiver Grenzen geführt habe oder führe. Kritisiert wird die Missinterpretation bestimmter Gruppierungen und Subkulturen, da ihnen kulturelle Substanz/Eigenständigkeit meist nur im Falle der Abwesenheit von Massenmedien und

Kommerzialisierung zugestanden wurde. Diese Perspektive vernachlässigt zentrale „(...) cultural features“ (Hodkinson 2002: 9) von bestimmten Gruppen, welche gerade auch Medien und Kommerz als konstituierende Elemente miteinbeziehen.

Subkulturen „(...) generally congregate on the basis of their shared taste in music, their consumption of common media and, most importantly, their preference of people with similar tastes to themselves“ (Thornton 1995: 3). Es sind also Personengruppen, die gleiche Vorlieben für Freizeitaktivitäten, Kleidung, Ausgehverhalten, sprachliche und symbolische Codes und in den oben genannten Fällen besonders für bestimmte Musik teilen. In meinem Falle der Skateboarder möchte ich betonen, dass hier die Rolle des Musikgeschmackes in den Hintergrund rückt, wobei die Vorliebe für eine gemeinsame körperliche Aktivität, das Skateboardfahren, an dessen primäre Stelle tritt. Thornton bezeichnet diese Personengruppen auch als *taste cultures*, die als subkulturelles Phänomen mit einer eigenen Logik der Distinktion zu betrachten sind.

Über die Etablierung von Kriterien dafür, wer dazu gehört und wer nicht, wird ein „Wir-Gefühl“ geschaffen, welches über die Formel „wir sind anders als der Rest“ zur Abgrenzung gegenüber diesem Rest dient. Über die soziokulturelle Distinktion, vermittelt durch den Geschmack, der wiederum eine spezifische Praxis generiert, setzen sich Personen (-gruppen) selbst ins Verhältnis zu anderen.

Hodkinson (2002: 29ff) erarbeitet vier Indikatoren, die eine solche Vergemeinschaftungsform kennzeichnen und die ebenfalls auf die von mir untersuchten Skater anzuwenden sind, was im gesamten Verlauf dieser Arbeit immer wieder erkenntlich war und ist. Diese Indikatoren sind, „(...) consistent distinctiveness, identity, commitment and autonomy“ (Hodkinson 2002: 29) und sollen im Folgenden erläutert werden..

Der erste Indikator ist die konsistente Unterscheidbarkeit (*consistent distinctiveness*) der Subkulturmitglieder gegenüber anderen Gruppen und Individuen.

Trotz der besprochenen Kritikpunkte und Probleme macht es keinen Sinn Begriffe wie symbolischer Widerstand, Stil und Homologie, sowie das kollektive Lösen von strukturellen Problemen aus der Beschäftigung mit Subkulturen völlig auszuschließen.

Diese Punkte dürfen nur nicht überbetont und verallgemeinert werden. Sie dürfen nicht zum einzigen Bezugspunkt der Untersuchung werden.

Die Funktionen, Bedeutungen und Symbole, denen durch subkulturelles Eingebundensein begegnet wird, variieren zwischen den Akteuren und reflektieren weniger automatische Reaktionen auf geteilte Umstände, als „complex processes of cultural choice and coincidence“ (Hodkinson 2002:30). Ein unvermeidlicher Anteil von interner Diversität und Unterschiedlichkeit muss also stets akzeptiert werden. Dennoch geht dieser erste Indikator davon aus, dass Subkulturmitglieder ein Konglomerat von geteilten Geschmäckern und Werten besitzen, welche sie von anderen Gruppen unterscheidet und eine gewisse Konsistenz besitzt (siehe Kapitel 3.2). Es wird von einer „(...) existence of a set of shared tastes and values which is distinctive from those of other groups and reasonably consistent, from one participant to the next, one place to the next and one year to the next“ (Hodkinson 2002:30) ausgegangen.

Angesprochen sind hiermit also Ideale und Geschmäcker, sowie spezifische Stile, die eine relative Konsistenz der Unterscheidbarkeit annehmen und die alltägliche Praxis der Zugehörigen bestimmen.

Nun komme ich zum zweiten Indikator: Identität.

Die *Birmingham Schule* wurde dafür kritisiert, dass die Ansichten der Untersuchten, d. h. die Frage, wie sie sich selbst sehen, meist zu kurz kamen (Widdicombe and Wooffitt 1995: 22-28; Muggleton 2000: 11). Identität konstituiert sich sowohl über Ausgrenzung externer Individuen und Gruppen, als auch über interne, d.h. innerhalb der Gruppe auffindbaren Hierarchisierungen und Distinktionen. Hodkinson betont den relativ dauerhaften Charakter des Zugehörigkeitsgefühls zu einer bestimmten Subkultur (Hodkinson 2002: 31), welcher die Identität der Individuen und der Gruppe konstituiert. Die Mitglieder einer Subkultur haben eine Wahrnehmung ihrer eigenen Eingebundenheit in eine distinkte kulturelle Gruppe (siehe Kapitel 5.1). Die Betonung liegt dabei auf einem nicht nur flüchtigen, kurzen Zusammen- und Zugehörigkeitsgefühls, sondern auf einem relativ stabilen und dauerhaften Verständnis von ´Uns´ und ´den Anderen´. Bei den Skateboardern ist dies in erster Linie die Differenzierung zwischen Skater und Nicht-Skater.

Ein drittes Merkmal, das Subkulturen kennzeichnet ist die relativ dauerhafte und umfassende Bindung oder Verpflichtung (*commitment*) seitens der Mitglieder.

Subkulturen beeinflussen extensiv das gesamte Alltagsleben ihrer Teilnehmer über einen längeren Zeitraum (eher Jahre als Monate). Es geht dabei um die Freizeitgestaltung, Freundschaftsmuster, Einkaufspräferenzen, Sammelleidenschaften, Ausgegewohnheiten, Mediennutzung und ästhetische Präferenzen. Es besteht eine Dominanz der subkulturellen Ausrichtung in nahezu allen Bereichend des Lebens. Borden fasst dies in Bezug auf Skateboarding folgendermaßen zusammen:

„As a total activity, skateboarding is inwardly as well as outwardly directed, sustained through all aspects of everyday life, a style that finds significance in the slightest things“ (Borden 2001: 138).

So gehen Skater gerne und so oft wie möglich Skateboardfahren, haben meist viele Freunde, die ebenfalls dieser Aktivität nachgehen, sammeln Skateboards, Bücher und Zeitschriften, die mit Skateboarding in Zusammenhang stehen, besuchen skateboardorientierte Veranstaltungen , u.s.w.

Das Zeigen und zur Schau stellen der persönlichen subkulturellen, lebensumfassenden Bindung bringt Belohnungen mit sich. Man wird wahrgenommen: Sowohl von innerhalb der jeweiligen Subkultur, als auch von Außen.

Letztendlich und viertens ist der Indikator Autonomie zu nennen.

Unter diesem Stichpunkt wird ein Miteinbeziehen von Medien und Kommerz gefordert, was von früheren Ansätzen wie gesagt nicht beachtet wurde. Hodkinson betont die Zusammenhänge zwischen diesen Faktoren und der Bildung subkultureller Identität:

„(...) behind the identities, practises and values of the goth scene [oder der Skateszene] lay a complex infrastructure of events, consumer goods and communications, all of which were thoroughly implicated in media and commerce“ (Hodkinson 2002: 32; Zusatz C.M.).

Bei diesem letzten Indikator kommt es also darauf an, inwiefern sich die Subkultur, bei gleichzeitiger Eingebundenheit ins gesellschaftliche System, ein relatives Maß an Autonomie erhält. Hodkinson unterscheidet zwischen „internal or subcultural forms of

media and commerce” (Hodkinson 2002: 32), welche meist innerhalb der Netzwerke solcher Gruppen operieren, und externen nicht subkulturellen Produkten und Dienstleistungen, „produced by larger-scale commercial interests for a broader consumer base“ (ebd.: 33). Er betont aber auch, dass solch eine Aufteilung nie perfekt ist und es immer auch eine graue Zone zwischen diesen Bereichen gibt, was auch besonders gut im Skateboardbereich zu erkennen ist. Hier gab und gibt es schon immer enge wirtschaftliche und mediale Verflechtungen zwischen „Innen“ und „Außen“ (siehe Kapitel 1.2.1 und Kapitel 2).

5.3 kulturelles und subkulturelles Kapital

Subkulturbildung bzw. die Teilnahme in einem solchen sozialen Feld, wird wie oben erwähnt als Mittel der soziokulturellen Distinktion angesehen. Welches nun die Distinktionskriterien aus der Sicht der Subkulturmitglieder sind, will Thornton (1995) über den Begriff des subkulturellen Kapitals erschließen. Dabei bezieht sie sich explizit auf den französischen Ethnologen und Soziologen Pierre Bourdieu (1984), der sich mit dem Begriff des Kapitals und seiner Rolle in der Gesellschaft beschäftigt. Besonders das kulturelle Kapital rückt dabei in den Mittelpunkt, da es grundlegend für die Bildung eines bestimmten Geschmacks und die Übernahme eines bestimmten Lebensstils ist.

Um zum Begriff des subkulturellen Kapitals zu gelangen, will ich im Folgenden Bourdieus erweiterten Kapitalansatz erläutern.

Bourdieu geht davon aus, dass sich die Position oder Stellung eines Akteurs (Individuum oder Gruppe) in einem sozialen Feld durch den Gesamtumfang des Kapitals, aus der unterschiedlichen Wertigkeit der jeweiligen Kapitalarten im jeweiligen Feld, sowie durch die Zeit, die im Feld verbracht wird, ergibt. Auf die französische Gesamtgesellschaft bezogen, verdeutlicht er dies in seinem Werk *Die feinen Unterschiede* (Bourdieu 1998).

Bourdieu eröffnet den Blick auf die Zusammenhänge zwischen soziokultureller Distinktion und der sozialen Struktur. Dazu löst er den Kapitalbegriff von der rein ökonomischen Dimension und erweitert ihn. So erhält er drei Grundarten von Kapital. Neben das klassische ökonomische Kapital, auf das ich hier nicht näher eingehen werde, treten das kulturelle Kapital und das soziale Kapital. Eine weitere Kapitalart, die sich auf die

Anerkennung und Wertschätzung der übrigen Kapitalsorten durch andere bezieht, nennt Bourdieu symbolisches Kapital. Dieses Kapital verleiht dessen Besitzer Status und Prestige.

Die Kapitalarten sollen nicht als absolut und geschlossen verstanden werden, sondern sie sind jederzeit und je nach Forschungsinteresse erweiterbar (Schwingel 1998: 89f).

Mein Interesse gilt vor allem dem kulturellen Kapital, welches auch als spezifisches Wissen verstanden werden kann und später bei der Analyse der Skater besonders wichtig wird.

Bourdieu verwendet den Begriff des kulturellen Kapitals in seinen Forschungen zur sozialen Ungleichheit und zur Reproduktion bestehender Ungleichheitsverhältnisse, beispielsweise bezogen auf Bildungsfragen (Bourdieu & Passeron 1971). Er hat festgestellt, dass nicht unbedingt angeborene, natürliche Fähigkeiten über schulischen oder gesellschaftlichen Erfolg entscheiden, sondern dass dieser von der unterschiedlichen Verteilung des kulturellen Kapitals, welches bei ihm klassengeprägt ist, abhängt. „Fähigkeit“ oder „Begabung“ ist demnach nicht in erster Linie natürlich bedingt, sondern ist auch ein Produkt einer Investition von Zeit und kulturellem Kapital.

Dieses Kapital kann in drei Formen vorliegen. Zum einen in verinnerlichter, inkorporierter Form als dauerhafte „Dispositionen des Organismus“ (Bourdieu 1983: 185). Zum anderen in objektivierter Form als kulturelle Güter. Zum Dritten in institutionalisiertem Zustand in Form von (Bildungs-)Titeln.

Ich erörtere zunächst die erste Form, das inkorporierte Kulturkapital.

Diese Kapitalsorte ist grundsätzlich körpergebunden, also verinnerlicht. Zum Erwerb dieses Kapitals wird ein Verinnerlichungsprozess vorausgesetzt, der Zeit kostet. Diese Zeit muss persönlich investiert werden. Die Inkorporation kann nicht durch eine andere Person vollzogen werden, was das Delegationsprinzip ausschließt (Bourdieu 1983).

Nach Bourdieu kann inkorporiertes Kulturkapital im weitesten Sinne als Wissen oder Bildung verstanden werden. Hat man ein bestimmtes Wissen verinnerlicht, ergibt sich daraus die Fähigkeit, mit bestimmten kulturellen Dingen und Sachverhalten kompetent umzugehen. Bourdieu definiert das inkorporierte Kulturkapital als „(...) ein Besitztum, das zu einem festen Bestandteil der „Person“, zum Habitus geworden ist; aus „Haben“ ist

„Sein“ geworden“ (Bourdieu 1983: 187). Deshalb kann diese Kapitalart auch nicht durch Schenkung, Tausch oder Verkauf kurzfristig weitergegeben werden. Der Träger muss es selbst erwerben, kann es aber nicht wie Geld oder ein Buch direkt auf andere übertragen.

Die Vermittlung dieser ersten Kapitalsorte verläuft, neben konkreten Erziehungs- und Bildungsmaßnahmen, meist relativ unbewusst. Dazu schreibt Bourdieu:

„(...) das kulturelle Kapital ist auf vielfältige Weise mit der Person in ihrer biologischen Einzigartigkeit verbunden und wird auf dem Wege der sozialen Vererbung weitergegeben, was freilich immer im Verborgenen geschieht und häufig ganz unsichtbar bleibt“ (Bourdieu 1983: 187).

Die typische Sprechweise einer Klasse oder Region, wie ein Dialekt oder die gehobene Ausdrucksweise des Adels, vermittelt sich beispielsweise über eine solche verborgene soziale Vererbung.

Die zweite Form des kulturellen Kapitals ist das sogenannte objektivierte Kulturkapital.

Diese Form stellt die objektivierte, materialisierte Form von Kulturkapital dar und ist demnach auch direkt übertragbar. Beispiele sind Bücher, Gemälde, Instrumente, Tonträger usw. Direkt übertragbar ist allerdings nur das juristisch festgelegte Eigentum. Die Fähigkeit des kompetenten Umgangs und der Wertschätzung von objektiviertem Kulturkapital, setzt aber wiederum inkorporiertes Kulturkapital voraus, das wie oben erläutert nicht einfach auf andere übertragbar ist (Bourdieu 1983: 188).

Kulturelle Güter können also zum einen materiell angeeignet, d.h. in Besitz genommen werden, meist unter Einsatz von ökonomischem Kapital, und/oder sie können symbolisch angeeignet werden, was inkorporiertes Kulturkapital voraussetzt, wie beim Betrachten und Wertschätzen eines Bildes.

Neben dem kulturellen Kapital existiert eine weitere Form des Kapitals: das soziale Kapital. Gemeint sind die sozialen Kontakte und Netzwerke, durch welche Status aufgebaut werden kann. Nach Bourdieu resultiert das Sozialkapital aus der Ausnutzung „(...) eines dauerhaften Netzes von mehr oder weniger institutionalisierten *Beziehungen* gegenseitigen Kennens oder Anerkennens“ (Bourdieu 1992: 63).

Abschließend möchte ich noch kurz auf eine Kapitalsorte eingehen, die mit allen anderen verbunden ist. Diese Kapitalform generiert sich über die Anerkennung aller anderen Kapitalsorten durch andere Menschen. Durch diesen Anerkennungsprozess steigt das Prestige des Inhabers des jeweils wertgeschätzten Kapitals. Die symbolische Anerkennung und Wertschätzung der Kapitalsorten durch andere nennt Bourdieu symbolisches Kapital.

Hinzuzufügen ist, dass das bourdieusche Modell von einem Klassencharakter der untersuchten Gesellschaft ausgeht. Er führt an, dass sich die herrschende, mittlere und die beherrschte Klasse über ihren jeweiligen spezifischen, durch den klassengeprägten Geschmack vermittelten Lebensstil voneinander unterscheiden lassen. In *Die feinen Unterschiede* (1998) wird dies mittels einer groß angelegten empirisch-statistischen Untersuchung von ihm dargelegt.

Wie lässt sich der bourdieusche Kapitalansatz nun für die Analyse subkultureller Gruppierungen fruchtbar machen?

In Anlehnung an Bourdieus kulturelles Kapital, spricht Thornton (1995) von subkulturellem Kapital, als einer Unterkategorie des ersteren.

Das Wissen darüber, was sich im Kontext der Subkultur „gehört“ und was nicht, was als bedeutungs- und wertvoll angesehen wird und was nicht, und besonders das adäquate Handeln nach diesen Maßstäben bezeichnet Thornton als subkulturelles Kapital. Dazu heißt es:

„Taking part in (...) [sub-] cultures builds, in turn, further affinities, socializing participants into a knowledge of (and frequently a belief in) the likes and dislikes, meanings and values of the culture“ (Thornton 1995: 3, Zusatz C.M.).

Im Sinne einer Statusverleihung im Kontext der Subkultur erfährt der Träger subkulturellen Kapitals eine positive Statusaufwertung. Dazu Thornton: „Subcultural capital confers status on its owner in the eyes of the relevant beholder“ (Thornton 1995: 11).

Subkulturelles Kapital kann, ebenso wie kulturelles Kapital im allgemeinen, in objektiverer oder verinnerlichter Form vorliegen.

Spezifische Kleidung, bestimmte Frisuren oder Plattensammlungen sind Formen von objektiviertem subkulturellem Kapital. Ebenso wie kulturelles Kapital zum Beispiel in „guten Manieren“ oder einem eloquenten Sprachstil personifiziert sein kann, ist inkorporiertes subkulturelles Kapital als eine Form des „Bescheidwissens“ über interne und relevante Themen und Regeln zu verstehen. So betont Thornton:

„Subcultural capital is embodied in the form of being ‘in the know’, using (but not over-using) current slang and looking as if you were born to perform the latest dance styles” (Thornton 1995: 12).

Das Wissen darüber, wie man sich gemäß den subkulturellen Maßstäben verhält, sowie das Denken in diesen Maßstäben, werden als inkorporiertes subkulturelles Kapital verstanden. Wie bei Bourdieus kulturellem Kapital wird aus „Haben“ „Sein“ (Bourdieu 1992: 56). Das Wissen wird zur „zweiten Natur“ (Bourdieu 1992a: 84).

Es bestehen jedoch auch Unterschiede in den Ansätzen von Bourdieu und Thornton.

Während Bourdieus Analysen meist eine Makroperspektive auf Gesamtgesellschaften mit dem Ziel die Reproduktionsmechanismen der gesellschaftlichen Ordnung zu erhellen, innewohnt, bezieht sich Thornton auf einen Ausschnitt einer Gesellschaft mit dessen interner Logik der Distinktion. Im Unterschied zu Bourdieu, bei dem kulturelles Kapital stets als klassengeprägt erscheint, geht Thornton davon aus, dass subkulturelles Kapital weniger klassengebunden ist. Dies soll nicht heißen, dass die Klassenherkunft absolut irrelevant ist, aber es ist festzustellen, dass „[s]ubcultural capitals fuel, or rather escape from, the trappings of parental class“ (Thornton 1995: 12, Zusatz C.M.). Innerhalb von Subkulturen werden Klassenunterschiede teilweise bewusst außer Acht gelassen, oder übergangen. Auch bei den Skatern kann diese Tendenz beobachtet werden (Borden 2001: 139ff). Ein weiterer Aspekt, der den Einfluss der Klassenzugehörigkeit verringert, ist die Tatsache, dass subkulturell relevantes Wissen und die dazugehörigen Fertig- und Fähigkeiten nicht über die üblichen Erziehungsinstitutionen vermittelt werden.

Wenn auch innerhalb der Subkultur eine „fantasy of classlessness“ (Thornton 1995: 12) vorherrscht, existieren dennoch soziale Kriterien, die die Zugehörigkeit zu Subkulturen beeinflussen. Diese sind in erster Linie das Alter und das Geschlecht. Ohne näher auf die altersspezifische und geschlechtsspezifische Zusammensetzung der Clubkulturen

einzugehen, nenne ich diese Aspekte, da sie auch bei den Skateboardern Einfluss haben. Es ist festzustellen, dass es relativ wenige weibliche Skateboarder gibt. Außerdem hören mit zunehmendem Alter immer mehr Leute auf Skateboard zu fahren.

5.4 Subkulturelles Kapital der Skater

„(...) ab jenem Sommer 1988 nannte ich mich „Skater“. Obwohl das zunächst nicht viel an der Sache änderte. Mit der Zeit aber füllte ich den Begriff mit Tricks, Begriffen und all den kleinen Dingen, die ich in Zeitschriften las oder von anderen Skatern lernte. Ich verbrachte immer mehr Zeit auf der Straße (...) Skateboarding war die Schule, auf der ich Dinge gelernt habe, die ich nirgendwo anders hätte lernen können“ (Krosigk 2000: 8f).

In dieser Arbeit wird Skateboarding wie oben dargelegt als subkulturelles Phänomen mit eigenen Werten und eigenen Bedeutungsebenen aufgefasst. Die Distinktion der Skateboarder gegenüber anderen Gruppen und Gesellschaftsmitgliedern, sowie die interne Hierarchisierung untereinander, verläuft dabei über den Erwerb und die Anhäufung von (skateboard-) spezifischem Wissen, Fertigkeiten und Bewegungskönnen, welches in der konkreten Alltagspraxis Anwendung findet. Damit positionieren sich Skater in ihrer sozialen Umwelt. Was sich gehört und was nicht, sowie wer dazu gehört und wer nicht, wird in einem ständigen Prozess von den Akteuren selbst ausgehandelt und festgelegt.

„(...) just owning a skateboard or the old „I was into it ten years ago, so I understand it now“, doesn't qualify one as a skater“ (Stecyk 2000: 4). Folglich muss man sich fragen, was dann ein Skater ist, und was ihn auszeichnet?

In Anlehnung an Bourdieus kulturelles Kapital (1983) habe ich Thorntons Begriff des subkulturellen Kapitals (1995) erläutert, welcher es ermöglicht, subkulturelle Phänomene hinsichtlich ihrer eigenen Dynamik der Distinktion und Regeln zu betrachten. Die verschiedenen Formen des subkulturellen Kapitals der Skater wurden in den vorangegangenen Kapiteln der vorliegenden Arbeit immer wieder angesprochen, ohne sie als spezifische Kapitalart zu benennen. Im Folgenden sollen nun rekursiv die zentralen

Formen des subkulturellen Kapitals der Skateboarder zusammengestellt werden, um der oben genannten Frage nachzugehen. Ich will betonen, dass hier kein von Außen erstellter Katalog von Merkmalen vorgelegt werden soll, wonach ebenfalls von Außen zu entscheiden wäre, wer denn nun ein „richtiger“ Skater ist und wer nicht. Ich will lediglich einige zentrale Formen des subkulturellen Kapitals der Skater darstellen, wobei wichtig ist, dass die Ausübenden in ihrer Praxis selbst bestimmen, wer dazu gehört und wer nicht.

Das skaterspezifische subkulturelle Kapital erfüllt meiner Ansicht nach zwei grundlegende Aufgaben:

Erstens ist es das grundlegende Zugehörigkeitskriterium, um sich als Skater zu identifizieren und unterscheidet so die Skater von anderen Individuen und Gruppen. Subkulturelles Kapital bestimmt demnach die Grenzen zwischen *insider* und *outsider* (Thornton 1995: 105, Hodkinson 2002: 85ff).

Zweitens ist es Differenzierungs- und Hierarchisierungskriterium innerhalb der Subkultur der Skateboarder.

Wie zu sehen sein wird, ist besonders das inkorporierte subkulturelle Kapital wichtig. Durch die notwendige persönliche Investition von Zeit vollzieht sich ein Verinnerlichungsprozess, der den kompetenten Umgang mit jeweils relevanten subkulturellen Dingen, Sachverhalten und Situationen ermöglicht.

Welche Aspekte umfasst nun das spezifische subkulturelle Kapital der Skateboarder?

Beginnen möchte ich mit Formen des objektivierten subkulturellen Kapitals. Dazu zählen alle Arten skateboardbezogener Produkte und Waren, die für die Ausübenden Relevanz besitzen. Zuerst einmal das Skateboard mit diversem Zubehör, wie Achsen, Rollen etc. Auch die spezifische Kleidung der Skateboarder (T-Shirts, Schuhe, Mützen etc.) kann unter dieser Kategorie eingeordnet werden. Hierzu merkt Ehni an: „Ihr *Outfit* hat etwas einheitlich Besonderes, ohne dass ich genau sagen könnte was das ist“ (Ehni 1998: 122). Ohne genau auf die spezifischen Bekleidungsstile im Skateboarding einzugehen, lässt sich feststellen, dass Skater hauptsächlich sogenannte funktionale und bequeme *Streetwear* tragen, wobei bestimmte Marken aus dem Skateboardbereich bevorzugt werden.

Die immer wieder genannten skateboardbezogenen Medien sind ebenfalls Formen objektivierten subkulturellen Kapitals. Dazu zählen in erster Linie Magazine, Bücher und Videos.

Ein Stuttgarter Skater beschreibt seine persönliche Entdeckung der Formen objektivierten subkulturellen Kapitals folgendermaßen:

„(...) und irgendwann hab´ ich dann (...) in die Skatebox (Skateshop in Downtown Stuttgart) geschaut, und hab´ plötzlich gesehen: Wow, Skateboardfahrer haben ja eigene T-Shirts und hey, Skateboardfahrer haben ja eigene Videos. Ich hab´ s gar nicht mehr gefasst, was für eine Welt sich mir auftat“ (Bernecker & Frank 2000: 53, Interview mit Eumel).

Viele Skater sammeln solche Formen des objektivierten subkulturellen Kapitals, besonders (alte) Skateboards, Aufkleber von Skateboardfirmen, Bücher und Videos, was anzeigt, dass diese Dinge eine besondere subkulturelle Wertschätzung erfahren.

Wie in den Ausführungen zu Bourdieus Kapitalbegriff deutlich wurde, setzt der kompetente Umgang und die Wertschätzung dieser Objekte damit in Zusammenhang stehende Formen des inkorporierten (sub-)kulturellen Kapitals voraus. So verdeutlicht auch die oben zitierte Aussage, dass der alleinige Besitz eines Skateboards (oder anderer Arten des objektivierten subkulturellen Kapitals) nicht ausreicht, um nach internen subkulturellen Maßstäben als Skater zu zählen. Es sind demnach ein spezifisches Wissen und sich daraus ergebende Handlungsweisen, die die Identität eines Skaters „schnitzen“.

Die wohl grundlegendste Form des inkorporierten subkulturellen Kapitals der Skater ist das Wissen über die notwendigen Bewegungsabläufe des Skateboardfahrens. Um mit einem Skateboard mehr anfangen zu können als nur von A nach B zu fahren, muss man sich ein Wissen über die Möglichkeiten aneignen, was mit dem Rollbrett alles gemacht werden kann. Neben der grundlegenden Fahrtechnik gibt es unzählige Bewegungsfiguren und Tricks, welche erst einmal (theoretisch) erkannt und verstanden werden müssen, bevor sie durch Übung vollzogen und perfektioniert werden können. Aus diesem Wissen, bzw. durch das Ausagieren dieses Wissens, ergeben sich über die Zeit das persönliche Bewegungskönnen und die persönlichen Fahrfertigkeiten eines einzelnen Skaters. Dieses Bewegungskönnen wird stets in der Praxis des Skatens vertieft und erweitert und kann als

Körperkapital bezeichnet werden. Gerade das Fortbewegen auf dem Skateboard, sowie die Ausführung der elementaren Sprungtechnik, um beispielsweise Bordsteinkanten zu überwinden, wird dabei von den Ausübenden soweit verinnerlicht, dass dazu keine besonderen Anstrengungen und Koordinationsleistungen mehr nötig sind. „Man braucht zwar Zeit, um sich weiterzuentwickeln, aber die Basics sind wie Fahrradfahren, im Gehirn gespeichert“ (Stucken 1998: 30, Interview mit Holger v. Krosigk).

Die Fähigkeit, mit dem Skateboard kontrolliert zu fahren und dabei verschiedenen Bewegungsfiguren zu vollziehen, ermöglicht es den Skatern, sich ihre architektonische Umgebung zu erschließen. Durch die Praxis des Skatens ergibt sich eine besondere Beziehung zwischen dem Skater und dem ihn umgebenden Raum (siehe Kapitel 4). Es formiert sich ein verinnerlichtes Wissen darüber, welche Orte und Objekte für Skateboarder Relevanz besitzen, um sie mit dem Skateboard zu nutzen. Dieser „Blick für *spots*“ steht in engem Zusammenhang mit der Praxis des Skateboardfahrens, da durch diese multisensuelle Raumerfahrung ein spezifisches Wissen über die eigene Umgebung generiert wird. Dieses spezifische Wissen beinhaltet beispielsweise die Kenntnis verschiedener Bodenbeläge und Oberflächenstrukturen an bestimmten Orten, oder die Kenntnis darüber, wann man wo ungestört skaten kann, um Konflikten mit Nicht-Skatern zu entgehen.

Auch das Wissen über die historische Entwicklung und Zusammenhänge des Skateboardings können meiner Ansicht nach als inkorporiertes subkulturelles Kapital verstanden werden. Ein breitgefächertes Wissen über die Vergangenheit und die Entwicklung des Skateboardings zeigt an, dass die Person schon länger in diese Subkultur involviert ist. Es ist zu beobachten, dass Skateboarder mit zunehmendem Alter ein gestiegenes Interesse an der Geschichte und Vergangenheit des Skateboardfahrens aufweisen. Eine persönliche Erfahrung soll dies verdeutlichen: Im Jahr 2002 kam eine Skateboarddokumentation in die Kinos, die sich mit der Skateboardgeschichte der 70er Jahre beschäftigt (*Dogtown and Z-Boys*). In diesem Film wird die Entwicklung des Skatens aufgezeigt. Außerdem kommen zentrale Persönlichkeiten der Skateboardwelt zu Wort, wodurch ein Blick auf die Vergangenheit, sowie ein Verständnis für die heutige Situation ermöglicht wird. Auffallend war, dass in den vier Vorstellungen in denen ich anwesend war (Filmpalast Karlsruhe) und welche Nachmittags um 16 Uhr stattfanden, fast keine jungen Skater anzutreffen waren. Da mir die Skateszene in Karlsruhe und Umgebung

bekannt ist, konnte ich feststellen, dass die anwesenden Skater im Kino durchschnittlich über 18 Jahre alt waren, wobei der Großteil Mitte 20 oder älter war. Eine eventuelle Erklärung meinerseits hierzu wäre die folgende: Junge Skater leben im Hier und Jetzt. Sie fahren lieber selbst Skateboard, als irgend welchen „alten“ Männern zuzusehen. Außerdem ist das skateboardbezogene Medienangebot heute so vielfältig, dass sich die jüngeren Skater das herausuchen, was aktuell ist, besonders *Skatevideos* aus dem Bereich des *Streetskatens*. Der oben genannte Film zeigt hingegen viel „traditionelles“ Skaten (*Pools, Banks*) und die Jungen interessieren sich heute maßgeblich für *Streetskatens*.

Im Zusammenhang mit der historischen Entwicklung steht auch das Bescheidwissen über aktuelle Geschehnisse, Neuigkeiten, Trends etc. im Skateboarding. Ein Wissen über die aktuelle Situation, sowie die Auseinandersetzung damit und das Einnehmen einer eigenen Meinung gegenüber anderen zeigen an, dass Personen eine starke Bindung zu diesem Feld haben, wodurch sich eine Statusaufwertung im subkulturellen Feld ergibt.

Eine weitere Form des inkorporierten subkulturellen Kapital der Skater ist deren spezifische (Fach-)Sprache. Skateboarder verwenden eine skateboardbezogene Sprache, welche hauptsächlich aus englischen Termini besteht. Es existiert ein eigenes differenziertes Begriffssystem, nicht nur für Gegenstände und deren Details (*Nose, Tail, Transition* etc.), sondern auch zur Typisierung von Personen und ihnen zugeschriebenen Charaktereigenschaften. So wird zum Beispiel eine Person, die versucht lediglich über den Besitz der oben genannten Formen des objektivierten subkulturellen Kapitals als Skater akzeptiert zu werden, ohne dabei die inkorporierten Formen des subkulturellen Kapitals zu beachten, als *Poser* bezeichnet. Auch für bestimmte typische Situationen gibt es sprachliche Bezeichnungen. Ein bestimmter Sturz wird beispielsweise *Mr Wilson* genannt. Die meisten Fachtermini stehen allerdings in Bezug zu Trickbeschreibungen, -namen und -kombinationen, welche in einer teils schwierigkeitsbezogenen teils modebedingten Hierarchie zueinander stehen.

Eine letzte Form des inkorporierten subkulturellen Kapitals der Skater, die ich hier nennen will, ist das Bescheidwissen und Handeln nach impliziten „ungeschriebenen Regeln“, Gepflogenheiten, Verhaltens- und Werteerwartungen. Auf diese Faktoren bin ich in Kapitel 3.2 bereits eingegangen. Grundsätzlich legen Skater großen Wert darauf, dass sie sich nicht, wie in anderen Sportarten, an ausformulierte und feststehende Regelwerke und Vorschriften zu halten haben (*participant control*) Dennoch gibt es ungeschriebene Regeln,

welche von Skatern, die gemeinsam Skateboard fahren, mehr oder minder eingehalten werden. Obwohl gewissermaßen jeder für sich alleine fährt, stehen das gemeinsame Erleben und der gegenseitige Respekt an zentraler Stelle. „Mich nervt es aber, wenn man beispielsweise einen neuen Trick übt, und da ist dann jemand, der meint, ihn jetzt unbedingt vor dir machen zu müssen. Sprich wenn *Sessions* nicht miteinander, sondern gegeneinander laufen“ (Bauer 2004: 71; Interview mit Laif Draasch). Stark kompetitives Verhalten ist unerwünscht und verletzt die Werthaltungen der Gruppe.

Die Akkumulation des subkulturellen Kapitals verläuft maßgeblich über die gemeinschaftliche Praxis des Skateboardfahrens. Zwar können objektivierte Formen dieses Kapitals käuflich erworben werden, allerdings wird zum kompetenten Umgang und zur Wertschätzung dieser Objekte ein inkorporiertes Wissen vorausgesetzt, welches über die Zeit, durch die Praxis des Skatens und durch den Umgang mit diesen Objekten im gemeinschaftlichen Kontext der Subkultur der Skateboarder gebildet und verfeinert wird.

Durch diesen Verinnerlichungsprozess über die Zeit wird die Identität der Ausübenden „geschnitzt“. Der Erwerb des subkulturellen Kapital als spezifische Art des Bescheidwissens und des Handelns nach subkulturinternen Maßstäben vollzieht sich über die gemeinschaftliche subkulturelle Praxis. So lässt sich die eingangs gestellte Frage, was denn nun einen Skater auszeichnet wie folgt beantworten:

Ein Skater ist derjenige, welcher sich über die gemeinschaftliche Praxis des Skateboardfahrens ein Konglomerat an Formen spezifischen subkulturellen Kapitals aneignet, welches in seiner Alltagspraxis ausagiert wird und innerhalb der Gemeinschaft der Skateboarder anerkannt wird. Das (inkorporierte) subkulturelle Kapital wird so zu einem Teil des Habitus, welcher wiederum die Praxis der Skater generiert.

6 Schlussbemerkungen

In der vorliegenden Arbeit wurde Skateboarding als subkulturelles Phänomen und Mittel der soziokulturellen Distinktion vorgestellt. Die räumliche Praxis des Skateboardfahrens, als zentrales Distinktionsmerkmal, wurde dabei eingehend betrachtet, da diese Praxis ein

zentraler Fokus im Leben der von mir untersuchten Personen ist und somit ihre Identität „geschnitzt“ wird: *Carving Identity*.

Im zweiten Kapitel wurde die geschichtliche Entwicklung des Skateboardens dargestellt. Ich habe gezeigt, wie sich über die Zeit die Skateboards, die Tricks und besonders die verschiedenen Terrains in denen Skateboard gefahren wurde veränderten. Es lässt sich sagen, dass die 1960er Jahre als Geburtsstunde des modernen Skateboardings angesehen werden können. Es entwickelte sich das Fahren im öffentlichen Raum. In den 1970ern verlagerte sich das Skaten vom horizontalen hin zum vertikalen Terrain, was besonders durch den Bau zahlreicher *Skateparks* gefördert wurde. Die 1980er stellten sich als die Dekade dar, in der das *Vertskaten* allmählich an Popularität verlor und das *Streetskaten* zunehmend in den Mittelpunkt rückte, was bis zum heutigen Tage so geblieben ist. Durch diese Einführung eröffnete sich ein erster Einblick in die facettenreiche Skateboardkultur, den es im Folgenden zu vertiefen galt.

Im darauf folgenden dritten Kapitel, wurde die Praxis des Skateboardfahrens untersucht. Dabei beantwortete ich zunächst zwei zentrale Fragen. Zum einen was ein Skater mit seinem Brett macht (Kapitel 3.1), nämlich das Fahren und das Ausüben von Bewegungsfiguren, sogenannten Tricks. Es wurde gezeigt, dass das Skateboardfahren selbstorganisiert und autodidaktisch im Kontakt zu anderen Skatern erlernt wird. Es stellte sich heraus, dass für die Praxis des Skatens das Beherrschen von Tricks im Mittelpunkt steht, da sich die Skater dadurch ihre räumliche Umgebung erschließen. Aus diesem Grund erschien die Erklärung der wesentlichen Basistricks sinnvoll (Kapitel 3.1.1-3.1.3), um ein grundlegendes Verständnis der Praxis des Skatens für den Leser zu ermöglichen. Zum anderen stellte sich die Frage nach der Bewertung des Bewegungskönnens durch die Skater selbst (Kapitel 3.2). Es wurde gezeigt, dass es kaum objektiv messbare Leistungsvorgaben gibt, da subjektive Kriterien, wie Kreativität und Ästhetik der Bewegungen maßgeblich sind. Dennoch habe ich drei Leitkriterien herausgearbeitet, nach denen eine Hierarchisierung des Bewegungskönnens vorgenommen werden kann. Diese sind die Komplexität der Manöver, die Kombination derselben sowie die Beschaffenheit des befahrenen Terrains. Es stellte sich heraus, dass die genannten Kriterien durch den *Style*-Faktor relativiert werden. *Style* ist die individuelle Körperhaltung des einzelnen

Skaters. Diese subjektive Ebene der Bewertung schließt allerdings einen Konsens der Skateboarder darüber, was *Style* auszeichnet, nicht aus. Er ist gekennzeichnet durch flüssige, lässig und mühelos erscheinende Bewegungen. Die Bewertung des Bewegungskönnens auf dem Skateboard wird also nicht von Außen, sondern durch die Ausübenden selbst vorgenommen.

In Abschnitt 3.3 wandte ich mich explizit der Analyse des Skatens in der Gruppe zu. Zunächst stellte sich die Frage, wie das gemeinschaftliche Skateboardfahren organisiert wird (Kapitel 3.3.1). Besonders beim *Streetskaten* gibt es keine festgelegten Trainingszeiten und Orte. Zur gemeinsamen Ausübung des Skatens müssen die Ausübenden Absprachen machen. Dies geschieht in der Regel spontan. Um das organisatorische Problem zu vereinfachen, treffen sich Skater häufig an Orten, an denen sich üblicherweise andere Skater aufhalten. Dies hat eine ständige Fluktuation der Gruppenkonstellationen zur Folge. Die Organisation der gemeinsamen Aktivität des Skateboardfahrens erfolgt also informell und flexibel durch die Ausübenden selbst. Die Skater haben weitestgehend die Kontrolle über ihre Tätigkeit inne, sowohl in inhaltlicher, räumlicher und auch zeitlicher Hinsicht, was unter dem Schlagwort *participant control* (Beal 1995: 263) zusammengefasst wurde.

Im darauf folgenden Abschnitt 3.3.2 wurde eine weitere Vertiefung der Analyse des Skatens in der Gruppe vorgenommen. Dabei stand der Begriff *Session*, welcher das gemeinsame Skaten in (Klein-)Gruppen bezeichnet, im Mittelpunkt. In einer *Session* vereinen die Teilnehmer zwei Rollen in einer Person. Sie sind zugleich Teilnehmer und Zuschauer. Das *Session*-Format lässt sich als Inszenierung eines Raum- und Zeitrahmens begreifen, in welchem die Skater ihr Bewegungskönnen vor anderen Skatern präsentieren. Hierbei zeigte sich eine Dynamik zwischen den Aspekten des informellen Wettkampfes auf der einen Seite und dem der kollektiven Aktivität auf der anderen Seite. Es stellte sich heraus, dass bei einer *Session* die Komponenten informeller Wettkampf und Konkurrenz die Motivation der teilnehmenden Skater steigert. Nicht der Sieg über andere ist dabei wichtig, sondern die Vervollkommnung des eigenen Bewegungskönnens sowie die Überwindung der eigenen Grenzen. In einer *Session* ist nicht nur der individuelle Erfolg ausschlaggebend sondern das positive Erleben der Gemeinschaft. Dieses Phänomen habe ich unter dem Begriff *de-emphasizing elite competition* (Beal 1995: 261) dargestellt.

Im gesamten dritten Kapitel habe ich wichtige Elemente der Praxis des Skateboardfahrens angesprochen und erläutert. Durch die Analyse dieser Elemente konnte ein Einblick in die Aktivität des Skatens gewonnen werden. Es ließen sich Wertvorstellungen die mit der Aktivität des Skateboardfahrens assoziiert sind herausstellen, zum einen *participant control*, zum anderen *de-emphasizing elite competition*. Aus der Sicht der Akteure ist also das gemeinsame, selbstbestimmte Spaßhaben zentral.

Die Praxis des Skatens wurde anschließend in Kapitel vier in Beziehung zum Raum in dem sie ausagiert wird gesetzt. Zu Beginn (Kapitel 4.1) erfolgte die Darstellung meines kulturwissenschaftlichen Verständnisses von Raum unter Rückbezug auf philosophische und ethnologische Theorien (Bollnow 2000, Tilley 1994, Rodman 1992 u.a.). Die räumliche Umgebung oder Landschaft wird hierbei als sozial produziert und demnach als Prozess angesehen und ist sowohl durch soziales Handeln konstituiert, als auch konstitutiv für soziales Handeln (Bender 1996: 324, Hirsch 1995: 13, Tilley 1994: 23, Lefebvre 2001). Gerade Skater erfahren ihre räumliche Umgebung auf spezifische Art und Weise. Sie kreieren und rekreieren durch ihre körperliche Praxis die (urbanen) Landschaften. Die Sinngebungsprozesse der Skater durch den Akt des Skateboardfahrens offenbaren eine Differenz im Umgang mit Raum gegenüber nicht skatenden Personen, welcher im weiteren Verlauf der Arbeit nachgegangen wurde. Dazu untersuchte ich die räumlichen Dimensionen, die im Skateboarding eine Rolle spielen (Kapitel 4.2). Zunächst eröffnete sich eine grundlegende Unterscheidung der räumlichen Rahmung der Aktivität des Skateboardfahrens. Zum einen wird Terrain befahren, das speziell zum Skaten geschaffen und konstruiert wurde. Dies ist der für Skater bereits erschlossene Raum. Zum anderen gibt es Terrain, welches nicht zu diesem Zweck existiert. Dieser für Skater zu erschließende Raum wird durch die Ausübenden in Interaktion von Mensch, räumlicher Umgebung und Skateboard angeeignet und umdefiniert. Die Aneignung und Umdefinition stellt dabei ein kreatives Moment beim Skaten dar und steigert die Attraktivität des Skateboardfahrens in diesem Raum. Neben der genannten Unterscheidung zwischen für Skater bereits erschlossenem und zu erschließendem Raum, ergaben sich zwei Hauptmodi des Skatens, wie in den Ausführungen zur Geschichte (Kapitel 2) bereits ersichtlich war. Die räumliche Lagerung des befahrenen Terrains ist hierbei ausschlaggebend, wodurch sich eine Unterscheidung zwischen vertikalem und horizontalem Terrain ergab. Der erstgenannte Modus ist das *Vertskaten* (Kapitel 4.2.1), welches heutzutage meist im für Skater bereits

erschlossenen Raum, wie *Skateparks* oder *-hallen*, stattfindet. Der zweite angesprochene Modus findet im horizontalen Terrain statt, nennt sich *Streetskaten* und zeichnet sich durch den Einbezug von Objekten aller Art, beispielsweise Bänke, Mauern, Geländer u.s.w., aus, an denen die verschiedenen Tricks ausgeführt werden. *Streetskaten* ist der momentan weitverbreitetste Modus des Skateboardfahrens und findet meistens im für Skater zu erschließenden öffentlichen Raum statt. Diese Art des Skatens geht mit der Aneignung und Umdefinition des genutzten Raumes einher und stellt somit einen dynamischen Prozess dar, dem im folgenden näher nachgegangen wurde.

Die Aneignung und Umdefinition von Raum durch die Skater ist meiner Ansicht nach das zentrale Element im Skateboarding (Kapitel 4.3). Es wurde gezeigt, dass Orte und Objekte im öffentlichen zu erschließenden Raum, beispielsweise der genannte Marktplatz mit der darauf befindlichen Bank vor dem Brunnen, durch die Aktivität des *Streetskatens* zu *Skatespots* und *Obstacles* umdefiniert werden. Sie entstehen somit erst durch diese Aktivität. Durch ihr Handeln weiten Skateboarder die für Subkulturen typische Technik der *bricolage* (Lévi-Strauss 1976: 16ff, Clarke 1976: 177, Hebdige 1979: 102ff) auf die (städtische) Architektur aus und vollziehen somit einen Akt der „sekundären Produktion“ (de Certeau 1988: 14). Die Akteure suchen sich aus dem Vorhandenen spezifische Elemente und Teile heraus, um diese durch ihre Praxis in einen neuen Bedeutungs- und Funktionszusammenhang zu setzen. Verdeutlicht wurde dies am Beispiel des Treppengeländers, bei welchem aus einem Objekt der Sicherheit durch die Aktivität des Skatens ein Objekt des Spaßes, der Selbsterprobung und -inszenierung und des Risikos wird.

Anhand ethnographischer Beispiele aus dem Alltag der Skater untersuchte ich, unter Berücksichtigung des eben genannten theoretischen Hintergrundes, die konkreten Vorgehensweisen und Taktiken der Raumaneignung. Es wurde erkenntlich, dass sich aus unterschiedlichen Merkmalen der jeweiligen *Spots* verschiedene Taktiken der Raumaneignung ergeben. Wie an den Beispielen Klärwerk und Universität Karlsruhe deutlich wurde, ist das Skaten im für Skater zu erschließenden Raum oft mit Konflikten mit der Außenwelt verbunden.

Unter Verwendung der Ansätze von Foucault (1994) und de Certeau (1988) und unter Einbezug meines angeführten kulturwissenschaftlichen Verständnisses von Raum, sollte die Frage, wie sich die Skater den (Stadt-)Raum erobern, beantwortet werden, um die

Praxis der Rauman eignung theoretisch zu interpretieren. Es wurde gezeigt, dass sich Skateboarder durch ihre körperliche, alle Sinne ansprechende Praxis des Skateboardfahrens in einem Spannungsverhältnis von Disziplinierung und Möglichkeiten der Antidisziplin wiederfinden. Die Skater bewegen sich im foucaultschen Disziplinierungsraum, welcher durch das Modell der „sauberen“ Stadt repräsentiert wird. Durch ihre raumaneignende Praxis durchbrechen sie den bestehenden Bedeutungs- und Referenzrahmen mit seinen intendierten Funktionen, Regeln und Vorgaben. Sie bilden somit durch ihre Praxis ein „Netz der Antidisziplin“ (de Certeau 1988: 16). Dabei geht es den Ausübenden nicht unbedingt um offen geführten Widerstand oder die dauerhafte Beherrschung des Raumes, sondern um ein Ausnutzen der sich bietenden günstigen Gelegenheiten, um sich einen eigenen Referenzrahmen zu schaffen, dessen Bedeutungsebenen für Außenstehende nicht skatende Personen meist unlesbar sind.

Das abschließende fünfte Kapitel eröffnete den Blick auf die Skateboardkultur als kreierte Gemeinschaft. Ich habe aufgezeigt, dass sich Skater als eine Art globale Gemeinschaft verstehen, die ich im Sinne einer *imagined community* (Anderson 1998) als über lokale, regionale und nationale Grenzen hinausgehend begreife (Kapitel 5.1). Die Akteure gehen, wie gezeigt wurde, davon aus, dass sie gewisse Dinge gemeinsam haben. Neben Äußerlichkeiten, wie Kleidung u.ä., besonders verinnerlichtes Wissen, Fertigkeiten und Einstellungen, die über die Praxis des Skatens gewonnen werden. Diese translokale *imagined community* wurde daraufhin als Subkultur mit eigenen Werten, Verhaltensmustern etc., die sie von anderen Individuen und Gruppen unterscheidet, spezifiziert (Kapitel 5.2). Gerade neuere Ansätze der Subkulturforschung (Thornton 1995, Hodkinson 2002) ermöglichten allgemeine Merkmale einer Subkultur herauszustellen, die auch bei den Skatern erkenntlich sind. Diese umfassen vier Indikatoren (konsistente Unterscheidbarkeit, Identität, umfassende Bindung, Autonomie; vgl. Hodkinson 2002: 29ff), wodurch die Distinktion der Skateboarder von anderen gesellschaftlichen Gruppen und Individuen deutlich wird.

Die Subkulturbildung als Mittel der soziokulturellen Distinktion bildete daraufhin den Ausgangspunkt für die Analyse, welche die spezifischen Distinktionskriterien einer Subkultur sind, was zu dem Begriff des subkulturellen Kapitals (Thornton 1995: 11) führte. In Anlehnung an Bourdieus kulturelles Kapital (Bourdieu 1983: 183ff), welches für die Bildung eines spezifischen Geschmacks und Lebensstils verantwortlich ist, lässt sich in

Bezug auf Subkulturen von subkulturellem Kapital sprechen. Das Wissen darüber, was sich im subkulturellen Kontext „gehört“ und was nicht, was als bedeutungs- und wertvoll angesehen wird und was nicht sowie das adäquate Handeln nach diesen Maßstäben, wurde als subkulturelles Kapital bezeichnet. Durch die Akkumulation und das Ausagieren dieses Kapitals ergibt sich eine Statusaufwertung im Kontext der Subkultur.

Abschließend wurden, unter Rückbezug auf die verschiedenen Kapitel der vorliegenden Arbeit, die unterschiedlichen Formen des subkulturellen Kapitals der Skater herausgearbeitet, um die Frage zu beantworten, was einen Skater auszeichnet. Dabei wurde gezeigt, dass neben Formen objektiven subkulturellen Kapitals (Skateboard, Kleidung, Videos etc.), besonders das inkorporierte subkulturelle Kapital (Wissen über Bewegungsabläufe und Tricks, Fahrfertigkeiten, Wissen über relevante räumliche Dimensionen und entsprechende Wahrnehmungssensibilisierung, Sprache) bedeutsam ist. Subkulturelles Kapital erfüllt zwei Aufgaben. Zum einen ist der Besitz dieses Kapitals Zugehörigkeitskriterium zur Gruppe. Zum anderen stellt es das interne Hierarchisierungs- und Differenzierungskriterium dar.

Das skaterspezifische subkulturelle Kapital ist meines Erachtens die Grundlage, wodurch die Identität der Skater „geschnitzt“ wird. Die Praxis des Skateboardfahrens bildet dabei die zentrale Komponente in der besonders das inkorporierte subkulturelle Kapital vermittelt wird. Welchen Einfluss die Praxis des Skatens auf das Leben vieler Ausübender hat, soll durch die Worte eines aktiven und eines ehemals aktiven Skaters beantwortet werden, womit das Schlusswort der vorliegenden Arbeit gesprochen wird.

„Over the years skateboarding has had a huge impact on my life (...) I really can't sum it up in a few sentences, that wouldn't convey how these things affect nearly every aspect of my life and my perception of the world around me. I've made some great friends, been to some great places, had some great times and I'm sure my body will never recover from the constant abuse it has received. There are so many things that permeate my life that are directly and indirectly linked to skating, for example, just little things like the way I view architecture to see if it can be skated and looking for ollie holes in people's shoes. There's a lot of semiotics involved, it's like our secret code or something“ (Reason to Believe #8, keine weiteren Angaben).

„Was für mich übrig geblieben ist, ist auch und vor allem das Gefühl (...) Die Tatsache allein auf einem Brett zu stehen und durch die Gegend zu fahren, hat die Sichtweise auf die Welt, auf seine Umgebung, eine sehr spezielle werden lassen. Man hat immer das Gefühl gehabt, und das Gefühl ist echt wichtig, Dinge anders zu sehen als andere Menschen es tun, das hat auch das eigene Ego gestärkt so eine Haltung zu haben die andere nicht haben (...) und das Gefühl, das hat als ich aufgehört hab aktiv

viel Skateboard zu fahren sich natürlich auf andere Dinge, die ich jetzt hauptsächlich mache, komplett übertragen. Ich versuche immer Dinge, die um mich herum geschehen irgendwie anders als andere zu betrachten und das wird auch immer so bleiben“ (Teilnehmer xx der Gruppendiskussion in Stuttgart am 20.12.03).

7 Literaturverzeichnis

Akesson, Stefan Lillis 1999. Swedish Style. In Michael Brooke (Hg.) 1999, *The Concrete Wave. The History of Skateboarding*. Toronto: Warwick Publishing, S. 86-87.

Anderson, Benedict (1983??) 1998. *Die Erfindung der Nation. Zur Karriere eines folgenreichen Konzeptes*. Berlin: Uhlstein.

Andrejtschitsch, Jan et al 1991. *Skateboarding Know-How*. München: BLV.

Augé, Marc 1995. *Non-Places. Introduction to an Anthropology of Supermodernity*. London: Verso.

Baacke, Dieter 1987. *Jugend und Jugendkulturen. Darstellung und Deutung*. Weinheim: Juventa.

Barnard, Alan und Spencer, Jonathan (1996) 2001. *Encyclopedia of Social and Cultural Anthropology*. London: Routledge.

Bauer, Carsten 2004. Laif Draasch Interview. *Monster Skateboard Magazine* # 209 (01/2004): 66-76.

Beal, Becky 1995. Disqualifying the Official. An Exploration of Social Resistance through the Subculture of Skateboarding. *Sociology of Sport Journal* 12 (3): 252-267.

Becker, Howard 1963. *Outsiders. Studies in the Sociology of Deviance*. New York: Free Press.

Beer, Bettina (Hg.) 2003. *Methoden und Techniken der Feldforschung*. Berlin: Reimer.

Bender, Barbara (Hg.) 1993. *Landscape. Politics and Perspectives*. Oxford: Berg.

- Bender, Barbara (Hg.) 1998: *Stonehenge. Making Space*. Oxford: Berg.
- Bender, Barbara & Winer, Margot (Hg.) 2001. *Contested Landscapes. Movement, Exile and Place*. Oxford: Berg.
- Bergson, Henri (1911) 1994. *Zeit und Freiheit*. Hamburg: Europäische Verlagsanstalt.
- Bernecker, Claus & Frank, Thorsten 2000. Eumel. *Boardstein # 5* (10/2000): 52-56.
- Biondani, Davide 2004. Pedalto the Mental. Platinum in Frankreich. *Kingpin Skateboarding Europa # 8* (02-03/2004): 133-139.
- Böhm, Florian & Rieger, Gerd 1990. *Skateboard. Material. Technik. Fahrpraxis*. Niederhausen/TS: Falken.
- Bollnow, Otto Friedrich (1963) 2000. *Mensch und Raum*. Stuttgart: Kohlhammer.
- Borden, Iain 2001. *Skateboarding, Space and the City. Architecture and the Body*. Oxford: Berg.
- Bourdieu, Pierre & Passeron, Jean-Claude 1971. *Die Illusion der Chancengleichheit. Untersuchungen zur Soziologie des Bildungswesens am Beispiel Frankreich*. Stuttgart: Klett.
- Bourdieu, Pierre 1983. Ökonomisches Kapital, kulturelles Kapital, soziales Kapital. In Reinhard Kreckel (Hg.), *Soziale Ungleichheiten*. Göttingen: Schwartz, S. 183-198.
- Bourdieu, Pierre 1984. *Distinction. A Social Critique of the Judgement of Taste*. Cambridge: Harvard University Press.
- Bourdieu, Pierre 1992. *Die verborgenen Mechanismen der Macht*. Hamburg: VSA.

- Bourdieu, Pierre 1992a. *Rede und Antwort*. Frankfurt/M.: Suhrkamp.
- Bourdieu, Pierre 1993. *Soziologische Fragen*. Frankfurt/M.: Suhrkamp.
- Bourdieu, Pierre (1987) 1998. *Die feinen Unterschiede: Kritik der gesellschaftlichen Urteilskraft*. Frankfurt/M.: Suhrkamp.
- Bourdieu, Pierre (1993) 1999. *Sozialer Sinn. Kritik der theoretischen Vernunft*. Frankfurt/M.: Suhrkamp.
- Brooke, Michael 1999 (Hg.). *The Concrete Wave. The History of Skateboarding*. Toronto: Warwick Publishing.
- Brooke, Michael 2002. *Skate Legends*. Milford: Olmstead Press.
- Certeau, Michel de 1988. *Kunst des Handelns*. Berlin: Merve.
- Clarke, John 1976. Style. In Stuart Hall & Tony Jefferson (Hg.), *Resistance through Rituals. Youth subcultures in post-war Britain*. London: Unwin Hyman, S. 175-191.
- Clarke, John u. a. 1979. Subkulturen, Kulturen und Klasse. In John Clarke u.a.(Hg.), *Jugendkultur als Widerstand*. Frankfurt/M: Syndikat, S. 39-131.
- Clarke, John 1979. Stil. In Clarke, John u.a.(Hg.) 1979. *Jugendkultur als Widerstand*. Frankfurt/M: Syndikat. S. 133-157.
- Clarke, Gary (1981) 1997. Defending Ski-Jumpers: A Critique of Theories of Youth Subcultures. In Ken Gelder & Sarah Thornton (Hg.), *The Subcultures Reader*. London: Routledge, S. 175-180.
- Cohen, Albert 1955. *Delinquent Boys. The Culture of the Gang*. London: Collier

Macmillan.

Cohen, Stanley 1972. *Folk Devils and Moral Panics. The Creation of the Mods and Rockers*. London: MacGibbon & Lee.

Cressey, Paul G. 1932. *The Taxi-Dance Hall*. New York: Greenwood Press.

DeWalt, Kathleen Musante & DeWalt, Billie R. 2001. *Participant Observation. A Guide for Fieldworkers*. Walnut Creek: Alta Mira Press.

Diepes, Peter 1999. Der Münster Mosh. Skateboarding in Germany. In Michael Brooke (Hg.), *The Concrete Wave. The History of Skateboarding*. Toronto: Warwick Publishing, S. 160-161.

Dracklé, Dorle 1996. Kulturelle Repräsentationen von Jugend in der Ethnologie. In Dorle Dracklé, (Hg.), *Jung und wild. Zur kulturellen Konstruktion von Jugend und Kindheit*. Berlin: Reimer Verlag, S. 14-53.

Ehni, Horst 1998. Den Skatern auf der Spur. In Jürgen Schwier (Hg.), *Jugend – Sport – Kultur. Zeichen und Codes jugendlicher Sportszenen*. Hamburg: Czwalina Verlag, S. 109-123.

Feld, Steven & Basso, Keith H. (Hg.) 1996. *Senses of Place*. Santa Fe: School of American Research Press.

Fischer, Hans (Hg.) 1985. *Feldforschungen. Berichte zur Einführung in Probleme und Methoden*. Berlin: Reimer.

Foucault, Michel (1977) 1994. *Überwachen und Strafen. Die Geburt des Gefängnisses*. Frankfurt/M.: Suhrkamp.

- Fox, James J. (Hg.) 1997. *The Poetic Power of Place. Comparative Perspectives on Austronesian Ideas of Locality*. Canberra: The Australian National University.
- Geertz, Clifford (1973) 1987. *Dichte Beschreibung. Beiträge zum Verstehen kultureller Systeme*. Frankfurt/M.: Suhrkamp.
- Gentsch, Thomas 2004. Pat Lindenberger Interview. *Limited Skateboarding Magazine* # 59 (03-04/2004): 58-69.
- Gonzales, Mark 1999. *Broken Poems*. Münster: Tropen Verlag.
- Hauser-Schäublin, Brigitta 2003. Teilnehmende Beobachtung. In Bettina Beer (Hg.) 2003. *Methoden und Techniken der Feldforschung*. Berlin: Reimer, S: 33-54.
- Hawk, Tony 2001. Beruf: Skateboarder. *Monster Skateboard Magazine* # 176 (04/2001): 86-87.
- Hebdige, Dick 1979. *Subculture. The Meaning of Style*. London: Methuen.
- Heidegger, Martin (1927) 1972. *Sein und Zeit*. Tübingen: Niemeyer.
- Hirsch, Eric & O'Hanlon, Michael (Hg.) 1995. *The Anthropology of Landscape. Perspectives on Place and Space*. Oxford: Oxford University Press.
- Hitzler, Ronald & Bucher Thomas & Niederbacher, Arne 2001. *Leben in Szenen: Formen jugendlicher Vergemeinschaftung heute*. Opladen: Leske + Budrich.
- Hodkinson, Paul 2002. *Goth. Identity, Style and Subculture*. Oxford: Berg.
- Horx, Matthias 1993. *Trendbuch. Der erste große deutsche Trendreport*. Düsseldorf: Econ.
- Jackson, Anthony (Hg.) 1987. *Anthropology at home*. London: Travistock Publications.

- Jones, Richard 1999. Dreaming of a Californian sky in the Golden Age. Growing up skating in England. In Michael Brooke (Hg.), *The Concrete Wave. The History of Skateboarding*. Toronto: Warwick Publishing, S. 42-43.
- Kane, Steven 1992. *Skateboard. Voll die Tricks*. Stuttgart: Pietsch.
- Keil, Christian 2004. Spotaufbereitung oder „no-excuses“ part 2. *Monster Skateboard Magazine* # 213 (05/2004): 106)
- Krosigk , Holger von & Tscharn, Helge 2000. *Absolute Beginners. Skateboard Streetstyle Book*. Münster: Tropen Verlag.
- Krosigk , Holger von 2004. Sessoning the Spot. Über die Gruppendynamik im „Multiple Player“-Modus. *Monster Skateboard Magazine* # 210 (02/2004): 70-74.
- Lefebvre, Henri (1991) 2001. *The Production of Space*. Oxford: Blackwell.
- Levinson, Stephen C. 1991. *Primer for the field investigation of spatial description and conception*. Nijmegen: Cognitive Anthropology Research Group at the Max Planck Institute for Psycholinguistics.
- Lévi-Strauss, Claude (1962) 1976. *The Savage Mind*. London: Weidenfeld & Nicolson.
- Malinowski, Bronislaw 1922. *Argonauts of the Western Pacific*. New York: Dutton.
- McRobbie, Angela (1989) 1997. Second-Hand Dresses and the Role of the Ragmarket. In Ken Gelder & Sarah Thornton (Hg.), *The Subcultures Reader*. London: Routledge, S. 191-200.
- Mokulys, Günter o.J. *Freestyle Skateboard Book*. Münster: Monster Verlag.

MOO – Doerdi 2004. Leserbrief In *Boardstein* # 25 (01/2004): 11.

Müller-Bachmann, Eckart 2003. *Jugenkulturen revisited. Musik- und stilbezogene Vergemeinschaftungsformen (Post-)Adoleszenter im Modernisierungskontext.*
Münster: Lit-Verlag.

Muggleton, David 2000. *Inside Subcultures. The Postmodern Meaning of Style.* Oxford: Berg.

Orwell, George 1994. *1984.* Frankfurt/M.: Ullstein.

Park, Robert E. et al (Hg.) 1925. *The City.* Chicago: University of Chicago Press.

Reason to Believe # 8. ohne weitere Angaben.

Rodman, Margaret C. 1992. Empowering Place. Multilocality and Multivocality.
American Anthropologist 94 (3): 640-656.

Rose, Aaron 1999. *Dysfunctional.* London: Booth-Clibborn.

Schreiber, Jörn 1998. Ingo Fröbich Interview. *Monster Skateboard Magazine* # 142
(06/1998): 54-62.

Schulze, Gerhard (1992) 1997. *Die Erlebnisgesellschaft. Kultursoziologie der Gegenwart.*
Frankfurt/M.: Campus.

Schwier, Jürgen 1998. Stile und Codes bewegungsorientierter Jugendkulturen. In Jürgen Schwier (Hg.), *Jugend – Sport – Kultur. Zeichen und Codes jugendlicher Sportszenen.* Hamburg: Czwalina Verlag, S. 9-29.

- Schwingel, Markus (1995) 1998. *Pierre Bourdieu zur Einführung*. Hamburg: Junius.
- Seewald, Christian 1990. *Alles über Skateboarding*. Münster: Monster Verlag.
- Stecyk, C. R. & Friedman, Glen E. 2000. *Dogtown. The Legend of the Z-Boys*. New York: Burning Flags Press.
- Strathern, Marilyn 1987. The Limits of Auto-Anthropology. In Anthony Jackson (Hg.), *Anthropology at home*. London: Travistock Publications, S. 16-37.
- Stucken, Costa 1998. Holger von Krosigk Interview. *Monster Skateboard Magazine* # 140 (04/1998): 20-32.
- Thornton, Sarah 1995. *Club Cultures. Music, Media and Subcultural Capital*. London: Wesleyan University Press.
- Thrasher, Frederic M. 1927. *The Gang*. Chicago: University of Chicago Press.
- Thrasher 2001. *Insane Terrain*. New York: Universe.
- Tilley, Christoph Y. 1994. *A Phenomenology of Landscape. Places, Paths and Monuments*. Oxford: Berg.
- Tscharn, Helge 2000. *Possessed*. Münster: Tropen Verlag.
- Whyte, William Foote 1943. *Street-Corner Society. The Social Structure of an Italian Slum*. Chicago: University of Chicago Press.
- Widdicombe, Sue & Wooffitt, Robin 1995. *The Language of Youth Subcultures. Social Identity in Action*. London: Harvester.
- Willis, Paul 1991. *Jugend-Stile. Zur Ästhetik der gemeinsamen Kultur*. Berlin: Argument.
- Worland, Wig 2004. The Wainwright-Profile. *Monster Skateboard Magazine* # 213

(05/2004): 32-38.

Young, Jock 1971. *The Drug Takers. The Social Meaning of Drug Use*. London. Paladin.

Zukin, Sharon 1991. *Landscapes of Power. From Detroit to Disney World*. Berkeley:
University of California Press.

8 Anhang

8.1 Abbildungen und Fotos

Soweit nicht anders angezeigt, habe ich die Fotos selbst geschossen.



Abb.1:
Vorläufer des Skateboards,
selbstgebastelter *Scooter*,
ca. 1950 (Thrasher 2001: 10)



Abb.2:
frühes selbstgebautes Skateboard,
Mitte bis Ende der 1950er



Abb.3:
Skateboards aus den 1960ern und frühen 1970ern, vor Einführung der Urethanrolle



Abb.4:

Skateboards aus den 1970ern, bestehend aus Metall und Kunststoff



Abb.5:

Klassisches Skateboard aus Holz, ca. Mitte der 1970er



Abb.6:

Skateboards, ca. Mitte der 1980er



Abb.7:
Skateboard aus den frühen 1990ern



Abb.8 und 9:
Skateboards, späte 1990er bis heute



Abb.10:
Der Autor beim *Boardslide* in Karlsruhe
(Foto: M. Stäudlin)