

Magisterarbeit

Titel der Magisterarbeit

Know Skateboarding!

Soziale Praxis einer modernen jugendkulturellen Bewegungsform

Verfasser

Stefan Karlsreiter, Bakk. rer. nat.

angestrebter akademischer Grad

Magister der Naturwissenschaften (Mag. rer. nat.)

Wien, im Jänner 2012

Studienkennzahl lt. Studienblatt: A 066 826

Studienrichtung lt. Studienblatt: Magisterstudium Sportwissenschaften

Betreuer: Univ.-Prof. Dr. Michael Kolb

Kurzfassung

Der Versuch, dem Trendsport auf der Spur zu bleiben, erweist sich aus Sicht der Methodologie und Methodik schwierig. Die wissenschaftliche Untersuchung von einzelnen Aspekten jugendlicher Trendsportgruppierungen hält die Sportwissenschaft, dank der Aktualität des Themas gepaart mit der Problematik des Erforschens, in ihrem Bann. Der Kenntnisstand über spezielle Trendsportarten weist erhebliche Lücken auf, doch bieten diese ein spannendes Untersuchungsfeld für die Sportwissenschaft (Schwier 2010, S. 120 ff).

Die vorliegende Masterarbeit befasst sich mit der jugendkulturellen Bewegungsform Skateboarden. Ziel ist es die Bewegungsform umfassend zu beleuchten und die Bewegungsmuster zu erfassen. Zur Erhebung der Daten wurde eine systematische teilnehmende Beobachtung über den Zeitraum von sechs Monaten in einem Skatepark und einer Skatehalle in der Stadt Wien durchgeführt. Ziel war es die sozialen Gepflogenheiten sowie die Bewegungsmuster der Skateboard-Szene aufzuzeigen. Des Weiteren wird in der Arbeit erklärt, ob in Skateparks/hallen eine soziale Praxis stattfindet und wie die gruppenspezifischen Umgangsformen aussehen. In der dritten Fragestellung werden Unterschiede bzw. Gemeinsamkeiten zwischen Skatepark und Skatehalle erörtert.

Die Ergebnisse haben gezeigt, dass die Bewegungsform Skateboarden im Skatepark in den Grundzügen gleich ausgeführt wird wie in der Skatehalle. Das Verhalten unterscheidet sich nur dahingehend, dass die Aktiven in der Skatehalle eine deutlich distanziertere Haltung zu Anderen aufweisen als im Skatepark. In Bezug auf das Bewegungsmuster ist zu erkennen, dass Skateboarden in einem individuellen Stil ausgeführt wird. Man orientiert sich an gruppenspezifischen Merkmalen, jedoch steht die Kreativität im Vordergrund. Hinsichtlich der sozialen Praxis kann behauptet werden, dass das Miteinander beim Skateboarden zweitrangig ist. Bevorzugt erfolgt eine spontane und selbstregulierte Organisation in Kleingruppen. Es findet kein direkter Wettkampf statt. Das Erlernen der Tricks erfolgt durch das Beobachten und Nachahmen Anderer. Sowohl der Skatepark als auch die Skatehalle stellen eine Bühne zum Präsentieren der Tricks dar.

Abstract

Attempting to come on track of the origin of trend sports proves to be difficult from the perspective of methodology and methods. Due to the topicality of the issue along with the issue of exploring, the various aspects of trend sport among young people keep the sport science an occupied field of study (Schwier 2010, S. 120 ff). The knowledge of specific trend sports has significant gaps, which provide an exciting field of study for scientific papers like this.

The present thesis deals with the youth culture movement form skateboarding. The aim is to examine the form of movement and comprise the movement pattern. To collect the empirical data, a systematic participant observation over a period of six months in an in- and outdoor skate park in the city of Vienna was conducted. The aim was to identify the social habits and movement patterns of the skateboard scene. The paper further shows, whether in skate parks a social practice takes place and how the group-specific manners are. The third research question discusses the differences and similarities between the manners in in- and outdoor skate parks.

The results have shown that the movement is performed similar in both in- and outdoor skate park. The behaviour differs only to the extent that the participants in the indoor skate park have a significantly more detached attitude to others than in outdoor skate parks. Concerning the movement pattern one can say that skateboarding is performed in a unique style. It is based on group-specific features, but the creativity is paramount. In terms of social practice can be argued that the coexistence in skateboarding is secondary. The participants prefer a spontaneous and self-regulated organization in small groups. To learn tricks the participants observe and imitate each other. Both the skate park and the indoor skate park provide a platform for presenting the tricks, however no direct competition takes place.

Inhaltsverzeichnis

1	Einleitung.....	7
1.1	Ziel der Arbeit und Hinführung zur Fragestellung	7
1.2	Vorgehensweise	8
1.3	Kapitelübersicht	9
2	Skateboarding	10
2.1	Freestyle-Bewegungsformen.....	10
2.2	Die Geschichte des Skateboardens	12
2.2.1	Skateboarding in den USA.....	12
2.2.2	Sidewalk Surfing	14
2.2.3	Der zweite Skateboard-Boom	16
3	Theoretischer Rahmen.....	19
3.1	Sport-Ethnographie.....	19
3.2	Forschungsstand Skateboarding	21
3.3	Sozialer Raum	24
3.4	Soziale Praxis	26
3.5	Informelles Sportengagement.....	28
4	Forschungsmethode.....	31
4.1	Qualitative Sozialforschung	31
4.1.1	Zentrale Prinzipien qualitativer Sozialforschung	33
4.1.2	Teilnehmende Beobachtung	38
4.2	Das Beobachtungsverfahren	39
4.2.1	Rolle des Beobachters	40
4.2.2	Phasen der Beobachtung.....	40
4.2.3	Auswahl der Untersuchungsschauplätze	42
4.2.4	Wahl der Beobachtungseinheiten	42
4.2.5	Die Datenerhebung	42
4.2.6	Der Beobachtungsleitfaden.....	43

4.2.7	Das Beobachtungsschema	43
4.2.8	Die Datenauswertung.....	46
5	Empirischer Teil.....	49
5.1	Vertikale Analyse	49
5.1.1	Beschreibung der Anlagen.....	49
5.1.2	Beschreibung der Teilnehmer/innengruppen der Parkanlagen	53
5.1.3	The way they look – das Erscheinungsbild	59
5.1.4	The way they behave - Verhaltensmuster.....	63
5.1.5	Szene spezifische Sprache.....	71
5.1.6	Kommunikation	72
5.1.7	Bewegungsform Skateboarding	73
5.2	Horizontale Analyse.....	87
5.2.1	Vergleich zwischen Skatepark und Skatehalle	87
5.2.2	Unterschiede im Erscheinungsbild.....	88
5.2.3	Unterschiede im Verhalten.....	88
5.2.4	Umgang und Emotionen	88
5.2.5	Bewegungsformen	89
6	Zusammenfassung und Diskussion	90
7	Glossar	95
7.1	Skateboard Hindernisse, -Objekte, -Spots:	95
7.2	Skateboard Tricks und Bezeichnungen:	100
8	Literaturverzeichnis	102
9	Abbildungsverzeichnis.....	104

Vorwort

Als ich begann meine Magisterarbeit zu verfassen stand ich bereits mit einem Bein in der Arbeitswelt. Die Themenfindung fand unter Absprache mit meinem Betreuer Professor Michael Kolb statt und wurde durch diesen maßgeblich beeinflusst. Während meiner Ausbildungslaufbahn am ISW-Wien habe ich bereits die eine oder andere wissenschaftliche Arbeit verfasst, doch stellte die Magisterarbeit am Ende meines Masterstudiums Sportwissenschaft eine enorme Hürde dar. Mit einem Interessensgebiet, dem Skateboarding, trat ich auf Professor Michael Kolb zu und stellte mein Konzept zur Erörterung der Bewegungsform vor. Da selbiges Interessensgebiet in einer ähnlichen Art und Weise zeitgleich behandelt wurde, schlug mir Professor Kolb vor einen anderen Informationszugang zu wählen. Voller Vorfreude und Tatentrang ein Thema gefunden zu haben begann meine Arbeit mit einer Literaturrecherche, nicht wissend auf was ich mich da eingelassen hatte.

Im Verlauf meiner Magisterarbeit zweifelte ich immer wieder an der Themenwahl mangels ihrer Greifbarkeit, doch fesselte mich das Interesse an dem Themenfeld Skateboarden. Skateboarding begleitet mich seit meinem elften Lebensjahr und fasziniert mich heute wie damals.

Trotz einer Vielzahl an Sportarten, die ich in meiner Jugend teils mit viel Ehrgeiz und Hingabe betrieben habe, bezeichne ich mich stets als Skateboarder, da diese jugendkulturelle Bewegungsform mein Inneres nachhaltig geprägt hat. Dank gilt in besonderem Maße meinen Eltern, die mir ein sehr unbeschwertes Aufwachsen ermöglicht haben und mich mit viel Geduld bei meinem Studium am ISW-Wien und bei meinen zahlreichen externen Zusatzausbildungen unterstützt haben. Des Weiteren möchte ich meiner guten Freundin, meinen Großeltern und beiden Geschwistern danken, die mir stets mit Rat und Tat zur Seite standen.

1 Einleitung

1.1 Ziel der Arbeit und Hinführung zur Fragestellung

Der Ausgangspunkt der Magisterarbeit ist das Interesse an der Bewegungsform Skateboarden, den in diesem Feld aktiven Menschen und dem Aufeinandertreffen in der Gruppe. Hierbei handelt es sich im Speziellen um die systematische Aufarbeitung und Beschreibung von Strukturen, das Ausüben von Ritualen und das Verfolgen von Gewohnheiten. Die Anfangs genannte Bewegungsform besteht am Rande der Gesellschaft und lässt sich durch die Bezeichnung Mikrokosmos beschreiben. Skateboarden kann als jugendkulturelle Bewegungsform bezeichnet werden und wird zu den Trendsportarten gezählt. Die Erforschung der Trendsportszene ist für die Sportpädagogik bzw. die Sportsoziologie dahingehend interessant, dass das Wissen über die Lebenswelt der Boardriding-Kulturen (vgl. Schwier 2011, S.130) unbefriedigend und lückenhaft ist. Gleichzeitig werden diese Bewegungspraxen immer häufiger als „Lifetime-Sport“ (ebd. S.130) betrieben und erfordern umfassende Beschreibung.

Betrifft eine szenefremde Person den Schauplatz Skatepark bzw. Skatehalle, so wird es schwer fallen, Strukturen bzw. Ordnung zu erkennen. Nach Peters (2011, S.145) würde eine feldfremde Person das Skateboarden als „scheinbar belangloses vor sich hin dümpelndes Treiben“ beschreiben, doch muss dem vehement widersprochen werden. Der jugendkulturellen Bewegungsform liegen implizit erlernte Mechanismen und Regelmäßigkeiten zu Grunde, welche von den Akteuren praktiziert werden. Ziel dieser Arbeit ist es die Lücken zu schließen und ein umfassendes Bild der jugendkulturellen Bewegungsform zu skizzieren.

Es sollen folgende wissenschaftliche Fragestellungen beantwortet werden:

Forschungsfrage I:

Ist Skateboarden als soziale Praxis organisiert?

Forschungsfrage II:

Wie ist die soziale Praxis in einem/ einer Skatepark / Skatehalle organisiert?

Forschungsfrage III:

Gibt es Unterschiede hinsichtlich der Ausübung der Bewegungsform im Skatepark bzw. in der Skatehalle?

Die erste Fragestellung konzentriert sich auf die Beschreibung der Beobachtungsschauplätze. Es wird ein flächendeckendes Bild der Bewegungsform gezeichnet und untersucht, welche Mechanismen, Regeln und Strukturen in einem Skatepark bzw. einer Skatehalle vorherrschen. In weiterer Folge wird anhand von Bewegungsmustern verdeutlicht, wie das Miteinander in der Praxis läuft. Ausgangspunkt ist, dass der Aufenthalt der Akteure im öffentlichen Raum Skatepark bzw. Skatehalle freiwillig erfolgt und eine Organisation implizit erfolgt. Es wird erwartet, dass ein selbstgesteuertes Lernen und Übermitteln von Verhaltenskodizes stattfindet.

Die zweite Fragestellung zielt darauf ab, die Art und Weise wie miteinander umgegangen wird, zu beantworten. Untersucht wird ob ein Austausch von motorischem Können, als auch spezifischem Wissen explizit stattfindet. Werden Neuankömmlinge von Experten zur Seite genommen und in die Alltagswelt eingeführt?

In der dritten Fragestellung werden Unterschiede bzw. Gemeinsamkeiten zwischen Skatepark und Skatehalle erörtert. Die Beobachtung fand an zwei grundlegend unterschiedlichen Schauplätzen statt, was erwarten ließ, dass ein unterschiedliches Verhalten an den Tag gelegt wird. In den Wintermonaten, in denen die Skatehalle geöffnet ist, gibt es für die Skatecommunity kaum Plätze auf denen geskatet werden kann. Angenommen wird, dass die Tatsache dieser Unfreiwilligkeit und die damit verbundene Befolgung von Regeln, Auswirkungen auf das Verhalten bzw. das Ausüben der Bewegungsform hat.

1.2 Vorgehensweise

Die Annäherung an das Thema folgt auf Basis der Arbeit Schwier (2011, S.120ff) „Dem Trendsport auf der Spur – Annäherung an jugendliche Bewegungspraktiken“. In dem eben erwähnten Werk weist der Autor auf die Schnelllebigkeit und Pluralisierung von jugendkulturellen Bewegungsformen hin, die das Erforschen der Alltagswelten erschweren.

„In gewisser Hinsicht kann seriöse Forschung mit der vitalen Beweglichkeit der jugendlichen Sportpraktiken kaum mithalten und die Interpretationsmanöver der akademischen „Jäger“ laufen trotz hoher Publikationsgeschwindigkeit Gefahr, dass die jugendlichen „Hasen“ längst anderweitig ihre stilistischen Haken schlagen.“
(ebd. S.120)

Als adäquates Mittel zur Annäherung an eine in sich geschlossene Alltagswelt hat sich die Forschungsmethode der teilnehmenden Beobachtung durchgesetzt. Den Arbeiten Binder (2000), Schwier (2011), Peters (2011) und Tappe (2011), zur Erforschung der Bewegungsform Skateboarden, liegt eine systematische Beobachtung als aktive/r oder passive/r Teilnehmer/in zugrunde. Die ersten drei Autoren näherten sich mit ihren Beiträgen

erstmalig wissenschaftlich an die jugendkulturelle Bewegungsform Skateboarden an und ebneten den Weg für weitere Vertiefung. Tappes (2011) Beitrag „Eröffnung des sozialen Raums durch das Skateboarden“ stellte eine solche Vertiefung dar und erforschte die Punkte soziale Integration, Raumanneignung, Basisausstattung und spezifisches Wissen vertiefend. Mit Hilfe einer teilnehmenden Beobachtung an zwei Beobachtungsschauplätzen in einem Zeitraum von sechs Monaten wird die jugendliche Bewegungspraxis umfassend hinsichtlich der motorischen Fähigkeiten und Fertigkeiten sowie der vor Ort herrschenden sozialen Praktiken beschrieben.

1.3 Kapitelübersicht

Im Kapitel Zwei wird das Skateboarden vorgestellt. Es gibt dem/der Leser/in einen Einblick in die jugendkulturelle Bewegungsform durch einen geschichtlichen Abriss sowie Begriffsbestimmungen und eine Erörterung hinsichtlich der Disziplinen. Als abschließender Beitrag des Kapitels wird kurz auf die Entstehung der Skateparks eingegangen.

Im Kapitel Drei werden Begriffe hermeneutisch definiert, die bei der Bearbeitung der Fragestellungen behandelt werden. Zunächst wird der Forschungsstand Skateboarding aufgerollt sowie die Sport-Ethnographie erörtert. In weiterer Folge werden die der Untersuchung zu Grunde liegenden Begriffe soziale Praxis, sozialer Raum und informelles Sportengagement beschrieben.

Das vierte und letzte Kapitel des theoretischen Teils widmet sich der wissenschaftlichen Forschungsmethode. Zunächst wird qualitative Sozialforschung vorgestellt und es folgt eine Hinführung zu der ausgewählten Forschungsmethode. Des Weiteren werden die Punkte, die bei einer Feldforschung im Hinblick auf die teilnehmende Beobachtung zu beachten sind, erörtert und definiert. Der in dem Kapitel Vier erarbeitete Beobachtungsleitfaden und das Beobachtungsschema bildeten die Grundlage für den Eintritt in das Feld. Außerdem wird die Auswahl der Beobachtungsschauplätze erörtert und es werden Überlegungen dazu skizziert.

Zu Beginn des empirischen Teils der Arbeit werden im fünften Kapitel die Beobachtungsprotokolle bearbeitet. Vor der systematischen Beschreibung der sozialen Praxis findet eine Beschreibung der Rahmenbedingungen sowie der Untersuchungsschauplätze statt. Im Hauptteil dieser Arbeit werden die Beobachtungsprotokolle sowohl vertikal als auch horizontal ausgewertet.

Im sechsten und letzten Kapitel, dem Schlussteil, werden die Ergebnisse der Auswertung noch einmal zusammengefasst und mit den Forschungsfragen in Verbindung gebracht. Das Erfahrene wird mit den Resultaten der Arbeiten von Binder (2000), Peters (2011) sowie Tappe (2011) zusammengeführt und verglichen.

2 Skateboarding

Im folgenden Kapitel wird die Sportart Skateboarden, welche im Zentrum des Interesses dieser Arbeit steht, beleuchtet und für Leser/innen, die keinen Bezug zu dieser Bewegungsform haben, beschrieben. Skateboarden wird hinsichtlich seiner Geschichte, Entwicklung und Verbreitung thematisiert, um ein umfassendes Bild skizzieren zu können.

2.1 Freestyle-Bewegungsformen

Das englische Wort „Freestyle“ beschreibt die Art der Bewegung in den neuen Sportpraktiken am besten. Bei diesen Bewegungsformen werden die Sportler/innen aufgefordert, ihre Art sich auszudrücken frei zu entwerfen, ohne Zwänge und Vorgaben (z.B. Regeln und Limits) (vgl. Botros, 2007, S.6).

Allseits bekannten traditionelle Sportarten wie z.B. Disziplinen der Leichtathletik, Reiten, Schießen, Fußball usw. liegen genau definierte, anerkannte Regeln und Vorgaben zugrunde, ohne welche die Sportarten nicht existieren könnten. Demgegenüber weisen die neuen Sportpraktiken andere Ordnungsprinzipien auf. Nach Stern (2010, S. 156) liegt die Orientierung dieser Bewegungsformen auf dem „Stil“. Das Anforderungsprofil an die Akteur/e/innen der neuen Sportarten beruht nicht auf „... objektiven und schon gar nicht auf einem einzelnen Kriterium im Sinne des c-g-s Systems (Höhe, Weite, Geschwindigkeit), sondern resultiert aus einer komplexen Funktion, die Könnensstand und Schwierigkeitsgrad ebenso wie stilistische Sicherheit, Spontaneität, Risikobereitschaft und Improvisationsgeschick als wesentliche Variable enthält.“ (Stern, 2010, S. 157)

Im Zuge der Untersuchung des Phänomens „Freestyle“ listet Botros (2007, S.33ff.) alle wichtigen modernen Freestyle Bewegungsformen auf und unterteilt diese nach ihrer Herkunft. Das Skateboarden wird als eine von vier Bewegungsformen in der ersten Kategorie erwähnt, da es sich um eine reine, zentrale Muttersportart handelt. In der zweiten Kategorie werden im Vergleich dazu zwölf Bewegungsformen angeführt die sich aus einer der vier Muttersportarten entwickelt haben (z.B. Snowboarden).

Die Frage nach einer Definition der Kategorie „Freestyle“ im Sport beantwortet Botros mit Hilfe des Brockhaus Sport, der Freestyle als eine „Bezeichnung für freie Improvisation“ beschreibt.

Die Protagonist/en/innen von Freestyle-Sportarten sind also gefordert auf Basis von individuellen freien Entscheidungen Bewegungshandlungen zu improvisieren. Botros (2007, S. 56ff) befasst sich mit dem Phänomen Freestyle genauer und unterteilt die Merkmale in drei Hauptkategorien:

Merkmale der Bewegung

Bewegungscharakteristik

- Die Freiheit bzw. Offenheit der Bewegung
- Der Style, also die Bewegungskörperausführung

Bewegungsqualitäten

- spielerische, kreative
- grenzerweiternde

Bewegungsform

- Tricks

Merkmale der Lebensgestaltung

- Die Lebensform, also der Habitus der Freestyle Bewegungsformen
- Der Gegenentwurf, den Freestyle Bewegungsformen aus einer massiven Ablehnung traditioneller Vereins- und Leistungsstrukturen heraus darstellen.

Merkmale des Sozialen

Soziale Gruppierung

- Szenen

Soziale Interaktionsformen

- Peerformen

Eine besondere Bedeutung erfahren die Elemente Stil und Freiheit als Merkmale im Freestyle, wobei Botros (2007, S.59) zwischen „Freiheit von“ und „Freiheit zu“ unterscheidet.

Dabei bedeutet „Freiheit von“ dem Drang, von allgemein geltenden Normen, Regeln, Einschränkungen und Strukturierungen frei sein zu wollen und dieses im Sport unbedingt zu leben. Mit dem Phänomen „Freiheit zu“ unterstreicht Botros den Individualismus, der in

Freestyle-Bewegungsformen gelebt wird und zu einer Vielzahl an Möglichkeiten des persönlichen Ausdrucks und Stils führt.

2.2 Die Geschichte des Skateboardens

Im folgenden Kapitel wird die geschichtliche Seite der verhältnismäßig jungen Bewegungsform Skateboarden beleuchtet um dem/der Leser/in Eindrücke über die Hintergründe und Einflüsse zu geben, die schließlich dazu geführt haben, dass sich die Bewegungsform derart verbreiten konnte.

Es finden sowohl Pioniere als auch Tüftler Erwähnung, die maßgeblich an der Entstehung und Entwicklung des Skateboards in materieller sowie technischer Sicht beteiligt waren. Des Weiteren werden beeinflussende Faktoren beleuchtet, wie verwandte Sportarten, die verschiedenen Terrains, die seit Beginn der Skateszene befahren wurden, technische und materielle Entwicklungen sowie auch wirtschaftliche Aspekte, die das Skateboarden zu dem gemacht haben, was es heute ist.

2.2.1 *Skateboarding in den USA*

Das exakte Datum zu bestimmen, wann die Geburtsstunde im Sinne der Erfindung des Skateboards stattgefunden hat, ist aufgrund der unterschiedlichen Meinungen in der Literatur praktisch unmöglich, doch ist der Geburtsort USA unumstritten. Die Autoren (Brooke 1999; Hälbich 2008; Seewald 1990) schreiben die Erfindung des Skateboards einigen Tüftlern zu, die sich dank ihres Einfallsreichtums und Erfindungsgeists ein neues Fortbewegungsmittel selbst bauten. Seewald (1990, S.8) beschreibt die einfache aber bahnbrechende Erfindung wie folgt: „Allerdings war es nicht der Urknall, sondern ein paar alte Rollschuhe, die das Brett zum Rollen gebracht haben. Um ihre auseinandergebrochenen Rollschuhe nicht wegwerfen zu müssen, nagelten ein paar findige Jungs diese unter einen Holzbalken. Schon war der langweilige Nachmittag gerettet und ein Stein ins Rollen gebracht, der noch lange rollen sollte.“

Hälbich (2008, S. 37) beschreibt eine Art Seifenkiste, die zu Beginn des 20. Jahrhunderts in den USA von privaten Pionieren aus recycelten Bestandteilen gebastelt wurde als einen Prototyp des Skateboards. So wurde in weiterer Folge die Seifenkiste zufällig oder vorsätzlich entfernt und das Skateboard war geboren.

An dieser Urform des Skateboards wurde im frühen 20. Jahrhundert in unterschiedlichster Weise gebastelt und experimentiert, bis ein vom zweiten Weltkrieg ausgelöster Wirtschaftsaufschwung die USA erfasste und die Spielzeugindustrie auf die Rollbretter aufmerksam machte (Brooke 1999, S.16).

Die findige Industrie entwickelte einige Vorformen des Skateboards, wie etwa 1956 den „Sidewalk Swinger“ (Borden 2001, S.15) oder den „Flexi Flyer“ zwei Jahre später (Hälbich 2008, S.39).

Welche Firma das erste kommerzielle Skateboard auf den Markt gebracht hat, wird in der Literatur kontrovers beschrieben. Nach Brooke (1999, S.16) wurde von der Firma Roller Derby, einer aus dem Bereich Rollerskates bekannten Firma, das erste Skateboard angeboten.

Seewaldt (1990, S.10) schreibt hingegen der Firma Val-Surf, unter der Leitung von Bill Richards und seines Sohnes Mark den Verkauf der ersten Skateboards zu. Demnach haben diese das Potenzial dieses Fortbewegungsmittels als Erste erkannt und die ersten käuflichen Skateboards gebaut. Dazu kauften sie bei einer Rollschuhfabrik Rollschuhgestelle, sägten diese auseinander und schraubten sie auf rechteckige Bretter.

Die Fahreigenschaften der ersten Skateboards waren denkbar schlecht, wurden doch Metallräder verbaut und waren die Achsen noch immer starr und nicht lenkbar. Die erste lenkbare Achse, ein nicht zu unterschätzender Meilenstein aus heutiger Sicht, wurde nach Seewaldt (1999, S. 10) durch Larry Stevensons Firma Makaha im Jahr 1963 eingeführt.



Abbildung 1: Makaha Factory - 26th & Colorado - Santa Monica Ca. 1964

Erstmals wurde das Skateboard an der Ost- und Westküste Amerikas gesichtet und von den Surfern als willkommene Beschäftigung empfunden, um die Zeit zwischen dem Surfen zu vertreiben. Doch nach und nach bahnte sich die Bewegungsform ihren Weg in das Innere des Landes. Rückblickend betrachtet, wird die Zeit von 1959 bis 1965 als erster Skateboard-Boom empfunden (vgl. Seewaldt 1990, S.10; Mihaly 2011, S. 10).

2.2.2 Sidewalk Surfing

Zu Beginn der 60iger Jahre wurde das Skateboard populär und verbreitete sich dank seiner Gemeinsamkeiten mit dem Surfen rasant. Viele Menschen suchten das Gefühl des Gleitens auch abseits des Wassers und wurden dank des Skateboardens fündig. Borden (2001, S.36) beschreibt den Fahrstil zu Beginn der Skateboard-Contests als vom Wellenreiten geprägt und weist auf die Tatsache hin, dass die Fahrer barfuß auf den Brettern gestanden sind.

Im Unterschied zu der heutigen Zeit wurde damals das Skateboarden nicht als „skateboarding“, sondern als „sidewalk surfing“ bezeichnet, was auf den unmittelbaren Bezug zum Surfen schließen lässt (Brooke 1999, S.17).



Skip Enc-Blum, Early Frontside carves, ca. 1964

Foto: Thrasher

Abbildung 2: Skateboard Image

Der Skateboard Pionier Larry Stevenson war neben der Weiterentwicklung der Achsen auch maßgeblich an der Verbreitung der Sportart beteiligt, als er als Herausgeber der Zeitschrift *Surf Guide* begann, die Bewegungsform zu bewerben. Stevenson, dessen Firma Makaha bis zu diesem Zeitpunkt Surfboards produzierte, entwarf 1963 das erste Makaha-Skateboard. Um den Bekanntheitsgrad seiner Skateboards in der Öffentlichkeit zu steigern, erkannte Larry Stevenson das Potenzial eines eigenen Skateboard-Teams. Sie traten im Kollektiv bei Wettkämpfen und Shows auf und konnten anhand des Firmenlogos von Makaha erkannt werden (Seewaldt 1999, S.11).

Der steigende Bekanntheitsgrad und das öffentliche Interesse hatten zur Folge, dass zahlreiche Skateboard-Firmen gegründet wurden. Sie alle folgten dem Vorbild von Makaha und bewarben ihre Produkte mittels eigener Skateboard-Teams (Hälbich 2008, S.40).

Der erste offizielle Skateboard-Contest wurde von Makaha 1963 in Hermosa, Kalifornien ausgetragen. Weitere nationale und internationale Skateboard-Wettbewerbe folgten und die junge Bewegungsform wurde in diversen Filmen gezeigt. Diese Meilensteine und die Entstehung von Skateboard-Magazinen führten dazu, dass in den folgenden drei Jahren 50 Millionen Skateboards abgesetzt werden konnten (Brooke, 1999, S. 20-21).

Doch fand dieser erste Skateboard-Boom schneller als er sich entwickelt hatte ein schlagartiges Ende. Nach dem enormen Zuspruch der Massen in den letzten drei Jahren verschwand die Begeisterung und das Interesse der Öffentlichkeit am Skateboarden Ende des Jahres 1965 und stellte viele Skateboard-Firmen vor ein existenzielles Problem (Seewaldt 1999, S. 11).

Brooke (1999, S. 21ff) beschreibt das plötzliche Ende des Skateboard-Booms als Folge des materiell minderwertigen Zustands der Skateboards der damaligen Zeit. Durch die enorme Nachfrage an Skateboards kam die Weiterentwicklung des Sportgeräts zu kurz. Die Achsen

und Rollen waren schlecht entwickelt und führten zu negativen Fahreigenschaften der Boards. Im Gegenzug dazu wurden die Akteure in dieser ersten Blütezeit immer wagemutiger und so stieg das Level an. In Kombination mit den wenig weiterentwickelten Boards kam es zu zahlreichen Unfällen und Verletzungen.

Die dadurch folgende Sicherheitsdebatte wurde von der Presse aufgegriffen und führte zu einer Ablehnung in der Öffentlichkeit. In den nächsten Jahren wurde das Skateboarden von einigen wenigen Unerschrockenen weiter gepusht. Dies geschah jedoch abseits der Bildfläche der Massenmedien (Seewaldt 1990, S. 13).

Bezeichnend für diesen plötzlichen Abriss der Nachfrage an Skateboards ist dieser Ausschnitt aus dem Interview des Skateboarders Bibel mit Larry Stevenson:

„I can just about recall the week, if not the day. It was mid November 1965, when things just died. One week I was getting so many orders, people were leaving them un my doorstep so I'd see them when I left for work in the morning. The next, I was getting 75,000 in cancellations in a single day.“ (Brooke 1999, S.24)

2.2.3 Der zweite Skateboard-Boom

Das Ende der 60er Jahre markierte den Beginn des zweiten Skateboard-Booms, der die in Vergessenheit geratene Bewegungsform aus der Versenkung holte und nach und nach in der Öffentlichkeit etablierte. Diese Ära war geprägt von technischen Innovationen, die dazu führten, dass das Sportgerät – das Skateboard – verbesserte Fahreigenschaften erhielt und somit dem Skater ein breiteres Spektrum an Möglichkeiten bot.

Eine dieser technischen Innovationen, die aus heutiger Sicht dem Skateboard sein typisches Aussehen verleiht, ist die Erfindung des „Kicktails“. (Kicktail bezeichnet das Ende des Skateboards. Es ist aufgebogen, um dem Skater durch Gewichtsverlagerung bzw. Druck Richtungsänderungen und Sprünge zu ermöglichen). Diese von Larry Stevenson erfundene und patentierte Neuerung revolutionierte die Bewegungsform bahnbrechend und führte zu zahlreichen, nie für möglich gehaltenen Ausprägungen. Anfangs stieß das „Kicktail“ auf Ablehnung und wurde innerhalb der Szene nicht akzeptiert. Durch vermehrte Radiowerbung konnte sich Stevensons Erfindung schließlich durchsetzen und wurde von anderen Herstellern aufgegriffen. Trotz seines 1969 erworbenen Patents auf das „Kicktail“ verweigerten die meisten Hersteller die Lizenzgebühren an Stevenson. Zum Unmut des Erfinders entschied ein Gericht gegen die Lizenzklage und sprach den Herstellern, welche die Patentzahlung verweigerten, Recht zu (Brook 1999, S.25).

Neben der Erfindung des „Kicktails“ ist eine weitere Erneuerung maßgeblich an der Progression und dem Boom des Skateboardens beteiligt. Experten sind sich einig, dass die von Frank Nasworthy eingeführte Materialveränderung die wohl zentralste und wichtigste

Änderung darstellt. Er erfand zu Beginn der 70er Jahre die erste Polyurethan-Rolle, welche die Fahreigenschaften des Skateboards wesentlich veränderte.

Nach Hälbich (2008, S. 45-47) kam Nasworthy durch den Vater eines Freundes, der unter dem Namen der Firma Creative Urethanes Rollen für eine Rollschuhbahn-Kette herstellte, zu einer Handvoll Polyurethan-Rollen. Die verbesserten Fahreigenschaften seines Skateboards nach der Auswechslung der Tonrollen gegen die neuen Rollen überzeugten den jungen Nasworthy auf Anhieb, worauf er bei Creative Urethanes 1000 Rollen bestellte. Um die neuartigen Skateboard-rollen zu verkaufen, bereiste Nasworthy zahlreiche Surfshops in Kalifornien und versuchte diese von den positiven Eigenschaften zu überzeugen. Wie schon bei der Einführung des „Kicktails“ war die Etablierung der Polyurethan-Rollen anfangs nur durch Standhaftigkeit und Radiowerbung möglich, doch entwickelte sich bald eine regelrechte Eigendynamik um diese neuen „Wunder-Rollen“. Die tollen Fahreigenschaften sprachen für sich und so wurden wenig später ausschließlich Polyurethan-Rollen für Skateboards verwendet.

Neben den Rollen etablierte sich während des zweiten Booms Holz als bevorzugtes Material bei der Herstellung von Boards und Firmen wie Independent, Bennett oder Tracker investierten Ressourcen in die Herstellung von Skateboard-Achsen (Brooke, 1999, S.44).

Der Grad der Popularität des Skateboards wurde so groß, dass die geographischen Grenzen durchbrochen wurden und ab etwa 1975 erste Skateboards den Weg nach Europa fanden. Ausgehend von Ländern wie Frankreich, Deutschland und Italien verbreitete sich die neue frische jugendkulturelle Bewegungsform in Europa sehr rasch (Hälbich, 2008, S.44).

Disziplinen

Durch das rege Interesse der Öffentlichkeit und das damit stetige Wachsen der Skateboard-Industrie, rückten die Skateboarder/innen mehr und mehr in den Vordergrund. Es entstanden zahlreiche Disziplinen, die an besonderen Anlässen, wie Jahrmärkten und Wettbewerben, dazu dienten, das Skateboarden der breiten Masse zur Schau zu stellen. Bekannte Disziplinen waren Slalom, Downhill und Freestyle, allesamt weit von dem entfernt, was heute unter Skateboarden verstanden wird (vgl. Hälbich, 2008, S. 48).

Abseits des Wettkampfrummels entdeckten Anfang der 70er Jahre eine Gruppe Skateboarder aus Dogtown, die später als Z-Boys in die Geschichte eingingen, den Nutzen von wellenförmigen Betonwällen, die das damalige architektonische Bild der Schulen prägten. Die öffentlichen Plätze wurden ohne Erlaubnis zweckentfremdet und als Spielplatz zum Skateboarden genutzt. Angetrieben durch den progressiven Stil der Dogtown Boys, wurden weitere Bereiche pionierartig zweckentfremdet und zum Skateboarden benutzt

(private Pools, Schulen, ...). Durch die neuen Terrains gepaart mit der unglaublichen Kreativität und Motivation der Z-Boys entstand eine neue Art Skateboard zu fahren, bzw. das Skateboarden zu leben.

Hälbich (2008, S.48) beschreibt den Wandel so: „... Als 1975 das „Skateboarder“ Magazin (früher: The Quarterly Skateboarder) erschien, deutete sich an, dass eine neue Form des Skateboarden entstehen würde. Auf dem Cover war Gregg Weaver zu sehen, der mit dem Skateboard die Wände eines ausgetrockneten Schwimmbeckens entlang fuhr. Dies war möglich, da im Gegensatz zu Europa, die Swimming-pools in den USA zum Boden hin abgerundet sind. Skateboarden verlagerte sich von der Horizontalen (Slalom, Downhill, Freestyle) in die Vertikale (Swimming-pools, Skateparks, Rampen, Halfpipes) und die Skateboarder des Zyper Skate Teams waren diejenigen, die diesen Stil prägten und einen großen Anteil daran hatten, dass sich dieser schnell ausbreitete.“

Skateparks

Mit der steigenden Zahl an aktiven Skateboardern und der steigenden Popularität des vertikalen Skateboardens entstanden die ersten Skateparks. Da es in der Vergangenheit oftmals zu Konflikten mit Anrainern oder der Polizei gekommen ist, wurde ein öffentlicher Bereich geschaffen, in welchem dem Hobby nachgegangen werden konnte. Des Weiteren waren Skateparks ein Versuch, die Skateboarder von der Straße zu holen und somit Unfällen vorzubeugen. Neben dem Sicherheitsaspekt wurde auch durch Eintrittsgelder wirtschaftlicher Nutzen aus dem Skaten gezogen. Die Parks waren meist durch private Firmen gebaut worden, um vom Skateboard Boom zu profitieren (Hälbich, 2008, S.50f).

Nichtsdestotrotz wurden die Skateparks extra für Skateboarder gebaut und ermöglichten den Fahrern sich ungestört dem Erfinden von neuen Tricks zu widmen. Die Art und Weise wie die Betonparks gebaut wurden und die damit entstandenen Trainingsmöglichkeiten waren ganz entscheidend für die Entwicklung des Skateboardens in der damaligen Zeit (Hälbich, 2008, S. 51).

3 Theoretischer Rahmen

Das dritte Kapitel widmet sich grob gesagt der Beschreibung des Themas Ethnographie - genauer den Begriffsbestimmungen und Beschreibungen der Untersuchungsbereiche. Des Weiteren wird nach einem kurzen geschichtlichen Abriss, der die Entwicklung von Sport-Ethnographie behandelt, der/die Leser/in zu dem eigentlichen Thema Skateboarding hingeführt. Es werden bereits durchgeführte Forschungsarbeiten zum Thema Skateboarding und Ethnographie vorgestellt (Binder 2000; Tappe 2011; Peters 2011; Schwier 2011; Stern 2010) und so Erkenntnisse und Grundlagen für diese Arbeit besprochen.

Es wird sich zeigen, dass die ethnographische Erforschung einer Sportart auf unterschiedlichste Aspekte abzielen kann und in der vorhandenen Literatur das Thema Skateboarding weiterer Erforschung bedarf.

Aus dieser Vielfalt an Ansätzen und den daraus gewonnenen Erkenntnisse werden im folgenden Kapitel nur die ausgewählt, die am relevantesten für das Thema der vorliegenden Arbeit erscheinen.

In weiterer Folge werden die Phänomene „selbstorganisiertes Sporttreiben“ und „informelles Lernen“ erörtert und Begriffe wie „Sozialer Raum“ und „Soziale Praxis“ erklärt, sowie deren Bedeutung im Zusammenhang mit Skateboarding aufgezeigt.

3.1 Sport-Ethnographie

Die ethnographische Forschung bietet dem/der Wissenschaftler/in die Möglichkeit des Kennenlernens einer in sich geschlossenen unbekannten Kultur. Nach Hünersdorf (2011, S.16) untersucht ethnographische Forschung Menschen aus erster Hand und hat ihren Ursprung in der Ethnologie.

Der Erkenntnisgewinn der Ethnographie wurde in einer Zeit in der europäische und amerikanische Schiffe abgelegene Länder und Kulturen entdeckten zur Erforschung dieser eingesetzt. So dienten die Reiseberichte und Tagebuchaufzeichnungen Marco Polos von seiner Reise in eine bis dato neue Welt – China im dreizehnten Jahrhundert - als eine Grundlage zur Erforschung der chinesischen Kultur (Sands 2002, S. 2).

In weiterer Folge war die Erforschung von neuen Kulturen und Welten anhand von Beobachtungen und Aufzeichnungen bis Mitte des achtzehnten Jahrhunderts weit verbreitet. Nach Sands (2002, S. 2) war die Anthropologie ein Resultat des Kolonialismus der von europäischen Ländern und Amerika betrieben wurde. Dank des Eroberungsdrangs der

westlichen Welt, der von einer wirtschaftlichen und politischen Motivation gefärbt war, wurden zahlreiche unbekannte neuartige Kulturen entdeckt und beschrieben. Sands (ebd. S. 2) unterstreicht das 1871 von dem Engländer E.B. Tylor publizierte Werk „Primitive Cultures“ als eines der ersten seiner Art. Der Wissenschaftler Tylor nutzte die zahlreichen Berichte und Beschreibungen um eine kulturelle Analyse durchzuführen und so Gemeinsamkeiten aufzuzeigen. Er ordnete die Berichte systematisch und konnte so Verbindungen und Assoziationen herleiten. Die damalige Auffassung besagte, dass das europäische Volk primitiven Kulturen evolutionstechnisch voraus war und diesen durch die Kolonialisierung geholfen werden könne (ebd. S. 3).

Doch betrachtet Sands (2002, S.3) die frühe anthropologische Arbeit kritisch und nennt sie „amateur anthropologists“. Er spricht weiter von „armchair anthropologists – attired in smoking jackets, puffing on pipes, sitting in front of crackling fires, and constructing grand theories ...“ (ebd. S.3)

Er kritisiert die Vorgehensweisen der Anthropologen und beschwert sich über die Distanz des Wissenschaftlers zum Thema. Das Bearbeiten und Interpretieren der Texte und Aufzeichnungen anderer, ohne eigene Beobachtungen angestellt zu haben, befindet Sands (2002) als realitätsfremd.

Die Felduntersuchungen dienten nur der Unterstützung und Untermauerung der vorweg bekannten Theorie der kulturellen Evolution ohne diese zu hinterfragen. Ziel war es die Kolonialisierung zu rationalisieren.

Im Gegensatz zu der damaligen Zeit spricht Sands (2002, S.3) von anderen Methoden und Zielen der Anthropologie der heutigen Zeit. Diesen Wandel beschreibt der Autor mit den Worten: „Culture becomes the mechanism that makes people humans and not animals, and cultures become the behavioral adaptations to conditions of life.“ (ebd. S.3).

Gegen Ende des neunzehnten Jahrhunderts widmeten sich die Anthropolog/en/innen vermehrt dem Thema des menschlichen Verhaltens hinsichtlich wirtschaftlicher Systeme, sozialer Strukturen oder religiöser und politischer Systeme als hinsichtlich des Sports (ebd. S.3). Der Erforschung von menschlichem Verhalten aus Sicht des Sports und Spiels wurde wenig Bedeutung zugeschrieben.

Sands (2002, S.4) führt aus, dass das Desinteresse an der Erforschung des Themenfeldes Sport auf die sozialen Klassengesellschaften zurückgeführt werden konnte. So waren die Wissenschaftler und Akademiker zu der Zeit Teil der Oberschicht, doch war die Bedeutung von Sport und Spiele meist in der Unterschicht größer.

Ein Umdenken hinsichtlich der sozialen Bedeutung des Sports und der Spiele fand nach Sands (2002, S.4) 1960 statt. Die Zeit war geprägt vom sozialen Wandel der westlichen Welt, was ein Umdenken und eine Neuorientierung der Anthropologie nach sich zog.

Sands (ebd. S.4) erwähnt einen Generationswechsel von Wissenschaftler/n/innen wie folgt:

„The old-guard anthropologist- teethered on the classical works of Malinowski, Franz Boas, Margaret Mead, and A.R. Radcliffe-Brown, to name a few- were retiring and being replaced by anthropologists who were open to less-traditional academic arenas and pushing the boundaries of acceptable research.“ (Sands 2002, S.4)

In weiterer Folge widmeten sich Wissenschaftler/innen der Erforschung des Sports aus unterschiedlichsten Blickwinkeln. So wurde der Effekt des Sports auf die Kultur und auf soziale Systeme unter Zuhilfenahme ethnographischer Untersuchungsmethoden beschrieben. Wurde Anfangs den großen und weit verbreiteten Sportarten wie Baseball (in Amerika) Bedeutung geschenkt (vgl. Sands 2002, S.4), so werden im einundzwanzigsten Jahrhundert, einer Zeit des dynamischen Wandels, im Feld der Spiel- und Sportkultur (vgl. Stern 2010, S.11) weniger traditionelle Sportarten ethnographisch beleuchtet.

3.2 Forschungsstand Skateboarding

Die jugendkulturelle Bewegungsform Skateboarding wird in der sportwissenschaftlichen Diskussion in die Gruppe der modernen „Trend“- Sportarten eingeordnet. Als grundlegendes Werk zur Erforschung neuer Sportkulturen im deutschsprachigen Raum darf das Buch „Stil-Kulturen. Performative Konstellationen von Technik, Spiel und Risiko in neuen Sportpraktiken.“ von Martin Stern (2010) gesehen werden. In seiner Dissertation erforscht Stern neue Spiel- und Sportkulturen die fernab von traditionellen Sportvereinen entstehen und ausgeübt werden. Die Arbeit beschreibt exemplarisch die Sportpraktiken Free-Climbing, Paragliding und Snowboarding als Vertreter modernen Sportkulturen (Stern 2010, S.13).

Die Erforschung und Beschreibung der Bewegungsform Skateboarden erfolgt in Anlehnung an das von Stern (2010) veröffentlichte Werk.

Um einen Überblick über den Forschungsstand der Bewegungsform Skateboarden zu erhalten, werden hier in weiterer Folge einige Arbeiten vorgestellt. Begonnen wird mit „Ich leb´ mit ´nem Skateboard in der Hand“ von Jana Binder (2000). In ihrer Arbeit beschreibt die Autorin die Skateboard-Szene in Frankfurt am Main. Sie befasst sich mit der Bewegungsform sehr grundlegend und beschreibt die Szene vor der Hauptwache allgemein (ebd. 2000, S.97 ff.). Das besondere Augenmerk liegt auf der Beschreibung einer Gruppe von Skateboardern, die dem Skateboarden vor der Hauptwache in Frankfurt regelmäßig nachgehen. Ihre Untersuchung beschreibt weniger die Bewegungsform Skateboarden aus Sicht der

Bewegung als mehr die Verhaltensformen und das Auftreten der Personen in der Gruppe und Gesellschaft. Der Beitrag darf als Erforschung von Jugendlichen unter soziologischen Gesichtspunkten verstanden werden deren Treffpunkt die Hauptwache in Frankfurt am Main ist, um dort Skateboard zu fahren. Anhand von Beobachtungen und Interviews kommt Binder (2000) zu ihren zentralen Aussagen über Skateboarder. Sie weist auf die Abgrenzung durch Sprache, Rituale und Verhalten zu anderen Teilnehmer/n/innen der Gesellschaft hin. So ist die beobachtete Sprache nach Binder (2000, S. 106f.) als eine Fachsprache zu beschreiben, deren Verständnis ohne Vorkenntnis nicht möglich ist. Interessant ist die Tatsache, dass die Autorin die besondere Bedeutung der Gruppenzugehörigkeit durch Platzieren des Rucksackes an einem zentralen, durch die Gruppe geschützten, Raum anspricht. Dieser Punkt wird in weiterer Folge auf seine Bedeutung in den Skateparks bzw. der Skatehalle untersucht.

Neben der speziellen Fachsprache beschreibt Binder (2000, S. 107) das Vermeiden von zu viel Sprache als gruppenkonstituierendes Merkmal. Dies ist eine Gegebenheit, die bei den Beobachtungen im Feld auch festgestellt werden konnte.

Des Weiteren spezialisierte die Autorin ihre Beobachtungen auf das Erscheinungsbild der Skateboarder/innen und beschreibt das modisches Auftreten und die Kleidungsmarken. Binder kommentiert das Erscheinungsbild folgendermaßen:

„Fast alle Skater haben eine drahtig, zähe, dünne Statur, die, durch den Kleidungsstil betont, in eine Ambivalenz von Zeigen und Nicht-Zeigen gehalten wird und so eine ganz eigene Ästhetik bekommt.“ (Binder 2000, S. 112)

Eine wesentliche Aussage des Beitrages von Binder (2000, S.113) ist der Hinweis, „...dass der Körper in der Szene der Skateboarder gezielt zur non-verbalen Kommunikation eingesetzt wird.“

Die nonverbale Kommunikation ist durch das Vermeiden von zu viel Sprache ein wesentlicher Punkt, um die Organisation untereinander zu regeln. Doch mehr dazu folgt im empirischen Teil (Kapitel 5).

Anders als Binder konzentriert sich die wissenschaftliche Arbeit von Christian Peters (2011, S. 144 ff.) „Skating the City – Feldforschung auf der Kölner Domplatte“ auf die Bewegungsform Skateboarden und das Ausüben im öffentlichen Raum. Grundlage der Arbeit sind teilnehmende Bewegung und Beobachtung, Skate-Tagebücher, subjektive Landkarten und leitfadengestützte Interviews. Der Beitrag Peters ist ein Versuch, die Bewegungskultur, deren Ausübungsplatz öffentliche Räume sind, die primär nicht dafür gebaut wurden, zu beschreiben und nach den Motiven zu forschen.

Er merkt an, dass, entgegen seiner Annahme, das Skateboarden nicht als Freizeitvergnügen abgetan werden kann, da die beobachteten Protagonist/en/innen ihrem Sport mit einer

Ernsthaftigkeit, Begeisterung bis hin zur Besessenheit nachgehen (ebd. S.150f). Er spricht von einer ernsthaften Leistungsideologie, die sich hinter Ritualen der Beiläufigkeit und lässigen Könnerschaften verbirgt.

Nach Peters (2011, S.151f) ist Skateboarding als urbanes Raum-Spiel zu erfassen. Er spricht von einem Spiel, bei dem „...der Spieler mit dem Eintritt in das Spiel den Rahmen des Alltäglichen verlässt. [...] Diese haben fortan eine vom Alltag verschiedene Bedeutung und bleiben für Außenstehende, nicht am Spiel teilnehmende, unverständlich und fremd.“ (ebd. S.151)

Die Kölner Domplatte ist nach Peters (2011, S.155) als „Homebase“ zu verstehen, die aufgrund ihres über drei Jahrzehnte aufgebauten Sportraum-Images eine herausragende Bedeutung hat. Sie gibt der Kölner Skateboard-Szene einen zentralen Treffpunkt und ermöglicht eine Entwicklung einer kollektiven Identität.

Das Interesse des Autors gilt neben der Beschreibung des urbanen Raum-Spiels, das dem Skateboarden zugrunde liegt, auch dem Skateboarding als Lebensform (ebd. S.149f). Demnach offenbart sich hier ein Selbstverständnis der Skateboarder/innen, das sportive Praxis eher als Ausdruck individualisierter biographischer Zusammenhänge ansieht und weniger als Sport im Sinne einer aktiven Freizeitgestaltung.

Die Arbeit Peters dient der Annäherung an „eine Welt [...] die unbeteiligten Beobachtern weitgehend verborgen bleibt.“ (ebd. S.145) Der Blick des Forschers ist hinter die Fassade der Bewegungsform gerichtet und konzentriert sich auf das Skateboarding als Grundlage eines Lebensentwurfs – abseits der eigentlichen motorischen Praxis.

Einen weiteren Aspekt der Bewegungsform Skateboarden untersuchte Sebastian Tappe in seiner Arbeit „Eröffnung des sozialen Raums durch das Skateboard“ (Tappe 2011, S. 231ff). Im Gegensatz zu den bereits erwähnten Arbeiten geht Tappe der Frage nach, wie der Zugang zur Gruppe der Skateboarder/innen erreicht werden kann, welche Mechanismen zum Tragen kommen und welche Kernressourcen beschrieben werden können. Tappes Erkenntnisse basieren auf dem „Erfahren am eigenen Leib“. Für seine ethnographische Arbeit wählte er die aktive Teilnahme und Beobachtung im Feld. In einem Zeitraum von drei Monaten erarbeitete sich der Forscher den „erfolgreichen Zugang zu einer skateboardfahrenden Gruppe“ (ebd. S. 233).

Tappe erforschte das Modell von Bindel (2008, S. 209) „Modell des Zugangs zu informellen Sportgruppen“ am eigenen Leib und beschreibt Erfahrungen seines Feldaufenthalts. Als Kernressourcen gelten eine Basisausstattung, spezifisches Wissen und soziale Integration. Diese Arbeit befasst sich im Speziellen mit dem Punkt „spezifisches Wissen“ und beschreibt die zweite Kernressource anhand von Beobachtungen. Tappe skizziert die Kernressource wie folgt:

„Dem Heranwachsenden muss bewusst sein, dass ein „Sich-erkennlich-machen“ nicht nur über verbale Kommunikation, sondern auch über Leistung funktioniert, und dass sich Skateboarder nicht nur über das Fahren, sondern über einen bestimmten Kleiderkodex identifizieren. Des Weiteren gibt es bestimmte Regeln und Rituale, deren Befolgung einen Gruppenzugang erleichtern. Da die Regeln nicht explizit formuliert werden, müssen diese von dem Individuum entdeckt werden.“ (Tappe 2011, S.235)

Die Arbeiten von Binder (2000), Peters (2011) und Tappe (2011) beschreiben allesamt die jugendkulturelle Bewegungsform Skateboarden von innen heraus auf Basis einer teilnehmenden Beobachtung. Der Erkenntnisgewinn ist aufbauend, so dienen sie einem besseren Verständnis der Bewegungsform. Die vorliegende Arbeit baut wiederum auf den oben erwähnten wissenschaftlichen Arbeiten auf und beansprucht ihrerseits eine Vertiefung in die Materie. Durch das jahrzehntelange Praktizieren der Bewegungsform und das dadurch erworbene Wissen des Verfassers ist es naheliegend, hinsichtlich der nicht explizit formulierten Regeln zu forschen.

3.3 Sozialer Raum

Um die vorliegende Sozialstudie durchführen zu können, bedarf es der Eingrenzung und Beschreibung des untersuchten Bereichs. Die Bewegungsform Skateboarden findet in der Regel an unterschiedlichen Plätzen statt und ist sowohl räumlich als auch zeitlich ungebunden. Ziel dieser Arbeit ist es, anhand einer systematischen teilnehmenden Beobachtung die Bewegungsform umfassend zu skizzieren und zu beschreiben. Es werden die Bewegungsräume sowie die sich bewegenden Personen sowohl individuell als auch in der Gruppe beschrieben. Das Beobachtungsfeld ist auf das von der Stadt Wien für Skateboardfahren vorgesehene Feld beschränkt.

Die öffentliche Skateanlage ist in der Regel frei zugänglich und bietet Personen allen Alters Raum sich zu bewegen. Diesen Raum gilt es nun zu erkunden und Beobachtetes zu beschreiben. Doch ist in diesem Zusammenhang nicht der Begriff Raum als primär „physisch-materielles Objekt“ – wie „Gebäude, Straßen oder Stadtteile“ zu verstehen, sondern es gilt das Interesse vielmehr einer „Sozialraumperspektive“ (vgl. Kessl & Reutlinger (2007, S.23). Unter Sozialraumperspektive versteht Kessl et. al. (2007, S.23) den Raum der

entsteht, wenn Menschen in aktiven oder auch passiven Kontakt treten. Ein „Sozialraum“ ist immer das Ergebnis menschlichen Handelns.

Der Begriff Sozialraum wurde von dem französischen Soziologen Pierre Bourdieu geprägt. Sein wissenschaftliches Interesse galt der französischen Gesellschaft, er untersuchte diese empirisch und entwickelte seine Theorie. Die Formen der Gesellschaft wurden mit Begriffen wie Feld, ökonomisches Kapital, kulturelles Kapital, soziales Kapital, symbolisches Kapital, Klasse und Habitus analysiert. Grundlegend betrachtet, distanzierte sich Bourdieu von der isolierten Betrachtung von Individuen und konzentrierte sich auf die Beziehungen von Menschen zueinander (vgl. Bourdieu 1998, S. 72).

Um den Gegenstandsbereich des menschlichen Handelns ausreichend beschreiben zu können, verstand Bourdieu seine Arbeit als interdisziplinär ausgerichtet ohne jegliche Fächergrenzen (vgl. Jurt 2003, S. 68f).

„Ich habe nie aufgehört, die willkürlichen Grenzziehungen zwischen Soziologie und Ethnologie, Soziologie und Geschichte, Soziologie und Sprachwissenschaft, Kunstsoziologie und Bildungssoziologie, Sportsoziologie und politischer Soziologie usw. zu bekämpfen, die ein bloßes Produkt der akademischen Reproduktion sind und keinerlei wissenschaftliche Grundlage haben.“ (Bourdieu & Wacquant 1996, S. 184)

Die von Bourdieu selbst erarbeiteten theoretischen Konzepte dienen der Untersuchung sozialer Wirklichkeit. Anhand von ethnologischen Forschungsergebnissen entstanden Begrifflichkeiten wie Habitus, Feld, Kapital, sozialer Raum, soziale Klasse, Strategie u.a., die in Kombination zueinander ein Werkzeug zur Untersuchung der Gesellschaft bilden. Die Gesamtgesellschaft beschreibt Bourdieu als sozialen Raum, der in Unterkategorien eingeteilt werden kann. Diese Unterkategorien werden Felder genannt und von den darin handelnden Akteur/en/innen erstellt (vgl. Bourdieu 2001, S.11).

Als ein solches „Feld“ (ebd. S.31) kann Skateboarden bezeichnet werden, denn es beschreibt im Unterschied zum sozialen Raum nur einen Ausschnitt der Gesellschaft. Nach Bourdieu (2003, S. 124) weist das Interesse der Akteur/e/innen eines Feldes mindestens ein gemeinsames Merkmal auf: das Interesse an der Existenz des Feldes.

Ein Feld ist ein in sich geschlossener Mikrokosmos, der aufgrund des Besitzes von bestimmten Eigenschaften betreten werden kann. Als Eintrittspreis in das Feld gibt Bourdieu (1996, S. 137ff) die Investition von Zeit und Mühe, die Anerkennung des Wertes des Spiels, sowie das Bestehen der Prüfungen und Übergangsriten an.

Kessl & Reutlinger & Maurer Frey (2005, S.42f) sprechen in weiterer Folge von dem Begriff „Beziehungsraum“. Dieses Konzept ist von innen nach außen konzipiert und geht von den Gegenständen aus (z.B. Tätigkeiten, Normen und Regeln).

„Ich gehe dazu von einem Raum, der verschiedene Komponenten aufweist, aus. Das heißt, ich wende mich gegen die in der Soziologie übliche Trennung in einen sozialen und einen materiellen Raum, welche unterstellt, es könnte ein Raum jenseits der materiellen Welt entstehen (sozial Raum), oder aber es könnte ein Raum von Menschen betrachtet werden, ohne dass diese Betrachtung gesellschaftlich vorstrukturiert wäre (materieller Raum). Analytisch gehe ich daher von einem sozialen Raum aus, der gekennzeichnet ist durch materielle und symbolische Komponenten.“ (Löw 2001, S.15)

So werden Räume nach Löw (2001) als (An)Ordnung von Lebewesen und sozialen Gütern an Orten verstanden, wobei der Begriff Räume auch eine gesellschaftliche Ordnung vorgibt.

3.4 Soziale Praxis

Skateboarden kann als jugendkulturelle Bewegungsform bezeichnet werden, die auf öffentlichen Plätzen und in frei zugänglichen Parks betrieben wird. Dies hat zur Folge, dass der Bewegungsraum einer Organisation bedarf, um ein Miteinander zu ermöglichen. Diese Organisation erfolgt durch die Einhaltung von implizit erfahrenen Regeln (siehe Kapitel 3.2) und ist für Außenstehende nicht nachvollziehbar.

„...denn zahlreiche sportliche Inhalte sind dadurch gekennzeichnet, dass Menschen miteinander in Kontakt treten und in vielfältiger Formen des Mit-, Gegen-, Für- und Nebeneinanders interagieren.“ (Pühse 2004, S.45)

Das miteinander in Kontakt treten wird nach Tappe (2011, S.238) vom spezifischen Wissen bestimmt, welches es gilt sich anzueignen, um in einer fremden Alltagswelt zu funktionieren. Neben einem speziellen augenscheinlichen Kleiderkodex gilt es ein Wissen über Gruppenkonflikte sowie verschiedene Verhaltensweisen (Rituale) zu erlangen.

Für Baisch-Weber (2001, S.74) ist die Gemeinschaftlichkeit einer Gruppe durch Verhaltenskodizes, gemeinsame Symbole und gemeinsame Interpretation der Außenwelt bestimmt.

„Soziales Handeln im Sport ist von motorischem Können abhängig, d. h. die Beteiligten müssen über motorische Fähigkeiten und Fertigkeiten im technischen wie auch im taktischen Bereich verfügen, damit bestimmte soziale Prozesse zustande kommen können.“ (Pühse 2004, S.49)

Anders als von Pühse (2004) erwähnt, kommt in der jugendkulturellen Bewegungsform Skateboarden dem taktischen Bereich wenig Bedeutung zu. Im Gegensatz dazu ist der Stellenwert des motorischen Könnens deutlich höher einzuschätzen. Tappe (2011, S.240) führt an, dass ein „Sich-erkennlich-machen“ über Leistung geschehen kann. Demnach kann eine Positionierung im sozialen Raum durch Leistung stattfinden.

„...soziale Interaktionen sind durch Austausch und gegenseitige Beeinflussung geprägt und weisen deshalb besondere Beziehungsstrukturen auf, die zwischen dem Individuum und seinem Interaktionspartner bestehen.“ (Pühse 2004, S.50)

Pühse (2004, S.51) spricht in seinem Beitrag über nicht-formalisiertes Sporttreiben, das vermehrt in informellen, flexiblen Formen auftritt, in denen das Leistungsprinzip eine nachrangige Bedeutung hat. Diese Tatsache spricht eindeutig für die Bewegungsform Skateboarden als ein nicht-formalisiertes Sporttreiben, da das Interesse an Leistung im sportlichen Sinn nicht erkennbar ist. Dies hat zur Folge, dass das Skateboarden sowohl im wissenschaftlichen Diskurs als auch in dieser Arbeit als Bewegungsform bezeichnet wird. Dies soll die Abgrenzung hinsichtlich strukturorientierten, von Organisationen geleiteten und durch Regel definierten Sportarten verdeutlichen.

Die Anforderungen an die sozialen Qualifikationen zum Teilnehmen an einer nicht-formalisierten Gruppierung beschreibt Pühse (2004, S.51) als unterschiedlich zum herkömmlichen Sinn. Die Strukturen dieser nicht-formalisierten Bewegungsformen sind heterogen im Gegensatz zu den homogenen Strukturen der vereinsmäßigen, leistungsorientierten Sportformen. Pühse stellt Unterschiede hinsichtlich der Motivation, sportmotorischen Könnens und des Wunsches nach freier Zeiteinteilung fest. Diese besonderen Strukturen stellen soziale Anforderungen an die Mitglieder.

Allgemein ausgedrückt ist soziales Handeln „...ein komplexes Geschehen, das u.a. von sozialen Einstellungen und Handlungen, Kenntnis und Gestaltung von Regeln des Zusammenlebens, dem Einfluss des sozialisatorischen Umfelds, sowie der Entwicklung und Übernahme alters- und geschlechtsbezogener Rollen und Verhaltensnormen bestimmt wird.“ (Pühse 2004, S.65)

3.5 Informelles Sportengagement

Der Begriff informelles Lernen wurde bereits Anfang des 19ten Jahrhunderts im englischsprachigen Raum, speziell in den USA, beschrieben. Im Gegensatz dazu war nach Derecik (2011, S.29) die Bezeichnung informelles Lernen bis vor wenigen Jahren in Deutschland nicht gängig.

Nach eingehender Literaturrecherche wird ersichtlich, dass eine einheitliche Definition des Phänomens informelles Sportengagement nur schwer zu finden ist. Bindel (2008, S.19f.) spricht in dem Zusammenhang von einer, Aufgrund der Komplexität des Begriffs, unlösbaren Aufgabe. Bezeichnend dafür führt Bindel (2008, S.18) die in der Literatur verwendeten Begriffe an:

- Selbstorganisiertes Sporttreiben
- Freier Sport
- Privat organisierter Sport
- Alternativer Sport
- Informelles Sportengagement
- Informeller Sport
- Vereinsungebundener Sport
- Individualsport

In weiterer Folge wird versucht, der Frage „Was ist informeller Sport?“ auf den Grund zu, gehen um so eine Einteilung der Bewegungsform Skateboarden zu rechtfertigen. Wie sich herauskristallisieren wird, kann die Bewegungsform eindeutig diesen Kategorien zugeordnet werden.

Selbst Bindel (2008, S. 19) nennt als Beispiel für eindeutige Vertreter informeller Sportpraktiken Skateboarden in der Fußgängerzone.

Die Ausführung der Charakteristik des informellen Sportengagements von Telschow (2000, S. 240 ff.) verfestigt diese Annahme wie folgt:

Kennzeichen sind:

- „eine Gestaltungs- und Deutungsoffenheit, die es den Akteuren erlaubt, ihren Sport zu betreiben und ihren Sport zu leben“
- „ein weitgehendes Fehlen ausdifferenzierter Regelsysteme“
- „eine besondere Form der Zugänglichkeit entlang alltäglicher Kriterien“
- „simultane Abgrenzung und [...] Demonstration von Zugehörigkeit“

Bindel (2008, S.22) führt diese Liste mit weiteren Beispielen aus seiner Literaturrecherche wie folgt fort:

- „Kurzzeitige Übereinkünfte zwischen den Akteuren“
- „Zeitlich flexible Strukturen“
- „Erschließung neuer ungewöhnlicher Sporträume“
- „Flexible Verwirklichung“
- „Unverbindlichkeit, leichte Zugänglichkeit, abgeschwächte Bindungskraft“
- „Geht oftmals mit sichtbaren Stilisierungen und speziellen Szeneorientierungen in der Lebensführung einher“
- „Findet oft im Freien statt“
- „Jederzeit in variablen sozialen Konstellationen ausführbar“

Die genannten Kennzeichen nach Telschow (2000) und Bindel (2008) beschreiben die Bewegungsform Skateboarden treffend. In weiterer Folge werden die Kennzeichen in Kapitel 5 anhand von Beobachtungssituationen belegt und ihre grundlegende Bedeutung für das Skateboarden besprochen. Wie aus dem Kapitel 2.2 deutlich wird, sind Kennzeichen wie „Erschließung neuer ungewöhnlicher Sporträume“, „Findet oft im Freien statt“ und „Flexible Verwirklichung“ in der Entstehungsgeschichte der Bewegungsform fest verankert.

In seinem Beitrag über informelles Sportengagement spricht Bindel (2008, S. 26) die verschiedenen Relevanz-Bereiche und besonderen Lerngelegenheiten an. Das informelle Sportengagement als selbstorganisierte, gemeinsame und regelmäßige Aktivität von Jugendlichen ist aus Sicht von Soziologen und Pädagogen von großem Interesse. Das Wissen über Abläufe und Regelungen des Jugendkosmos ist von gesellschaftlicher Relevanz. Als zweiten Punkt führt der Autor die positive Anforderung an das Individuum als einen zentralen Punkt zum Lernen von Kompetenzen an. So fördert die selbstorganisierte Tätigkeit den/die Einzelne/n und stellt besondere Anforderungen an jugendliche Persönlichkeiten. Diese Mechanismen entziehen sich der Erwachsenenkontrolle. Als letzten Punkt führt Bindel (ebd. S.26) den Wissenszuwachs aus jugendnahe Sportengagement als Möglichkeit an, „ihren“ Sport zu verstehen und gewonnene Erkenntnisse für Vereinssport und Schulsport zu nutzen.

Mit dem angeführten Zitat bringt Bindel (2008, S.26) das Interesse der Sportwissenschaft an der noch lückenhaft untersuchten Sparte (ebd. S.41) auf den Punkt:

„Die Förderung der Jugendlichen um und durch Sport ist auf eine solche Forschung angewiesen. Das Wissen über die Bedürfnisse, Wünsche und Probleme der Jugendlichen ist die Basis für gelungene Pädagogik. Dieses Wissen kann nur bei der Erforschung solcher Aktivitäten erworben werden, die Jugendliche ohne die Anleitung Erwachsener oder von ihnen Beauftragter organisieren, vermitteln und durchführen.“ (Bindel 2008, S. 26)

Informelles Lernen

Nach Derecik (2010, S.29) wird der Begriff informelles Lernen deckungsgleich mit u.a. Erfahrungslernen, implizitem Lernen, Alltagslernen, selbstgesteuertem Lernen oder kompetenzentwickelndem Lernen gehandelt. Als Basis dieser Art Wissen zu erfahren gilt das eigenständige Lösen einer Aufgabe ohne das direkte Einwirken von einer außenstehenden Person. Die Aneignung von Wissen kann dabei bewusst, als auch unbewusst stattfinden und fördert die Eigenständigkeit einer Person.

4 Forschungsmethode

Das folgende Kapitel widmet sich der Formulierung einer theoretischen Basis für die Feldforschung, welche für die praktische Forschung von Relevanz ist. Nach Przyborski & Wohlrab-Sahr (2010, S. 25) hat der Legitimationsdruck von qualitativen Verfahren in den letzten Jahren abgenommen, dennoch ist es unumgänglich diese Verfahren in ihrer methodologischen Fundierung zu charakterisieren. Des Weiteren wird der genaue Forschungsweg detailliert wiedergegeben, um diesen nachvollziehbarer zu machen.

4.1 Qualitative Sozialforschung

Die qualitative Sozialforschung wuchs in den letzten Jahren zu einem breiten, manchmal fast unüberschaubaren Feld an. Sie gliedert sich mit ihren unterschiedlichen Disziplinen und Fächern in die Reihe der empirischen Forschungsmethoden ein und findet immer mehr Aufmerksamkeit in den angewandten Fächern wie Sozialarbeit, Pflegewissenschaft oder Public Health. Die Fragestellung und Vorgehensweise der qualitativen Sozialforschung ist seit jeher stark anwendungsorientiert und hat sich speziell in der Sozialwissenschaft etabliert und konsolidiert (Flick & Kardorff & Steinke 2003, S. 13).

„Qualitative Forschung hat den Anspruch, Lebenswelten „von innen heraus“ aus der Sicht der handelnden Menschen zu beschreiben. Damit will sie zu einem besseren Verständnis sozialer Wirklichkeit(en) beitragen und auf Abläufe, Deutungsmuster und Strukturmerkmale aufmerksam machen.“ (Flick et. al. 2003, S. 14)

Diese Abläufe, Deutungsmuster und Strukturmerkmale bleiben Nichtmitgliedern verschlossen, werden aber auch von den Akteuren aufgrund der Selbstverständlichkeit des Alltags in der Regel nicht bewusst wahrgenommen (Flick et. al. 2003, S.14).

Die qualitative Sozialforschung besteht nicht primär aus ihren Erhebungs- und Auswertungsverfahren, methodologischen Prinzipien oder aus detaillierten und exotischen Beschreibungen von Lebenswelten, sondern sie beruht auf theoretischen Überlegungen und diese dienen ihrerseits der Theoriebildung (Flick et. al. 2003, S.106).

Inhalt der qualitativen Forschung ist eine genaue Beschreibung der thematisierten Lebenswelten, um zu einem besseren Verständnis „spezifischer kultureller Selbstverständlichkeiten, Handlungsformen und –strategien“ beizutragen, „um Strukturen und Muster ihrer sozialen Reproduktion sowie ihre Eigenrationalitäten zu erkennen.“ (Flick et. al. 2003, S.106)

„Mit ihrer genauen und dichten Beschreibung bildet qualitative Forschung weder Wirklichkeiten einfach ab, noch pflegt sie einen Exotismus um seiner selbst willen. Vielmehr nutzt sie das Fremde oder von der Norm Abweichende und das Unerwartete als Erkenntnisquelle und Spiegel, der in seiner Reflexion das Unbekannte im Bekannten und Bekanntes im Unbekannten als Differenz wahrnehmbar macht und damit erweiterte Möglichkeiten von (Selbst-) Erkenntnis eröffnet.“ (Flick et. al. 2003, S. 14)

Die qualitative Sozialforschung charakterisiert sich in ihren Zugangsweisen zu den betrachteten Phänomenen häufig offener und dadurch „näher dran“ als andere Forschungsstrategien. Nach Flick et. al. (2003, S.17) bietet sie den Wissenschaftler/n/innen in der heutigen Zeit, die geprägt ist von Auflösung fest verankerter sozialer Lebenswelten und – stile, wo neue soziale Lebensformen und –weisen entstehen, die Möglichkeit, diese zunächst genau und dicht zu beschreiben und dabei die Sichtweisen der beteiligten Subjekte, die subjektiven und sozialen Konstruktionen ihrer Welt zu berücksichtigen.

Das Blickfeld der Wissenschaft richtet sich auf das Alltagshandeln der Gesellschaftsmitglieder in unterschiedlichen Situationen und unter verschiedenen kulturellen Bedingungen. In weiterer Folge geht es nicht „um eine Verdoppelung oder um ein „Abbild“ der Wirklichkeit“, sondern „deren Charakter ist vielmehr selbst zentrales Thema theoretischer Bemühungen in der qualitativen Forschung.“ (Flick et. al. 2003, S.106)

An den wesentlichen Unterschieden zur herkömmlichen quantitativen Sozialforschung verdeutlicht Lamnek (2005, S. 8 ff), warum die qualitative Sozialforschung in der wissenschaftlichen Diskussion eine zentrale Rolle eingenommen hat. In der qualitativen Sozialforschung finden „nicht unmittelbar ersichtliche Phänomene und das Wesen der Dinge“ Berücksichtigung und werden nicht „prinzipiell vom Erkenntnisprozess ausgegrenzt.“ (Lamnek 2005, S. 8)

Des Weiteren werden im quantitativen Ansatz „Common Sense und lebensweltlicher Erfahrungsschatz der untersuchten Gesellschaftsmitglieder als Quelle, Gegenstand und Verifikationskriterium wissenschaftlicher Erkenntnis ausgeschlossen.“ (Lamnek 2005, S. 8)

Die qualitative Sozialforschung zeichnet sich durch die Nähe des/der Wissenschaftler/s/in zum Objektbereich aus (Lamnek 2005, S. 9) und besticht durch die „Reflexivität des Forschers“ (Flick et. al. 2003, S.23) in seinem Handeln und seiner Wahrnehmung im Forschungsfeld.

Zentrale Kennzeichen sind die Gegenstandsangemessenheit von Methoden, eine starke Orientierung am Alltagsgeschehen und/oder am Alltagswissen der Untersuchten und die Verpflichtung dem Gedanken der Kontextualität zu folgen. Die von qualitativer Forschung gewonnenen Erkenntnisse zielen „eher auf das Verstehen von komplexen Zusammenhängen“ ab, „als die Erklärung durch die Isolierung einer einzelnen (z.B. Ursachen-Wirkungs-) Beziehung.“ (Flick et. al. 2003, S. 23)

Die qualitative Forschung versteht sich nach Flick et. al. (2003, S. 24) als eine überwiegende Textwissenschaft. Ziel der/des Forscher/s/in ist die Produktion von Daten als Text, durch das Reflektieren seiner Handlung, Beobachtung, Eindrücke und Gefühle aus dem Beobachtungsfeld. Mit Hilfe von Feldnotiz, Forschungstagebuch oder Diktafon werden Protokolle erstellt, die als Grundlage für die weiterführende Interpretation des/der Forscher/s/in dienen. Mittels hermeneutischer Interpretationsverfahren werden die vom/von der Forscher/in gewonnenen Daten aus dem Feld analysiert.

Die qualitative Sozialforschung bedient sich in der Phase der Deutung, Analyse und Interpretation traditioneller Weise des hermeneutischen Ansatzes.

„Der Begriff Hermeneutik leitet sich ab vom griechischen „hermeneuein“ (= aussagen, auslegen, übersehen) und verweist auf eine Wissenschaft, die sich mit der Auslegung (z.B. von Texten) befasst, ohne darauf beschränkt zu sein.“ (Lamnek 2005, S.59)

Der Forschungsprozess ist auf die Qualität der produzierten Daten angewiesen, die durch die Aufzeichnung von sprachlichen als auch nicht-sprachlichen Dokumenten menschlichen Handelns, Äußerungen und Produktionen entstehen. Diese Dokumente werden im auswertenden Prozess der qualitativen Forschung gelesen und in weiterer Folge durch Interpretationsverfahren theoriegeleitet und methodisch gedeutet sowie interpretiert (Flick et. al. 2003, S. 164).

Lamnek (2005, S.62) unterstreicht als zentralen Aspekt der Sozialwissenschaft das Verstehen von sozialen Interaktionen in ihrer Gesamtheit, im Gegensatz zu dem reinen Beschreiben.

Das generelle Erkenntnisprinzip der Sozialwissenschaft kann als das Verstehen komplexer Zusammenhänge verstanden werden. Flick et. al. (2003, S. 165) spricht im Zusammenhang mit der Phänomenologie des Verstehens vom Fremdverstehen. Der/die Forscher/in ist aufgefordert menschliches Handeln unter dem Gesichtspunkt des methodisch kontrollierten Fremdverstehens (Przyborski et. al. 2010, S. 28) zu betrachten, um den Nachvollzug anderer Perspektiven zu ermöglichen.

Um eine umfassende Betrachtung zu ermöglichen, ist der Prozess der Datenerhebung so weit wie möglich offen zu halten.

4.1.1 Zentrale Prinzipien qualitativer Sozialforschung

Durch die kritische Auseinandersetzung mit konventionellen Verfahren und dem praktischen Umsetzen eigener Vorstellungen entwickelte Lamnek (2005, S. 20) verschiedene Prinzipien.

Er nennt diese die „Programmatik der qualitativen Sozialforschung“, die wie folgt beschrieben werden können:

Offenheit:

Die qualitative Sozialforschung basiert auf nicht-standardisierten Erhebungstechniken, um die Informationsbereitschaft des/der Forscher/in zu unterstützen. Sie verzichtet auf eine Hypothesenbildung im Vorfeld und versteht sich im Gegensatz zur quantitativen Forschung als „nicht Hypothesen prüfend, sondern als Hypothesen generierendes Verfahren.“ (Lamnek 2005, S.21)

Die Offenheit der empirischen Sozialforschung ermöglicht es, neue unbekannte Felder zu beleuchten und so Erkenntnisse zu gewinnen. Das Forschungsmodell fordert den/die Forscher/in auf, so offen wie möglich gegenüber neuen Entwicklungen und Dimensionen zu sein, um diese dann in die Formulierung der Hypothese einbringen zu können (Lamnek 2005, S.21).

Forschung als Kommunikation:

Ein weiterer Grundgedanke ist, dass die Interaktionsbeziehung zwischen Forscher/in und Erforschem/er nicht als Störgröße betrachtet wird, die es auszuschalten gilt, sondern dass sie als konstitutiver Bestandteil des Forschungsprozesses gesehen wird (Lamnek 2005, S.21).

„Es existiert keine theorieunabhängige Beobachtungsaussage, weil die Theoriebeladenheit sich in allen Beobachtungsaussagen zeigt. [...] Der Prozess des gegenseitigen Aushandelns der Wirklichkeitsdefinitionen zwischen Forschern und Erforschem rückt in den Mittelpunkt des Interesses. Die forschungsspezifische Kommunikationssituation ist möglichst weit an die kommunikativen Regeln des alltagsweltlichen Handelns anzunähern.“ (Lamnek 2005, S.22)

Prozesscharakter von Forschung und Gegenstand:

In der Qualitativen Sozialforschung wird der Forschungsgegenstand und die Tätigkeit des Forschens als prozesshaft charakterisiert. Es setzt die Involviertheit des/der Forschers/in als konstitutiven Bestandteil des Forschungsprozesses voraus. Durch den umfassenden prozesshaften Ansatz werden soziale Phänomene in ihrer Ganzheit beleuchtet und in einen Entstehungszusammenhang gebracht (Lamnek 2005, S.23).

Verhaltensweisen und Aussagen der Untersuchten werden als „prozesshafte Ausschnitte der Reproduktion und Konstruktion sozialer Realität“ verstanden und sind keine „statischen Repräsentationen eines unveränderlichen Wirkungszusammenhangs.“ (Lamnek 2005, S.23)

Reflexivität

Der/die Forscher/in ist aufgefordert, bei der Analyse der untersuchten sozialen Phänomene und Prozesse das Reflexivitätsprinzip anzuwenden. Nur so kann das kontextgebundene Verhalten untersucht und umfassend beleuchtet werden. Diese Tatsache setzt eine reflektierte Einstellung des/der Forscher/in voraus. Der Einstieg bei der qualitativen Analyse folgt keiner linearen Strategie, sondern kann prinzipiell beliebig gewählt werden. Die qualitative Sozialforschung fordert anpassungsfähige Untersuchungsinstrumente um im Sinne der Reflexivität handeln zu können (Lamnek 2005, S.24).

Explikation

Im Sinn der Nachvollziehbarkeit von qualitativer Forschung müssen die Einzelschritte des Untersuchungsprozesses offengelegt werden. Es ist kein Garant für die Gültigkeit von Interpretationen doch soll so die Intersubjektivität des Forschungsergebnisses gesichert werden (Lamnek 2005, S.24).

Flexibilität

Das als weiche Methode bezeichnete qualitative Verfahren zeichnet sich durch einen zunächst weiten Blickwinkel aus, der erst im Verlauf der Untersuchung eingegrenzt wird. Sie fordert eine Orientierung der Erhebungsinstrumente und deren Auswahl an der sozialen Realität. Um sich allen Facetten der sozialen Realität des Untersuchungsfelds anzupassen und den Erkenntnisfortschritt für die nachfolgenden Untersuchungsschritte zu verwerten, kommen flexible Erhebungsverfahren in der qualitativen Sozialforschung zum Einsatz. Dies kennzeichnet den gesamten Forschungsprozess durch einen hohen Grad an Flexibilität (Lamnek 2005, S.25 f).

Die zentralen Anforderungen an den/die Forscher/in und die zu berücksichtigenden Prinzipien führt Lamnek (2005) wie folgt aus:

Empirische Forschung hebt sich durch die Offenheit des/der Forscher/in gegenüber der Untersuchungsperson, den Untersuchungssituationen und den Untersuchungsmethoden ab. Die empirische Forschung ist geprägt von Kommunikationsprozessen, weshalb die alltäglichen Regeln der Kommunikation zu beachten sind. Der Ablauf von empirischer Forschung ist veränderbar, da sie auf Prozesshaftigkeit basiert. Sie ist im gesamten Forschungsverlauf reflexiv. Um das Forschungsmodell auch anderen Forscher/innen zugänglich und nachvollziehbar zu machen, müssen die einzelnen Untersuchungsschritte expliziert werden. Der/die Forscher/in muss darauf achten, dass die Flexibilität im gesamten

Forschungsverlauf gegeben ist um auf Situationen reagieren und sich an veränderte Bedingungen und Konstellationen anpassen zu können (Lamnek 2005, S.26 f).

Interpretatives Paradigma

Die qualitative Sozialforschung ist eine Wissenschaft, in der sich mehrere Ansätze, die vor allem aus dem Bereich der Soziologie stammen, versammeln (Mayring 2000, S.29). In dieser Feldstudie kommt der Ansatz des interpretativen Paradigmas zur Anwendung, welcher wie folgt kurz dargestellt wird:

In der qualitativen Sozialforschung gilt das interpretative Paradigma als umfassendste und verbreitetste Kennzeichnung. Im Gegensatz zu dem von Wilson (1973, 1982) eingeführten normativen Paradigma versteht die soziologische Theorie des interpretativen Paradigma die soziale Wirklichkeit als durch Interpretation konstruiert (Lamnek 2005, S.34 f).

Nach Matthes (1976, zitiert aus Lamnek 2005, S. 34) könnte man das interpretative Paradigma „am ehesten als eine grundagentheoretische Position bezeichnen, die davon ausgeht, dass alle Interaktion ein interpretativer Prozess ist, in dem die Handelnden sich aufeinander beziehen durch sinngebende Deutungen dessen, was der andere tut oder tun könnte.“

Die soziale Wirklichkeit bzw. den Gegenstandsbereich der Sozialwissenschaften begreift das interpretative Paradigma als durch Interpretationshandlungen konstruierte Realität. Das heißt, dass im Ansatz des interpretativen Paradigma gesellschaftliche Zusammenhänge die analysiert werden können, unter Berücksichtigung des Subjekts erklärt werden müssen. Jegliche soziale Formen sind Resultat eines interpretationsgeleiteten Interaktionsprozesses zwischen Gesellschaftsmitgliedern (Lamnek 2005, S.34).

Zusammenfassend versteht sich das „interpretative Paradigma“ als eine grundagentheoretische Position, die den/die Forscher/in auffordert, die soziale Wirklichkeit als durch Interpretation konstruiert zu verstehen.

Feldforschung

In der qualitativen Sozialforschung hat der/die Forscher/in zwei Möglichkeiten, sich dem Untersuchungsfeld zu nähern. Um das Handeln von Menschen, ihre Alltagspraxen und Lebenswelten empirisch zu untersuchen, können Gespräche über ihr Handeln angeleitet werden, oder man sucht nach Wegen an dieser Alltagspraxis teilzunehmen. (Flick et. al. 2003, S. 384).

Nach Mayring (2002, S. 54 f) wird die Feldforschung als ein klassisches Gebiet der qualitativ orientierten Soziologie verstanden. Ziel ist es den Gegenstand in seiner natürlichen Umgebung zu belassen um Verzerrungen durch Eingriffe der Untersuchungsmethoden bzw. durch die wirklichkeitsferne Außenperspektive zu vermeiden. Der/die Forscher/in ist aufgefordert „ins Feld“ – die natürliche Umgebung – des Gegenstands einzutauchen und an den alltäglichen Situationen ihrer Untersuchungsobjekte teilzunehmen.

Den Ablauf des Untersuchungsplans unterteilt Mayring (2002) in vier Schritte:

- Feststellung der Fragestellung;
- Herstellung des Feldkontakts;
- Materialsammlung;
- Auswertung.

(Mayring 2002, S.56)

Friebertshäuser (2003, S. 504) beschreibt den durch die qualitative Feldforschung erfassbaren Bereich als „sozialräumlich überschaubare Einheit“ menschlichen Zusammenlebens. Es gilt die Individuen und Gruppen im Kontext ihrer sozialen, ökologischen und historischen Umwelt zu betrachten. Ziel der qualitativen Feldforschung ist es die Haltung, Strukturen, Verhaltensweisen und kulturellen Praxen zu analysieren.

Um den Feldforschungsansatz sinnvoll einzusetzen stellt Friedrichs (1973) folgende Voraussetzungen vor:

- Das Forschungsfeld muss dem/der Forscher/in zugänglich sein.
- Der/die Feldforscher/in muss darauf achten eine Funktion einzunehmen, ohne die natürlich ablaufenden Prozesse zu verändern.
- Die Feldforschung sollte durch geschulte Personen angeleitet werden, gilt es doch einerseits an ablaufenden Prozessen Anteil zu nehmen trotzdem aber kritische Distanz zu entwickeln.
- Die Arbeit im Feld muss ethnisch gerechtfertigt sein.

(Mayring 2002, S.57)

In dieser Studie wurde zur Erforschung der sozialen Praxis in der Sportart Skateboarden die Kernmethode der Feldforschung, die teilnehmende Beobachtung gewählt. Im folgenden Kapitel werden der Grundgedanke sowie die Grundprinzipien der teilnehmenden Beobachtung ausführlich beschrieben.

4.1.2 Teilnehmende Beobachtung

Unter der teilnehmenden Beobachtung versteht Lamnek (2005, S. 548 f) das Teilnehmen des/der Sozialforscher/in am Alltagsleben der ihn/sie interessierenden Personen oder Gruppe. Das Erlebte und Beobachtete, etwa deren Interaktionsmuster und Wertvorstellungen, kann so in der natürlichen Lebenswelt der Untersuchungsperson exploriert und für die wissenschaftliche Auswertung dokumentiert werden. Die Teilnehmende Beobachtung ist auf Gebieten der Sozialwissenschaft weit verbreitet, wo Erforschung von fremden Kulturen, Völkern und Gesellschaftsgruppen Anliegen der Forschung ist. Auf diesen unbekannten Gebieten bietet die teilnehmende Beobachtung oft die einzige Möglichkeit, methodischen Zugang zur Erforschung von sozialer Praxis der untersuchten Population zu ermöglichen.

Mayntz (1974) beschreibt die Komplexität der wissenschaftlichen Beobachtung wie folgt:

„Individuelles wie kollektives Handeln und Verhalten tritt immer im Kontext gesellschaftlicher definierter Situationen auf. Sein Ablauf ist sowohl durch die Situation wie durch deren subjektive Deutung und die Intention der Handelnden bestimmt. Beobachtung richtet sich also immer auf ein Verhalten, dem sowohl ein subjektiver Sinn als auch eine objektive soziale Bedeutung zukommen. Deshalb gehört zum Beobachten notwendigerweise das Verständnis oder die Zutreffende Interpretation des subjektiven Sinns und der sozialen Bedeutung einer bestimmten Handlung oder Verhaltenssequenz“. (Mayntz 1974, zitiert aus Lamnek 2005, S.549)

Die teilnehmende Beobachtung erfolgt in Face-to-Face-Interaktionen im sozialen Feld und ist durch ihre Nähe zur natürlichen Lebenswelt natürlich und authentisch. Es ist eine offene und flexible Methode der qualitativen Sozialforschung, die erst in der Beobachtung die Gegenstände und Perspektiven entwickelt (Lamnek 2005, S. 575).

Der/die Forscher/in ist aufgefordert, sowohl Erkenntnisse aus einer Dokumentenanalyse, direkten Teilnahme und Beobachtung sowie Selbstbeobachtung zu kombinieren, um wissenschaftliche Erkenntnisse aus dem Feld zu erhalten.

„Die teilnehmende Beobachtung schließt die Reflexion der Rolle des Feldforschers ein. Dieser begibt sich auf eine Gratwanderung zwischen Nähe und Distanz, zu der es gehört, die Perspektive der Untersuchungsperson übernehmen zu können, aber gleichzeitig als „Zeuge“ der Situation Distanz zu wahren. Ohne Nähe wird man von der Situation zu wenig verstehen, ohne Distanz wird man nicht in der Lage sein, sie sozialwissenschaftlich zu reflektieren.“ (Pryzborski et. al. 2010, S. 60)

Durch das aktiv-registrierende Beiwohnen und die persönliche Beziehung der Forscher/innen werden Daten aus der Innenperspektive eines Gegenstands für die Forschung zugänglich gemacht, die von außen überhaupt nicht zugänglich sind (Mayring 2002, S. 80).

Jorgensen (1989) führt sieben Kennzeichen der teilnehmenden Beobachtung an:

1. Es muss ein spezielles Interesse an menschlichen Bedeutungen und Interaktionen aus der Perspektive von Personen vorhanden sein, die Teilnehmer in besonderen Situationen sind;
 2. Grundlage der Untersuchung und Methode stellt das Hier und Jetzt von Alltagssituationen und –settings dar;
 3. Formen der Theoriebildung wählen, die die Interpretation und das Verstehen menschlicher Existenz hervorheben;
 4. Der Forschungsprozess wird als offen und flexibel verstanden und bedarf einer ständigen Neudefinition des Problems auf Basis von Fakten, die aus dem Feld erhoben wurden;
 5. Der Zugang an die Forschungsfrage als auch das Forschungsdesign können als tiefgehend, qualitativ und fallorientiert charakterisiert werden;
 6. Informationsgewinn aus dem Feld durch die Übernahme einer oder verschiedener Teilnehmerrollen, die die Herstellung und Aufrechterhaltung von Beziehungen mit den Beobachtenden im Feld beinhalten;
 7. Der Einsatz von direkter Beobachtung in Kombination mit anderen Methoden der Informationsgewinnung.
- (vgl. Flick 2011, S. 287)

4.2 Das Beobachtungsverfahren

Im Rahmen des qualitativen Forschungsansatzes der Untersuchung kommt ein zum Teil strukturiertes, offenes, direktes und aktives teilnehmendes Beobachtungsverfahren zum Einsatz.

Das forschungsmethodische Konstrukt des Beobachtungsverfahrens ergibt sich aus dem komplexen und schwer zugänglichen Untersuchungsfeld mit seinen spezifischen Eigenheiten, um diese für eine vollständige und umfassende Analyse zu öffnen. Die daraus resultierenden Vorgangsweisen, Vorgaben und Verhaltensweisen des Beobachters bzw. der Beobachterin im Feld wurden entsprechend der Literatur (Lamnek 2005; Flick 2011; Flick et al. 2003; Przyborski et al. 2010) umgesetzt und eingehalten.

4.2.1 Rolle des Beobachters

Der/die teilnehmende Beobachter/in nimmt als Fremde/r eine soziale Rolle in dem sozialen Feld ein, das er/sie beobachten will. Nach Lamnek (2005, S. 575ff) kann die teilnehmende Beobachtung in vier Typen gestaffelt werden, die sich aus der Intensität der Beobachtung bzw. der Identifikation mit dem Feld ergeben.

1. Völlige Identifikation mit dem Feld (vollständige Teilnahme),
2. Teilnehmer als Beobachter,
3. Beobachter als Teilnehmer,
4. Reiner Beobachter ohne Interaktion mit dem Feld.

(Lamnek 2005, S.575)

Im Rahmen der qualitativen Forschungsarbeit wurde in Abstimmung mit der Intensität der Beobachtung und mit der Identifikation mit dem zu untersuchenden Feld eine Mischform der Beobachtungsformen „Vollständige Identifikation mit dem Feld“ und „Teilnehmer als Beobachter“ gewählt.

Die Form der Beobachtungsrolle in der Kategorie „Vollständige Identifikation mit dem Feld“ zeichnet sich durch ihre Undurchsichtigkeit aus. Bei dieser Form ist den Personen aus dem zu untersuchenden Feld die wahre Identität und der Zweck der Teilnahme nicht bekannt. Der/die Beobachter/in interagiert mit den zu Beobachtenden auf allen Ebenen und in allen auftretenden Situationen so natürlich wie möglich. Um der Gefahr, Selbstverständlichkeiten zu übersehen, vorzubeugen und das Feld vollständig zu beobachten, wird bei einigen Beobachtungen die Beobachtungsrolle „Teilnehmer als Beobachter“ eingenommen. Hierbei übernimmt der/die Beobachter/in die primäre Rolle des Teilnehmers der Feldsituation.

4.2.2 Phasen der Beobachtung

Die teilnehmende Beobachtung ist in zweierlei Hinsicht als Prozess zu verstehen. Der/die Forscher/in ist vor die Aufgabe gestellt, einerseits mehr und mehr in das Feld einzutauchen und zum/zur Teilnehmer/in zu werden und den komplexen Zugang zu Feld und Personen zu finden. Andererseits ist auch die Beobachtung zunehmend zu konkretisieren und die Konzentration auf die Fragestellung ein wesentlicher Aspekt (Flick 2011, S. 288).

Nach Spradley (1980) werden drei Phasen der teilnehmenden Beobachtung unterschieden:

1. „Deskriptive Beobachtung“: Die erste Phase zeichnet sich durch die Orientierung im Feld aus. Anhand unspezifischer Beschreibungen wird die Gesamtkomplexität des

Untersuchungsgegenstands sichtbar und es können konkrete Fragestellungen hergestellt und entwickelt werden.

2. In der Phase Zwei „fokussierten Beobachtung“ kommt es zu einer Verengung der Perspektive auf die für die Fragestellung besonders relevanten Prozesse und Probleme.
3. In der Phase Drei „selektive Beobachtung“ wird gegen Ende der Beobachtung darauf geachtet, weitere aussagekräftige Belege und Beispiele für die in Phase Zwei gefundenen Variationen von Verhaltensweisen oder Abläufen zu finden.

(Flick 2011, S. 288)

Folgt man dieser Anleitung eines dreiphasigen Ablaufs der Beobachtung, so steht am Beginn des Forschungsprozesses eine grundsätzliche Orientierung im zu untersuchenden Feld, welche Handlungen und Verhaltensweisen bzw. Stilformen von den Akteuren und Akteurinnen im Feld beobachtbar sind (siehe Phase Eins „deskriptive Beobachtung“). In dieser ersten Phase beobachtet der/die Forscher/in sein/ihr zu untersuchendes Feld von außen. Es wird auf vorgefertigte, strukturierte Beobachtungsbögen mit konkreten Vorgaben der Handlungen und Situationsmerkmale aufgezeichnet, um die Aufmerksamkeit nicht zu sehr einzuschränken (Flick 2011, S. 288f).

In weiterer Folge kann auf Basis der „deskriptiven Beobachtung“ und der gesammelten Erfahrungen eine Eingrenzung stattfinden. Da der Mensch im Allgemeinen nur eine beschränkte Erinnerungs- und Wiedergabefähigkeit aufweist, wird ein Beobachtungsleitfaden konzipiert, der den Ausgangspunkt für Beobachtungen und deren Dimensionen darstellt.

Der Beobachtungsleitfaden unterstützt den/die Forscher/in in Form eines Plans, der aufzeigt, was und wie zu beobachten ist, wo die Schwerpunkte liegen (Flick 2011, S. 289).

Um in Phase Zwei fokussierter Beobachten zu können, wird aus dem Beobachtungsleitfaden, sowie den Eindrücken und Erfahrungen der deskriptiven Beobachtungsphase ein detailliertes Konzept von Beobachtungsdeterminanten in Form eines Beobachtungsschemas erstellt.

Dieses Beobachtungsschema ist ein flexibles und veränderbares Konzept, das durch Reflexion des/der Forschers/in auf das auftretende Handeln und Verhalten der Zielgruppe neu ausgerichtet werden kann und wenn nötig verändert werden muss. So kann bei Neuauftreten von Dimensionen im Feld auf diese reagiert werden und diese ins Beobachtungsschema eingebettet werden.

In der „selektiven Phase“ wird der Fokus auf bestimmte Verhaltensweisen und Handlungen der Teilnehmer/innen gelegt, die aus Sicht des/der Forschers/in besonders wichtig erscheinen (siehe „selektive Beobachtung“).

4.2.3 Auswahl der Untersuchungsschauplätze

Die Auswahl der Untersuchungsschauplätze stellte sich als ein durchaus dynamischer Prozess heraus. Um kontinuierliche Beobachtungsbedingungen vorzufinden mussten die Schauplätze sorgfältig gewählt werden. Während des Untersuchungszeitraums Juli-Dezember des Kalenderjahr 2011 und April – Mai 2012 waren zwei Skateparkanlagen aufgrund ihrer Frequentierung beobachtungsrelevant. Im Zuge der Selektion nach passenden Parkanlagen, haben sich folgende zwei Untersuchungsschauplätze herauskristallisiert:

- Skatepark Bergmillergasse
- Skatohalle Area 23

4.2.4 Wahl der Beobachtungseinheiten

Bei der Konzeption der Beobachtungseinheit wurde speziell auf die unterschiedlichen Situationen aus dem Spektrum der Handlungen und Abläufe der verschiedenen Parkanlagen im Verlauf der Tageszeiten eingegangen. Es wurde versucht im Lauf der Untersuchung möglichst oft an den stark frequentierten Wochenenden zu beobachten um ein vielfältiges Untersuchungsfeld zu erhalten.

Die Beobachtungseinheiten wurden an die jeweilige Situation flexibel angepasst und entsprachen so der Forderung (Lamnek 2005, S. 590) von „nicht schematisch standardisierten und fixierten Einheiten.“

4.2.5 Die Datenerhebung

Im Zuge der Beobachtungsstudie wurde die Erhebung der Daten im Feld unter Berücksichtigung des natürlichen Kontextes durchgeführt. Um die aktive Teilnahme im Untersuchungsfeld zu ermöglichen, ist der/die Forscher/in aufgefordert den Feldkontakt herzustellen um verzerrungsfreie Informationen aus der Lebenswelt der Akteure/innen zu erhalten und diese zu dokumentieren. In der Phase der Kontaktaufnahme mit dem Feld ist Einfühlungsvermögen und die Demonstration von Respekt gegenüber der Lebenswelt der untersuchenden Gruppe wichtig um eine Vertrauensbasis zu schaffen. Lamnek (2005, S. 600 ff.) weist auf die Schwierigkeit hin, einen dem/der Forscher/in unbekannten Alltag zu erschließen, da dies bedeutet, „sich von seiner eigenen Sozialisation und Position zu lösen“ um für das Beobachtungsfeld offen zu sein.

4.2.6 Der Beobachtungsleitfaden

Der Beobachtungsleitfaden enthält die besonders relevanten Dimensionen der Untersuchung und stellt den Ausgangspunkt für die Beobachtung dar. Er unterstützt den/die Forscher/in bei der Bearbeitung der in der deskriptiven Beobachtungsphase herausgearbeiteten Fragen an das Feld (vgl. Wenzel 2001, S. 91f.).

Der Beobachtungsleitfaden besteht aus folgenden Fragestellungen bzw. Elementen an das Feld:

- Wer fährt?
Welche Jugendlichen fahren Skateboard?
- Wann wird gefahren?
Besucherzahlen im zeitlichen Verlauf.
- Wie wird gefahren?
Wie wird Bewegungsform organisiert? Wie läuft Bewegungsform ab? Wie wird der Raum organisiert?
- Verhalten?
Welche Verhaltensregeln sind zu erkennen? Welche Verhaltensweisen zeigen die Jugendlichen vor, während und nach dem Skateboarden?
- Stilelemente?
Welche für Jugendkulturen typische Stilelemente sind identifizierbar? (Musik, Sprache, Kleidung)

4.2.7 Das Beobachtungsschema

Das Beobachtungsschema grenzt die Aufmerksamkeit des Beobachters bzw. der Beobachterin auf wesentliche Handlungen, Verhalten, Stilformen und Situationsmerkmale, die im Feld zu beobachten sind, ein. Es wird aus dem Beobachtungsleitfaden entwickelt, doch kann es im Fortlauf der Studie durch Erkenntnisse und Rückkopplung verändert und angepasst werden.

Das Beobachtungsschema dient der Konkretisierung des Beobachtungsleitfadens durch eine Reihe von Beobachtungsdeterminanten, die in weiterer Folge als Kategorien bezeichnet werden. Diese Kategorien werden in Subkategorien weiter unterteilt um den Gegenstand in seiner Komplexität zu erfassen und eine differenzierte Darstellung zu erreichen. Die

Entwicklung und Grundlage der Subkategorien erfolgt aus den Eindrücken, Erfahrungen und Erkenntnissen der deskriptiven Beobachtungsphase bzw. aus dem Literaturstudium im Vorfeld der Untersuchung.

Das Beobachtungsschema hilft dem/der Forscher/in das Feld in seiner Gesamtheit zu beobachten, doch unterstreicht Lamnek (2005, S. 600), dass „der qualitative Forscher weder anhand vorab formulierter Hypothesen ins Feld geht, noch hat er diese operationalisiert oder standardisiert. Sein Anliegen ist vielmehr, das soziale Feld zu Wort kommen zu lassen, um daraus dann seine theoretischen Überlegungen als Hypothesen zu entwickeln.“

Im Zuge des „soziale Feld zu Wortkommen lassen“, ist das Beobachtungsschema als flexibel zu betrachten, um Rückkopplungen mit dem beobachteten Verhalten der Akteure/innen zu ermöglichen.

Das in dieser Untersuchung zum Einsatz kommende Beobachtungsschema setzt sich aus folgenden Kategorien und Subkategorien zusammen:

A: Gruppe:

A1: Teilnehmer/innen

A2: Allgemeine Beschreibung der Gruppe

A3: Geschlechterverteilung

B: Image:

- äußeres Erscheinungsbild - Aufmachung:

B1: Kleidung/Straßenbekleidung

B2: Schuhe

B3: Schmuck

B4: Cap's

B5: Musik usw.

C: Habitus:

- Körperlicher Ausdruck - Körpersprache:

C1: Allgemeine Beschreibung

C3: Begrüßungsformen

C5: Umgang mit Skateboard

C6: Ist das Verhalten des Skateboarders abhängig von der Anzahl der beteiligten Fahrer/innen?

C7: Rituale nach gelungenen Tricks

C8: Gibt es auch Lob für gelungene Aktionen von Anderen?

C9: nonverbale (körperliche) Gewalt im Park/Halle

C10: Aggressives & emotionales Verhalten im Bewegungsraum

C12: Verhalten wenn nicht am Skateboard

C13: Abschiedsformen

D: Szene spezifische Sprache:

- Sprachliche Ausdrucksformen:

D1: spez. Vokabular

D2: spez. Englische Ausdrücke

D3: verbale Beleidigungen

E: Kommunikation:

E1: Kommunikation nur mit Skateboardern oder übergreifend?

E2: Kommunikation im Skatepark/Halle

E3: Fragen bzw. Hilfestellungen?

F: Bewegungsformen:

F1: Phase: Aufwärmen, Einfahren, Üben

F2: Free-skaten

F3: an unterschiedlichen Spots

F4: Loser - Spielform

F5: Wie lange werden Tricks geübt?

F6: Wiederholung eines gestandenen Tricks?

F7: Methodische Übungsreihen?

F8: Miteinander vs. Gegeneinander?

F9: Werden Tricks nachgeahmt?

F10: Bewegungspausen – Wann und Wo

G: Allg. Zusammenfassung der Eindrücke:

G1: Zusammenfassung

Aufzeichnung der Beobachtungsdaten

Der Zeitraum der teilnehmenden Beobachtung der Bewegungskultur Skateboarden in Wien erstreckt sich von Mitte September bis Ende Dezember 2011 und Mitte April bis Ende Mai 2012. Der Zeitraum ist so gewählt, um einerseits in den kälteren Monaten September bis Dezember vermehrt in der Halle zu beobachten und andererseits im Frühjahr das Untersuchungsfeld Skatepark aufzusuchen.

Die Aufzeichnung der Beobachtungsdaten erfolgte in Form von handschriftlichen Stichworten oder mittels Diktafon direkt im Feld. Meist wurde keine spezifische soziale Rolle im Feld eingenommen, sondern aus einer bewegungsfreien Zone beobachtet. Die aus dem Feld gewonnen Stichworte und Eindrücke wurden unmittelbar nach der Beobachtung transkribiert. Diese unmittelbare Auseinandersetzung mit den beobachteten Eindrücken und Emotionen verhindert das Vergessen und Überdecken des Erlebten durch neue Eindrücke (Friebertshäuser 2003, S. 519).

Hiermit sei darauf hingewiesen, dass die gewonnenen Aufzeichnungen als Ausschnitte aus der komplexen sozialen Realität der Bewegungskultur zu verstehen sind, da bei der Aufzeichnung von Daten und der Verfassung von Protokollen das enorme Ausmaß an zu erfassenden Aspekten einer Beobachtungssituation klar wurde.

Bei der Erstellung von Beobachtungsprotokollen weist Friebertshäuser (2003, S.524) auf die Problematik des Trennens des „tatsächlichen Beobachteten und den Interpretationen, Emotionen, Gedanken und Klassifikationen des Beobachters“ hin.

4.2.8 Die Datenauswertung

Die Verschriftlichung bzw. Transkription der Aufzeichnungen kann als erster Schritt der Datenauswertung im Rahmen der qualitativen Feldforschung betrachtet werden.

Die Transkription der Daten erfolgte unter Berücksichtigung der allgemeingültigen Regeln der Transkription nach Dittmar (2004). Die Annäherung an die Daten erfolgte im Sinne des interpretativen Paradigmas (siehe Kapitel 4.1.1), das zugleich die Grundlage für die Auswertung darstellt.

Zur Anwendung kommt das hermeneutische Interpretationsverfahren, das nach Flick et. al. (2003, S.108) auf „theoriegeleitete Methodisierung“ der „Interpretationsbemühungen“ zurückgreift, welche durch den Weg vom Text zur Deskription und Interpretation der Daten und in weiterer Folge zur Theorie gekennzeichnet ist.

„Methodologisch führt dies ... zu einer hermeneutischen Interpretation subjektiv gemeinten Sinns, der im Rahmen eines vorgängigen, intuitiven alltagsweltlichen Vorverständnisses für jede Gesellschaft objektivierbar und idealtypisch beschreibbare Bedeutungen verstehbar wird und damit individuelle und kollektive Einstellungen und Handlungen erklärbar macht.“ (Flick et. al. 2003, S. 21)

Zunächst werden bei der Auswertung die Settings der drei Parkanlagen genau beschrieben. In diesem ersten Auswertungsschritt wird z.B. eine generelle Beschreibung der Anlage, räumliche Lage und Gegebenheiten des Umfelds skizziert, um die Gegebenheiten in der Analyse zu berücksichtigen.

Vertikale Analyse

In weiterer Folge werden die Protokolle geordnet und sortiert und in zwei Analyseschritten betrachtet. Bei der ersten Bearbeitung werden im Zuge der vertikalen Analyse die Beobachtungsschauplätze eigenständig betrachtet, ohne auf auffällige Gemeinsamkeiten Rücksicht zu nehmen. Mit Hilfe der im Vorfeld erstellten methodischen Instrumente (Beobachtungsleitfaden, Beobachtungsschema) werden die transkribierten Eindrücke und Erfahrungen geordnet und ihren Kategorien und Subkategorien zugeteilt. Anhand von kurzen und prägnanten Ankerbeispielen aus dem Text werden Codes für die Subkategorien festgelegt, die eine Klassifizierung möglich machen.

Um einen Überblick über die gefundenen Klassifikationen zu erhalten, werden bei der vertikalen Analyse die definierten Codes der Kategorien gesammelt und zusammengelegt. Dies hat eine Komprimierung der relevanten Inhalte der einzelnen Kategorien und Subkategorien zur Folge, welche in einem nächsten Schritt auf Gemeinsamkeiten und Unterschiede oder auf erkennbare Verhaltensmuster untersucht werden können.

Das Ende der vertikalen Analyse ist die Deskription und Interpretation der in den gesammelten Codes aufgefundenen Muster.

„Im ersten Schritt suchen Interpret/innen nach Kategorien zur Einordnung des Beobachteten und benennen diese vorläufig. Diese versuchsweise ermittelten Kategorien sind dabei möglichst spezifisch hinsichtlich der mit diesen Sachverhalten verbundenen Bedingungen und Konsequenzen, sowie die Einbindung in Strategien und Interaktionen aufzuschlüsseln. Im nächsten Schritt

müssen diese Kategorien in eine Hierarchie gebracht werden, indem man sie jeweils in einen Zusammenhang mit Subkategorien oder übergeordneten Kategorien stellt, wobei immer wieder der Zusammenhang mit den konkreten Daten hergestellt wird.“ (Lueger, 2000 S.224 f.)

Horizontale Analyse

Die Vorgehensweise der horizontalen Analyse basiert auf den Ergebnissen der vertikalen Analyse. Es werden die Ergebnisse der vertikalen Analyse für die einzelnen Untersuchungsschauplätze zusammengeführt und auf Gemeinsamkeiten überprüft. Ziel der horizontalen Analyse ist es, die im vorhergehenden Schritt ausgearbeiteten Deskriptionen und Interpretationen der beiden Schauplätze übereinanderzulegen und gegenüberzustellen. Es wird überprüft, ob gemeinsame Verhaltensmuster erkennbar sind oder ob sich die Akteure/innen in den ausgearbeiteten Kategorien und Subkategorien, d.h. in Auftreten, Handlungen, Bewegungsformen, Ausdruck, Umgang etc. wesentlich unterscheiden oder keine Unterschiede erkennbar sind.

In diesem Schritt werden die einzelnen Merkmale der Anlagen miteinander verbunden und veranschaulicht. Anhand dieses letzten Auswertungsschritts wird sich der Forschungsfrage angenähert, wie die soziale Praxis der Bewegungsform Skateboarden organisiert ist und ob wesentliche Unterschiede zwischen dem Verhalten der Skateboarder/Innen in der Halle und einer Parkanlage zu erkennen sind.

5 Empirischer Teil

In dem folgenden Kapitel werden die Ergebnisse der teilnehmenden Beobachtung für die einzelnen Untersuchungsschauplätze dargestellt. Die Bearbeitung der im Vorfeld bestimmten Beobachtungskategorien mit ihren Haupt- und Subkategorien erfolgt in zwei Schritten. Im ersten Schritt, der vertikalen Analyse werden die genannten Kategorien für die einzelnen Beobachtungsstätten ausführlich dargestellt und wiedergegeben. In einem zweiten Analyseschritt werden Querverbindungen zwischen den einzelnen Parks hergestellt und eine allgemeingültige soziale Praxis des Skateboardfahrens definiert.

5.1 Vertikale Analyse

Die vertikale Analyse dient der Präsentation und Abbildung der Ergebnisse aus den einzelnen Beobachtungsräumen. Sie wird auf den im Vorfeld konzipierten Beobachtungsleitfaden und das Beobachtungsschema aufgebaut und hat die detaillierten Beobachtungsprotokolle zur Grundlage. Zu Beginn werden beide Skateanlagen, Skatehalle Area 23 und Skatepark Bergmillergasse, beschrieben. Des Weiteren folgt eine Erläuterung der Skateboarder/innen hinsichtlich ihres Erscheinungsbildes, Auftreten, Ritualen und Kommunikationsformen. Abschließend wird die jugendkulturelle Bewegungsform Skateboarden hinsichtlich ihrer Methodik, Bewegungsmuster sowie signifikanten Merkmale beschrieben und durch das Einbringen von Auszügen aus dem Beobachtungsprotokoll ein anschauliches Bild skizziert.

5.1.1 Beschreibung der Anlagen

Im Rahmen der Beschreibung der einzelnen Anlagen wird auf die jeweiligen charakteristischen Besonderheiten und Konzeptionen der unterschiedlichen Spielstätten eingegangen. Sie widmet sich einer genauen Darstellung des Bewegungsraums, der geographischen Lage der Anlagen im Wiener Stadtgebiet, sowie deren Erreichbarkeit mittels öffentlicher Verkehrsmittel.

5.1.1.1 Skateboardhalle - Area 23

Die Indoor Skateanlage befindet sich im dreiundzwanzigsten Wiener Gemeindebezirk und wurde von einem bekannten Wiener Skateboarder ins Leben gerufen. Um die Verwaltung und Instandhaltung der Halle kümmert sich der gemeinnützige Verein „Förderung der Skatekultur“. Das Projekt wird von der Stadt Wien unterstützt und gefördert. Die Halle liegt in einem Industrieviertel im Süden Wiens und ist wie folgt mit den öffentlichen Verkehrsmitteln erreichbar: U6 Station Perfekterstrasse, Buslinie 13 A. Zum Zeitpunkt der Untersuchung war die Area 23 die einzige Indoor Skateanlage Wiens, wodurch eine Betrachtung des Einzugsgebiets hinfällig wird. Die Öffnungszeiten der Halle beschränken sich auf das Wochenende, so kann die Halle von Donnerstag bis Sonntag genutzt werden. Am Donnerstag und Freitag sind die Öffnungszeiten 14 – 20 Uhr, am Samstag 10-22 Uhr und am Sonntag 10-21 Uhr. Die Benutzung der Skatehalle kostet zwei Euro pro Tag. Die Anwesenheit in der Halle als passiver/e Beobachter/in kostet einen Euro.

Die Halle ist von einem Skateboardfahrer geplant worden und auf das Benutzen mit dem Skateboard ausgerichtet. Als Mitbenutzer/innen werden Inlineskater, Bmx-Fahrer und Scooter-Fahrer geduldet. Neben der eigentlichen Benutzungsfläche gibt es einen Bereich mit Sitzmöglichkeiten und einen separaten sanitären Bereich mit zwei WC Anlagen und einem Waschbecken. Neben der Zuschauer-, Pause- und Ablagezone befindet sich ein kleiner Raum mit Schiebefenster in dem der/die Verwaltungsinstanz den Eintritt kassiert. Weiters hat der/die Benutzer/in die Möglichkeit Getränke und kleine Snacks zu erwerben.

Das Angebot an skatebaren Objekten ist in Relation zur Hallenfläche sehr groß und deckt den gesamten Skateboard-Bereich ab. Um den Bewegungsraum Halle besser beschreiben zu können, wird diese in weiterer Folge in drei Zonen unterteilt. Die Skizze (Abb. 1) veranschaulicht die Raumaufteilung bildlich und dient als Beschreibungsgrundlage der Zonen.

- Zone 1: Street/Flat Spot
- Zone 2: Pyramiden Spot
- Zone 3: Vert Spot

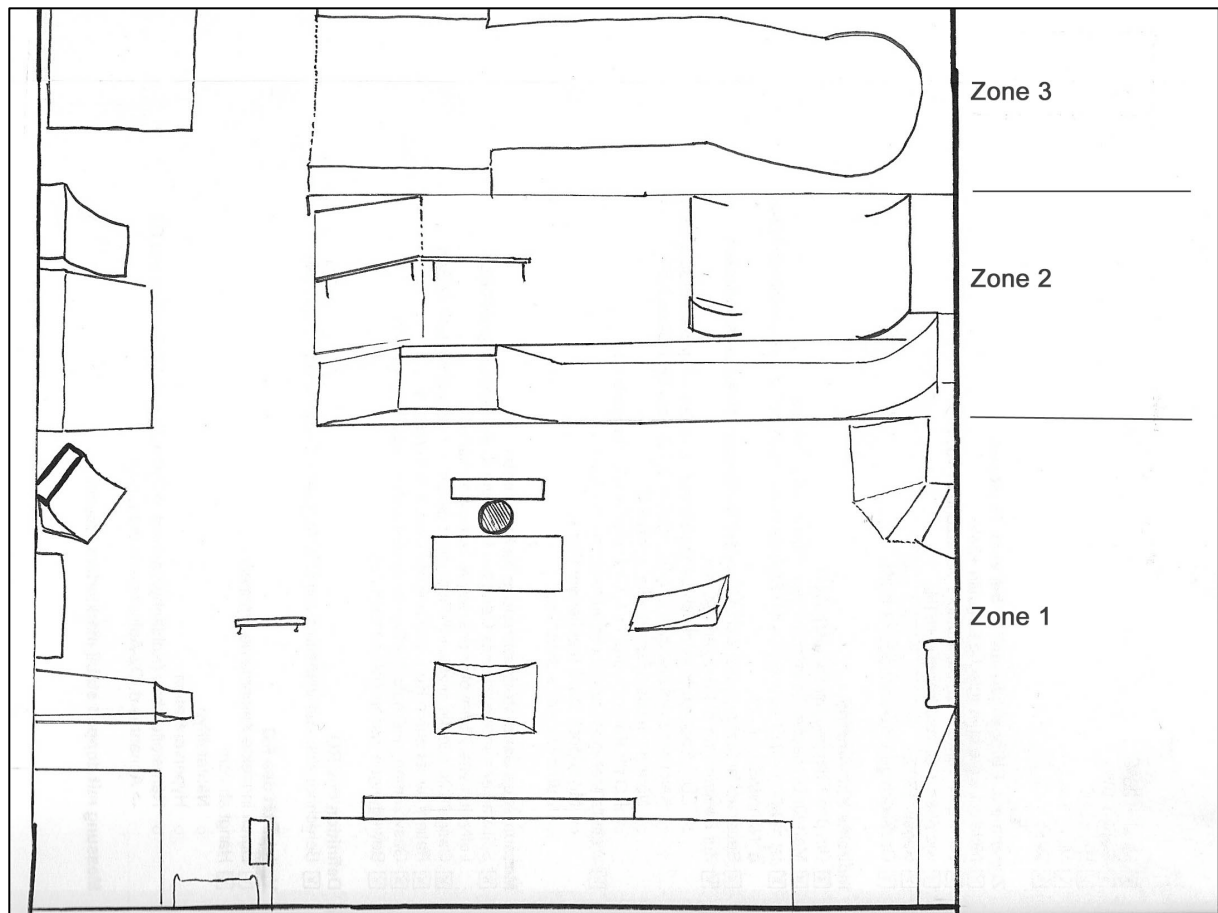


Abbildung 3: Skizze Skatehalle Area 23

Die Zone 1 ist im Verhältnis zu den beiden anderen Zonen etwas größer und zeichnet sich durch ihr zahlreichen Hindernisse wie: Curb, Wheeliebox, Spin-rampe, Rail, kleine Schanze in der Mitte und einer Quaterpipe und einer Pyramide jeweils am Rand der Zone aus (Bilder der Hindernisse in Kapitel 7). Weiters können die Hindernisse der Zone 1 aufgrund ihres geringen Gewichts und ihrer Größe flexibel angeordnet werden. Die meisten Hindernisse können von rechts als auch von links angefahren werden, wobei die Schanze aufgrund ihrer Bauweise und der benötigten Geschwindigkeit von links nach rechts befahren wird.

Die Zone 2 besteht aus einer großen Holzkonstruktion, deren Ende jeweils durch eine Quaterpipe (Rampe die Tricks als auch Schwung holen ermöglicht; siehe Abb. 8) abgeschlossen wird. Auf der pyramidenförmigen Holzkonstruktion ist ein hüfthohes Geländer (Rail, Abb. 6) montiert, das sowohl von rechts als auch von links angesteuert werden kann. Im Gegensatz zur Zone 1 sind die Hindernisse deutlich höher und sie sind fix angeordnet.

In der Zone 3 befindet sich eine kleine Miniramp (hüfthohe Rampe, Abb. 10) und eine große Halfpipe/Miniramp/Bowl-Konstruktion (ca. 2,5 Meter hohe Rampe die auf einer Seite geschlossen ist). Die gesamte Konstruktion ist aus Holz gebaut und bietet so optimale Eigenschaften für Skateboardfahrer/innen.

5.1.1.2 Skatepark Bergmillergasse

Der Standort des Skateparks Bergmillergasse ist in der Bergmillergasse Nummer 7, im vierzehnten Wiener Gemeindebezirk. Der im Westen Wiens gelegene Skatepark ist mit der U4 (Station Hütteldorf), mit der Straßenbahnlinie 49 oder der Buslinie 35B erreichbar. Der Bahnhof Wien Hütteldorf befindet sich sieben Gehminuten von der Anlage entfernt und wird von zahlreichen weiteren Verkehrsmitteln angefahren.

Die Anlage wurde von der Stadt Wien finanziert und mit Hilfe des Wiener Skateboarders Roman Hackel geplant und umgesetzt. Sie ist mit 2140 Quadratmetern (vgl. <http://www.wien.gv.at/freizeit/sportamt/sportstaetten/anlagen/jugendsport/skatepark.html>) der größte Skatepark in Wien. Weiters ist dieser Skatepark dank seiner besonderen Bauweise (Beton – Pool – Landschaft; siehe Abb. 11) einzigartig in Wien und Umgebung. Auf der Anlage befinden sich ein WC, ein Trinkbrunnen und eine Lichtanlage. Die Öffnungszeiten der Skate-Anlage ist 9-21:30 Uhr, wobei je nach Jahreszeit und Wetter etwas früher oder später geöffnet bzw. geschlossen werden kann. Die Verwaltung und Umsetzung der Öffnungszeiten werden von der MA 51 – dem Magistrat der Stadt Wien für Sportanlagen geleitet. Der Eintritt für die Parkanlage ist frei.

Anhand der Abbildung 4 wird die Größe und Anordnung des Skateparks veranschaulicht. Die Skateanlage setzt sich wie folgt zusammen: Der rot umrandete Bereich markiert die Poollandschaft und ist ohne Unterbrechung verbunden. Die einzelnen Sektionen unterscheiden sich anhand ihrer Bau-tiefe voneinander und bieten daher unterschiedliche Entfaltungsmöglichkeiten. Diese Skizze (Abb. 4) galt als Grundrisssskizze (Annahme Autor) und wurde bei der Umsetzung durch eine weitere, in der Skizze nicht abgebildete Zone erweitert. Tatsächlich befindet sich im Nord-Osten (am oberen Rand der Abbildung) ein zusätzliches ovales Pool, das dank seiner Tiefe als Deep-End bezeichnet wird. Es befindet sich parallel oberhalb des ovalen Kreises und ist über den kleinen linken Kreis verbunden. Dieser Deep-End Abschnitt ist mit ca. 3,50 Meter der tiefste Poolabschnitt. Im Gegensatz dazu ist der parallel unterhalb liegende Bereich mit 1,50 Meter vergleichsweise seicht. Die restliche Poollandschaft variiert in ihrer Tiefe nicht weniger und ist mit einem Mittelwert von ca. 2,1 Metern (+/- 40cm) gebaut.

Die linke Zone mit den blauen Hindernissen (Abb. 4) markiert den flachen Bereich (Streetskate Bereich) der Anlage, der deutlich weniger Platz in Anspruch nimmt als die Poollandschaft. Der Eingang befindet sich am linken unteren Eck der Skizze. Des Weiteren ist ein Trinkbrunnen und eine WC-Anlage im Skateparks Bergmillergasse installiert. Diese befinden sich im linken oberen Drittel der Grundrisssskizze (Abb. 4).

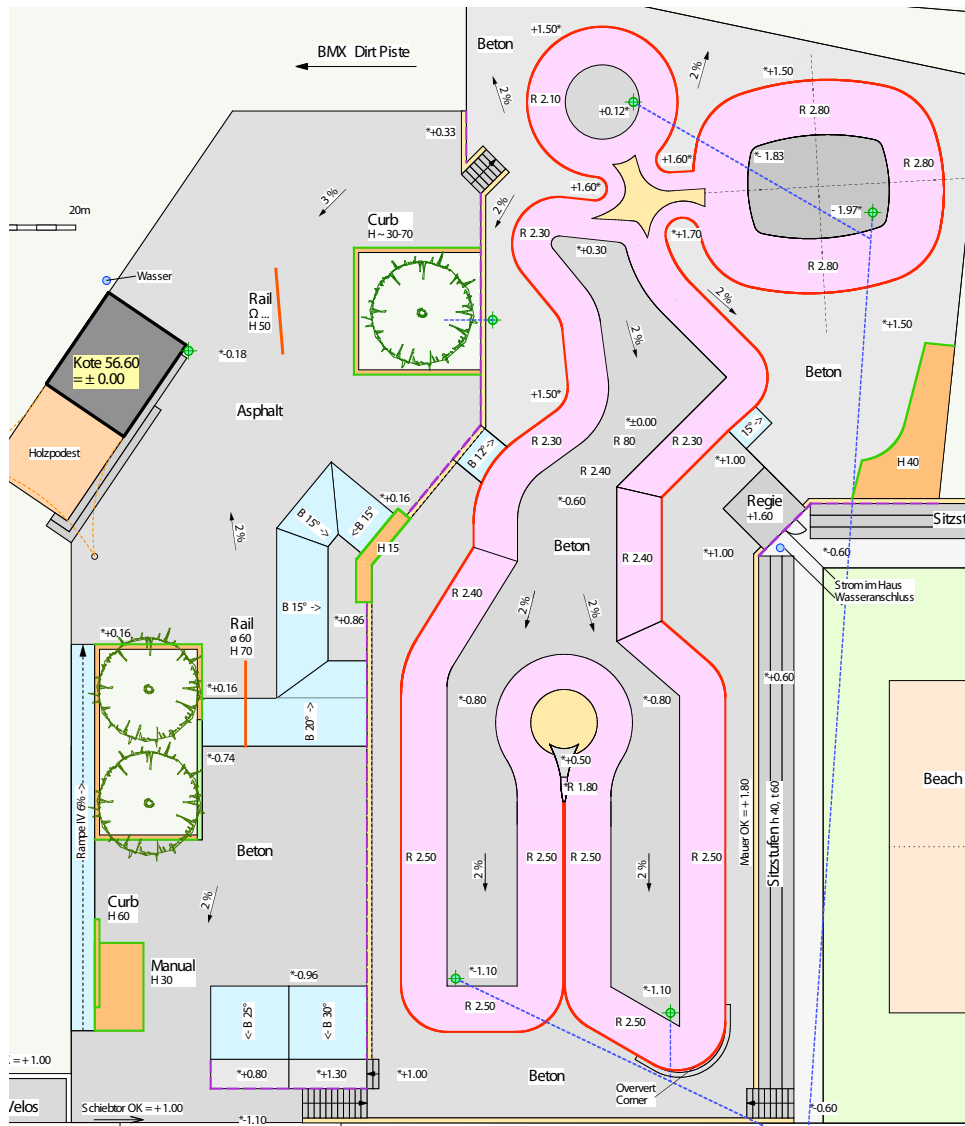


Abbildung 4: Grundrisssskizze Skatepark Bergmillergasse

5.1.2 Beschreibung der Teilnehmer/innengruppen der Parkanlagen

In diesem Analyseschritt wird das Teilnehmer/innenfeld der unterschiedlichen Settings genauer beschrieben. Besonderes Augenmerk gilt der Beschreibung von allgemeinen Merkmalen, der Geschlechterverteilung sowie der Erstellung eines Tageszeitenmodells. Die Auslastung der zwei Parkanlagen ist verschieden und abhängig von der Tageszeit. Dieser Analyseschritt dient der Abrundung des Gesamtbildes der bestehenden Skateboard-szene.

5.1.2.1 Teilnehmer/innen - Allgemeine Beschreibung der Gruppe

In die Gruppe der beobachteten Teilnehmer/innen fallen jene Personen, die aktiv mit dem Skateboard am Parkgeschehen teilgenommen haben. An dieser Stelle ist anzumerken, dass

der Park als auch die Halle von verschiedenen Gruppen Jugendlicher befahren wird. Neben der Gruppe von Jugendlichen die skateboardfahren gib es auch jene die BMX, Inlineskates oder Scooter fahren. Im Feldaufenthalt wurde in erster Line die Szene der Skateboarder/innen beobachtet und die anderen drei Jugendgruppen maximal als Randnotiz mit Bezug zum Skateboarden erfasst. Eine genaue Analyse aller vier Bewegungsformen würde den Rahmen dieser Arbeit sprengen.

„Im Vergleich zu andere Funsportarten zeichnet sich Skateboarden vor allem durch seine jugendspezifischen Charakteristika aus: Während etwa Snowboarden und Inline-Skaten kaum Altersgrenzen kennen, wird Skateboarden fast ausschließlich von Jugendlichen betrieben. Weder Milieuzugehörigkeit, ethnische Herkunft oder Religion beeinflussen die Ausübung dieser Sportart.“ (Parzer 2005, S. 247)

Soweit es durch eine Teilnehmende Beobachtung zu bestimmen ist, kann eine Ausübung der Bewegungsform durch verschiedenste Personengruppen, ungeachtet der Milieuzugehörigkeit von ethnischer Herkunft oder Religion bestätigt werden.

Als Skateboarder/innen wurden jene erkannt, die sich durch den Besitz der ökonomischen Ressource „Skateboard“ abhoben. Wie Tappe (2011, S. 235) erwähnt, wird das Skateboard als solches nicht in der Gruppe gewechselt. Jeder/e Teilnehmer/in betritt in der Regel den Skatepark/Skatehalle mit einem eigenen Brett. Die Form und Größe der Bretter/Achsen/Rollen variieren je nach persönlicher Vorliebe, doch ist das Fahren eines fremden Skateboards selten. Häufig wurden Gespräche beobachtet, in welchen das Skateboard bzw. die Achseneinstellung des jeweils Anderen diskutiert wurde, doch scheint es, als ob das Ausprobieren/Tauschen der Skateboards unüblich ist. Eine mögliche Erklärung stellt die folgende Beobachtung vom 7.5.2012 da:

„... Zwei Akteure unterhalten sich lauthals über ihre Skateboards. Akteur 1: „Mit einem 8`0 Brett kannst ja auch keinen Kickflip reißen, das Boot ist ja nur was fürs Schwimmbecken (Lacht)“ Akteur 2: „Naja nur weil du nicht Bowlfahren kannst und dir auch sonst beim Kickflip schwer tust, heißt es nicht, dass eine 8`0 nicht im Bowl- als auch Street-bereich geskatet werden kann. Wennst dir die Videos anschaust, da bin ich mir meinem 8`0er sicher nicht vorn dabei.“ Akteur 1: „Ja hast eh recht, aber die Pros skaten auch unterschiedliche Größen an unterschiedlichen Spots.“ Akteur 2: „Das schon, aber einen Kickflip macht dir der Eric Kosten mit allen Brettern (Lacht). Gib mir mal dein 7`0 Brett ich zeig dir wie man damit Bowlfahren kann – wenn man es kann (grinst).“ Der Skater 1 gibt sein Brett widerwillig zum Versuch frei und schnauzt: „Na dann zeig mal was du drauf hast, aber nicht das du es mir anbrichst.“ Der Skater 2 rollte einige Meter auf der geraden Betonfläche unter starker Gewichtsverlagerung von Ferse auf Zehen und kommentiert: „Na Bumm, das Brett ist aber hart eingestellt, härter geht nimmer.“ Dann nimmt er Anlauf und dropt in die Bowl-sektion und zieht einige Kreise. Immer wieder kommt der Skateboarder aus dem Gleichgewicht was zu einem Geschwindigkeitsverlust führt und durch ein „So ein scheiß Board – da geht ja garnix“ kommentiert wird. Als er zu einem einfachen Trick am Rand der Rampe ansetzt, rutscht das Brett nach vorne weg und sein Test-ritt nimmt ein jähes Ende. Skater 1 lacht laut auf und stichelt: „Naja wer es nicht kann,

sollte es lassen.“ Skater 2 antwortet: „Glaub nicht das es an dem 7`0 Brett gelegen hat, sondern eher an der scheiß Einstellung, da müsst ich mich ja mal eine Woche einfahren um deinen harten Achsen auszuhalten.“ Skater 1: „Alles nur Ausreden!“ ...“ (Beobachtung 20 .4. 2012, Skatepark Bergmillergasse)

Die beobachtete Situation lässt vermuten, dass ein Skateboard subjektive Einstellungen aufweist, welche auf den Skatestil eines/r Akteur/in abgestimmt sind. In der speziellen Situation wird die Breite eines Bretts diskutiert. Akteur 1 bevorzugt ein schmäleres Brett (7`0 Inch = ca. 17,8 cm Breit - Annahme ein Inch entspricht 2,54 cm; die Breite der Bretter wird in Inch angegeben, da es sich um die amerikanische Maßeinheit handelt und die Bretter ursprünglich importiert wurden) gegen über Akteur 2 (8`0 Inch = 20,3 cm). Diese Situation ist ein Beispiel für ein tatsächliches Ausprobieren des anderen Skateboards, doch war dessen Ausgang wenig befriedigend für Akteur 2. Das scheitern von Akteur 2 wurde von Akteur 1 belächelt und veranlasst Akteur 2 sein eigenes Brett zu bevorzugen.

Mit dem Satz: Ausnahmen bestätigen die Regel, bestärkt folgende beobachtete Situation die Tatsache, dass das Weitergeben der Skateboards unüblich ist.

„... Ein kleiner etwa vierzehnjähriger Bursche betritt den Skatepark Bergmillergasse. Zu diesem Zeitpunkt befinden sich zehn Skateboarder auf der Anlage. Vier der zehn Skateboarder sind über zwanzig Jahre alt, die anderen sechs Jugendlichen sind im Schulalter. Das Gesicht des Burschen ist mir ein Begriff, da ich ihn schon öfter beim Skateboarden im Park beobachten konnte, doch betritt er heute den Skatepark wie es scheint ohne Skateboard. Zielstrebig geht er auf die gleichaltrigen Jugendlichen zu und fragt ob er sich ein Skateboard ausborgen darf. Die ersten zwei Jugendlichen schauen ihn verwundert an und antworten: „Nein, ich will jetzt selbst fahren. Wo ist dein Brett?“ Mit der Antwort: „Das hab ich nicht mit, ich komm direkt aus der Schule!“ geht der Bursch weiter zu den Nächsten. Er klapperte die sechst jüngeren Skateboarder ab doch waren die Reaktion der befragten Skateboarder allesamt verwundert. Auffallend war, dass er zögerte, auf die älteren Skateboarder zuzugehen. Doch als nun einer der älteren Skateboarder eine Pause einlegte wurde auch dieser nach dem Brett gefragt. Verdutzt willigte der Skateboarder ein und händigte sein Brett aus.“ (Beobachtung 11.3. 2012, Skatepark Bergmillergasse)

Diese Tatsache, dass jemand ohne Skateboard zum aktiven Fahren in den Skatepark oder Skatehalle kam, konnte an keinem anderen Tag im Feld beobachtet werden. Einige Male wurde beobachtet, wie ein Skateboard beim Gebrauch gebrochen ist und der/die Akteur/in dadurch kein Brett zu fahren hatten. Doch selbst da konnte beobachtet werden, dass dies meist zum Anlass genommen wurde den Park- bzw. Hallenaufenthalt zu beenden.

5.1.2.2 Skatehalle Area 23

Der Schauplatz Skatehalle ist wie folgt zu beschreiben: Die Benutzer/innen der Skatehalle Area 23 sind zum überwiegenden Teil männlich. Es konnten im Zeitraum von September 2011 bis Februar 2012 zwei Skateboarderinnen angetroffen werden. Der Großteil der Skateboarder/innen in der Skatehalle ist schätzungsweise Zwölf bis Neunzehn, doch wurden auch über zwanzigjährige Besucher beobachtet. Der Halleneintritt erfolgt in Kleingruppen von zwei bis vier Personen. Nach dem Betreten der Halle wird bei der Information der Eintritt von zwei Euro bezahlt. Gegenüber der Kasse gibt es einen abgegrenzten Bereich, der als Garderobe genutzt wird (siehe Abb. 3). Der Garderobenbereich besteht aus drei großen Stufen, die durch einen Holzzaun abgegrenzt werden. Das Ablegen und die Aufsicht der persönlichen Sachen wird wie im Skatepark Bergmillergasse selbstorganisiert und unterliegt der eigenen Verantwortung.

Die Akustik der Skatehalle ist ohrenbetäubend laut. Schon nach wenigen Minuten des Aufenthalts fällt die Akustik der Halle negativ auf. Die durch das Skateboardfahren erzeugten Geräusche sind in der Halle besonders stark zu hören.

Es folgt nun eine Beschreibung der Auslastung der Skatehalle im Hinblick auf die Tageszeit auf Basis des Beobachtungsprotokolls. Grundsätzlich gesprochen ist die Skatehalle zwei halbe Tage und zwei ganze Tage die Woche geöffnet. In den Beobachtungsmonaten September bis Dezember war die Halle am Donnerstag und Freitag von vierzehn bis einundzwanzig Uhr geöffnet und am Samstag und Sonntag von zehn bis zweiundzwanzig Uhr. Um die Auslastung anschaulich beschreiben zu können werden vier Zeitzonen definiert. Die Zone 1 verläuft von 10-12 Uhr, Zone 2 von 12-15 Uhr, im Anschluss Zone 3 von 15-18 Uhr und als Abschluss die Zone 4 von 18-22 Uhr. Am Donnerstag und Freitag ist die Auslastung nahezu ident und es wurde festgestellt, dass die meisten Halleneintritte in der Zone 3 stattfinden. Die erste Stunde des Hallenbetriebs am Donnerstag und Freitag (letzte Stunden der Zone 2: 14-15 Uhr) ist wenig besucht. Im Durchschnitt befanden sich vier bis neun aktive Personen um diese Uhrzeit in der Skatehalle. Ein deutlicher Anstieg der Benutzer/innen konnte in Zone 3 registriert werden. Um 18 Uhr befanden sich an drei aufeinanderfolgenden Beobachtungswochen fünfundzwanzig bis zweiunddreißig aktive Personen in der Skatehalle. In der Zeitzone 4 konnten vereinzelt neue Halleneintritte registriert werden, doch waren es nie mehr als sieben Personen. Hervorzuheben ist, dass in der letzten Stunde der Zone 4 (20-21 Uhr) deutlich weniger Personen in der Halle aktiv waren. Die Hauptbesuchszeit der Halle Area 23 an den Wochentagen Donnerstag und Freitag ist von 17-19:30.

Die Besucherzahlen an den Wochenenden variieren dahingehend, dass eine deutlich höhere Personenzahl die Halle besucht. Zwar ist auch hier die Zone 1 und 2 wenig besucht (Zone 1

maximal acht bis sechzehn Personen und Zone 2 zehn bis zweiundzwanzig Personen) doch übertreffen die Besucherzahlen der Zonen 3 und 4 die der Wochentage deutlich. Auch an den Wochenenden ist die stärkste Zeit an Besucher/innen-Aufkommen von 17-19:30. Die maximale Anzahl an aktiven Personen in der Skatehalle wurde am 18.11.2011 um 18 Uhr gezählt. Zu diesem Zeitpunkt befanden sich vierundsiebzig Personen, davon dreiundfünfzig Skateboarder, neun Inlineskater, sieben BMX-Fahrer und fünf Scooter-Fahrer in der Skatehalle Area 23.

Die Aufenthaltsdauer der Skateboarder/innen in der Skatehalle Area 23 beträgt etwa zwei bis drei Stunden.

5.1.2.3 Skatepark Bergmillergasse

Die Skateanlage in der Bergmillergasse ist dank der einzigartige Konzeption und der innovativen Bauweise eine stark frequentierte Anlage. In der unmittelbaren Umgebung Wiens findet man keine ähnliche Anlage. Die Geschlechterverteilung im Park ist eindeutig. Im Beobachtungszeitraum von vier Monaten konnten fünf aktive Skateboardfahrerinnen registriert werden. Dies ist eine verschwindend geringe Anzahl, befinden sich doch an sonnigen Tagen in der Zeit von 17-19 Uhr durchschnittlich 20 Skateboarder in der Anlage. Am Tag an dem die meisten Skateboarder/innen gezählt werden konnten (7.6.2012), befanden sich von 9-22 Uhr insgesamt 422 aktive Skateboardfahrer/innen auf der Anlage. Von diesen 422 registrierten Aktiven waren zwei Skateboarderinnen. Auffällig ist, dass nie mehr als drei Skateboarderinnen gleichzeitig in der Anlage aktiv beobachtet werden konnten. Dies ist ein Tatbestand, der darauf schließen lässt, dass die Anzahl an aktiven Skateboarderinnen verschwindend gering ist.

Das Alter der aktiven Skateboarder/innen im Park Bergmillergasse wurde bei den Beobachtungen nur geschätzt und ist daher als grobe Einteilung zu verstehen. Der Großteil der Skateboarder/innen ist jugendlichen Alters. Neben dieser Hauptgruppe wird der Skatepark regelmäßig von älteren Skateboarder/innen besucht. Die Gruppe der über 20-jährigen Skateboardfahrer/innen ist deutlich vertreten.

In Hütteldorf ist das Benutzen der Skateanlage mit allen Sportgeräten erlaubt. Die mit Abstand größte Benutzergruppe sind die Skateboarder/innen, gefolgt von den Bmx-Fahrern/innen, Scooter-Fahrer/innen und Inlineskater/innen. Angemerkt werden kann, dass das Alter der Scooter-Fahrer/innen deutlich jünger ist.

Um die Auslastung des Parks besser beschreiben zu können, wurden vier Zeitzonen der Beobachtung definiert. In der Zeitzone 1 wurden alle Personen zusammengefasst, die den Park von 9-12 besuchten, in der Zeitzone 2 von 12-15 Uhr, Zone 3 von 15-18 und in der

letzten Zone 4 von 18-21:30 Uhr. Zu berücksichtigen ist, dass die Frequentierung des Skatepark Bergmillergasse stark vom Wetter abhängig ist, da es sich um eine Outdoor Anlage handelt. Weiters ist die Benutzung am Wochenende deutlich stärker als an Wochentagen. Die am stärksten besuchten Zeitzone im Skatepark Bergmillergasse sind die Zonen 3 und 4. In der Zone 1 sind selbst an Wochenenden maximal 10 Skateboarder/innen aktiv.

Zu Beginn des Aufenthalts des Beobachters im Feld wurden die Teilnehmer/innen als Kleingruppen wahrgenommen. Der Eintritt in die Skateanlage erfolgte Einzeln oder in einer Kleingruppengröße von zwei bis maximal fünf Skateboarder/innen. Im ersten Beobachtungsmonat konnte eine Zusammengehörigkeit kaum festgestellt werden, da selten Kontakt untereinander festgestellt werden konnte. Das Gesamtbild des Parks an einem Tag, an dem mehr als fünfzehn Skateboarder/innen aktiv waren, wurde als Chaos wahrgenommen. Typischerweise verteilt sich die Anzahl der Teilnehmer/innen auf die Anlage. Meist wurden verschiedenen Zone im Park von drei bis fünf Personen befahren, wobei diese Zonen mehr oder weniger weit von einander entfernt waren. Jede Kleingruppe schien untereinander zu fahren, da eine Reihenfolge beibehalten wurde. Kommunikation untereinander konnte kaum festgestellt werden, doch kreuzten sich die Wege der Skateboarder/innen häufig. Irgendwie schien es, als ob die Beobachteten Rücksicht aufeinander nahmen, da es zu keinen Zusammenstößen kam.

Im Beobachtungszeitraum von vier Monaten konnte eine Gruppe von etwa fünfundzwanzig männlichen Jugendlichen ausgemacht werden, die regelmäßig den Skatepark in der Bergmillergasse besuchen. Das Alter der Jugendlichen variiert zwischen Sechzehn und Fünfundzwanzig. Als Gruppe der regelmäßigen Parkbesucher wurden sie klassifiziert, da sie im Beobachtungszeitraum mehrmals wöchentlich über den gesamten Zeitraum beobachtet werden konnten. Der Umgang untereinander ist freundschaftlich und es kann darauf geschlossen werden, dass sie einander kennen.

Die Dauer des Aufenthalts der Kinder und jugendlichen Skateboarder/innen im Skatepark Hütteldorf ist individuell unterschiedlich. Viele Skateboarder/innen verbringen mehrere Stunden in der Skateanlage. Es konnte ein deutlicher Unterschied der Aufenthaltsdauer hinsichtlich der Personen, die zu der Gruppe der regelmäßigen Besucher/innen gezählt werden, und den anderen Parkbesucher/innen festgestellt werden. Personen, die den Park weniger regelmäßig besuchten, verbrachten einen kürzeren Zeitraum in der Anlage als jene, die regelmäßig anzutreffen waren. Durchschnittlich wurde eine Aufenthaltsdauer von etwa zwei bis drei Stunden festgestellt, doch verbrachten einige regelmäßige Besucher auch ganze Nachmittage bis einschließlich Abende (21:30) in der Anlage. Der Aufenthalt von einigen regelmäßigen Besuchern beschränkte sich nicht nur auf das aktive Skateboarden, sondern es wurden ausgiebige Bewegungspausen eingelegt. In diesen Pausen wurde

kommuniziert, gechillt, mit dem Handy gespielt, zum Kaufhaus geskatet oder in einigen Fällen sogar geschlafen.

5.1.2.4 Geschlechterverteilung

Die Geschlechterverteilung ist eindeutig zu beschreiben. Der Hauptanteil der Skateboardszene ist männlich. Die wenigen Skateboarderinnen, die angetroffen wurden, bestätigen dieses Ungleichgewicht. Es wurden im gesamten Beobachtungszeitraum lediglich fünf Skateboarderinnen aufgezeichnet. Im Gegensatz dazu betont Tappe (2011, S. 233) bei seinem Feldaufenthalt keine aktive Skateboarderin angetroffen zu haben. Die Beobachtungsstudie wurde zwar in Deutschland durchgeführt, doch könnte sie als Hinweis dienen, dass immer mehr Frauen die männlich dominierte Bewegungsform ausüben.

5.1.3 The way they look – das Erscheinungsbild

Im Abschnitt „The way they look“ wird auf das äußere Erscheinungsbild der Skateboarder/innen eingegangen. Die jugendkulturelle Bewegungsform Skateboarden ist durch dynamische Veränderungsprozesse geprägt. Ihre Schnelllebigkeit macht es der Forschung unmöglich dauerhafte gültige Beschreibungen zu liefern. Binder (2000, S.122) spricht in diesem Zusammenhang von dem Abgrenzen einiger Weniger gegen eine unauthentische Masse.

5.1.3.1 Kleidung/Straßenbekleidung

Das Erscheinungsbild der aktiven Skateboarder/innen lässt sich wie folgt beschreiben. Im Gegensatz zu vielen anderen Sportarten zeichnet sich die Skateboardszene dadurch aus, dass keine Kleidungs Vorschrift herrscht. Ist es in anderen Sportarten erwünscht, sich durch Mannschaftsdressen abzugrenzen bzw. seine Zugehörigkeit zu signalisieren, verzichtet die Skateboardcommunity auf diesen Habitus. Das obligatorische für den Sport umziehen kennt der/die Skateboarder/in nicht, daher gibt es sowohl in den Skateparks als auch in der Skatehalle keine Umkleidekabinen. Ein/eine Skateboarder/in trägt die Kleidung, in der sie/er Skateboard fährt, bereits auf dem Weg zum Park. Das Skateboard dient in den häufigsten Fällen, sofern das Wetter es zulässt, als Fortbewegungsmittel vom Parkplatz oder der Haltestelle in den Park. Die genaue Festlegung auf einen Kleiderkodex ist nicht möglich. Wie Tappe (2011, S.238) bereits hervorgehoben hat, besteht in der Skateboardszene kein expliziter Kleiderkodex. Wurde im wissenschaftlichen Diskurs der 90er-Jahre das

Erscheinungsbild der Skateboarder/innen als „Schlabberlook“ beschrieben (vgl. Mihaly 2011, S. 30) so muss diesem Kleiderkodex klar widersprochen werden. Die „Baggy pants“ (ebd. S.30) konnten nicht beobachtet werden. Die beobachtete Gruppe der Skateboarder/innen besucht den Skatepark in buntgemischter Straßenkleidung.

5.1.3.2 Schuhe

Der Schuh ist ein Kleidungsstück, auf das die Skateboarder/innen besonders bedacht sind. Lässt sich im Hinblick auf die Kleidung im Skatepark keine Marke hervorheben, so ist absolut auffällig, dass alle Skateboarder/innen bei den Schuhen auf Markenware setzen. Diese Tatsache ist zu unterstreichen, da die Schuhe bei der Ausübung der Bewegungsform das am stärksten strapazierte Kleidungsstück sind. Sie stellen die Verbindung vom Menschen zum Skateboard beziehungsweise Boden dar und haben dadurch eine enorme Bedeutung. „Die Füße – und damit die Schuhe – führen das Brett“ und werden durch Reibung sowie Aufprall überdurchschnittlich abgenützt (Tappe 2011, S. 238). Dies wirkt sich empfindlich auf die Lebensdauer aus. Anhand des Zustandes der Schuhe kann bedingt auf das Level des/der Skateboarder/in geschlossen werden. So konnten bei fast allen regelmäßigen Besuchern des Skateparks Bergmillergasse ein starker Verschleiß der Schuhe erkannt werden. Die Schwachstelle jedes Schuhs sind die Schuhbänder. Häufig werden die an mehreren Stellen nach und nach gerissenen Schnürsenkel behelfsmäßig zusammen gebunden, um den Schuh so zu fixieren.

Die Schuhe werden durch das Skateboarden starker Abnützung ausgesetzt, was die Lebensdauer des Schuhwerks deutlich verkürzt. Abgenutztes Schuhwerk ist in der Skateboardszene allgegenwärtig und es wurden die unterschiedlichsten Ansätze beobachtet um den Verschleiß zu verzögern:

„Ich beobachte wie der Skateboarder den Park betritt und langsam zu einer zentralen Stelle fährt. Es ist ein sonniger Vormittag und der Park in Wien Hütteldorf ist wenig besucht. Der Skateboarder betritt den Park allein und scheint vorerst niemanden zu treffen. Er lässt sich auf dem Rail (Rohr - ein Hindernis in Form einer Eisenstange - auf dem mit dem Skateboard gerutscht werden kann) nieder und nutzt es als Sitzgelegenheit. Nun zieht er seine Schuhe bedacht und behutsam aus und betrachtet diese kurz. Die Ruhe und Gelassenheit mit der er diesen Prozess genießt ist untypisch, hat er doch kurze Zeit vorher beim Entledigen seiner Sachen und der Ablage des Skateboards wenig auf das „Wie“ geachtet und seine Sachen unsanft auf den Boden geworfen. Bei genauerer Betrachtung konnte ich selbst von meinem Beobachtungsstandort erkennen, dass die Schuhe neuwertig, unbeschmutzt und daher ungenutzt waren. Nun kramte der Skateboarder aus seinem Rucksack eine Tube und fing an sorgfältig den Inhalt auf seine Schuhe aufzutragen. Die Prozedur dauerte ca. zehn Minuten und wurde von einer kritischen Betrachtung abgeschlossen. Nun stellte er die Schuhe zur Seite und widmete sich einer mitgebrachten Semmel. Immer wieder beobachtete ich wie der

Jugendliche den Schuh betrachtete und an der Stelle auf der die Substanz aufgetragen wurde tastete. Nach etwa weiteren zehn Minuten sprang er auf, schnappte sich die Schuhe und schnürte sie sorgfältig.“ (Beobachtung 15.4. 2012, Skatepark Bergmillergasse)

Interessant ist, dass der vermeintlich neue Schuh optisch durch das Auftragen der Substanz verändert wurde. Diese Veränderung wirkt auf den ersten Blick als Nachteil, wird doch der neue, schöne, ungebrauchte Schuh von der Substanz verschandelt. Aus herkömmlicher Sicht ist der/die Verbraucher/in in der Regel bedacht, den Glanz neuer Schuhe möglichst lange zu konservieren und nicht mutwillig zu zerstören. Aus Sicht des Boardsportlers kann durch den optischen Eingriff aber die Haltbarkeit des Schuhs verbessert und so die Lebensdauer verlängert werden.

Des Weiteren wird von manchen Skateboarder/innen auch ein zweites Paar Schuhe mitgeführt. Dies konnte ich speziell in der Halle einige Male, beziehungsweise im Skatepark Wien Hütteldorf drei Mal erkennen. Die Skateboarder, die bei der Ankunft in der Halle bzw. im Skatepark ihrer Schuhe wechselten, taten dies ausschließlich von Skateschuh auf Skateschuh. Einige Male wurde sogar dem gleichen Modell treu geblieben und auf ein älteres Paar gewechselt. Auffallend war, dass sich das Können der Skateboarder, die tatsächlich zwei Paar Schuhe mitführten, nach länger Beobachtung als gut einstufen ließ. Diese Skateboarder konnten als erfahren eingestuft werden und wollten so allem Anschein nach einen Schuh zumindest an diesem Beobachtungstag schützen.

5.1.3.3 Schmuck

Das sichtbare Tragen von Schmuck bei der Aktivität Skateboarden ist selten zu beobachten. Skateboarder/innen geschmückt mit Ohrringen oder Ketten wurden kaum auf den Beobachtungsplätzen wahrgenommen. Auffallend war, dass selbst die Skateboarderinnen, die in den zwei Anlagen beobachtet, wurden zur Gänze auf Schmuck verzichteten.

5.1.3.4 Cap's

Die Kappe als Kopfbedeckung ist im Skatepark Hütteldorf weit verbreitet. Es war nicht selten der Fall, dass mehr als die Hälfte der Parkbesucher ihren Kopf mittels Kappe bedeckten. Neben der herkömmlichen Baseball Kappe ist die Haube (Beene) eine häufige Besucherin des Skateparks. Die Anzahl an Skateboarder/innen, die eine Haube tragen, ist beachtlich. Am 23. Mai 2012 zählte ich die meisten Hauben- bzw. Kappenträger/innen im Skatepark Bergmillergasse. Es war ein sonniger Frühsommertag an dem sich von 15-18 Uhr hundertdreißig Skateboarder und eine Skateboarderin im Park befanden. Von

diesen trugen siebzig Skateboarder eine Kopfbedeckung. Obwohl das Wetter angenehm warm war, trugen von diesen siebzig Personen dreißig eine Haube. Diese Statistik macht deutlich, dass eine Kopfbedeckung als modisches Accessoire in der Skateboard-Szene weit verbreitet ist.

5.1.3.5 Musik

Die Skateboardszene ist nach Julier (2002, S. 78) nicht primär einer musikorientierten Jugendkultur zuzuordnen, doch besteht eine enge Verbindung zwischen Skateboarden und Musik. Diese Verbindung kann im Feld beobachtet werden, da Musik einen überwiegenden Teil der Skateboarder/innen bei der unmittelbaren (Fahr-) Praxis begleitet. Parzer (2005, S.252) führt aus, dass Musik ein Bestandteil von Skateboarden als Funsport ist und die Förderung von Spaß als Funktion gesehen wird. Weiters spricht er (ebd. S.252) von ihrer Funktion den/die Fahrer/in zu schwierigen und gefährlichen Tricks zu ermutigen.

Das Skaten mit Musik ist sowohl in der Skatehalle Area 23 als auch im Skatepark weit verbreitet. Speziell in dem weitläufigen Skatepark Bergmillergasse tragen viele Skateboarder/innen Kopfhörer. An einigen Beobachtungstagen haben einzelne kleine Gruppen portable Soundsysteme mitgebracht um Musik zu spielen. Häufig wurde diese Gegebenheit abends beobachtet. Zu keinem Zeitpunkt wurde die private Musikbeschallung hinterfragt oder auch unterbunden durch andere Skateparkbenutzer. Es machte den Eindruck als ob die Musik eine anziehende bzw. motivierende Wirkung hatte, da der Parkabschnitt, der durch die Musik am besten beschallt wurde, stark befahren war.

Auffallend ist, dass das Skaten mit Kopfhörern kein Phänomen ist, das nur auftritt, wenn einzelne Skateboarder/innen im Park fahren, sondern es tritt auch dann auf, wenn in Gruppen geskatet wird. Die folgende Beobachtung lässt darauf schließen, dass bei einigen Skateboarder/innen Musik zur Untermalung der Bewegung erwünscht ist, selbst wenn sie in einer Gruppe skaten.

„Nach und nach entwickelt sich eine Session von fünf Skatern in der kleinen achterförmigen Bowl-Sektion. Drei der fünf beteiligten Personen sind gemeinsam in den Skatepark gekommen. Die anderen zwei Jugendlichen sind regelmäßige Parkbesucher. Auffallend ist, dass vier der fünf Jugendlichen mit Kopfhörern fahren. Das Können der Skateboarder ist in etwa gleich einzuschätzen, wobei zwei Personen etwas besser fahren, was an Geschwindigkeit, Tricks und vor allem Länge ihres Runs zu erkennen ist. Während des Run wird mit Musik gefahren, doch sobald der Skateboarder aus der Bowl klettert und der nächste hineinfährt, findet ein kurzes Gespräch zwischen den Anderen statt. Zu diesem Zweck wird ein Kopfhörer abgenommen um das Gegenüber zu verstehen. Doch sobald alle der fünf Fahrer durch sind und die Reihenfolge von vorne beginnt, wird der Kopfhörer eingesteckt und es geht weiter.“

Diese Tatsache lässt auf die motivierende Wirkung der Musik schließen. Obwohl in einer Gruppe geskatet wird, begleitet Musik die aktive Bewegung. Auf einen Unterschied zwischen Personen, die mit bzw. ohne Musik skaten, kann auf Basis der Teilnehmenden Beobachtung nicht geschlossen werden, doch wird davon ausgegangen, dass die Wirkung von Musik während der aktiven Bewegung individuell verschieden empfunden wird. So ist es durchaus möglich, dass es von der einen Person als Motivation und von der Anderen als Ablenkung empfunden wird.

5.1.4 *The way they behave - Verhaltensmuster*

Der Ausdruck Habitus wurde von dem Soziologen Pierre Bourdieu geprägt und umfasst das gesamte Auftreten einer Person. Im Einzelnen werden Begriffe wie Lebensstil, die Sprache sowie Kleidung unter dem Begriff Habitus vereint. Gruppenrituale und ein gruppenspezifischer Sprachcode ist für die Skateboardszene identitätsstiftend und dient zur Herstellung von einem Zusammengehörigkeitsgefühl (vgl. Parzer 2005, S.242). In weiterer Folge wird in diesem Kapitel auf die beobachtbaren Verhaltensmuster im Umgang miteinander sowie im Umgang mit dem Skateboard eingegangen. Einige dieser Verhaltensmuster wie z.B. Rituale nach gelungenen Tricks sind Gruppenrituale von deren Kenntnis ein erfolgreicher Gruppenzugang abhängen kann. Das Wissen über Verhaltenskodizes ist nach Tappe (2010, S.238) als spezifisches Wissen einzustufen und „mitzubringen oder im Laufe der Zeit zu erwerben“.

5.1.4.1 *Allgemeine Beschreibung*

Das Verhalten in der Skateboardszene ist nach außen hin von betonter Lockerheit und Coolness geprägt. Doch nach längerer Beobachtung fällt auf, dass die Abläufe wenig spontan und locker ablaufen, sondern die Akteure/innen mit ihrem Handeln bestimmten Regeln folgen. Besonders deutlich wird dies bei jungen Skateboarder/innen, die szenetypisches Verhalten oft übertrieben zur Schau stellen. So wurde beobachtet wie ein junger Skateboarder alle aktiven Skateboarder/innen im Park demonstrativ mit dem szenetypischen Handschlag (siehe nachfolgendes Kapitel) begrüßt und sie im gleichen Zug in ein Gespräch über das Board bzw. die Achsen verwickelt. Diese offensive Vorgehensweise ist untypisch, da Großteils das Verhalten in der Skateboardszene im Umgang untereinander „passiv“ zu beschreiben ist. Tappe (2010, S.241) spricht von der Erwirtschaftung sozialen Kapitals durch offensives Verhalten doch wurde dies wenig beobachtet. Es scheint als ob das „In-Kontakt-treten“ mit unbekannten Teilnehmer/innen nicht im Vordergrund steht.

Das Verhalten jüngerer Teilnehmer/innen kann auf das „sich-erkennlich-machen“ (Tappe 2010, S. 240) im sozialen Raum zurück zuführen sein. Doch geschieht dies in der Skateboardszene in erster Linie über Leistung. Durch Leistung fällt ein/e Akteur/in entweder positiv oder negativ auf. Dies erklärt auch das wenige spontane und lockere Verhalten im Beobachtungsraum, da die Akteur/innen stets das Verhalten als auch die eigenen Leistungen mit denen der Anderen vergleichen. Nach Tappe (2010, S.240) wird daraus abgeschätzt inwiefern eine Positionierung in dem sozialen Raum durch Leistung möglich ist.

5.1.4.2 Begrüßungsformen

Die Begrüßungsrituale der Skateboarder/innen der beiden Anlagen können wie folgt beschrieben werden. Die Begrüßungsformen sind stark vom Bekanntschaftsgrad der anwesenden Teilnehmer/innen und deren jeweiligen Gruppenzugehörigkeit Abhängig.

Meist sind die beobachteten Begrüßungsformen gruppenabhängig und reichen von formalen Formen des Handschlags bis hin zu Abschlagritualen. Diese formellen Begrüßungsformen werden meist innerhalb der Stammgruppen der Parkanlage durchgeführt. Eine gängige Form ist neben dem Händeschütteln die weitverbreitete Form des Hand – Faustschlags. Es handelt sich hierbei um eine Kombination eines Handschlags, bei dem zuerst die Handflächen der Personen einschlagen und im Anschluss die geballten Fäuste zusammengeschlagen. Neben diesen Formen der Begrüßung wurde ebenfalls das Begrüßen per High-Five registriert. Dazu schlagen die sich begrüßenden Personen mit gehobener Handhaltung ein.

Das Begrüßen in Form eines High-Five's wurde tendenziell unter den älteren Skateboarder/innen beobachtet. Das alltägliche Händeschütteln wurde kaum wahrgenommen. Am häufigsten wurde das Begrüßungsritual des Hand –Faustschlag beobachtet.

Auffallend ist, dass die Skateboarder/innen, die sporadisch im Skatepark angetroffen wurden, selten in formellen Formen begrüßt wurden. Andere Personen wurden in der Regel einfach ignoriert und nicht begrüßt.

5.1.4.3 Abschiedsformen

Den Abschiedsformen kommt wenig Bedeutung zu. So ist es mehrmals passiert, dass Skateboarder/innen aus dem Beobachtungsfeld verschwunden sind, ohne dass es von der beobachtenden Person wahrgenommen wurde. Die Situationen, in denen ein Verabschieden beobachtet wurde, waren meist ähnlich wie bei der Begrüßung. Meist wurde ein Handschlag

beobachtet, bei dem zuerst die Handfläche und dann die geballte Faust zusammengeschlagen wurde. Oft erfolgte eine informelle Verabschiedung durch eine kurze Handbewegung, während eine Person in Richtung Ausgang skatete. Eine obligatorische Abschiedsrunde, bei der mehrere Personen in unterschiedlichen Bereichen des Bewegungsraums verabschiedet wurden, fand kaum statt.

Die Abschiedsformen sind gleich wie die Begrüßungsformen stark von der Gruppenzugehörigkeit der einzelnen Teilnehmer/innen abhängig.

5.1.4.4 Rituale nach gelungenen Tricks

In diesem Punkt wird beschrieben, wie in der Skateboardszene ein gelungener Trick Anerkennung findet. Im Gegensatz zu anderen Sportarten ist das bejubeln eines gestandenen Tricks von der Person, die diesen ausgeführt, hat untypisch. Für eine außenstehende Person wirkt es meist als ob das erfolgreiche Durchführen eines Tricks erst dann als solches empfunden wird, wenn es von einem/r Zweiten wahrgenommen wird. Es scheint als ob die Freude eines gestandenen Tricks durch Gelassenheit überspielt wird. Es ist üblich, dass das Stehen eines Tricks von den Anderen honoriert wird, ohne dass der Ausführende selbst dies beeinflusst. Als Beispiel folgt ein Auszug aus dem Beobachtungsprotokoll:

„... Er schießt mit voller Geschwindigkeit auf die Quaterpipe zu. Am Rand der Pipe angekommen greift eine Hand zum Copping und das Brett schießt über die Quaterpipe hinaus. Jetzt greift die zweite Hand an das Brett und der Skateboarder befindet sich für etwa zwei Sekunden in einer einarmigen Handstandposition wobei die zweite Hand das Board festhält. Nach etwa zwei Sekunden dreht sich der Skateboarder leicht ein und landet geschmeidig in der Schräge der Quaterpipe (Abb. 8). Eine Gruppe Skateboarder, die gebannt zugeschaut haben, aber eigentlich gerade einen anderen Bereich des Skateparks befahren, beginnen laut zu schreien und mit dem Skateboard auf das Copping zu schlagen. Ein weiterer Skateboarder, der unabhängig von der Gruppe eine Trinkpause einlegt hat klatscht beifallend in die Hände und schüttelt den Kopf. Diese unüblich laute Geräuschkulisse ist nach ca. fünf Sekunden abgeklungen und die Skateboarder widmen sich weiter ihrem Skaten.“ (Beobachtung 17.4. 2012, Skatepark Bergmillergasse)

Diese Situation ist bezeichnend für die Art und Weise wie ein Trick im Skatepark bejubelt wird. Dem Handstand des Skateboarders gingen einige Versuche voraus, bei denen er weniger sanft auf dem Beton aufschlug. Als er den schwierigen Trick landen konnte, wurde dies von den Anderen durch anerkennendes Bejubeln und laute Geräusche bedacht. Dazu wird meist das Skateboard verwendet. Es scheint, als ob das in anderen Sportarten übliche Händeklatschen durch das Schlagen mit dem Skateboard auf den Beton oder das Eisencoping der Rampe ersetzt wird.

5.1.4.5 Umgang mit dem Skateboard

Das Skateboard hat für den/die Skateboarder/in eine besondere Bedeutung. Betrachtet man die Situation aus Sicht einer außenstehenden Person so fällt auf, dass dem Brett der Fokus gilt. Die Bewegung wird durch das Aufsteigen auf das Skateboard eingeleitet und mit dem Pushen (Antauchen) und dem dadurch verbundenen Rollen entsteht eine Verbindung zwischen der/dem Skateboarder/in und seinem/ihrem Skateboard. Das Skateboard trägt den/die Skater/in durch den Raum und lässt ihn/sie seinen/ihren Körper spüren. Diese Verbindung ist die Grundlage der Bewegungsform Skateboarden und zugleich die Magie, die Menschen an die Bewegungsform fesselt. In Anbetracht dessen würde man meinen ist das Verhältnis zwischen der Person und dem Gefährt ein gutes und der Umgang mit dem Skateboard ist mit dem Wort „behutsam“ abgetan, doch dem ist nicht so. Der Grund, warum ein extra Punkt „Umgang mit Skateboard“ als wichtig erachtet wurde, sind die erstaunlichen Augenblicke, die im Beobachtungsraum stattgefunden haben. Es sind die kleinen Momente, auf die in diesem Punkt die Aufmerksamkeit gelegt wird, um besser zu verstehen, wie das Verhältnis von Person zu Skateboard beschrieben werden kann. Natürlich muss vorweg unterstrichen werden, dass von Person zu Person Unterschiede herrschen und sich diese im Umgang mit dem Skateboard zeigen. Es soll nicht zu der Irreführung leiten, dass jeder/jede Skateboarder/in gleich handelt doch treten einige grundlegende Situationen häufig auf.

Fokussiertes Beobachten hat gezeigt, dass ein Unterschied im Umgang mit dem Skateboard herrscht, befindet sich der/die Skateboarder/in beim aktiven Skateboarden oder wird nicht aktiv geskatet. Deutlich wird diese Tatsache betrachtet man das „Ablegen“ des Skateboards.

„An einem Beobachtungstag konnte eine Gruppe von fünf männlichen Skateboardern beobachtet werden, wie sie den Skatepark in Hütteldorf betraten. Sie trugen alle Rucksäcke bei sich, wobei einer eine Flasche in der Hand hatte. Man konnte erkennen, wie ein zentralen Punkt angesteuert wurde um ihre Sachen abzulegen. Vier der fünf Skater bestritten den Weg zum Ablageplatz auf ihrem Skateboard und pushten gemütlich in die auserwählte Richtung. Wenige Meter bevor sie an ihrem Ziel angekommen waren, beförderten sie Nacheinander das Skateboard in ihre Hände. Dies geschah direkt aus dem Rollen und mit einer Leichtfüßigkeit und Selbstverständlichkeit, die auf ein regelmäßiges Anwenden schließen lässt. Es war eine Kombination aus - vom Brett abspringen und stehenbleiben - bei der mit dem hinteren Fuß auf das „Tail“ (hinteres Ende des Skateboards) getippt wurde. Dadurch sprang das vordere Teil des Skateboards (die „Nose“) in die Höhe und das Skateboard stellte sich senkrecht auf. Diesen Moment nutzten die Skateboarder um das Brett an der „Nose“ zu packen und aufzuheben. Keiner der beobachteten Personen bückte sich nach seinem Skateboard, um es aufzuheben, sondern alle Vier beförderten ihr Brett durch eine kurze Fußbewegung in ihre Hände. Die letzten Meter spazierten die vier Personen das Skateboard tragend zu dem Zielpunkt um ihre Utensilien abzulegen. Auffallend war, dass am Sammelpunkt angekommen, das Skateboard alles andere als vorsichtig abgelegt sondern regelrecht zu Boden geschmissen wurde.“ (Beobachtung 22.4. 2012, Skatepark Bergmillergasse)

Vergleicht man die Art, wie das Board aufgenommen wurde, mit der Art wie es wieder abgelegt wurde, so fällt auf, dass die Aufnahme eleganter performativer Natur war, doch bei der Ablage des Skateboards keine Rücksicht genommen wurde.

Ähnliches Verhalten im Umgang mit dem Skateboard konnte in vielen weiteren Situationen beobachtet werden. Auf der einen Seite wird das Brett behutsam behandelt und die Verbindung in Form von draufstehen gesucht, doch auf der anderen Seite wird das Skateboard in vielen Situationen betont rücksichtslos behandelt.

5.1.4.6 Aggressives & emotionales Verhalten im Bewegungsraum

Aggressives Verhalten gegenüber anderen Parkbesucher/n/innen konnte nicht beobachtet werden, doch wird in diesem Punkt auf die durchaus emotionalen bzw. aggressiven Wutausbrüche Einzelner eingegangen. Die erste Begegnung mit einer Form eines emotionalen Wutausbruchs wurde wie folgt beobachtet:

„ ...Eine kleine Gruppe von drei Skateboardern skatet für etwa zehn Minuten die Down-rail (Eisenstange mit schräger Neigung). Einer der drei Skater schien besonders euphorisch und freute sich lautstark über das Gelingen seiner bzw. der Tricks der anderen Beiden. Er honorierte jeden gestandenen Trick mit Rufen wie: „Yes Sir!“, „Like a boss!“ oder „Nice one!“. Des Weiteren fiel auf, dass er nach kleineren Stürzen besonders lange auf dem Boden verweilte. Im Vergleich zu den beiden anderen Skateboardern, die nach einem Sturz gleich aufstanden und ihr Skateboard einsammelten, schien er in der gestürzten Situation zu verharren. Mit Fortlauf der Session nehmen die Stürze zu, da immer aufwendigere Tricks am Down-rail performt wurden. Zusätzlich begann der auffällige Skateboarder immer öfter sein Versagen durch lautstarkes Fluchen zu untermalen – es schien fast so, als ob er dadurch die Aufmerksamkeit der Anderen auf sich lenken wollte. Nach und nach häuften sich die Situationen, in denen er auffällig wurde, doch richtete sich seine Aggression nicht gegen andere Personen, sondern gegen sein Skateboard. Zu Beginn schrie er das Brett regelrecht an und nach und nach wurde das Verhalten aggressiver. Einmal, anstatt sein Brett nach einem Sturz aufzuheben, kickte er es mit dem Fuß zur Seite. Das war überaus verwunderlich, musste er nun noch weiter gehen um das Brett aufzuheben. Nach einem anderen Versuch, bei dem er seinen Trick am Rail nicht stehen konnte, griff er sich das Brett und schlug voller Eifer auf das Rail ein. Es schien als ob er dem Objekt sein Versagen zuschrieb. Die beiden anderen Skateboarder verfolgten das Geschehen unbeeindruckt und beobachteten das Spektakel schmunzelnd.“ (Beobachtung 12.4. 2012, Skatepark Bergmillergasse)

Die beschriebene Situation konnte mehrere Male beobachtet werden. Es handelte sich stets um einzelne Personen. In keinem Fall wurden Gruppen bzw. Kleingruppen bei einer Session beobachtet, in der mehrere Personen gleichzeitig aggressiv auffällig wurden. Durch die Tatsache, dass es immer einzelne Personen waren, die auffällig wurden, wirkte es, als ob das Verhalten inszeniert wurde. Es schien als ob Attribute wie Härte, Aggression bzw. Wut

vor den Anderen zur Schau gestellt wurden. Ähnliche Situationen konnten zu keinem Zeitpunkt, sowohl in der Skatehalle als auch im Skatepark festgehalten werden, zu dem wenige aktive Personen anwesend waren. Eine Situation in der Skatehalle Area 23 endete mit dem mutwilligen Zerstören des eigenen Skateboards:

*„... er schnappte sich sein Skateboard und wiederholte den Trick zum siebenten Mal. Wieder fehlte nur eine Viertel-Drehung des Boards um den Trick zu stehen, doch war genau dieses Fehlen ausschlaggebend, dass der Skateboarder unsanft landete. Sichtlich unzufrieden schleuderte er das Brett in die Ecke, um sogleich noch einen Versuch zu starten. Als er wieder scheiterte, lief er sichtbar in Rage zu seinem Brett und sprang beidbeinig in die Mitte seines Boards. Mit einem lauten Knacks brach sein Board in der Mitte durch und die Session war für den Skateboarder gelaufen.“
(Beobachtung 11.12. 2011, Skatehalle Area 23)*

Der emotionale Wutausbruch führte in der beobachteten Situation soweit, dass der Beobachtete sein Brett mutwillig zerstörte und er an diesem Nachmittag nicht mehr fahren konnte. Wutausbrüche dieser Art scheinen alltäglich in der jugendkulturellen Praxis verankert zu sein. Wichtig ist zu unterstreichen, dass die Aggressionen gegen das Material bzw. Objekte gerichtet waren und zu keinem Zeitpunkt gegen Personen. Diese Art der Frustbewältigung scheint ein Zusammenspiel von ernstgemeintem Frustabbau und dem zur Schau stellen vor Anderen zu sein. Dadurch, dass in einigen Fällen das Skateboard, das eigentlich zur Ausführung der Bewegungsform notwendig ist, mutwillig beschädigt wird, müssen Ausbrüche solcher Art durchaus als ernst gemeint eingestuft werden.

5.1.4.7 „Props geben“ – „High Five“

Im Skateboardumfeld werden sowohl gelungene Tricks als auch Aktionen abseits des Skateboardens mit „Props geben“ honoriert. Das „Props geben“ kommt ursprünglich aus der Hip-Hop-Kultur und bedeutet soviel wie Respekt (Props geben – „proper respect“) erweisen. Ein beliebtes Mittel einem/einer anderen Fahrer/in „Props“ zugeben, ist per Handschlag einzuklatschen. Dieser Vorgang wird „High Five geben“ genannt und ist sowohl in den Skateparks als auch in der Halle weit verbreitet. Wird ein Trick gestanden und ist die Ausführung besonders gut gelungen, heben an der Session beteiligte Skater/innen oder Freunde der Person die Hand und signalisieren so einzuschlagen. In der Regel fährt der/die erfolgreiche Skateboarder/in auf dem Rückweg (nach dem ausgeführten Trick) zum Ausgangspunkt an den Personen vorbei und holt den „High Five“ ab. Der Terminus „High Five“ setzt sich zusammen aus „High“ (hoch, gehoben) und „Five“ (Fünf – Anzahl der Finger einer Hand).

Dieses Ritual, eine gelungene Aktion zu zelebrieren, ist die einzige Form direkten Kontakts zweier Personen. Skateboarding als solches wird von einzelnen Personen ausgeführt und ist

eine Bewegungsform, bei der kein Körperkontakt erwünscht ist. Es finden keine Jubelszenen wie z.B. bei Mannschaftssportarten wie Fußball oder Volleyball statt.

Neben dem Honorieren eines gelungenen Tricks durch Einschlagen wird das Skateboard als Sprachrohr genutzt, um Respekt auszudrücken. Das Einschlagen wurde vermehrt in Gruppen beobachtet, in denen die einzelnen Personen einander bereits kennen. Wird ein Trick außergewöhnlich schön gestanden und diese Tatsache von einem vom Protagonisten unabhängigen Skateboarder beobachtet, dann drückt dieser seine Bewunderung durch Geräusche aus. Dazu wird nicht wie in vielen Sportarten gewöhnlich in die Hände geklatscht, sondern es werden mit dem Skateboard Geräusche erzeugt. Oft geht es soweit, dass mit dem Skateboard auf Objekte wie Rails, Copings, Mistkübel, Beton usw. geschlagen wird. Eine mögliche Erklärung für diesen Vorgang könnte sein, dass ein Skateboarder/in nach dem gestandenen Trick in der Regel weiter skatet bzw. sich räumlich weiter entfernt und dadurch das Honorieren durch Klopfen trotzdem wahrgenommen werden kann. Es ist auch üblich, den Trick unmittelbar durch Klopfen zu bejubeln. Des Weiteren konnte beobachtet werden, dass das Bejubeln eines Tricks unterschiedlich laut ausgeführt wurde.

„... Er dropt in die kleine Bowl-Section hinein und pusht energisch durch die Kurven der Pipe. Mit vollem Speed setzt er die hintere Achse auf das Coping und rutscht etwa zwei Meter gekonnt entlang bevor er ohne merklich Speed zu verlieren wieder in die Bowl hinein fährt. Ein bis zwei Beobachter klopfen unmittelbar nach dem Wiedereintreten in die Pipe auf das Coping. Ungeachtet dessen pusht er weiter durch die Section und setzt zu einem massiven Ollie an, den er smooth in die Wall der Bowl stellt. Sofort setzen vier Personen an mit dem Board auf das Coping zu schlagen und einer ruft laut: „Nice!“. Nach einer weiteren Runde durch die kleine Bowl-Section setzt er erneut zu einem radikalen Manöver auf dem Coping an. Er rutscht erneut auf der hinteren Achse über das Coping, wobei er nach einem Meter die Spitze des Bretts in die Bowl dreht und einen weiteren Meter auf der Tail rutscht. Das Rutschen auf der Tail erzeugt ein extremes Quietschen der Rollen seines Skateboards, was die Beobachter zu erfreuen schien. Ausnahmslos alle schlugen mit ihren Boards auf den Boden und erzeugten dadurch einen enormen Lärmpegel. Dies schien den skatenden Burschen zu motivieren und er schoss ohne Geschwindigkeitsverlust durch die Kurven. Im vollen Speed setzt er zu einem extremen Air to fakie (Sprung aus der Rampe mit halber Drehung bei der rückwärts in der Rampe gelandet wird) an und stomped diesen in selbstverständlicher Manier in die Bowl. Die Euphorie des Publikums kannte keine Grenzen und ein tosender Lärm untermalte das Beenden seines Runs. Zwei Personen konnten beobachtet werden, wie sie ihr Skateboard gleichzeitig in die Luft warfen und es unter Jubelschreien auf den Boden fallen ließen.“ (Beobachtung 18.3. 2012, Skatepark Bergmillergasse)

Wie in der beobachteten Situation anschaulich beschrieben wird eine Abfolge mehrerer Tricks besonders honoriert. Das Performen einer solchen Trickabfolge gilt als schwer und wird in der Skateboardszene angestrebt. Es ist unklar inwieweit die Person von den

Anfeuerungen während eines Runs beeinflusst wird, doch wird davon ausgegangen, dass eine Steigerung der Leistungsbereitschaft stattfindet.

5.1.4.8 Nonverbale (körperliche) Gewalt im Park/Halle

In dem Beobachtungszeitraum von (6 Monaten) wurde keine körperliche Gewalt beobachtet. Dies ist nicht selbstverständlich, da sich unterschiedliche Interessensgruppen in einem selbstorganisierten Raum bewegen.

5.1.4.9 Abhängen, Chillen

Der Skatepark Bergmillergasse wird hauptsächlich zum Skateboardfahren genutzt. In der Zeit in der nicht aktiv geskatet wurde, wurde ein Abhängen in Gruppen beobachtet. Auffallend war, dass abseits des Skateboardens ein Zusammenkommen in Gruppen beobachtet werden konnte, das während der Bewegung nicht beobachtet wurde. Es schien als wäre die Stimmung in der Bewegungspause eine andere. Während des Skateboardens konnte die Vermischung einzelner Gruppen (Alters-, Könnertufen) deutlich weniger festgestellt werden als in der Zeit des Abhängens. Die bewegungsfreie Zeit wurde genutzt um zu kommunizieren, mit dem Handy zu hantieren oder auch zum Supermarkt zu skaten um Getränke bzw. Essen zu holen.

5.1.4.10 Ist das Verhalten des Skateboarders abhängig von der Anzahl der beteiligten Fahrer/innen?

Allgemein gesprochen konnte nicht beobachtet werden, dass sich das Verhalten aller Skateboarder/innen ändert, wenn in einer größeren Gruppe geskatet wurde. Doch schien es, als ob speziell die Anwesenheit von älteren bzw. besseren Skateboarder/n/innen Auswirkungen auf einzelne Personen hatte. Diese Auswirkungen äußerten sich in zwei unterschiedliche Richtungen.

Ist ein Bereich des Skateparks von einer größeren Gruppe guter Skateboarder/innen befahren worden, so haben einige Jugendliche, die zuvor geskatet sind, ihre aktive Beteiligung eingestellt und einen Schritt zurück gemacht. Andere wiederum schienen dies als Ansporn zu nehmen, sich zu profilieren. Das Verhalten änderte sich dahingehend, dass vermeintlich schlechteren Skateboarder/n/innen der Vorrang entzogen wurde und die sonst übliche Reihenfolge missachtet wurde.

Ein weiterer Verhaltenszug konnte erst dann beobachtet werden, wenn mehrere Personen beteiligt waren. Dabei handelte es sich um das Inszenieren der eigenen Emotionen wie im Punkt „Aggressives & emotionales Verhalten im Bewegungsraum“ beschrieben. Dies ist ein Phänomen, das ausschließlich in größeren Gruppen auftrat.

5.1.5 Szene spezifische Sprache

Die Skateboard-Szene hat einen gruppenspezifischen Sprachcode entwickelt, der, da für die Außenwelt unverständlich, eine Form der Abgrenzung darstellt. Die Fachsprache besteht hauptsächlich aus Anglizismen, da die nordamerikanische Szene als Referenz-Kultur gehandelt wird (vgl. Binder 2000, S.107).

5.1.5.1 Spezifisches Vokabular

Um das szenespezifische Vokabular zu verstehen, muss über die Welt des Skateboardings Bescheid gewusst werden. Dieses Wissen wird von Personen durch einen längeren Aufenthalt in der Szene der Skateboarder/innen und Beschäftigung abseits der aktiven Bewegung mit dem Thema erworben. Als Quelle für den Informationsgewinn dienen Magazine (z.B. Thrasher Skateboarding Magazin, Transworld-Skateboarding Magazin, ...) sowie zahlreiche Internetquellen. Die Benennung von Tricks erfolgt ausschließlich in englischer Form. Es handelt sich um „termini technici“, die einer sehr exakten Definition unterliegen und von spezifischen Bedingungen abhängen (vgl. ebd. S.107).

Neben den allgegenwärtigen englischen Ausdrücken konnten einige deutsch-englisch gemischte Wörter aufgeschnappt werden, die in der Szene gängig schienen. Diese Wörter können einem Skatejargon zugeordnet werden, den Binder (2000, S. 107) als „Skaterisch“ beschreibt. Einige dieser Ausdrücke wie „chillen“ (aus dem Englischen: to chill – abkühlen) sind fester Bestandteil des Skatejargons, doch finden diese heute über die Grenzen der Skateboard-Szene im Jugendjargon Gebrauch.

5.1.5.2 Verbale Beleidigungen

Der Umgang untereinander ist geprägt durch männliches Gehabe. Binder (2000, S.114) schreibt diesem Gehabe die „Suche nach der Bestätigung der eigenen Männlichkeit“ zu und führt aus, dass damit das lautstarke Auftreten einhergeht. Dieses Auftreten ist meist durch gegenseitiges Beschimpfen und Herumrangeln geprägt.

Ein ähnliches Verhalten konnte im beobachteten Feld festgestellt werden. Doch schien es, als ob die Beschimpfungen nicht als Beleidigung ausgesprochen bzw. aufgefasst wurden, da das Gegenüber meist nicht auf die Worte einging. Die verbalen Beleidigungen wurden ausschließlich in der bewegungsfreien Zeit, abseits des Skateboardfahrens wahrgenommen. Während einer Skatesession kam es in keiner Situation zu verbalen Ausfälligkeiten.

5.1.6 Kommunikation

In der Skateboard-Szene ist die Kommunikation dahingehend zu beschreiben, dass weniger die verbale, als die non-verbale Kommunikation eingesetzt wird. Binder (2000, S.107) geht soweit, dass sie das Vermeiden von zu viel Sprache als gruppenkonstituierendes Merkmal anführt. Doch bezieht sich ihre Anmerkung auf das Auftreten der Gruppe gegenüber Außenstehenden und konnte nur bedingt wahrgenommen werden. Der Aufenthalt im Beobachtungsfeld hat gezeigt, dass Kommunikation untereinander meist erst dann stattfindet, wenn das Gegenüber bekannt ist. Das Aufeinandertreffen unbekannter Skateboarder/innen ist distanziert und bewertend. Es scheint als ob das distanzierte Verhalten als eine allgemeine Verhaltensregel angeführt werden kann, die nach außen hin Souveränität und Coolness bewirken soll. Es wird davon ausgegangen, dass mittels non-verbaler Kommunikation eine Einstufung vorgenommen wird. Binder (2000, S.113) spricht vom „body to body“- Austausch in den sowohl Körpersprache als auch Blickverhalten, Kleidung, Accessoires, Zustand des Körpers und vieles mehr fallen. Es ist üblich, dass die Begrüßung anderer unbekannter Skateboarder/innen durch zurückhaltenden Blickkontakt und Kopfnicken bzw. Worte stattfindet. Auf Zurückhaltung kann geschlossen werden, da die Begrüßungsworte meist nur durch Mundbewegungen angedeutet werden und nicht laut ausgesprochen werden. Diese Begrüßung hat einen verbalen symbolischen, als auch einen non-verbalen Charakter. Würde diese Begrüßungsgeste nicht erwidert werden hätte dies eine Wirkung auf das Gegenüber in Form von Kommunikation. Anzumerken ist, dass diese Form von Begrüßung regelmäßig szeneintern wahrgenommen wurde, doch andere Parkbesucher (Inline-Skater/innen, Bmx-Fahrer/innen) nicht beachtet werden. Bei genauer Betrachtung hat auch die Tatsache des „nicht-Beachtens“ einen kommunikativen Charakter. Es signalisiert die Abgrenzung zu den anderen Gruppierungen.

Verbale Kommunikation konnte in einigen Fällen beim Erlernen von Tricks beobachtet werden. Oft wurde eine neue Bewegungsabfolge erklärt und im Anschluss vorgezeigt, um sie zu veranschaulichen.

5.1.7 Bewegungsform Skateboarding

Der Punkt Bewegungsformen zielt auf die detaillierte Beschreibung des aktiven Skateboardens ab. Es wird die Bewegung der Jugendlichen auf dem Skateboard hinsichtlich der Phasen nach Betreten des Feldes, Bewegungsmuster an den unterschiedlichen Bereichen und beobachtete Spielformen beschrieben.

5.1.7.1 Phase: Aufwärmen, Einfahren, Üben

Die Unterteilung des Aufenthalts eines/einer Skateboarder/s/in in Phasen (wie z.B. Aufwärmen, Einfahren, Üben, ...) ist durchaus berechtigt. Die Beobachtung im Feld lässt darauf schließen, dass unterschiedliche Bewegungsmuster in den verschiedenen Phasen des Aufenthalts von Skateboarder/n/innen im Skatepark oder der Skatehalle auszumachen sind. Es konnte ein Herantasten an schwere Tricks, hohe Geschwindigkeit sowie besondere Trickabfolgen festgestellt werden. In weiterer Folge werden diese Phasen voneinander abgegrenzt und unabhängig voneinander beschrieben.

5.1.7.2 Aufwärmen – „Boardfeeling – Lage abchecken“

Die erste Phase wird hier als Aufwärmen bezeichnet. Diese Phase dauert meist zehn bis zwanzig Minuten und ist unterschiedlich stark ausgeprägt. Der Begriff Aufwärmen ist bewusst gewählt, doch nicht gleichzusetzen mit dem Begriff, der aus der Trainingswissenschaft bekannt ist. Die erste Phase wird im Schulsport und Vereinssport explizit dazu genutzt unter Anleitung die Körpertemperatur durch meist sportartunspezifische Bewegung zu erhöhen, um so den Körper und Geist auf bevorstehende Belastungen vorzubereiten. Doch konnte während den Aufenthalten im Beobachtungsfeld zu keinem Zeitpunkt beobachtet werden, wie ein/eine Skateboarder/in um sich aufzuwärmen Runden im Skatepark bzw. der Skatehalle gelaufen wäre. Die ersten zehn bis zwanzig Minuten werden meist genutzt „die Lage im Skatepark zu checken“. Auffallend ist, dass dazu meist eine Runde im Park gefahren wird, ohne sich auf Tricks zu versteifen. Speziell bei Personen die regelmäßig im Park anzutreffen sind, wird diese erste Phase dazu verwendet, die verschiedenen Gruppierungen abzufahren und zu begrüßen. Gerne werden in die Begrüßungsrunden die Wege eingebaut, die an beliebten Obstacles (wie z.B. im Skatepark Bergmillergasse die Pyramide – eine pyramidenförmige Betonerhöhung, die von mehreren Richtungen von den unterschiedlichsten Anfahrtsrampen befahren werden kann) vorbei führen.

Regelmäßig konnte beobachtet werden, wie auf geraden Flächen, bei moderater Geschwindigkeit ohne jegliches Hindernis durch Gewichtsverlagerung stark nach rechts und links eingelenkt wurde, sodass in Schlangenlinien gefahren wurde. Dieses Vorkommnis erinnert stark an die Aufwärmrunden eines Formel 1 Rennens, bei dem kurz vor dem Start Sebastian Vettel durch starkes Einlenken die Reifen seines Formel 1 Bolidens auf Betriebstemperatur bringt. Doch kristallisierte sich bei einem Gespräch mit einem Skateboarder im Skatepark Bergmillergasse heraus, dass dieses Einlenken nichts mit der Temperatur der Skateboard-Wheels (Rollen) zu tun hat, sondern lediglich ein Versuch ist, das „Boardfeeling“ (Boardgefühl) möglichst schnell wieder zu erlangen und die Einstellung der Achsen abzuchecken (durch fest ziehen oder lockern der Achsenschrauben – Kingpins – kann die Drehfreudigkeit des Skateboards verändert werden).

Häufig werden diese Anfangsrunden von guten Skateboarder/n/innen genutzt um kleinere Sprünge (Ollies; Kapitel 7.2) oder den ein oder anderen Basic-Trick (z.B. 180 Graddrehung, Kapitel 7.2) zu machen.

Diese erste Phase dauert unterschiedlich lange und ist durch das „nicht an einem Platz verweilen“ der Personen gekennzeichnet. Die zweite Phase wird als die Phase des Einfahrens bezeichnet. Der Übergang in die zweite Phase ist meist schleichend und schwer abzugrenzen.

5.1.7.3 Einfahren

Es muss an dieser Stelle angemerkt werden, dass das Können einen Einfluss auf die Ausprägtheit der Phase Zwei hat. Ist das Können einer Person nicht stark ausgeprägt, so ist eine Unterteilung in die Phase Zwei meist schwierig. Die zweite Phase spielt sich meist in einem Bereich ab, in dem keine Hindernisse stehen. Im Skatepark Bergmillergasse wird dafür beispielsweise der Flatspot Bereich bevorzugt, der sich in der hinteren linken Ecke des Parks befindet. Das Bewegungsmuster dieser Phase hebt sich dadurch hervor, dass vermehrt Flattricks (Tricks die ausschließlich am geraden Boden stattfinden – z.B. Shuvit, Kickflip, ... Kapitel 7.2) gemacht werden. Deutlich wird hierbei, dass zu Beginn weniger auf den Schwierigkeitsgrad als auf die Sicherheit der Tricks Wertgelegt wird. Bei genauer Betrachtung fällt auf, dass eine Art systematischer Übungsreihe angewandt wird und am Anfang der Phase mit den einfachen Tricks aus dem jeweiligen Repertoire begonnen wird. Des Weiteren fehlt es in dieser Phase deutlich an Verbissenheit im Vergleich zu folgenden Phasen, was an der Reaktion der Skateboarder/innen auf misslungene Tricks festzustellen ist. Wie in den folgenden Absätzen hervorgehoben wird, kommt es oft zu lautstarken,

aufbrausenden Wutausbrüchen als Reaktion auf misslungene Tricks – doch eine solche konnte in der ersten bzw. der zweiten Phase nicht beobachtet werden.

Eindeutig beobachtbar ist, dass die zweite Phase bevorzugter Weise dort stattfindet wo wenige andere Skateparkbesucher/innen abhängen. Deutlich wurde dies, als an einem Beobachtungstag eine Schulklasse den Skatepark belagerte. Die Schüler/innen hielten sich vermehrt in dem zum Einfahren beliebten Streetbereich auf. An diesem Tag mieden andere Skateboarder/innen eindeutig den stark befahrenen Bereich und wichen auf andere Gebiete im Skatepark aus.

Die Phase des Aufwärmens und des Einfahrens kann in der Skatehalle weniger deutlich wahrgenommen werden als im Skatepark. Diese Gegebenheit dürfte auf zwei Ursachen zurückzuführen sein. Erstens ist der Platz in der Skatehalle wesentlich geringer und zweitens ist die Anzahl an Skateboarder/n/innen spürbar größer. Dies hat zur Folge, dass keine unbenutzten und hindernisfreien Flächen zur Verfügung stehen, um ungestört Boardfeeling zu erlangen. Auffallend ist jedoch, dass auch in der Skatehalle ein Großteil der beobachteten Skateboarder/innen zu Beginn Spots (Orte, Bereich) wählt an denen wenige andere Skateboarder/innen aktiv skaten. Oft weichen Skateboarder, die den ganzen Hallenaufenthalt in den Zonen 1 und 2 (siehe Abb. 3) skaten, zu Beginn auf die Zone 3 (Halfpipe – Bowl Bereich) aus, wenn in diesem Bereich weniger Personen beschäftigt sind. Dies bestätigt die Theorie, dass in der Eintrittsphase in den Raum, ein Verlangen nach ungestörtem Handlungsraum vorhanden ist.

5.1.7.4 Üben „Free-skating“

Auf die Phase des Aufwärmens und Einfahrens folgt die Phase Üben. Diese Phase kann auch als der Hauptteil des Skateplatzaufenthalts gesehen werden. Um den passenden Namen für die Hauptphase zu finden wurden sieben männliche Beobachtungsobjekte befragt. Ziel war es eine Bezeichnung zu finden, die den sehr stark variierenden Inhalt eines Aufenthalts im Skatepark beschreibt. Die exakte Beantwortung der Frage: „Was ist der Inhalt deines Skateplatz Aufenthalts?“ fiel den Befragten schwer, doch wurde der Ausdruck „Frei“ bzw. „Free“ von allen Befragten erwähnt. Daher wird die Phase nach dem Einfahren in dieser Arbeit künftig als „Freeskating“ bezeichnet und in weiterer Folge die verschiedenen Bewegungsmuster beschrieben. Es steht außer Frage, dass im Skateboarding das Erlernen eines Tricks viele Ansprüche an eine Person stellt und daher ein regelmäßiges Üben unabdingbar ist, um eine Steigerung des Könnens zu bewirken.

Wie die Bezeichnung „Free“ andeutet gibt es kein Konzept nach dem der Hauptteil vorweg skizziert werden kann. Ein/eine Skateboarder/in kann den Spot wählen an dem er/sie fahren

möchte. Es kann der Inhalt einer Session an einem Spot frei gewählt werden und es variiert die Dauer einer Session an einem Spot bevor zum nächsten Bereich im Skatepark gewechselt wird.

5.1.7.5 „Free-skating“

Der Ausdruck des Free-skating darf nicht falsch verstanden werden, bezeichnet er doch lediglich das normale Skateboardfahren in der Skatehalle bzw. dem Skatepark. Unter Freeskating wird jegliche Form des Skateboardens verstanden, ungeachtet dessen, welches Objekt befahren wird. Dem Freeskating liegt zugrunde, dass sowohl der Kreativität als auch der Ausführung des/r Skateboarder/s/in keine Grenzen gesetzt sind. Die Bewegungsform Skateboarden unterliegt keinerlei Vorgaben wie ihr nachgegangen werden muss, wie das folgende Beispiel unterstreicht:

„... Ohne zu zögern schnappt er sein Skateboard und klettert auf den Baum. Der eine Ast des Baums im Skatepark erstreckt sich direkt über die langgezogene Fläche der Pyramide. Übermütig handelt sich der junge Skateboarder samt Brett den Ast entlang um dann mit dem Ausruf „Skate or die!“ vom etwa zwei Meter hohen Ast zu springen. Während der kurzen Flugphase schwingt er gekonnt das Brett unter seine Füße und landet wie nach einem Trick in der Schräge der Pyramide.“ (Beobachtung 23.4. 2012, Skatepark Bergmillergasse)

Das Interpretieren des vorhandenen Raums nach eigenen Vorstellungen, wie in dem obigen Beispiel gezeichnet, unterliegt der Auffassung des/der Brettsportler/s/in. Hierbei handelt es sich um ein Extrem-Beispiel, doch beschreibt es gut den Gedanken des Freeskatings. Ein anderes Beispiel, das auch in diese Kategorie fällt, ist die Beobachtung die am 22.12.2011 in der Skatearea 23 gemacht wurde.

„... Der Nachmittag ist besonders stark besucht und es befinden sich etwas mehr als fünfzig Aktive in der Halle. Die Zone 1 und 2 wird von etwa fünfunddreißig Jugendlichen befahren, was eine enorme Frequenz bedeutet. Das Befahren der Objekte erfolgt im Großen und Ganzen linear. Die einzelnen Bereiche werden von der einen Hallenseite zur anderen befahren und umgekehrt. Meist findet nach einem gezeigten Trick ein kurzes Anstellen statt bis das Objekt frei ist für einen weiteren Trick. Ein großflächiges Befahren mehrerer Objekte in unterschiedlichen Bereichen findet nicht statt. Plötzlich ereignet sich ein kleiner Zusammenstoß in Zone 1, der jedoch glimpflich verläuft. Durch den Vorfall aufmerksam gemacht fokussiere ich meine Beobachtung auf einen der beiden Skateboarder. Seine Art zu skaten ist irgendwie anders. Er nutzt Objekte der Zone 2 um mit Schwung Objekte der Zone 1 zu befahren, baut in seine Bewegungskreise mehrere aufeinanderfolgende Tricks an unterschiedlichen Objekten ein und stößt so immer wieder beinahe mit anderen Aktiven zusammen.“ (Beobachtung 22.12. 2011, Skatehalle Area 23)

Diese Beobachtung beschreibt ein Free-skating im Free-skating. Das Bewegungsmuster des Skateboarders war derart anders, dass er aus der Masse herausstach. Obwohl durch den Platzmangel und die starke Frequentierung bedingt eine Anpassung der Bewegungsmuster hinsichtlich der Geradlinigkeit erfolgte, erschloss ein Einzelner den Raum in einer individuellen Art und Weise.

Eine Form des Skateboardfahrens, die nicht zum Freeskaten gezählt wird, ist das wettkampftartige Skateboarden. Hier ist das übergeordnete Ziel, in einem abgesteckten Bereich unter Einhaltung von zeitlichen und reglementierten Vorschriften Kampfrichter zu überzeugen und Punkte zu sammeln.

5.1.7.6 An unterschiedlichen Spots

Das Befahren der unterschiedlichen Spots ist wie oben bereits erwähnt unter Free-skating einzustufen, es können jedoch verschiedene Bewegungsmuster aufgezeichnet werden. So unterscheidet sich das Skaten im Bowl-Bereich vom Skaten im Street-Bereich deutlich.

In diesem Punkt werden die beobachteten Bewegungsformen genauer beschrieben. Es wurde das Skaten sowohl in gemeinsamer als auch in einzelner Form beobachtet. Unterschiede konnten zwischen dem Skateboarden in der Rampe (z.B. im Skatepark Bergmillergasse Bowl-Bereich Abb. 4 oder in der Skatehalle Zone 3 Abb. 3) und dem Skaten an Hindernissen im Street-Bereich (siehe Kapitel 7.1) ausgemacht werden. Das Befahren der Rampe kann verschiedensten Vorstellungen folgen. Meistens liegt das Augenmerk auf der Ausführung von Tricks am Rand der Rampe („Coping“ – rundes Rohr aus Metall, das in die Kante der Rampe eingefügt ist). Besonders zu beobachten ist hier das Zusammenspiel aus Schwung und Präzision mit dem ein Trick erst möglich wird. Beobachtet man einen/eine Fahrer/in in der Rampe, so wird deutlich, dass eine Trickabfolge erzielt werden soll. Einem Drop-In (in die Rampe hinein fahren) kann ein Trick oder eine Wende an der gegenüberliegenden Wand („Wall“) folgen. Meist besteht ein „Run“ (Lauf) aus einigen Trickabfolgen, bis ein Trick nicht gestanden werden konnte oder durch Geschwindigkeitsverlust abgebrochen werden musste. Es zeigte sich, dass im Skatepark Bergmillergasse ein „Run“ (Kapitel 7.2) in der Bowl Sektion meist fünf bis neun Tricks beinhaltet. Dies entspricht einer Länge von etwa dreißig Sekunden bis einer Minute und fordert den/die Fahrer/in koordinativ als auch konditionell. Häufig nimmt ein „Run“ ein abruptes Ende durch einen Sturz oder nicht gelungenen Trick. Fand ein Lauf eines Skateboarders kein abruptes Ende durch Versagen, wurde der Run nach etwa zehn Tricks freiwillig beendet. Ein „Run“ kann sich im Skateboarden sowohl durch Geschwindigkeit, Schwierigkeitsgrad der Tricks als auch Ort an dem der Trick gemacht wird unterscheiden. So

fordert das Ausführen eines Tricks an einer 3,5 Meter hohen Rampe mehr Überwindung als der gleiche Trick an einer 1,5 Meter hohen Rampe.

Im Street-Bereich (Skatehalle Zone 1 Abb.3 bzw. Skatepark Bergmillergasse in der linken Hälfte des Plans Abb. 4) oder an Hindernissen wie der Pyramide oder dem Rail (Zone 2, Abb.3) werden häufig Tricks in einzelner Form ausgeführt. Es wird eine Anfahrtsrichtung, aus der das Hindernis befahren werden soll, ausgewählt. Es folgt eine Ausrichtung in Blickrichtung des Hindernisses, um die Bewegung starten zu können. Ist der Weg frei und sind die Gedanken auf das Hindernis gerichtet, dann wird begonnen mit der passenden Geschwindigkeit das Hindernis zu befahren. Meist wird ein Trick gleicher Ausführung mehrere Male am Spot gezeigt, selbst wenn er auf Anhieb gestanden wurde. Nach gestandenem Trick begibt der/die Fahrer/in sich zurück an den Ausgangspunkt.

Ein Phänomen, das in der Halle beobachtet werden konnte, ist, dass speziell im Bereich Zone1 (siehe Abb. 3) ein Befahren der Hindernisse in beide Richtungen stattfindet. Dies zeichnet sich wie folgt ab: Nach dem Befahren eines Hindernisses in der Halle verzichtet der/die Skateboarder/in auf ein zum Ausgangspunkt Zurückfahren, und stoppt stattdessen an der gegenüberliegenden Seite und wartet bis er das Hindernis von der neuen Seite befahren kann. Dies konnte speziell an Tagen beobachtet werden, an denen die Halle stark frequentiert war. Es kann damit zusammenhängen, dass der Weg zum Ausgangspunkt als zu aufwendig empfunden wird, da die Möglichkeit jemanden anderen zu stören oder zusammen zu stoßen gegeben ist.

5.1.7.7 Spielform „Loser“

Die Spielform des „Loser´s“ ist eine weitverbreitete Form der Bewegung und konnte ausnahmslos in allen zwei Schauplätzen wahrgenommen werden. Es handelt sich hierbei um eine Spielform, bei der zwei oder mehrere Personen gegeneinander fahren. Ziel ist es, den/die andere/n Skateboarder/in „Loser“ nennen zu dürfen. Grundsätzlich zeigt ein/eine Spieler/in einen Trick vor und der/die Andere muss diesen nachmachen. Beim Vorzeigen gibt es zwei Möglichkeiten. Wird der Trick gestanden, muss das Gegenüber den Trick auch stehen. Kann der Trick jedoch beim Vorzeigen nicht gelandet werden, so darf der/die Andere einen Trick zeigen. Wird der Trick beim Vorzeigen gestanden, so hat der/die Andere einen Versuch den Trick zu landen. Für jeden Trick, der beim Nachmachen nicht gestanden werden kann, bekommt der/die Gestürzte einen Buchstaben des Wortes „Loser“. Der/die Vorzeigende bleibt solange an der Reihe bis er/sie einen Trick nicht steht und dadurch der/die Andere vorzeigen darf, oder der/die Gegenspieler/in fünf Buchstaben gesammelt hat.

Diese Spielform konnte bei allen Könnernstufen beobachtet werden, wird jedoch häufig von jungen Skateboarder/n/innen praktiziert. Meist finden diese Duell am flachen Boden statt und es werden ausschließlich Flat-Tricks gezeigt, doch konnte die gleiche Spielform auch an Hindernissen oder in der Bowl beobachtet werden.

Um eine Vorstellung zu ermöglichen wie ein „Loser“ abläuft folgt nun ein Auszug aus dem Beobachtungstagebuch:

„Ich beobachte wie ein jugendlicher Skateboarder einen anderen fragt: „Spiel ma ein Flat-Loser?“ Der andere Skateboarder antwortet prompt: „Von mir aus, verlierst eh!“ Es ist ein ruhiger Nachmittag in der Skatehalle Area 23, an dem wenige andere Benutzer/innen in der Halle sind. Die Beiden stellten sich gegenüber auf und ballten eine Faust. Auf ein Kommando zählte einer Eins, Zwei, Drei und sie beide zeigten eine Form mit den Fingern und verglichen. Sofort erwiderte einer: „Yes. Ich beginn!“ und der Andere stimmte kleinlaut zu. In dem Moment als der Gewinner einen Trick zeigen wollte kam ein weiterer Skateboarder, der beobachten haben musste, was die beiden im Schilde führten, und fragte, ob er noch mitspielen dürfte. Beide stimmten zu, doch wiesen sie ihn darauf hin, dass er als letztes dran kommt. Nun startet der Skateboarder der beginnen durfte (Eins) und zeigte einen Trick vor. Es war eine einfache Rotation des Boards um die Breitenachse und er konnte den Trick mühelos stehen. Ohne zu warten bis Skateboarder Eins zurück gefahren ist, machten die Skateboarder Zwei und Drei den Trick in kurzen Abständen zueinander nach. Beide konnten den Trick einfach stehen. Nun war Skateboarder Eins erneut an der Reihe einen Trick zu zeigen, doch er konnte den Kickflip (Rotation des Skateboards zum Körper entlang der Längsachse; Kapitel 7.2) nicht landen. Die Drehung des Boards wurde nicht rechtzeitig fertig und so landete das Skateboard auf der achsenabgewandten Seite und der Trick galt als nicht gestanden. Sofort wusste Skateboarder Zwei, dass er an der Reihe war und war sichtlich vergnügt über das Misslingen des Vorgängers. Skateboarder Zwei konnte seinen ersten Trick stehen und so mussten Skateboarder Drei und Eins diesen nachmachen. Beide konnten den gezeigten Trick stehen und so musste Skateboarder Zwei wieder vorzeigen. Je länger ich das Spiel beobachtete, desto schwieriger wurden die Tricks und die Skateboarder sammelten nach und nach Buchstaben. Nach etwa zwölf Runden hatte Skateboarder Eins den fünften Trick beim Nachmachen nicht gestanden und wurde daher mit den Worten „Du bist schon Loser“ von Skateboarder Zwei verabschiedet. Gleichzeitig fragte Skateboarder Zwei den verbliebenen Skateboarder: „Was hast du schon?“. Dieser antwortete: „Ich hab L-O-S und Du L-O, oder?“ Skateboarder Zwei nickte und signalisierte mit einer Armbewegung, dass Skateboarder Drei loslegen soll. Interessant zu beobachten war, dass Skateboarder Eins überhaupt kein Interesse an dem fortlaufenden Spiel zeigte, sondern unbehelligt an einem anderen Ort in der Halle weiter skatete. Das Spiel zwischen Skateboarder Zwei und Drei dauerte noch ca. zehn Minuten und als Gewinner ging Skateboarder Drei hervor.“ (Beobachtung 17.1. 2011, Skatehalle Area 23)

Rückblickend betrachtet stand das Gewinnen in keiner Phase des Spiels im Vordergrund und wurde am Ende des Spiels auch wenig beachtet. Es konnte eine kurzweilige Gratulationsgeste von Skateboarder Zwei an Drei beobachtet werden, doch gab es keine

Rückfrage von Skateboarder Eins, wer gewonnen hat. Auch brach Skateboarder Drei nach Beendigung des Spiels in keine Jubelpose aus oder zeigte sonstige Jubelreaktionen.

5.1.7.8 Wie lange werden Tricks geübt?

Im Skatepark bzw. der Skatehalle konnte beobachtet werden, dass ein Üben von Tricks stattfindet. Es wird vermutet, dass neue Tricks im Setting Skatepark bzw. Skatehalle erlernt werden, da konstante Bedingungen gegeben sind und ein Input bzw. Anreiz durch andere Personen stattfindet. Wie lange für das Erlernen eines Tricks gebraucht wird ist stark abhängig von dem/der Skateboarder/in, ihrem/seinem Können und der Schwierigkeit des Tricks. Wie schon Peters (2011, S. 150f) unterstreicht, wird dem Skateboardfahren von vielen mit „ernsthafter Leistungsideoogie“ nachgegangen und „systematisch an neuen Tricks“ gefeilt. Dieses Streben nach Leistung und neuen Tricks konnte im Feld beobachtet werden. Abzugrenzen wird Leistung dahin gehend, dass nicht die Quantität der Tricks, sondern die Qualität im Vordergrund steht. Dies wird verdeutlicht im folgenden Punkt „Wiederholung eines gestandenen Tricks“. Trotz des nach mehreren Versuchen gestandenen Trick ist der Akteur sichtlich unzufrieden und übt immer und immer wieder den gleichen Trick.

Um genaue Aussagen über das „Wie lange?“ bzw. „Wie oft?“ treffen zu können, wurde während des Feldaufenthalts an drei aufeinanderfolgenden Beobachtungstagen speziell auf die Anzahl und Dauer geachtet. Dazu wurden zwei Akteure aus dem Feld ausgewählt und deren Trickroutinen anhand von Strichen auf einer Liste erfasst. Das Setting in welchem die Trickabfolgen beobachtet wurden, kann wie folgt aus den Beobachtungsaufzeichnungen beschrieben werden:

„...Zwei Skateboarder befahren die Curb in der Skatehalle Zone 2. Beide Personen sind seit etwa dreißig Minuten in der Halle, doch bis dato noch nicht die Curb gefahren. Nachdem sie die Halle betreten haben, skateten sie in der Zone 1 und sprangen einige Tricks in der Flatzone. Es befinden sich etwa vierzig Skateboarder in der Halle – es ist also durchaus ein reges Treiben.“ (Beobachtung 9.12. 2011, Skatehalle Area 23)

Die beiden Akteure befuhren die Curb (Abb. 5) in Zone 2 von beiden Seiten abwechselnd. Auffällig war, dass diese Reihenfolge über den gesamten Zeitraum eingehalten wurde. Ebenfalls starten sie meist von der gegenüberliegenden Seite. Die beobachtete Skatesession lief so ab, dass jeweils ein Trick auf der Curb gemacht wurde, falls der Skateboarder diesen stand konnte er auf der Quaterpipe umdrehen und einen weiteren Trick auf der Curb zeigen. Wurde dieser Trick ebenfalls gestanden stoppte der Skateboarder ausnahmslos auf der Seite und der andere Skateboarder begann intuitiv seinen Run. Die Möglichkeit beim erfolgreichen Ausführen des ersten Tricks einen zweiten Trick zu machen,

wurde nicht immer wahrgenommen. Es konnte beobachtet werden, dass mehrere Male der Durchgang eines Skateboarders freiwillig nach dem ersten Trick beendet wurde. Diese Situation wurde in den Beobachtungsaufzeichnungen vom 9.12.11 wie folgt beschrieben:

„... Skater 1 fährt die Curb von der rechten Seite an und setzt zu einem Boardslide (bei einem Boardslide springt der Skateboarder mit einer neunzig Grad Drehung auf das Curb und rutscht die Kante zwischen beiden Achsen entlang) an. Er landet den Trick ohne weitere Schwierigkeiten und wendet zielstrebig auf der Quaterpipe, um einen zweiten Trick auf das Curb zu knallen. Auch den Bs 50-50 (Bs 50-50 Grind – die Kante des Curbs fersenseitig auf beiden Achsen gleichzeitig abfahren) steht er souverän und rollt sichtlich zufrieden auf die rechte Seite der Halle. Im gleichen Moment bewegt Skater 2 sein Skateboard von der linken Hallenseite auf das Curb zu, um ebenfalls einen Bs 50-50 zu performen. Auch er steht diesen Trick mühelos und setzt zu einem weiteren Trick an. Nachdem er diesen gestanden hatte, pusht Skater 1 fokussiert auf die Curb zu. Er landet einen 5-0 Grind (5-0 Grind – die Kante des Curbs auf der hinteren Achse abfahren) smooth, doch setzt er nicht zur Wende auf der Quaterpipe an, sondern signalisiert Skater 2 durch eine Handbewegung „Your Turn!“.“ (Beobachtung 9.12. 2011, Skatehalle Area 23)

Warum Skater 1 genau in dieser Situation keinen weiteren Trick performen wollte, bleibt unklar, und lässt Raum zur Spekulation. Eine mögliche Erklärung könnte sein, dass seine Beine durch die vorangegangenen Tricks ermüdet waren oder er mit dem erfolgreichen Landen des schwierigen Tricks nicht gerechnet hatte und er keinen Anschluss Trick parat hatte. Wie sich durch weiteres Beobachten herausstellte, plante Skater 1 einen schwierigen Trick, der Backside (mit dem Rücken zum Curb) ausgeführt wurde, dass könnte eine Erklärung für die freiwillige Pause darstellen.

Insgesamt befuhren Skater 1 und Skater 2 die Curb in dieser Konstellation für genau vierunddreißig Minuten. Als Skater 2 ohne Anzeichen aus der Session ausstieg, in dem er die Zone verließ, um etwas zu Trinken, wurden auf Seiten des Skaters 2 dreiundsechzig Tricks gezählt, wobei viele Tricks mehrere Male ausgeführt wurden. Insgesamt hat er sechzehn unterschiedliche Trickvariationen gemacht, wobei ein Dreiviertel davon mindestens in doppelter Ausführung gezeigt wurde. Die vier am häufigsten gezeigten Tricks konnten vier, sechs und sieben Mal registriert werden. Nachdem Skater 2 die Session verließ, fuhr Skater 1 für etwa fünf Minuten alleine am Curb, bevor auch er eine Trinkpause einlegte. Am Ende dauerte die Session für Skater 1 neununddreißig Minuten in denen er insgesamt fünfundsiebzig Tricks performte. Es wurden neunzehn unterschiedliche Tricks gezählt, wobei die drei am häufigsten gezeigten Tricks jeweils zehn Mal wiederholt wurden. In dieser Aufzeichnung wurde nicht berücksichtigt, ob ein Trick gestanden wurde oder nicht. Es wurde lediglich der Versuch aufgezeichnet.

5.1.7.9 Wiederholung eines gestandenen Tricks?

Wie im vorangegangenen Punkt bereits angeschnitten wurde, findet eine Wiederholung der Tricks sehr häufig statt. Wie aus dem Beobachtungsprotokoll von 9.12.11 herausgelesen werden kann, wird die Mehrheit der Tricks in einer Session öfter als einmal gemacht. Die Frage, ob ein Trick wiederholt wird obwohl er bereits gestanden wurde, muss klar mit Ja beantwortet werden. Es gibt zahlreiche Beobachtungsprotokolle die belegen, dass ein Trick auch nach der erfolgreichen Durchführung nochmal gemacht wird. Der folgende Auszug belegt diesen Aspekt anschaulich:

„... Ein Skateboarder befährt die Jumpramp (Objekt in der Zone 1 der Halle, das als Sprungschanze beschrieben werden kann). Bei seinem ersten Versuch springt er zaghaft über die Schanze und dreht sein Skateboard mit einer kurzen Fußbewegung seitwärts. Die Rotation um die Längsachse des Bretts ist noch nicht vollständig beendet, da landet sowohl das Brett als auch der Skater bereits wieder am Boden. Bei seinem nächsten Versuch beendet das Brett die Längsachsenrotation (Kickflip), doch landet der Skater seitlich des Bretts. Sichtlich motivierter erhöht er bei seinem dritten Versuch die Anfahrtsgeschwindigkeit und führt denselben Bewegungsablauf durch. Dank der höheren Anfahrtsgeschwindigkeit war zwar die Sprunghöhe und Weite größer, doch landete er wieder nicht auf seinen Füßen. Nach drei weiteren Fehlversuchen managte er das erste Mal die Landung des Kickflips über die Jumpramp und freute sich sichtlich. Sofort und ohne zu zögern nahm er wieder Anlauf und bewältigte die Jumpramp aufs Neue per Kickflip. Bei seinen nächsten drei Versuchen variierte er die Anfahrtsgeschwindigkeit sowie die Absprungbewegung dahingehend, dass sie schneller ausgeführt wurde, was zur Folge hatte, dass der Trick gut einen Meter weiter und dreißig Zentimeter höher ausgeführt wurde. Die ersten beiden Versuche landete er unsauber, doch war der dritte Versuch sauber und flüssig gestanden. [...] Der Skateboarder fängt an erneut die Jumpramp zu befahren. Ich beobachte wie er vier Kickflips locker und mit beachtlicher Höhe über das Obstacle macht.“ (Beobachtung 10.11. 2011, Skatehalle Area 23)

Dies ist ein passendes Beispiel für das Wiederholen eines Tricks im Skateboarding. Nach anfänglicher Schwierigkeit wird ein Trick gestanden. Doch wird dies nicht als Anlass genommen den Trick abzuheben und andere Tricks zu performen, sondern ihn im Laufe des Park- bzw. Hallenaufenthalts mehrere Male zu wiederholen. Anzunehmen ist, dass durch diese Wiederholungen eine Festigung des Tricks stattfindet, doch ob der/die Skateboarder/in dies bewusst anstrebt bleibt offen.

5.1.7.10 Methodische Übungsreihen?

Der Punkt „Methodische Übungsreihe“ zielt auf die Frage ab, ob ein/eine Skateboarder/in beim Erlernen bzw. erstmaligen Ausführen eines Tricks während des Aufenthalts im Feld methodisch vorgeht oder nicht. Dies ist eine interessante Frage, da das Skateboarden autodidaktisch erlernt wird und in der Regel kein/e Trainer/in unterstützend zur Seite steht.

Die Annahme ist, dass eine methodische Übungsreihe vom leichten Trick zum schweren Trick unbewusst statt findet, da in anderen Lebensabschnitten bzw. Bereichen im Leben des/der Jugendlichen eine solche Vorgehensweise erfahren wurde. Das Erlernen einer neuen Sportpraktik wird sowohl im Schulsport als auch Vereinssport unter Berücksichtigung dieses Aspekts angeleitet.

Um an diesem Punkt etwas persönliches Vorwissen des Autors einfließen zu lassen, darf behauptet werden, dass die Tricks im Skateboarden auf einige grundlegende Tricks aufbauen und Tricks mit einem höheren Schwierigkeitsgrad auf Kombinationen aus diesen beruhen. So liegt in der Regel jedem Trick der vom Boden aus oder auf einem Objekt im Street Kurs gemacht wird der Olli (Sprung: durch schlagartige Gewichtsverlagerung auf den hinteren Fuß mit gleichzeitigem Heben bzw. nach vorne ziehender Bewegung des vorderen Fußes kann das Skateboard den Boden verlassen. Dies geschieht mittels Reibung durch den Schuh am vorderen Fuß) zugrunde. Weitere Basis-Tricks (siehe Kapitel 7.2) wie Kickflip, Heelflip, Pop Shuvit, 180ies usw. sind Abwandlungen des Ollies und setzen voraus, dass dieser beherrscht wird. Genauer betrachtet, wird ein/e Skateboarder/in durch diese Tatsache gezwungen vom Leichten zum Schwierigen zu lernen, da ohne den leichten Trick das Vorstellen des schwierigen Tricks meist nicht möglich ist. Doch dabei handelt es sich um Eigenerfahrungen und Vermutungen des Autors, da kein/e Skateboarder/in beim Weg vom Erlernen des Ollies zum Kickflip beobachtet wurde.

Was jedoch beobachtet wurde ist die Tatsache, dass wenn ein/e Aktive/r an einen neuen Spot kommt, ein Skaten nach dem Prinzip vom Leichten zum Schwierigen stattfindet. Das Leistungsniveau bestimmt mit welchem Trick eingestiegen wird und welche Variationen gezeigt werden können. Sehr imposant konnte dieser Fakt aufgezeichnet werden, als ein bekannter österreichischer Profi-Skateboarder am 6.11.11 in der Skatehalle beobachtet werden konnte:

„... Er dreht einige Kreise in der Zone 1, um dann einen Wheele/Manual (vergleichbar mit dem Fahren auf dem hinteren bzw. vorderen Rad beim Fahrradfahren. Durch Ausbalancieren muss darauf geachtet werden, dass die Nose bzw. Tail des Skateboards nicht am Untergrund ankommt. Ein solcher Manual Trick kann entweder durch einen normalen Olli begonnen werden oder durch unterschiedlichste Tricks zu Beginn oder am Ende variiert werden. Bezeichnet werden solche Variationen mit z.B. Kickflip to Nose-Manual oder Nose-Manual Kickflip out.) auf den hinteren Rollen über die etwa dreißig Zentimeter hohe Manual-Box (eine breite Box auf der Manual Tricks – Tricks bei denen auf den vorderen oder hinteren beiden Rollen balanciert wird – ausgeführt werden) zu machen. Bei seinem zweiten Anlauf überquert (cleart) er die Box locker per Nose-Manual und wie es scheint, findet er Gefallen an der Manual-Box. Die nächsten drei Manuel-Tricks variiert er durch Drehungen des Skateboards in der Breitenachse (Shuvits) wobei er jeweils einmal Shuvit to Nose-Manual und einmal Nose-Manual Shuvit out macht. Im dritte Versuch - einer Steigerungsform von Versuch eins und zwei – stürzt er. Dieses Versagen scheint ihn nur noch mehr zu motivieren den Trick Shuvit to

Nose-Manual Shuvit out zu stehen. Es braucht vier weitere Anläufe bis der Trick klappt und im nächsten Anlauf zeigt er bereits eine neue Kombination. [...] Ich bin gefesselt und gespannt ob die unglaublich schwere Trickkombination gestanden werden kann. Diese gleicht einer Kombination aus allen Tricks, die in den letzten 15 Minuten durchgeführt wurden. Der Trick der die letzten fünf Versuche probiert wird ist ein rückwärts (fakie) angefahrener 360 Flip (das Brett dreht sich einmal um die Längsachse sowie einmal um die Breitenachse) to switch Wheele to Nose-Manuel Shuvit out.“ (Beobachtung 6.11. 2011, Skatehalle Area 23)

Bei dem beschriebenen Beispiel handelt es sich um ein Paradebeispiel für eine Übungsreihe vom leichten zum schweren Trick. Das Können des Akteurs war überdurchschnittlich hoch, dadurch konnte es einfach und anschaulich beschrieben werden.

5.1.7.11 Miteinander vs. Gegeneinander?

Das Skateboarden im beobachteten Raum fand tendenziell eher miteinander statt. Zu beachten ist, dass der Begriff des gegeneinander klar verneint werden kann. Doch beschreibt auch der Begriff miteinander das Skateboarden nur bedingt. Müsste ein Begriff gefunden werden, der die Bewegungsform in ihrer Gesamtheit zu beschreiben versucht, käme nebeneinander nahe. Die einzige Situation bei der ein Gegeneinander stattfindet ist die Skateform Loser. Es handelt sich hierbei um eine Spielform bei der zwei oder mehrere Skateboarder/innen direkt gegeneinander antreten. Die Form des Skatens wurde bereits etwas weiter oben (Kapitel 5.1.7.7) näher erläutert, doch konnte auch bei diesem Duell ein Miteinander entdeckt werden:

„... Skater 2 hat bereits vier Tricks nicht gestanden und muss daher den vom Gegenüber gezeigten Trick jetzt unbedingt stehen. Der erste Versuch den Double Kickflip zu stehen geht gehörig in die Hose, worauf Skater 1 motivierend zu ruft: „Come on, jetzt hast ihn. Ich würd mich mit dem vorderen Fuß weiter rausstellen und Vollgas anreißen!“ Skater 2 nimmt sich den Rat des Gegners zu Herzen und steht den Trick tatsächlich. Auf seinem Weg an Skater 1 vorbei schlagen beide ein und Skater 2 freut sich: „Cool, den hab ich noch nie gestanden!“ (Beobachtung 3.4. 2012, Skatepark Bergmillergasse)

Obwohl Skater 1 das Spiel vorzeitig gewonnen hätte wenn Skater 2 den Trick auch beim zweiten Versuch nicht gestanden hätte, motiviert er ihn und gibt ihm wesentliche Tipps zum Performen des Tricks.

5.1.7.12 Werden Tricks nachgeahmt?

Die Annahme das ein/e Skateboarder/in von eine/m/r anderen Tricks nachahmt konnte in zahlreichen beobachteten Situationen festgestellt werden. Es scheint als würde ein Lernen

auf dem Prinzip des Beobachtens, Abschauens, Nachahmens stattfinden, da keine andere Lernintervention beobachtet wurde. Die Trickabfolgen an den einzelnen Zonen und Objekten ähneln einander bis zu einem gewissen Grad. Es kann bestätigt werden, dass bei Situationen in denen Skateboarder in Kleingruppen von zwei bis vier Personen an einem Objekt fahren, die Tricks die gezeigt werden häufig einander ähneln.

Beobachtungssituationen wie diese konnten regelmäßig aufgezeichnet werden:

„... Die beiden Skateboarder setzen sich in die alte Couch, die etwa zwei Meter entfernt im Auslauf des Jumps steht. Der Jump, den sie die letzten etwa fünfzehn Minuten geskatet sind, wird nun von zwei Jungs befahren. Es scheint als wären diese etwas älter, tut aber nichts zur Sache. Die Übergabe der Zonen war nahtlos, dass heißt keine Gespräche oder Abmachungen für das Skaten der beiden Kleingruppen an dem Spot, aber dennoch kein Leerlauf am Jump festzustellen. Zwischen den beiden Skateboardern auf der Couch entwickelt sich ein Gespräch, dennoch honorieren sie jeden gestandenen Trick mit einem Ausruf wie: „Yes!“ oder „Nice!“. ...“ (Beobachtung 17.11. 2011, Skatehalle Area 23)

In der oben beschriebenen Szene kommen zwei Aspekte zu tragen. Zum Einen ist sie ein Beispiel für nonverbale Organisation des Raums, da eine Übergabe des Spots stattfindet ohne ein konkretes Absprechen zu erkennen. Diese setzt voraus, dass obwohl die beiden älteren Skateboarder an einem anderen Spot geskatet sind, sie das Treiben am Jump irgendwie beobachtet haben müssen. Es kann angenommen werden, dass ein/e Skateboarder/in sein Bewegungsumfeld stets im Auge hat um auf Veränderungen im Raum zu reagieren.

Der zweite Aspekt den dieses Beobachtungsbeispiel hervorbringt ist, dass die Skateboarder ihre Bewegungspause dort ausgeführt haben, wo ein direkter Blick auf das Objekt gegeben ist, dass sie zuvor geskatet sind. Durch das Wahrnehmen der gestandenen Tricks der anderen Skateboarder wird davon ausgegangen, dass der Bewegung Beachtung geschenkt wurde.

5.1.7.13 Bewegungspausen „Abhängen“ – Wann und Wo

Bewegungspausen finden häufig aber in unregelmäßigen Abständen statt. Meist werden die Orte so gewählt, dass ein guter Einblick auf das Geschehen im Umfeld gegeben ist. Im Skatepark Hütteldorf gibt es mehrere Orte der Bewegungspause. Ein beliebter Bereich um abzuhängen ist eine erhöhte Plattform neben der kleinen Bowl Sektion (siehe Abb. 3). Dies ist der Ort an dem der Kern der regelmäßigen Parkbesucher/innen ihre Rucksäcke und Getränke deponiert und von Zeit zu Zeit eine Pause macht. Hervorzuheben ist, dass es einen Unterschied zwischen den einzelnen Sportarten im Hinblick auf die Bewegungspausen-Bereiche gibt. So konnte zu keinem Zeitpunkt beobachtet werden, dass

ein/eine BMX-Fahrer/in seine/ihre Sachen auf der erhöhten Plattform abgelegt hat oder diese nutzt um eine Pause zu machen. Die BMX-Fahrer/innen haben eine eigene Zone, am unteren Ende der Bowl-Sektion in der sie ihre persönlichen Dinge ablegen.

Auch ist es vorgekommen, dass einige Skateboarder/innen die regelmäßig den Park besuchen, auf einen anderen Platz ausgewichen sind, weil die beschriebene Plattform, die sie an einem anderen Tag besiedelt hatten, von unbekannten Skateboarder/n/innen belagert wurde. Sie wichen meist auf den Bereich neben dem Klo aus, um ihre persönlichen Sachen abzulegen bzw. Pause zu machen.

Die bewegungsfreie Zone in der Skatehalle ist einfach abzugrenzen, da es ein abgegrenzter Bereich ist. In der Skatehalle gibt es drei große Stufen, die durch ein Geländer von dem Rest der Halle abgegrenzt sind. Hier finden sich die Skateboarder/innen ein, um etwas zu trinken und zu rasten. Oftmals werden Bewegungspausen dazu genutzt um eine Zigarette zu rauchen. Aufgrund des Rauchverbots in der Skatehalle werden Pausen auch vor der Halle verbracht.

In der Regel sind die Bewegungspausen in der Skatehalle kürzer und seltener als im Skatepark Hütteldorf. Meist wird ein Schluck getrunken oder sich kurz hingesezt. Im Gegensatz dazu können Bewegungspausen im Skatepark oft länger als fünf Minuten ausfallen.

Neben der Aufnahme von Flüssigkeit wurde zum wiederholten Mal beobachtet, dass der Umgang mit einem Handy die Zeit während einer Bewegungspause ausfüllt. Hier ist anzumerken, dass das Smartphone meist als Monitor verwendet wird um Bild bzw. Videomaterial aus dem Internet anzuschauen. Inhalt dieser Videos ist meist die Bewegungsform selbst.

5.2 Horizontale Analyse

Die horizontale Analyse widmet sich der Gegenüberstellung der beiden Beobachtungsschauplätze. Es werden die wesentlichen Punkte aus der vertikalen Analyse aufgegriffen und hinsichtlich des Auftretens an beiden Schauplätzen beleuchtet. Dieser Analyseschritt zielt auf die Beantwortung der zu Beginn definierten Fragestellung (siehe Kapitel 1.1) ab: Gibt es Unterschiede hinsichtlich der Ausübung der Bewegungsform im Skatepark bzw. der Skatehalle?

5.2.1 Vergleich zwischen Skatepark und Skatehalle

Die Skatehalle unterscheidet sich dahingehend, dass die Benützung kostenpflichtig ist und einige Regeln zu beachten sind. So ist die Halle nur an bestimmten Wochentagen zu geregelten Öffnungszeiten benutzbar und es gibt genau gekennzeichnete Zonen. Die Benutzung der Halle unterliegt, vergleichbar mit dem Skatepark, keinen Einschränkungen und ist selbstgeregelt. Es befinden sich ein bis drei Personen in der Halle, die für die Öffnung und Schließung des Komplexes zuständig sind und den Eintritt kassieren, doch haben diese zu keinem Zeitpunkt in das aktive Geschehen eingegriffen. Vereinzelt wurden Personen darauf hingewiesen ihren Müll wegzuerwerfen, nicht auf den Holzrampen zu trinken oder die Hallenmauern mit den schmutzigen Skaterollen zu bemalen.

Die Frequentierung und Auslastung der Skatehallen unterscheidet sich dahingehend, dass mehr Frequenz auf engerem Raum stattfindet. Die Skatehalle ist deutlich kleiner als der Skatepark doch ähnlich gut besucht. Die Auslastung unterscheidet sich aus Sicht des Zeitfensters nicht von einander. An beiden Untersuchungsschauplätzen konnte das Zeitfenster zwischen fünfzehn und neunzehn Uhr als am stärksten besucht wahrgenommen werden. Lediglich die Länge des Aufenthalts wies Unterschiede auf. Die beobachteten Personen hielten sich kürzer in der Halle auf als im Skatepark. Ein durchschnittlicher Hallenbesuch eines/r Skateboarder/s/in dauerte ca. zwei Stunden und ist daher um etwa eine Stunde kürzer als im Skatepark beobachtet.

Der kürzere Aufenthalt in der Skatehalle könnte durch die starke Frequentierung und das damit verbundene geringe Platzangebot zurückzuführen sein. So ist davon auszugehen, dass ein Skaten in der Halle als anstrengender empfunden werden könnte, da mehr aufgepasst werden muss. Zusätzlich ist der Geräuschpegel in der Skatehalle deutlich höher, was die Aufenthaltsdauer beeinflussen könnte.

5.2.2 Unterschiede im Erscheinungsbild

Das Erscheinungsbild der Skateboarder/innen, die in der Halle beobachtet wurden, unterscheidet sich hinsichtlich des Bildes, das im Skatepark vorherrscht, nicht. Viele der Personen, die im Skatepark angetroffen wurden, nutzen die Skatehalle im Winter. Das Publikum in der Skatehalle ist tendenziell etwas jünger als im Skatepark Bermillergasse, doch variiert dies stark in Bezug auf die Tageszeit. Im Hinblick auf das Level der Fahrer/innen wurde beobachtet, dass die Halle von vielen Anfängern, als auch sehr guten Fahrer/n/innen besucht wird. Die durchschnittlichen Fahrer/innen, wie sie im Skatepark häufig angetroffen wurden, scheinen der Halle fern zu bleiben. Eine mögliche Erklärung dafür könnte sein, dass die Halle von den Anfängern als auch Semiprofis als Trainingsmöglichkeit in der kalten Jahreszeit gesehen wird, wobei die durchschnittlichen Fahrer/innen eventuell im Winter eine Pause vom Skateboardfahren einlegen.

5.2.3 Unterschiede im Verhalten

Das Verhalten unterscheidet sich dahingehend, als dass jegliche Formen in der Skatehalle, wie in Kapitel 5.1.4, beschrieben in abgeschwächter Form stattfinden. Es wirkt als wäre der Umgang der Personen untereinander etwas distanzierter und jede/r/e Skateboarder/in mehr auf sich bedacht, als im Skatepark. Diese Tatsache wurde deutlich im Hinblick auf die Rituale nach gelungenen Tricks. Wird im Skatepark ein massiver Trick gestanden dann wurde dieser von jeglichen im Umfeld anwesenden Personen, die ihn wahrgenommen hatten, bejubelt. Im Gegensatz dazu ist das Verhalten in der Skatehalle reservierter und es finden Jubelszenen tendenziell in den Kleingruppen statt, in denen geskatet wird.

Eine mögliche Erklärung dafür könnte sein, dass durch den engen Raum und die hohe Frequenz öfter Tricks gestanden werden und dadurch die Bedeutung bzw. der Besonderheitsgrad geringer wird. Eine weitere Erklärung könnte sein, dass das Verhalten untereinander durch die allgemeine Distanziertheit weniger persönlich ist und es in der Halle als uncool angesehen wird, einer fremden Person „probs“ zu geben (siehe Kapitel 5.1.4.7). Eine dritte mögliche Erklärung könnte sein, dass durch die hohe Frequenz an Personen die nebeneinander Skaten die ganze Aufmerksamkeit und Konzentration dem unmittelbaren Umfeld gewidmet wird um die Reihenfolge einzuhalten in der geskatet wird.

5.2.4 Umgang und Emotionen

Im Hinblick auf den Umgang mit dem Skateboard, wie in Kapitel 5.1.4.5 beschrieben, konnten keine Unterschiede zwischen dem Verhalten in der Skatehalle Area 23 und dem

Verhalten im Skatepark festgestellt werden. Es wurden sowohl in der Halle als auch im Skatepark ähnliche Verhaltensmuster beobachtet. In Bezug auf das emotionale Verhalten, wie in Kapitel 5.1.4.6 beschrieben, konnte beobachtet werden, dass es im Skatepark häufiger zu Wutausbrüchen kommt. Zwar wurde auch in der Skatehalle ein in Szene setzen von Emotionen wie Wut und Aggression gegenüber dem Skateboard beobachtet, doch trat dieses Verhalten deutlich öfter im Skatepark auf. Warum dieses Verhalten im Skatepark häufiger auftritt ist unklar. Eine Vermutung ist, dass die Sportler/innen sich durch den offenen Raum unerkannter bzw. unbeobachteter und weniger kontrolliert fühlen und das Zügeln der Emotionen dadurch in den Hintergrund gerät. Die Rituale nach gelungenen Tricks unterscheiden sich an beiden Untersuchungsschauplätzen nicht. Hier wird deutlich, dass diese Rituale ortsunabhängig von allen Skateboarder/n/innen gemacht werden. Das Bejubeln eines Tricks durch das Erzeugen von Geräuschen wurde sowohl in der Skatehalle als auch im Skatepark häufig beobachtet.

5.2.5 Bewegungsformen

Die Form des Skateboardens ist in der Halle und im Skatepark gleich. Eine Abgrenzung hinsichtlich der einzelnen Phasen nach Betreten des Bewegungsfeldes, wie in Kapitel 5.1.7.1 erwähnt, ist in der Halle weniger deutlich ausgeprägt. Speziell die Phase des Einfahrens ist im Skatepark deutlich stärker ausgeprägt. Dies könnte eine Folge des Platzmangels sein oder durch die kürzere Aufenthaltsdauer in der Skatehalle erklärt werden.

Sonst gibt es sowohl in der Skatehalle als auch im Skatepark keine Vorgaben wie geskatet werden muss. In beiden Fällen ist die Bewegungsform mit den Worten „Freeskating“ zu beschreiben. Die Spielform „Loser“ (siehe Kapitel 5.1.7.7) wurde sowohl in der Halle als auch im Skatepark beobachtet und folgte den gleichen Regeln. Interessant ist, dass sobald mehr Personen zugleich ein Objekt befahren, eine selbstgeregelter Anpassung stattfindet und abwechselnd geskatet wird. Dies konnte besonders gut zu Stoßzeiten in der Skatehalle beobachtet werden.

6 Zusammenfassung und Diskussion

Das folgende Kapitel widmet sich der Zusammenfassung und Verdichtung der ermittelten Ergebnisse und dient der Herstellung eines Gesamtüberblicks über die wesentlichen kennzeichnenden Merkmale der jugendkulturellen Bewegungsform Skateboarden. Dabei wird auf die bestehende Literatur zum Thema eingegangen und Bezug genommen. Im Zuge dessen wird die spezifische Charakteristik der Bewegungsform exakt dargestellt. Dies dient der Ausarbeitung und Beschreibung der sozialen Praxis in der Skateboardszene.

Die jugendkulturelle Bewegungsform Skateboarding ist aus Sicht der wissenschaftlichen Forschung wenig beleuchtet. In den meisten Fällen geschah die Annäherung an die Bewegungsform mit dem Hintergrund die Motive Jugendlicher zu erforschen dieser Form der Bewegung nachzugehen. Diese Arbeit knüpft, wie in Kapitel 3.2 beschrieben, an die Untersuchungen Binders (2000), Peters (2010) und Tappes (2010) an und konzentriert sich auf die Erforschung der Aktiven im Hinblick auf die Organisation, die vorherrschenden Regeln sowie szenetypische Verhaltensformen. Sie dient der Beleuchtung und Beschreibung der Skateboard-Szene, wie sie in den öffentlichen Räumen, die von der Gesellschaft dazu angelegt wurden, existiert. Es muss darauf hingewiesen werden, dass die Erkenntnisse aus dieser Arbeit richtungsweisend zu verstehen sind und nicht verallgemeinert werden können. Die Bewegungsform Skateboarding ist stark ausdifferenziert und findet in unterschiedlichsten Formen sowohl innerhalb als auch außerhalb der Skateparks und Skatehallen statt. Das Erfassen aller Ausprägungen die Skateboarding zu bieten hat ist schwer möglich, doch können Erkenntnisse dieser Arbeit hilfreich beim Erforschen dieser sein.

Anders als von Peters (2010, S.145) zu Beginn seines Feldaufenthalts auf der Kölner Domplatte beschrieben, gehen Skateboarder/innen bei ihrem Aufenthalt in der Skatehalle bzw. im Skatepark der Bewegungsform aktiv nach. Die Aufenthaltsdauer variiert stark, doch kann das aktive Ausüben als zentrales Ziel erkannt werden. Die Orte wurden für die Nutzung mit dem Skateboard konzipiert und bieten einen optimale Platz sich mit dem Skateboard zu bewegen. Skateboarding findet an den untersuchten Plätzen in Form vom Street- bzw. Flatskateboarding oder in Form des Bowlskateboarding statt. Dies sind zwei grundlegende Ausprägungen der Bewegungsform, welche sich in der Art und Weise wie geskatet wird unterscheiden. Beim Streetskateboarding ist der/die Skateboarder/in nur bedingt von den Hindernissen abhängig, wobei das Bowlskateboarding ohne einer Bowl nicht stattfinden kann. Streetskateboarding beschreibt das Skaten auf geraden Flächen, sowie Hindernissen aller Art. In der Regel werden Tricks in der Zone des Streetbereichs einzeln an einem Objekt performt, wobei das Objekt mehrmals von der gleichen Richtung angefahren wird. Tricks werden immer wieder wiederholt, bis sie durch einen anderen Trick oder eine Variation

abgelöst werden. Diese Variation bedeutet oft eine Steigerung in Form von Schwierigkeitsgrad eines Tricks oder Geschwindigkeit mit welcher dieser ausgeführt wird. Dabei kann eine Annäherung an neue Tricks in Form einer methodischen Übungsreihe festgestellt werden. Die Skateboarder/innen scheinen intuitiv dem Prinzip zu folgen, dass ein Trick in einzelnen Teilkomponenten unter Variation des Umfelds erlernt und gefestigt werden kann. Das Befahren von Objekten erfolgt in Kleingruppen, deren Bildung spontan stattfindet und keinen festen Regeln folgt. Innerhalb der Kleingruppen in denen ein Objekt befahren wird, werden sowohl abwechselnd Tricks performt, als auch die Tricks der Anderen beobachtet. Die Tricks, die in einer Session an einem Objekt gezeigt werden, ähneln einander, was auf ein Beobachten und Reflektieren anderer Personen schließen lässt.

Im Gegensatz zum Streetskateboarding wird in der Bowl anders geskatet. Hier ist es üblich, dass Trickabfolgen gezeigt werden und ein Run meist aus mehreren aufeinanderfolgenden Tricks besteht. Bei der Beobachtung einer Bowlsession ist das Einhalten einer Reihenfolge deutlich zu erkennen. Die Tricks die in der Street als auch in der Bowlzone gezeigt werden, überschneiden sich, wobei das Fahren im Bowlbereich andere Anforderungen an den/die Skateboarder/in stellt.

Die Ausführung der Tricks kann sowohl durch Höhe und Geschwindigkeit, als auch durch individuellen Style beeinflusst werden. Dabei muss der erstaunliche Ehrgeiz und das Durchhaltevermögen der Aktiven unterstrichen werden, das im Skatepark bzw. der Skatehalle beobachtet wurde. Demnach kann die von Peters (2010, S. 151) erwähnte Leistungsideologie bestätigt werden, die sich in den unermüdlichen Trickwiederholungen widerspiegelt.

Der Beobachtungsraum bot mehrere Spots und Bereiche an denen geskatet werden konnte. Diese Spots liegen oft dicht nebeneinander bzw. kreuzen einander. In einigen Fällen wird ein und dasselbe Objekt aus verschiedenen Richtungen befahren. Genaue Aussagen über die Länge eines Aufenthalts an einem Spot und die Motive, die zum Wechsel auf einen anderen Spot führen, können nicht gemacht werden. Sicher ist jedoch, dass ein unregelmäßiger Wechsel zwischen den Spots stattfindet ohne, dass dieser angekündigt wird. Diese Wechsel erfolgen unwillkürlich und selbst organisiert. Wird ein Spot bereits befahren, findet eine wortlose Eingliederung in eine bestehende Reihenfolge statt. Dazu beobachtet der/die Neue die bereits bestehende Gruppe und ordnet sich unter. Die Bewegungsform selbst unterliegt keinerlei Reglementierungen und fordert individuelle Kreativität und Interpretation welche Tricks wo und wie gezeigt werden. Die einzige Form bei der eine genaue Regelung festgestellt wurde war bei der Spielform „Loser“. Wie in Kapitel 5.1.7.7 beschrieben gibt es bei dieser Spielform klare Regeln die szenübergreifend bekannt sind. So ist die Spielform „Loser“ sowohl in der Skatehalle Area 23 als auch im Skatepark zu beobachten.

Das soziale Miteinander ist im Skatepark und der Skatehalle durch keine expliziten Regeln eingeschränkt. Es konnten grundlegende Verhaltensmuster festgestellt werden, die von den Teilnehmer/n/innen praktiziert werden. Der Skatepark bzw. die Skatehalle ist als Ort zu verstehen, an dem verschiedene Vertreter/innen der Skateboard-Szene anzutreffen sind. Die Skateboarder/innen betreten den Raum alleine oder in Kleingruppen und passen sich den Umständen entsprechend an. Es werden intuitiv Zonen, die nicht als solche gekennzeichnet sind, verwendet, um persönliche Dinge abzulegen. Anders als von Binder (2000, S.106) beschrieben, ist „das Bündeln des Eigentums“ wenig wichtig, da der Skatepark bzw. die Skatehalle übersichtlich ist und nicht von Passant/en/innen genutzt wird. Es konnten Bereiche ausgemacht werden, an denen das Gewand, die Rucksäcke und Accessoires der Teilnehmer/innen abgelegt werden, doch wurden diese nicht immer eingehalten.

Begrüßungsrituale sind im Skatepark häufiger vertreten als in der Skatehalle doch ist eine besondere Wertschätzung dieser, wie von Binder (2000, S.105) beobachtet nicht empfunden worden. Zu erwähnen ist, dass Begrüßungsgesten nur dann stattfinden, wenn Personen einander kennen oder der gleichen Bewegungsform nachgehen. Der Bewegungsform Skateboarding wird einzeln nachgegangen. Die Personen verfolgen die Bewegung nach eigenen Interessen und sind nicht auf die Anderen angewiesen. Auffällig ist, dass eine Tendenz herrscht, wonach einzelne Bereiche von Kleingruppen von zwei bis vier Skateboarder/n/innen befahren werden. Der Zusammenschluss findet spontan und non-verbal statt wobei meist eine Person ein Objekt befährt und dieses dadurch an Interesse gewinnt und von Anderen befahren wird. Der Bowlbereich ist tendenziell von Gruppen, die größer als vier Personen sind, befahren, doch scheint ab einer Größe von zehn Personen das Interesse zu sinken. Es herrscht die Grundeinstellung, dass abwechselnd gefahren wird. Je nach Objekt und Einstellung ist das Ziel einen oder mehrere aufeinander folgende Tricks auszuführen. Wird ein Trick nicht geschafft, verlässt der/die Fahrer/in das Feld zügig, um dem/der nächsten Platz zu machen. In der Zeit in der keine Tricks ausgeführt werden, ist der Fokus meist dem/der Anderen gewidmet. In den Bewegungspausen, in denen gewartet wird bis die Anderen gefahren sind, wird das Geschehen beobachtet und reflektiert. Tricks bzw. Versuche anderer Skateboarder/innen werden interessiert verfolgt und bejubelt. Scheitert der/die Ausführende immer wieder, werden selbst Fehlversuche honoriert und der/die Aktive durch Gesten angespornt. Das Verhalten des Beobachtens und Reflektierens der Bewegungen anderer Skateboarder/innen ist in der Skateboard-Szene von großer Bedeutung und findet auch dann statt, wenn ein/e unbekannte/r Skaterboarder/in im Bewegungsraum fährt. Es scheint als wäre dies das Geheimnis wie Tricks erlernt bzw. weiter gegeben werden. Situationen bei denen aktive Hilfestellungen beim Erlernen eines Tricks gegeben werden finden nicht statt.

Das Verhalten untereinander ist freundlich und distanziert. Jeder arbeitet an seinen Tricks, doch wird dabei stets darauf geachtet, dass nach außen hin Lockerheit und keine Verbissenheit signalisiert wird. Trotz der Tatsache, dass Tricks nach eigener Regie gelernt werden und jede/r seinen/ihren individuellen Interessen nachzugehen scheint, werden andere Skateboarder/innen angefeuert, bejubelt und beobachtet. Ein gruppenspezifisches Merkmal ist, dass wenn die Skateboarder/innen einander in die Quere kommen und beim Ausführen eines Tricks stören, eine Geste der Entschuldigung folgt. Ebenso wird ein unbeabsichtigt weg rollendes Skateboard aufgehalten und der Person zurück gebracht.

Ist der Skatepark stark besucht und die Anzahl an Aktiven hoch, nutzen einige das große Publikum, um sich und ihre Emotionen zu inszenieren. Das Verhalten, bei dem Emotionen wie Wut und Frust in Szene gesetzt werden, betrifft nur wenige Skateboarder. In der Skatehalle wurde derartiges Verhalten nicht beobachtet.

Zusammenfassend kann gesagt werden, dass die jugendkulturelle Bewegungsform wie sie in Skateparks praktiziert wird in ihren Grundzügen der Bewegungsform in Skatehallen gleicht. Anders als bei herkömmlichen Sportarten findet ein Vergleich nicht in Form von Sieg und Niederlage statt, sondern wird das Können Anderer akzeptiert. Die jugendkulturelle Bewegungsform folgt der Auffassung, dass Kreativität und Individualität im Vordergrund stehen. Die Teilnehmer/innen handeln grundlegend in eigener Regie und es kann zu jeder Zeit selbst reguliert werden, wie man sich inszenieren möchte. Es erfolgt keine direkte Auseinandersetzung mit Anderen, doch findet eine gruppenspezifische Abgrenzung zu den fremden Bewegungsformen statt.

Im letzten Absatz wird ein Ausblick gegeben in welche Richtung weiterführende wissenschaftliche Diskurse in Bezug auf die jugendkulturelle Bewegungsform Skateboarden gehen könnten. Ein möglicher Ansatz könnte die Erforschung der Skateboard-Szene unter Berücksichtigung der stetigen Kommerzialisierung sein, mit der Frage welche Auswirkung diese auf die Grundeinstellung der Skateboarder/innen hat. Die jugendkulturelle Bewegungsform Skateboarding wird vermehrt von internationalen Firmen verwendet, um durch Engagement im Skateboard-Bereich das Image der Firma aufzuwerten. Ein weiteres Untersuchungsfeld könnte eine Skateboardclique bieten. Skateboarding findet zu einem großen Teil in Cliques statt, welche gemeinsam abseits der Skateparks und Skatehallen der Bewegungsform nachgehen. Es wäre interessant die soziale Praxis und die Bewegungsmuster in einer Skateboardclique zu erforschen und mit der in öffentlichen Skateparks zu vergleichen. Des Weiteren wirft die Geschlechterverteilung in der Bewegungsform eine interessante Fragestellung auf. Die Bewegungsform Skateboarden üben fast ausschließlich männliche Teilnehmer aus. Das gilt sowohl für das Forschungsfeld der vorliegenden Arbeit, als auch für den Profisport. Den Grund für den fast ausschließlich männlichen Anteil der Teilnehmer herauszufinden, bietet sowohl in der Sozialforschung als

auch in der Sportwissenschaft Möglichkeit für eine weiterführende Studie. Abseits der sportwissenschaftlichen Forschung könnte der weitere Werdegang von ehemaligen Skateboarder/n/innen beleuchtet werden. Wie bereits von Peters (2010, S.147) angedeutet mündet die idealtypische Skate-Karriere häufig in einen kreativen Beruf. Diese Tendenz zu hinterfragen und mögliche Gründe und Rückschlüsse auf die Bewegungsform zu erkunden, ist eine weitere Fragestellung für mögliche Forschungsthemen in Bezug auf das Skateboarding.

7 Glossar

Anbei werden die Hindernisse die in der vorliegenden Arbeit behandelt werden, durch Bilder dem/der Leser/in veranschaulicht. Im Anschluss folgt eine Beschreibung einiger Skateboard Tricks, die in der Arbeit erwähnt werden.

7.1 Skateboard Hindernisse, -Objekte, -Spots:



Abbildung 5: Curb



Abbildung 6: Rail



Abbildung 7: Straight-Down Rail



Abbildung 8: Quaterpipe

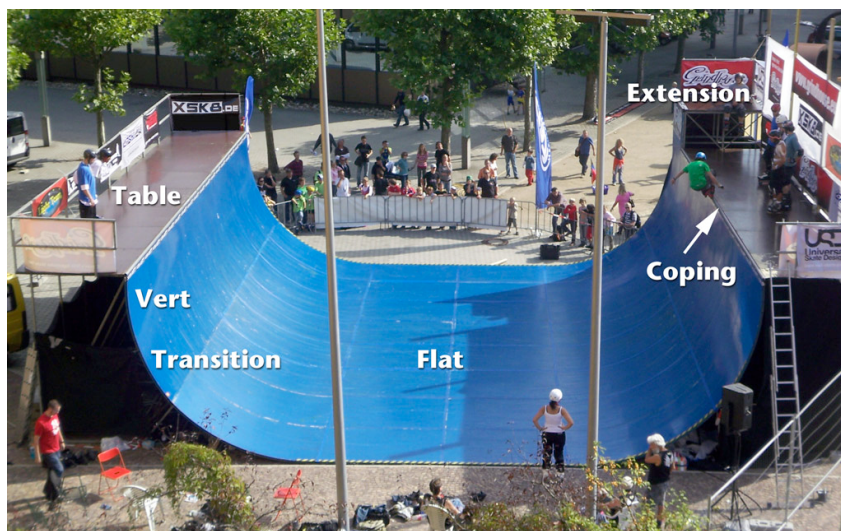


Abbildung 9: Halfpipe



Abbildung 10: Miniramp



Abbildung 11: Bowl-Landschaft Skatepark Bergmillergasse



Abbildung 12: Pyramide



Abbildung 13: Spine-Ramp



Abbildung 14: Jump-Ramp



Abbildung 15: Wheelie-Box



Abbildung 16: Street-Skate Bereich

7.2 Skateboard Tricks und Bezeichnungen:

Ollie:

Der Olli bezeichnet das Springen mit dem Skateboard.

180 Ollie:

Ist ein Sprung mit halber Drehung von Fahrer/in und Skateboard.

Backside (BS) vs. Frontside (FS):

Bezeichnet die Drehrichtung (zb. FS 180°) oder die Tatsache wie eine Objekt angefahren wird (zb. BS 50-50 Grind). Das Kürzel BS oder FS wird zur Bezeichnung des Tricks angeführt. Wird ein Objekt Backside angefahren, so zeigt der Rücken bzw. die Fersen des/der Skateboarders/in zu dem Objekt.

Pop-Shuvit:

Ist eine Drehung des Skateboards um die Breitenachse. Je nach Drehrichtung wird ein Frontside oder Backside Pop-Shuvit unterschieden.

Kickflip:

Bezeichnet eine Drehung des Skateboards um die Längsachse, wobei der Impuls durch die Zehen bewirkt wird. Das Brett rotiert aus Sicht des/der Skateboarder/in nach hinten.

Heelflip:

Bezeichnet eine Drehung des Skateboards um die Längsachse, wobei der Impuls durch die Ferse bewirkt wird. Das Brett rotiert aus Sicht des/der Skateboarder/in nach vorne.

Fakie:

Ein Trick wird dann als Fakie bezeichnet, wenn er Rückwärts angefahren und ausgeführt wird.

Switch:

In der Regel hat ein/e Skateboarder/in eine Fahrtrichtung in der sie/er begonnen hat Skateboarden zu lernen. Als Switch-Trick wird ein Trick dann bezeichnet, wenn er mit dem falschen Fuß ausgeführt wird.

Air to fakie:

Bezeichnet einen Trick in der Halfpipe/Miniramp/Bowl bei dem der/die Skateboarder/in über den Rand der Rampe hinausspringt und rückwärts in der Rundung landet.

Wheele/Manual:

Als Whee/Manual wird das Fahren auf den vorderen oder hinteren beiden Rollen bezeichnet. Meist wird ein Whee/Manual auf einer Erhöhung ausgeführt. Nose-Manual beschreibt das balancieren auf den vorderen beiden Rollen.

Boardslide:

Der Boardslide wird bevorzugt auf einem Rail, Curb oder einer Rampe ausgeführt. Es handelt sich hierbei um das rutschen auf einer Kante eines Hindernisses zwischen den Achsen.

50-50 Grind:

Bezeichnet das Rutschen auf einer Kante eines Hindernisses mit beiden Achsen.

5-0 Grind:

Bezeichnet das Rutschen auf einer Kante eines Hindernisses auf der hinteren Achse.

360-Flip:

Ist eine Kickflip-Variation bei der sich das Skateboard während einer 360 Grad Drehung um die Breitenachse zusätzlich einmal um die Längsachse dreht.

Double Kickflip:

Ist eine Kickflip-Variation bei der das Skateboard zwei Drehungen um die Längsachse vollzieht.

Drop-In:

Bezeichnet das in eine Rampe hineinfahren.

Run:

Als „Run“ wird eine Abfolge an Tricks bezeichnet die hintereinander performt werden.

8 Literaturverzeichnis

- Baisch- Weber, A. V. (2001). *Die Bedeutung des Sozialenraums für Lebensbewältigungsprozesse Jugendlicher*. Frankfurt am Main: Peter Lang.
- Bindel, T. (2008). *Soziale Regulierung in informellen Sportgruppen*. Hamburg: Czwalina.
- Binder, J. (2000). *Ich leb' mit 'nem Skateboard in der Hand*. In J. Moser (Hrsg.), *Jugendkulturen. Recherche in Frankfurt am Main und London*. (S. 97-127). Frankfurt am Main: Institut für Kulturanthropologie und europäische Ethnologie.
- Bourdieu, P. & Wacquant, L. (1996): *Reflexive Anthropologie*. Frankfurt am Main: Suhrkamp.
- Bourdieu, Pierre (1998): *Praktische Vernunft*. Frankfurt am Main: Suhrkamp.
- Bourdieu, Pierre (2001): *Meditationen*. Frankfurt am Main: Suhrkamp.
- Bourdieu, Pierre (2003): *Über einige Eigenschaften von Feldern*. In: Joseph, Jurt (Hg.), *Absolute Pierre Bourdieu*. (S. 122–128). Freiburg: Orange Press.
- Derecik, A. (2011). *Der Schulhof als bewegungsorientierter Sozialraum. Eine sportpädagogische Untersuchung zum informellen Lernen in Ganztagschulen*. Aachen: Meyer & Meyer.
- Dittmar, N. (2004). *Transkription: ein Leitfaden mit Aufgaben für Studenten, Forscher und Laien* (2. Auflage). Wiesbaden: VS Verlag für Sozialwissenschaft.
- Flick, U. & Kardorff, E. & Steinke, I. (2003). *Qualitative Forschung. Ein Handbuch* (2. Auflage). Hamburg: Rowohlt.
- Flick, U. (2011). *Qualitative Sozialforschung. Eine Einführung* (4. Auflage). Hamburg: Rowohlt.
- Friebertshäuser, B. (2003). *Feldforschung und teilnehmende Beobachtung*. In B. Friebertshäuser & A. Prengel (Hrsg.), *Handbuch qualitative Forschungsmethoden in der Erziehungswissenschaft*. (S. 503 - 534). Weinheim: Juventa Verlag.
- Friedrichsmeier, H. & Mair, M. & Brezowar, G. (2011). *Fallstudien. Erfahrungen und Best-Practice-Beispiele* (2. Auflage). Wien: Linde.
- Hünersdorf, B. (2011). *Ethnographie in Erziehungswissenschaft und Sportpädagogik*. In T. Bindel (Hrsg.), *Feldforschung und ethnographische Zugänge in der Sportpädagogik (Band 2)*. (S.16-36). Aachen: Shaker Verlag.
- Julier, E. (2002). *Die Bedeutung von Jugendkulturen in der Jugendphase am Beispiel Skateboarden*. Norderstedt: Grin.
- Jurt, Joseph. (2003). *Biografie II: Die Entdeckung der feinen Unterschiede*. In: Joseph, Jurt. (Hg.) *Absolute Pierre Bourdieu* (S. 65–78). Freiburg: Orange Press.
- Kessl, F. & Reutlinger, Ch. & Maurer, S. & Frey, O. (2005). *Handbuch Sozialraum*. Wiesbaden: VS Verlag.
- Kessl, F. & Reutlinger, Ch. (2007). *Sozialraum. Eine Einleitung*. Wiesbaden: VS Verlag.
- Lamnek, S. (2005). *Qualitative Sozialforschung. Lehrbuch* (4. Auflage). Basel: Beltz.
- Löw, M. (2001). *Raum-Soziologie*. Frankfurt am Main: Suhrkamp.
- Lueger, M. (2000). *Grundlagen qualitativer Feldforschung*. Wien: WUV.

- Mayring, P. (2000). *Qualitative Inhaltsanalyse. Grundlagen und Techniken* (7. Auflage). Weinheim: Deutscher Studien Verlag.
- Mayring, P. (2002). *Einführung in die qualitative Sozialforschung* (5. Auflage). Weinheim: Beltz.
- Parzer, M. (2005). *Alles beliebig? Zur identitätsstiftenden Praxis jugendkultureller Stilisierung in der Skaterszene*. SWS-Rundschau, (Heft Nummer 2). Zugriff am 26. November 2012 unter: http://www.sws-rundschau.at/archiv/SWS_2005_2_parzer.pdf
- Peters, Ch. (2011). *Skating the City – Feldforschung an der Kölner Domplatte*. In T. Bindel (Hrsg.), *Feldforschung und ethnographische Zugänge in der Sportpädagogik (Band 2)*. (S. 144-156). Aachen: Shaker Verlag.
- Przyborski, A. & Wohlrab-Sahr, M. (2010). *Qualitative Sozialforschung. Ein Arbeitsbuch* (3. Auflage). München: Oldenbourg.
- Pühse, U. (2004). *Kindliche Endwicklung und soziales Handeln im Sport*. Schorndorf: Hofmann.
- Sands, R. (2002). *Sport Ethnography*. United States: Human Kinetics.
- Schwier, J. (2010). *Dem Trendsport auf der Spur – Annäherung an jugendliche Bewegungspraktiken*. In T. Bindel (Hrsg.), *Feldforschung und ethnographische Zugänge in der Sportpädagogik (Band 2)*. (S. 120 - 132). Aachen: Shaker Verlag.
- Seewaldt, C. (1990). *Alles über Skateboarding*. Münster: Monster Verlag.
- Stern, M. (2010). *Stil-Kulturen. Performative Konstellationen von Technik, Spiel und Risiko in neuen Sportpraktiken*. Bielefeld: Transcript.
- Tappe, S. (2011). *Eröffnung des sozialen Raums durch das Skateboard*. In T. Bindel (Hrsg.), *Feldforschung und ethnographische Zugänge in der Sportpädagogik (Band 2)*. (S. 231-244). Aachen: Shaker Verlag.
- Telschow, S. (2000). *Informelle Sportengagements Jugendlicher*. Köln: Strauß.
- Wenzel, S. (2001). *Streetball. Ein jugendkulturelles Phänomen aus sozialwissenschaftlicher Perspektive*. Opladen: Leske + Budrich Verlag.

9 Abbildungsverzeichnis

Abbildung 1: Makaha Factory - 26th & Colorado - Santa Monica Ca. 1964	14
Abbildung 2: Skateboard Image	15
Abbildung 3: Skizze Skatehalle Area 23	51
Abbildung 4: Grundrisssskizze Skatepark Bergmillergasse	53
http://www.hacklskateboarding.com/fotos/grundrisssskizze.pdf (letzter Zugriff am 23. Februar 2012)	
Abbildung 5: Curb	95
http://www.skaten-basel.ch/site.php?view=theo_info# (Zugriff am 12.3.2013)	
Abbildung 6: Rail	95
http://www.skaten-basel.ch/site.php?view=theo_info# (Zugriff am 12.3.2013)	
Abbildung 7: Straight-Down Rail	96
http://www.freestyle-spots.de/oesterreich/goodlands-skatepark-huetteldorf/ (Zugriff am 12.3.2013)	
Abbildung 8: Quaterpipe	96
http://www.skaten-basel.ch/site.php?view=theo_info# (Zugriff am 12.3.2013)	
Abbildung 9: Halfpipe	96
http://de.academic.ru/pictures/dewiki/104/halfpipe-mainz.jpg (Zugriff am 12.3.2013)	
Abbildung 10: Miniramp	97
http://www.mainhausen.de/news/pressemeldungen/2012/04/neue-skate-mini-ramp-neben-tsg-mainflingen-sportgelaende.html (Zugriff am 12.3.2013)	
Abbildung 11: Bowl-Landschaft Skatepark Bergmillergasse	97
http://www.freestyle-spots.de/oesterreich/goodlands-skatepark-huetteldorf/ (Zugriff am 12.3.2013)	
Abbildung 12: Pyramide	97
http://www.pelhamweb.com/skatepark/photos2/IMG_0014.JPG (Zugriff am 12.3.2013)	
Abbildung 13: Spine-Ramp	98
http://www.larslaj.com.au/product/spine--ramp/204 (Zugriff am 12.3.2013)	
Abbildung 14: Jump-Ramp	98
http://www.iou-ramps.com/encyclopedia.php?id=48 (Zugriff am 12.3.2013)	
Abbildung 15: Wheelie-Box	98
http://www.skaten-basel.ch/site.php?view=messeplatz_info (Zugriff am 12.3.2013)	
Abbildung 16: Street-Skate Bereich	99
http://www.mauicounty.gov/facilities.aspx?page=detail&RID=322 (Zugriff am 12.3.2013)	

Internet-Quelle

<http://www.wien.gv.at/freizeit/sportamt/sportstaetten/anlagen/jugendsport/skatepark.html>

(Letzter Zugriff am 18. Mai 2012)

Curriculum Vitae

Ausbildung:

1990 - 1992:	Volksschule, Lutherschule, 1180 Wien
1992 – 1995:	Wiener Sängerknaben, Obere Augartenstr. 1c, 1020 Wien
1995 – 1997:	Realgymnasium, Schopenhauerstraße 49, 1140 Wien
1997 – 2003:	Sportrealgymnasium, Astgasse 6, 1140 Wien; Matura im Juni 2003 bestanden
2003 - 2004:	Österreichisches Bundesheer
2005 – 2010:	Bakkalaureat Studium Sportmanagementstudium, Universität Wien
2010 - 2013:	Magisterstudium „Sportwissenschaft“, Universität Wien

Berufliche Erfahrung:

2001-2007:	Diverse Ferialpraktika
2004-2008:	Fallweise Snowboardlehrertätigkeit in Skischule und auf Schulskikursen
2009-2011:	Projektteam Mitarbeit Podersdorf Surf World Cup
2008:	Februar bis Juli Praktikum bei Blue Tomato im Bereich: Marketing und Kommunikation
2009-2010:	Produktendfertigung Odelga GmbH
2009-2010:	Sales assistent bei Burton Snowboards
Seit 2010:	Sales assistent bei Blue Tomato Shop Wien

Erklärung

Ich erkläre hiermit, dass ich die vorliegende Magisterarbeit selbstständig und ohne fremde Hilfe verfasst, keine anderen als die angegebenen Quellen und Hilfsmittel verwendet, und die den Quellen wörtlich oder inhaltlich entnommenen Stellen als solche kenntlich gemacht habe. Die Arbeit wurde desweiteren weder an anderen Instituten bzw. für andere Lehrveranstaltungen, noch einer anderen Person als der Ihren vorgelegt.

Wien, am

Stefan Karlsreiter