

Alles beliebig? Zur identitätsstiftenden Praxis jugendkultureller Stilisierung in der Skaterszene

Parzer, Michael

Veröffentlichungsversion / Published Version

Zeitschriftenartikel / journal article

Empfohlene Zitierung / Suggested Citation:

Parzer, M. (2005). Alles beliebig? Zur identitätsstiftenden Praxis jugendkultureller Stilisierung in der Skaterszene. *SWS-Rundschau*, 45(2), 241-265. <https://nbn-resolving.org/urn:nbn:de:0168-ssoar-164892>

Nutzungsbedingungen:

Dieser Text wird unter einer Deposit-Lizenz (Keine Weiterverbreitung - keine Bearbeitung) zur Verfügung gestellt. Gewährt wird ein nicht exklusives, nicht übertragbares, persönliches und beschränktes Recht auf Nutzung dieses Dokuments. Dieses Dokument ist ausschließlich für den persönlichen, nicht-kommerziellen Gebrauch bestimmt. Auf sämtlichen Kopien dieses Dokuments müssen alle Urheberrechtshinweise und sonstigen Hinweise auf gesetzlichen Schutz beibehalten werden. Sie dürfen dieses Dokument nicht in irgendeiner Weise abändern, noch dürfen Sie dieses Dokument für öffentliche oder kommerzielle Zwecke vervielfältigen, öffentlich ausstellen, aufführen, vertreiben oder anderweitig nutzen.

Mit der Verwendung dieses Dokuments erkennen Sie die Nutzungsbedingungen an.

Terms of use:

This document is made available under Deposit Licence (No Redistribution - no modifications). We grant a non-exclusive, non-transferable, individual and limited right to using this document. This document is solely intended for your personal, non-commercial use. All of the copies of this documents must retain all copyright information and other information regarding legal protection. You are not allowed to alter this document in any way, to copy it for public or commercial purposes, to exhibit the document in public, to perform, distribute or otherwise use the document in public.

By using this particular document, you accept the above-stated conditions of use.

Alles beliebig?

Zur identitätsstiftenden Praxis jugendkultureller Stilisierung in der Skaterszene

Michael Parzer (Wien)

Angesichts zunehmender Pluralisierung und Heterogenität jugendkultureller Stile zu Beginn des 21. Jahrhunderts beschäftigt sich der Beitrag mit Prozessen der Identitätsstiftung in Jugendszenen. Theoretischer Ausgangspunkt ist die Gegenüberstellung zweier unterschiedlicher Positionen der Jugendkulturforschung: Die Subkulturtheorie der britischen Cultural Studies sieht Jugendkulturen als kohärente Gebilde, dagegen diagnostizieren postmoderne Ansätze eine zunehmende Beliebigkeit jugendkultureller Stilisierung. Dabei bleibt die Frage ungeklärt, wie kollektive Sinnstiftung überhaupt möglich ist.

Am Beispiel der Skaterszene wird gezeigt, wie innerhalb einer postmodernen Jugendszene mit der wachsenden Vielfalt jugendkultureller Angebote umgegangen wird und welche Folgen sich daraus für die Identitätsstiftung ergeben. Die Ergebnisse einer im Sommer 2003 durchgeführten qualitativen Untersuchung geben Aufschluss über jene Mechanismen, die in einem gemeinsamen Erfahrungsraum der Jugendlichen ein Zusammengehörigkeitsgefühl entstehen lassen und eine Orientierung in einer immer unüberschaubareren jugendkulturellen Landschaft gewährleisten.

1. Einleitung

Punks, HipHopper, Graffiti-Sprayers, Technos, Raver, New-Age Hippies, Gothics, Grufftis, Skinheads, Psychobillys, Rockabillys, Computer-Freaks, Skateboarder, etc.: In seiner Bestandsaufnahme jugendkultureller Stile an der Wende vom 20. zum 21. Jahrhundert beschreibt Wilfried Ferchhoff (1999) insgesamt 29 verschiedene jugendliche Lebensstile. Während in den 1950er- und 1960er-Jahren nur einige wenige Jugendkulturen das Feld jugendlicher Stilschöpfung prägten, ist es heutzutage angesichts der Vielzahl unterschiedlicher Lebensstile im Jugendalter nahezu unmöglich, den Überblick zu bewahren. Darüber hinaus sind an die Stelle relativ homogener und markanter Jugend(sub-)kulturen relativ lose Jugend- und Freizeitszenen getreten, die durch zunehmende Offenheit, Schnelllebigkeit und vor allem Heterogenität charakterisiert werden.

Die voranschreitende Ausdifferenzierung und Pluralisierung jugendkultureller Stile sind das Resultat weit reichender gesellschaftlicher Veränderungen im letzten Drittel des 20. Jahrhunderts: Die Transformation der traditionellen Klassen- zur Individualisierungsgesellschaft (Beck 1986, Schulze 1992) eröffnet(e) Möglichkeiten individueller Lebensgestaltung jenseits von Klasse, Schicht oder Herkunftsmilieu; die internationale Verbreitung kultureller Praktiken durch deren Herauslösung aus lokalen Kontexten (siehe u. a. Robertson 1992) sowie ein tief greifender Wandel der Kommunikationstech-

nologien (siehe u. a. Smudits 2002) führ(t)en zu neuen Formen der Verfügbarkeit, Aneignung und Modifikation jugendlicher Stilformen. Verstärkt wird dieser Prozess durch eine global agierende Kulturindustrie, deren zunehmendes Angebot an unterschiedlichen Musikstilen, Outfits und Accessoires eine bedeutende Rolle im jugendkulturellen Stilbildungsprozess spielt.

Vor dem Hintergrund dieser Beobachtungen verwundert es nicht, wenn in der neueren Jugendkulturforschung die Zusammenhänge zwischen jugendlicher Stilisierung und jugendkultureller Identität neu überdacht werden: Während in den berühmten Jugendkulturstudien der Cultural Studies (Hall/ Jefferson 1976, Willis 1981, Hebdige 1983, siehe dazu Kap. 2.1) von jugendlicher Stilbildung als zentrales Element jugend- und subkultureller Identitätsstiftung ausgegangen wurde, stellt die neuere, vor allem postmodern geprägte Jugendkulturforschung (siehe dazu Kap. 2.2) die Frage, ob es denn angesichts zunehmender Pluralisierung und Heterogenität von jugendkulturellen Angeboten überhaupt noch so etwas wie stabile Identitäten geben kann. Die Rede ist von »Patchworkjugend« (Ferchhoff 1999), »Szene-Surfing« (Heinzlmaier 1998a) sowie von »fragilen Bastel- und Instant-Identitäten« (Ferchhoff/ Dewe 1991). Postmoderne JugendforscherInnen sehen die jugendkulturelle Landschaft an der Jahrtausendwende als »Szenemix von postalternativen, patchworkartigen jugendkulturellen Lesearten« (Ferchhoff 1999, 95); Jugendkulturen werden als postmoderne Konglomerate beliebiger Stilselektionen interpretiert, in denen »eine Art fröhlich-referenzloses Nomadentum ... zum vitalen Lebensprinzip« (Ferchhoff/ Dewe 1991, 188) geworden sei.

Wenngleich zahlreiche theoretische Studien zum Problem der Identitätsstiftung in Jugendkulturen Stellung nehmen, gibt es kaum empirische Untersuchungen, die sich mit den Fragen jugendkultureller Identität in der Praxis auseinandersetzen. Ausgehend von einer kritischen Betrachtungsweise postmoderner Identitätskonzepte beschäftigt sich der vorliegende Beitrag mit jenen Prozessen in Jugendkulturen, die für das (Fort-)Bestehen bestimmter jugendkultureller Praktiken von Bedeutung sind: Am Beispiel der Skaterszene soll aufgezeigt werden, welche Mechanismen in einer pluralisierten, durch kulturelle Vielfalt geprägten Gesellschaft für die Herstellung von Zusammengehörigkeitsgefühl in einer gegenwärtigen Jugendszene verantwortlich sind. Anhand von Ergebnissen einer im Rahmen meiner Diplomarbeit im Sommer 2003 durchgeführten Feldforschung sollen folgende Fragen beantwortet werden:

1. Welche kommerziell verfügbaren Ausdrucksmittel bilden den Ausgangspunkt für jugendkulturelle Stilisierung in der Skaterszene?
2. Welche Aspekte sind jenseits dieser materiellen »Bausteine« für die Szene wichtig? Gibt es gemeinsame Orientierungen, die für die Identitätsstiftung von Bedeutung sind? Und wenn ja – wie manifestieren sich diese Orientierungen in der jugendkulturellen Praxis?
3. Wie wird innerhalb der Skaterszene mit zunehmender Heterogenität und Pluralisierung in der jugendkulturellen Landschaft umgegangen, und welche Konsequenzen ergeben sich daraus für die Identitätsstiftung in dieser Jugendszene?

Zunächst soll versucht werden, anhand der Entwicklung der Jugendkulturforschung der letzten vierzig Jahre den theoretischen Hintergrund der hier vorgelegten Fragestel-

lung kurz zu skizzieren. Im Anschluss geht es darum, den Gegenstand der Forschung, die Skaterszene, näher zu beschreiben. Einer kurzen Darstellung der empirischen Herangehensweise, die sich an Ralf Bohnsacks dokumentarischer Methode orientiert, folgt die Präsentation der wichtigsten Ergebnisse.

2. Von der Jugend(sub-)kultur zur Szene

2.1 *Die Jugendkulturforschung am Centre for Contemporary Cultural Studies: Jugendkultureller Stil und Identität*

Unter »Cultural Studies« wird eine trans- und interdisziplinäre, mittlerweile international rezipierte Variante kulturwissenschaftlicher Forschung verstanden, in deren Mittelpunkt die Analyse gegenwärtiger Popularkultur steht. Im Zuge der Beschäftigung mit englischen Jugendsubkulturen in den 1970er-Jahren wurde im Umkreis des Centre for Contemporary Cultural Studies (CCCS) im britischen Birmingham eine neue Konzeption der Jugendkulturforschung entwickelt: Im Gegensatz zu Ansätzen, die das Phänomen »Jugendkultur« entweder alters- bzw. generationenspezifisch zu erklären versuchten (wie etwa der Strukturfunktionalismus, siehe u. a. Tenbruck 1962, Eisenstadt 1965) oder Subkulturen mit Hilfe soziologischer Theorien zu abweichendem Verhalten erschließen wollten (so etwa die Chicagoer Schule, siehe u. a. Cohen 1961), war für die CCCS-ForscherInnen die »soziale Klasse« von zentraler Bedeutung für die Analyse sub- und jugendkultureller Praxis. Die wesentliche Frage lautete, wie gemeinsame gesellschaftliche Erfahrungen von Jugendlichen bestimmter Klassen kollektiv als Freizeitstile zum Ausdruck gebracht werden (Murdock/ McCron 1979, 25). Besonderes Augenmerk wurde in diesem Zusammenhang auf das politische Widerstandspotenzial der jeweiligen Jugendsubkulturen gelegt. Subkulturelle Verhaltensweisen wurden nicht bloß als Ausdruck von Widersprüchen und Spannungen in der modernen Gesellschaft, sondern als innovative und direkte Kritik an der Gesellschaft interpretiert (siehe dazu v. a. Willis 1979, Willis 1981, Hebdige 1983).

Zentrales Charakteristikum der Cultural Studies ist eine kulturalistische Perspektive, die gegen Ende der 1950er-Jahre als Antwort auf die in England vorherrschende konservative Kulturkritik entstand. Der bis dahin im kulturwissenschaftlichen Diskurs dominierenden Auffassung lag die Annahme zugrunde, dass Kultur die Sache einer moralisch überlegenen Minderheit sei und vor einem zunehmenden Verfall durch die Massenkultur bewahrt werden müsse. Als Opposition gegenüber dieser elitären Kulturkonzeption wurde unter Einfluss marxistischer Ideen sowie poststrukturalistischer Theorien eine Perspektive entwickelt, in der die gesellschaftliche Bestimmung von Kultur im Schnittfeld von Alltag und Macht im Mittelpunkt stehen sollte (siehe v. a. Williams 1958).

Vor diesem Hintergrund richtete sich der Fokus der JugendkulturforscherInnen am CCCS auf alltägliche, bisher von der Wissenschaft weit gehend marginalisierte Praktiken von Jugendlichen. Dabei wurden die Jugendlichen nicht als passive, von der Kulturindustrie manipulierte KonsumentInnen betrachtet, sondern als aktive, produktive und vor allem kreative RezipientInnen von Kultur und deren Waren. Von besonderer Bedeutung ist in diesem Zusammenhang das am CCCS entwickelte Stilkonzept

(Clarke 1979, Clarke et al. 1979, Willis 1981, Hebdige 1983). Als Stil bezeichneten John Clarke et al. »die aktive Organisation von Objekten mit Aktivitäten und Ansichten, welche eine organisierte Gruppen-Identität in Form einer kohärenten und eigenständigen Daseinsweise in der Welt produzieren« (Clarke et al. 1979, 104–105). Im Vordergrund der Analyse stand der jugendkulturelle Stilbildungsprozess hinsichtlich seiner Bedeutung für die Identitätsstiftung: Musik, Kleidung, Accessoires, aber auch Einstellungen und Verhaltensweisen wurden als kohärente Elemente eines Jugendstils begriffen, die in »homologer« Beziehung zueinander stehen.

Paul Willis (1981) prägte den ursprünglich aus der Anthropologie stammenden Begriff »Homologie«, um auf bedeutsame Zusammenhänge zwischen der potenziellen Bedeutung der ausgewählten Stilelemente und den spezifischen Wertvorstellungen und Interessen der Jugendlichen hinzuweisen. Die zentrale These lautete, dass die Aneignung bestimmter jugendkultureller Ausdrucksmittel keineswegs zufällig oder willkürlich geschehe, sondern einem den spezifischen Grunddispositionen der sozialen Gruppe entsprechenden Muster folge. Diese »symbolische Stimmigkeit zwischen den Werten und dem Lebensstil einer Gruppe« (Hebdige 1983, 105) mache Jugendkulturen zu »fest abgegrenzten Entitäten« (Clarke et al. 1979, 108), deren Funktion in der Aufrechterhaltung einer spezifischen Gruppenidentität gesehen wurde.

2.2 Postmoderne Jugendkulturforschung: Stilpluralismus und Augenblicksidentitäten

Seit Ende der 1980er-Jahre plädiert eine vor allem im deutschsprachigen Raum angesiedelte Jugendkulturforschung unter Einfluss von Individualisierungstheorie und postmodernen Zeitdiagnosen für eine neue Konzeption ihres Gegenstandes: Enttraditionalisierung, Individualisierung, Pluralisierung und Globalisierung würden einen Strukturwandel der Jugend bedingen, der ein »Abschiednehmen vom Jugendsubkulturbegriff« (Ferchhoff 1990, 10) nahe lege.¹

„Jenseits von Klasse und Schicht« lautet die Gesellschaftsdiagnose des deutschen Soziologen Ulrich Beck (1986), der mit seiner Individualisierungstheorie eine neue Ära der soziologischen Lebensstilforschung einleitete. Im Zentrum von Becks Überlegungen steht die These der allmählichen Auflösung der Klassengesellschaft: An die Stelle kollektiver und traditioneller Orientierungsmuster, klassen- und schichtspezifischer

1 Im Gegensatz zur CCCS-Jugendkulturforschung handelt es sich bei postmoderner Jugendkulturforschung weder um einen homogenen Forschungsansatz noch um eine personell klar abgegrenzte ForscherInnengemeinschaft, sondern vielmehr um eine Vielzahl unterschiedlicher Herangehensweisen an das Phänomen Jugendkultur. Im Rahmen dieses Beitrags sollen unter dem Begriff »postmoderne Jugendkulturforschung« jene den gegenwärtigen wissenschaftlichen Diskurs prägenden Forschungsrichtungen verstanden werden, deren Kritik an den Jugendkulturstudien des CCCS in erster Linie auf postmodernen Theorien beruht. Vor dem Hintergrund von Jean-François Lyotards Diagnose vom Zusammenbruch der großen Ideologien sowie vom Glaubwürdigkeitsverlust allumfassender Erklärungsmodelle (Lyotard 1985) richtet sich diese Kritik gegen eine Überbetonung des politisch subversiven Charakters jugendkultureller Formationen sowie gegen die Vorstellung von Jugendkulturen als klar abgegrenzte und homogene Teilkulturen der Gesellschaft (siehe u. a. Vascovics 1989, Ferchhoff/ Dewe 1991, Helpser 1991, Baacke/ Ferchhoff 1995, Ferchhoff/ Neubauer 1997).

Handlungsschemata und vorgegebener Biographie-Muster seien individuell zu gestaltende Lebensläufe bzw. wählbare »Bausätze biographischer Kombinationsmöglichkeiten« (ebd., 217) getreten. Während in der traditionellen Klassengesellschaft Identität vor allem über das soziale Herkunftsmilieu, die Erwerbsarbeit und gesellschaftliche Institutionen hergestellt wurde, seien für den Menschen der »individualisierten Nachklassengesellschaft« (ebd., 158) ein selbstreflexives Infragestellen des eigenen Lebensweges sowie die Suche nach der eigenen Identität kennzeichnend. Parallel zu dieser individualisierungstheoretischen Gesellschaftsbeschreibung etablierte sich in den 1980er-Jahren eine postmoderne Denktradition, die angesichts zunehmender Heterogenität der sozialen und kulturellen Verhältnisse ein Überdenken bisher gültiger Identitätsmodelle fordert(e). Im postmodernen Diskurs ist nicht zuletzt die Rede von der Destruktion der traditionellen Subjektkonzeption (Helpser 1991, 22). Infolge zunehmender Differenzierung von Lebenslagen und der Entstehung von »... heterogenen, ambivalenten, viel- und mehrdeutigen, uneinheitlich-fragmentierten, dezentrierten, ironisch-hedonistischen und vor allem utopieskeptischen Kulturen der Lebensführung« (Ferchhoff/ Neubauer 1997, 7) werde das Subjekt der Postmoderne zum »Konstrukteur seiner patchwork-orientierten Bastelbiographie« (ebd., 8). Identität entstehe durch eine Vielzahl an unterschiedlichen, temporären und wechselbaren Zugehörigkeiten:

»Man kann an verschiedenen Lebensmöglichkeiten und Stilen partizipieren und sich in einer Pluralität von alltäglichen Lebenswelten aufhalten. Es ist kein Sich-Festlegen auf etwas Ganzes, auf eine Identität, sondern ein Sich-Verlieren und Verwandeln in immer neue Identifikationen...« (Ferchhoff/ Dewe 1991, 186).

Über den schwindenden Zusammenhang zwischen Jugendkultur und Sozialstruktur herrscht weit gehend Konsens: Jugendkulturelle Praktiken können kaum noch als Produkt bestimmter Klassenlagen gesehen werden. Darüber hinaus ist auch die Interpretation von Jugendkultur als Widerstand problematisch geworden: Es stellt sich die Frage, ob die von den Cultural Studies diagnostizierte kulturelle Hegemonie der bürgerlichen Kultur im Zuge fortschreitender Verschmelzung von sogenannter »Hoch«- und »Populärkultur« überhaupt noch als Bezugspunkt subkultureller Abgrenzungsmechanismen dienen kann. Neue Terminologien wie »Jugendzene« (Baacke 1987), »Freizeit-Stile« (Vollbrecht 1995), »Proto-Gemeinschaften«² (Willis 1991) oder »Neo-Tribes«³ (Bennett 1999) treten an die Stelle des traditionellen Subkulturbegriffs. Die Vorstellung von jugendkulturellen Ausdrucksformen als relativ labile, heterogene und zeitlich begrenzte Kommunikationsgemeinschaften sind Versuche, der Pluralisierung jugendkultureller Stile gerecht zu werden. Die neue Diagnose lautet Pluralismus und Heterogenität, Offenheit und Unverbindlichkeit. Die Rede ist von »Crossover«, »Szene-Mix«, »Surfing- und Sampling-Mentalität« (Großegger/ Heinzlmaier 1999) sowie von »Patchwork- und

2 Unter »Proto-Gemeinschaften« versteht Paul Willis potenzielle Kommunikationsgemeinschaften, die nicht auf Basis bewusster Zielsetzung (z. B. ein politisches Anliegen), sondern spontan, zufällig oder aufgrund temporär geteilter Interessen entstehen (Willis 1991, 175).

3 In Anlehnung an Michel Maffesoli (1996) Konzept des Tribalismus verwendet Andy Bennett den Begriff »Neo-Tribes«, um die labilen Grenzen sowie die ständigen Veränderungen in gegenwärtigen Jugendzenen zu verdeutlichen (Bennett 1999).

Augenblicksidentitäten« (Ferchhoff/ Neubauer 1997). Diese Terminologien implizieren eine Absage an das Homologiekonzept der Jugendkulturforschung der Cultural Studies: An die Stelle »homologer« Beziehungen seien Beliebigkeit und Willkür jugendkultureller Stilisierungen getreten.

Diese Kritik an dem in vielerlei Hinsicht als überholt geltenden CCCS-Modell darf nicht über einige blinde Flecken der neueren Jugendkulturforschung hinwegtäuschen: Indem Jugendszenen als brüchige, relativ offene und heterogene Konglomerate mehr oder weniger beliebig ausgewählter sowie kommerziell und medial vermittelter Stilelemente gesehen werden, bleibt nämlich eine wesentliche Frage unbeantwortet: Wie konstituieren sich Jugendszenen am Beginn des 21. Jahrhunderts, wenn weder Kontinuitäten und Verbindlichkeiten noch klar definierte Referenzpunkte innerhalb einer Szene existieren? Wie sind Identitätsstiftung und die Herstellung von Zusammengehörigkeitsgefühl angesichts zunehmender Willkür jugendkultureller Stilelemente, »Szene-Surfing« und immer kürzer werdender Halbwertszeiten überhaupt möglich? Oder auch anders gefragt: Welche (vielleicht neuen) Formen jugendkultureller Identitätsstiftung treten in gegenwärtigen Jugendszenen in Kraft? Welche neuen Mechanismen sind für die Gewährleistung von Identifikation verantwortlich und sichern längerfristig Bestand?

3. Der Gegenstand der Forschung: Die Skaterszene

Skateboarden als Sportart ist keine neue Erscheinung. Gegen Ende der 1950er-Jahre entstand zunächst in Kalifornien das »Sidewalksurfing«, eine Kombination von Surfen und Rollschuhfahren entlang der Strandpromenaden (Böhm/ Rieger 1990, 8). Die rasche Verbreitung dieser neuen Sportart stand am Anfang einer von Höhen und Tiefen geprägten Geschichte des Skateboardens (siehe dazu u. a. Brooke 1999). Mittlerweile hat sich Skateboarden als eine weit über die sportliche Aktivität hinausgehende Freizeitbeschäftigung jugendlicher etabliert. Als »Funsport«⁴ zählt Skateboarden zu den Erlebnissportarten; als eine Kombination von Bewegung und Lifestyle konstituiert Skateboarden eine Themenwelt aus Dress-Codes⁵, Musikpräferenzen und posttraditionalen Werthaltungen (Heinzlmaier 1998b, 135). Zu den wichtigsten »Erkennungsmerkmalen« der Skaterszene zählen neben dem Skateboard das spezifische Outfit, die Präferenz bestimmter Musikstile, die Verwendung eines für Außenstehende oft unverständlichen Fachjargons sowie das Skateboard Fahren auf öffentlichen Plätzen.

Die Skaterszene ist relativ groß und vermutlich noch im Wachsen begriffen. Das Einstiegsalter liegt bei ca. 12 bis 13 Jahren, die Mehrheit der Skateboarder⁶ findet sich bei

4 Zu den wichtigsten Funsportarten zählen neben Skateboarden v. a. Bicycle Moto Cross (BMX), Snowboarden und Inline-Skaten.

5 Unter Dress-Codes wird ein bestimmtes, szeneinternes Wissen über spezifische Kleidungsrichtlinien bzw. -vorschriften verstanden. Mittels Kleidung und modischer Accessoires demonstrieren die Skateboarder Zugehörigkeit zur Szene.

6 Im Laufe dieser Arbeit wird, wenn von Skateboardern die Rede ist, lediglich die männliche Form verwendet – eine geschlechtern neutrale Schreibweise würde darüber hinwegtäuschen, dass es sich bei der Skaterszene um eine stark männlich dominierte Szene handelt.

den 15- bis 18-Jährigen; die »Altersgrenze« ist mit ca. 25 Jahren erreicht (Hitzler et al. 2001, 86). Im Vergleich zu anderen Funsportarten zeichnet sich Skateboarden vor allem durch seine jugendspezifischen Charakteristika aus: Während etwa Snowboarden und Inline-Skaten kaum eine Altersgrenze kennen, wird Skateboarden fast ausschließlich von Jugendlichen betrieben. Weder Milieuzugehörigkeit noch ethnische Herkunft oder Religion beeinflussen die Ausübung dieser Sportart (Borden 2001, 140). Es fällt allerdings auf, dass es sich um eine stark männlich dominierte Szene handelt.

4. Bemerkungen zur Methode

4.1 *Methodologie*

Eine ethnographische Perspektive bildete den Ausgangspunkt der empirischen Annäherung an die Skaterszene. Als grundlegende Herangehensweise wurde die dokumentarische Methode nach Ralf Bohnsack gewählt (Bohnsack 1999, Bohnsack et al. 2001, Friebertshäuser et al. 2002). Diese Methode versteht sich als ein rekonstruktives⁷ Interpretationsverfahren, mit dem die so genannten »kollektiven Orientierungen« der AkteurInnen erklärt werden sollen. Unter diesen »kollektiven Orientierungen« versteht Bohnsack jenes kontextspezifische, den AkteurInnen selbst meist unbewusste Wissen, das die Grundlage eines »konjunktiven Erfahrungsraumes« – also einer geteilten Alltagspraxis – bildet. Die Beobachtung dieser Alltagspraxis sowie kollektive Erzählungen und Beschreibungen der AkteurInnen eröffnen einen Zugang zu jenen gemeinsamen Wissensbeständen, die für die AkteurInnen in einem bestimmten Feld handlungsleitend sind.

Als Datenauswertungsverfahren bietet die dokumentarische Methode die Möglichkeit einer über den Rahmen der Deskription hinausreichenden Analyse jugendkultureller Praktiken. Ziel ist es, das quasi intuitive Wissen der AkteurInnen sichtbar zu machen, auf dessen Basis sich jugendkulturelle Formationen konstituieren.

4.2 *Datenerhebung und -auswertung*

Insgesamt wurden im Zeitraum von Mai bis August 2003 sechs Gruppendiskussionen mit aktiven Skateboardern durchgeführt. Ziel war es, mithilfe einer relativ offen gehaltenen Einstiegsfrage einen möglichst selbstläufigen Diskurs hervorzurufen, innerhalb dessen die Jugendlichen über sich und ihre Identifikation mit der Skaterszene erzählen. Die Diskussionen wurden an unterschiedlichen Plätzen in Oberösterreich und Wien abgehalten, mittels MiniDisc-Player aufgezeichnet und transkribiert. Teilnehmende Beobachtungen fanden an offiziellen und inoffiziellen Skaterplätzen sowie im Rahmen eines Wettbewerbs in Linz (OÖ) statt. Die Auswertung der Transkripte der Gruppendiskussionen orientierte sich an Ralf Bohnsacks Vorgangsweise der dokumentarischen Methode (Bohnsack 1999).

7 Der Begriff »Rekonstruktion« bezieht sich in erster Linie auf das Verständnis von Interpretation im Sinne sozialwissenschaftlicher Hermeneutik. Die im Feld erworbenen Daten sind immer bereits vorinterpretiert: »Der Sozialwissenschaftler entwirft Konstruktionen ›zweiter Ordnung‹, Diese sind ... kontrollierte, methodisch überprüfte und überprüfbare, verstehende Rekonstruktionen der Konstruktionen ›erster Ordnung‹« (Hitzler/ Honer 1997, 7–8).

4.3 Fallauswahl und Stichprobe

An Stelle eines vorgefertigten Auswahlverfahrens wurde die Stichprobe in Anlehnung an das aus der »grounded theory« stammende Konzept des »theoretischen Samplings« (Strauss 1996, 70–71) erst im Laufe der Feldarbeit festgelegt. Welche Dimensionen die Variation eines Feldes bestimmen, kann letztendlich am besten im Feld selbst herausgefunden werden. Während der Erkundung der Skaterszene ergaben sich im Zuge der ersten Datenerhebungsphase folgende Dimensionen: jung – alt, amateurhaft – professionell, Stadt – Land, HipHop-Präferenz – Punk-Präferenz. Dies soll im Folgenden näher erläutert werden. Der Fokus der Untersuchung richtete sich auf die oberösterreichische Skaterszene im Großraum Pregarten, Wartberg und Hagenberg.⁸

Während der ersten Gruppendiskussionen zeigte sich, dass diese Szene aus »drei Generationen« besteht: den »Pionieren« (heute 21- bis 24-Jährige, die bereits als Zehnjährige als erste im Ort zu skateboarden begonnen hatten), den »Etablierten« (17- bis 21-Jährige, die am häufigsten Skateboard fahren) und schließlich den »Newcomern« (13- bis 16-Jährige, die den »Etablierten« nacheifern und fast jeden Tag im Skatepark verbringen). Eine weitere Differenzierung bezieht sich auf die Selbst- und Fremdeinschätzung des Könnens: Unterschieden wird zwischen Skateboarden »nur zum Spaß« und der professionellen Ausübung dieses Sports. Letztere kann schließlich durch häufige Teilnahme an Skater-Contests⁹ bestimmt werden. Eine andere Unterscheidungsdimension betrifft den Musikgeschmack: In einigen Gruppen dominiert die Bevorzugung von Punk, während in anderen eher HipHop den Ton angibt.

Zusätzlich wurden Gruppendiskussionen mit zwei Wiener Skateboardcliquen durchgeführt. Mithilfe eines schriftlichen Fragebogens wurden im Anschluss an die Gruppendiskussionen wichtige soziodemographische Daten erhoben. Die folgenden Tabellen sollen über die Zusammensetzung der ausschließlich männliche Jugendliche umfassenden Stichprobe Aufschluss geben.

Tabelle 1: Soziodemographische Zusammensetzung der befragten Skateboarder

Alter	Anzahl der Teilnehmer
unter 13	3
13–16	11
17–20	10
21–24	4
Gesamt	28

8 Als drei eng aneinander grenzende, etwa 20 km nordöstlich von Linz gelegene Gemeinden mit insgesamt über 9.000 EinwohnerInnen und einer Gesamtfläche von ca. 60 km² bilden Wartberg ob der Aist, Pregarten und Hagenberg eine Art »ländliches Ballungszentrum« im oberösterreichischen Bezirk Freistadt.

9 Skater-Contests sind Wettbewerbe, an denen Skateboarder aus verschiedenen Orten, Bundesländern oder auch Nationen teilnehmen und gegeneinander antreten. Die Teilnehmer stellen ihre Fähigkeiten am Skateboard zur Schau, um sich mit anderen Skateboardern zu messen. Von besonderer Bedeutung ist der »Event-Charakter« dieser Wettbewerbe, bei denen vor allem Musik eine wichtige Rolle spielt.

Tabelle 2: Soziodemographische Zusammensetzung der befragten Skateboarder

Ausbildung/Beruf	Anzahl der Teilnehmer
Lehre	2
Polytechnikum	1
Hauptschule	6
BHS	4
AHS	10
Berufstätig	4
Arbeitslos	1
Gesamt	28

4.4 Feldzugang

Die Kontaktaufnahme erfolgte direkt in den Skateparks sowie an inoffiziellen Skaterplätzen. Dies ermöglichte einerseits eine lockere, ungezwungene Atmosphäre, zum anderen ergab sich dort die Gelegenheit für teilnehmende Beobachtung am wichtigsten Kristallisationspunkt der Szene. Meistens genügte es, einen der skateboardenden Jugendlichen zu fragen, ob er und seine Freunde Lust hätten, an einer Diskussion zum Thema Skateboarden teilzunehmen. Dem angesprochenen Skateboarder gelang es sogleich, seine Kollegen zu versammeln, um ihnen mein Anliegen zu schildern. Der Diskussion stand damit nichts mehr im Weg. Die Reaktionen auf diese »Feldinterventionen« reichten von anfänglicher Skepsis über Verwunderung bis hin zu großem Interesse und hoher Auskunftsbereitschaft.

5. Ergebnisse: Jugendkulturelle Stilisierung in der Skaterszene

Die nachfolgende Präsentation der Ergebnisse besteht aus drei Teilen: Im ersten Abschnitt (Kap. 5.1) werden zunächst jene von der Kulturindustrie vorgefertigten (und medial verbreiteten) Stilelemente beschrieben, die für die Skaterszene typisch sind. Dazu zählen in erster Linie das Skateboard, das skaterspezifische Outfit und bestimmte Stilrichtungen der Populärmusik: Ein breites Spektrum verschiedener Dress-Codes und Musikgenres bildet ein buntes Repertoire an unterschiedlichen populärkulturellen Bausteinen, aus denen der Skaterstil kreiert wird.

Allerdings besteht eine Jugendszene nicht nur aus bestimmten »greifbaren« Stilelementen, sondern es gibt auch mehrere gruppenspezifische Orientierungen, die für die Konstitution eines jugendkulturellen Stils besonders wichtig sind. Um diese in Anlehnung an Ralf Bohnsack (1999) als »kollektive Orientierungen« bezeichneten Mechanismen jugendkultureller Identitätsstiftung geht es im zweiten Abschnitt (Kap. 5.2).

Der dritte Teil (Kap. 5.3) behandelt schließlich Differenzierungen *innerhalb* der Skaterszene. Zunehmende Pluralisierung und Heterogenität in der Szene erfordern Mechanismen der Komplexitätsreduktion. Eine besondere Rolle spielen dabei die Skatercliquen: In lokalen Peer-Groups werden aus dem der Szene zur Verfügung stehenden

Repertoire an Stilelementen bestimmte Ausdrucksmittel selektiert, gruppenspezifisch angeeignet und den eigenen Bedürfnissen angepasst. Beachtenswert ist die daraus resultierende »szeneinterne« oder »intrajugendkulturelle« (Schmidt/ Neumann-Braun 2003, 253) Distinktion. Darunter werden jene Abgrenzungsdynamiken verstanden, die innerhalb einer Szene bzw. zwischen Peer-Groups derselben Szene stattfinden. Die breite Palette unterschiedlicher Stilvariationen ermöglicht gruppenspezifische Differenzierungs- und Distinktionsstrategien innerhalb der Skaterszene.

5.1 *Stilelemente in der Skaterszene*

Zu den typischen Stilelementen zählen das Skateboard, die Musik und das Outfit. Es handelt sich dabei um zentrale Bestandteile der Skaterwelt, ohne welche die Szene als solche nicht mehr funktionieren könnte. Im Folgenden sollen diese Stilelemente und deren jeweilige Ausprägungen näher erläutert werden.

5.1.1 *Das Skateboard: Zentrales Element der Skaterszene*

Das Skateboard ist das wichtigste Element der Skaterszene, es bildet den »dominanten Code« des Skaterstils. Darunter wird ein Schlüssel-Element verstanden, das den jeweiligen Jugendstil dominiert und ohne das der Stil seine zentrale Bedeutung verlieren würde (Smudits 1995, 38). Als zweckentfremdetes Transportmittel erfüllt es seine Aufgabe fast ausschließlich im Skatepark oder auf von den Jugendlichen selbst gewählten öffentlichen Plätzen.

Als solches ist das Skateboard auch nicht lediglich als Sportgerät zu verstehen, vielmehr steht es im Mittelpunkt eines jugendlichen Lebensstils mit bestimmten Dress-Codes, Musikpräferenzen und spezifischen Einstellungen. Als einziges tatsächlich »notwendiges« und darüber hinaus besonders teures Accessoire¹⁰ wird das Skateboard als eine Art persönliches »Heiligtum« behandelt. Wenngleich die beschränkte Haltbarkeit mit hohen Kosten verbunden ist, so wird hoher Verschleiß auch als Zeichen intensiven sportlichen Engagements gedeutet.¹¹

Die Körperlichkeit spielt in der Skateboardszene eine besondere Rolle, da Skateboard und Körper zu einer Einheit verschmelzen. Zentrales Ziel beim Fahren ist der permanente Kontakt zwischen Füßen und Brett. Die mit Skateboards verbundene Körperlichkeit birgt allerdings auch eine unter den Skateboardern oft thematisierte Ambivalenz: Denn der Skateboarder betrachtet sich als Artist, der nicht ungeachtet einer gewissen Eleganz seinen Körper beherrschen muss. Zugleich geht es aber darum, Stärke und Mut zu beweisen bzw. Aggressionen auszuleben. Darüber hinaus dient das Skateboard auch dem Transport bestimmter szenespezifischer »Messages«, die in unterschiedlichen Design-Codes auf der Unterseite des Skateboards zum Ausdruck kommen.

¹⁰ Der durchschnittliche Preis eines Skateboards liegt zwischen 80 und 120 Euro.

¹¹ Der Spitzenreiter unter den Gruppendiskussionsteilnehmern berichtete stolz von fünfzig »verbrauchten« Skateboards innerhalb eines Zeitraums von sechs Jahren.

5.1.2 Musik: »Wenn ich Skateboard fahr, hab ich auch so einen bestimmten Rhythmus im Kopf ...«¹²

Für die Skaterszene ist ein breites Spektrum unterschiedlicher Musikstile charakteristisch, das als »legitimes« Repertoire skaterspezifischer Musik verstanden werden kann: Vor allem Punkrock, Skatepunk und HipHop zählen zu gern gehörten Genres in der Szene. Abgelehnt hingegen werden fast alle Spielarten elektronischer Popmusik (vor allem Techno) sowie jene von den Skateboardern als »Mainstream« oder »Ö3-Musik« bezeichnete kommerzielle Populärmusik, die von einem besonders breiten Publikum konsumiert wird.

Punkrock entstand parallel zur englischen Punkszene 1976 und erlebte seinen Höhepunkt Ende der 1970er-Jahre. Diese Musik ist gekennzeichnet durch hohe Geschwindigkeit, gitarrenlastigen Sound, einfachen Gesang, treibendes Schlagzeug, einfache Songstrukturen und politische bzw. schockierende Texte. Als typische Punkrock-Bands gelten »The Sex Pistols«, »The Clash«, »The Damned«, »Sham 69« und »Ramones«. Für die Skaterszene von größerer Bedeutung als der »ursprüngliche« Punkrock war allerdings das von den USA ausgehende Punk-Revival Anfang der 1990er-Jahre (Heinzlmaier 1998c, 179). Bands wie »Offspring«, »Green Day« und »Rancid« eroberten ein Publikum, das mit der Jugendkultur Punk nicht mehr viel zu tun hatte. Im Zuge der Aneignung dieser Musik durch die Skaterszene entstand das Genre Skatepunk. Dabei handelt es sich weniger um ein von der Musikindustrie erfundenes Etikett zur Erschließung eines Gewinn versprechenden Skaterpublikums, als vielmehr um eine aus der Skaterszene selbst hervorgegangene Bezeichnung ihrer Musik. Typisch für Skatepunk sind Texte, die sich auf das Skateboarden oder Elemente der Skaterkultur beziehen, aber auch Musikvideos, in denen Skateboarder zu sehen sind. Beispiele für die ersten berühmten Skatepunkbands sind »Millencolin«, »NOFX«, »Lagwagon« und »Pennywise«. Neben Punkrock und Skatepunk gilt HipHop als der zweite wichtige Musikstil der gegenwärtigen Skaterszene. HipHop stammt ursprünglich aus New York. Dort wurde diese Musik gegen Ende der 1970er-Jahre zu einem wichtigen Ausdrucksmittel der benachteiligten schwarzen Bevölkerung. Im Laufe der 1980er-Jahre fand HipHop auf der ganzen Welt Verbreitung; als jugendlicher Lebensstil konstituiert HipHop eine vor allem in Großstädten lebendige Jugendszene, wozu neben dieser Musik auch Graffiti und Breakdance gehören. Im Zusammenhang mit der Skaterszene ist besonders bemerkenswert, dass nicht nur die Musik, sondern auch verschiedene andere Elemente der HipHop-Szene in die Skaterszene integriert wurden: Dazu zählen sowohl die Baggy-Pants¹³, Markenkleidung (und Markenbewusstsein) als auch bestimmte Design-Codes der mit HipHop eng verwandten Sprayer- und Graffiti-Szene.

12 Zitate aus den Gruppendiskussionen werden im Folgenden lediglich zu illustrativen Zwecken wiedergegeben. Die Textausschnitte wurden darüber hinaus ins Standarddeutsche übersetzt, um die Verständlichkeit zu gewährleisten.

13 »Baggy-Pants« ist die englische Bezeichnung für eine sehr weit geschnittene, ausgebeulte Hose, die zumeist ohne Gürtel getragen wird, wodurch der Schritt besonders tief, manchmal sogar zwischen den Knien hängt.

Musik ist keineswegs ein isoliertes Element in der Skaterszene, vielmehr ist sie in die unmittelbare (Fahr-)Praxis eingebettet. Oft haben die Skateboarder Walkman, Discman, MiniDisc- oder MP3-Player während des Skateboardens dabei. Es ist in der Szene sehr beliebt, mit einem leistungsstarken Autoradio und bei geöffneten Autotüren den gesamten Skatepark zu beschallen. Doch selbst wenn all diese technischen Hilfsmittel nicht zur Verfügung stehen, reicht es aus, wenn die Musik im »Kopf« dabei ist:

»Manchmal wenn ich Skateboard fahr, hab ich auch so einen bestimmten Rhythmus im Kopf, ich sing mir das Lied dann praktisch im Kopf vor« (2).¹⁴

Die Texte spielen eine relativ marginale Rolle, zumal deren Schnelligkeit (gilt sowohl für Punk als auch für HipHop) und Slang ein Verstehen meist ohnehin unmöglich machen. Sozialkritisches Engagement (HipHop) und No-Future-Parolen (Punk) lassen die Skateboarder eher kalt: Musik ist Bestandteil von Skateboarden als Funsport, und in der Förderung von Spaß wird auch eine Funktion der Musik gesehen.

Die Geschwindigkeit ist (im Punkrock) der wichtigste Parameter für das Skateboarden. Ihre Funktion ist es, den Fahrer zu schwierigen und gefährlichen Tricks zu ermutigen. Sie soll »aufpushen« – was durchaus im Sinne einer drogenähnlichen Wirkung verstanden werden kann.

»Du brauchst das Schnelle, damit du Sachen, die du dir selbst nicht trauen würdest, wirklich machst. Dazu kann dich die Musik ein wenig aufpushen« (2).

Ein weiteres wichtiges Element der Skatermusik (Punkrock) ist ihre Härte: Diese Härte erreicht Punkrock vor allem durch verzerrte Gitarren. Grundsätzlich wird davon ausgegangen, dass Punk und Skateboarden einfach zusammenpassen. Allerdings wird dieses Zusammenpassen, diese »Harmonie« erst durch die Parallelität von Musik und Skateboarden in der unmittelbaren Praxis verwirklicht: Oberstes Ziel ist es, den »Härtegrad« der Musik im Skateboard Fahren umzusetzen.

5.1.3 Outfit: »Man zieht sich halt anders an, wenn man Skater ist ...«

Outfit (oder aber die Ablehnung desselben) spielt in der Skaterszene eine bedeutende Rolle. Die spezifische Skaterkleidung (vor allem die breiten, weiten, von besorgten älteren Menschen oft als schlampig und unordentlich beschimpften Baggy-Pants) dient primär der Repräsentation des Skaterstatus: Mit dem Outfit kann Zugehörigkeit zur Szene signalisiert werden, und das nicht nur unter Gleichgesinnten am Skaterplatz, sondern auch im öffentlichen Raum:

»Wenn du dann kein Skateboard in der Hand hast, musst du halt trotzdem irgendwie repräsentieren, dass du dazu gehörst« (5).

Einen besonderen Stellenwert nimmt die Markenkleidung ein. Diese sehr teuren, oft jeglicher Funktionalität entledigten Kleidungsstücke haben vor allem einen Zweck: Sie fungieren als Orientierungshilfe in einer immer unüberschaubareren Szene:

»Man braucht sich nur jemanden anschauen, und mit den ganzen Namen, die er am Pullover stehen hat, weiß man schon, wie wer ist« (3).

¹⁴ Die in Klammer gesetzte Ziffer nach den Zitaten bezeichnet die Kodier-Nummer der jeweiligen Gruppendiskussion.

Bei den hier beschriebenen Stilelementen Skateboard, Musik und Outfit handelt es sich um 1. mehr oder weniger offensichtliche, 2. materielle, 3. kulturindustriell produzierte und 4. theoretisch von allen erwerbbar Bausteine der Skaterszene. Im Folgenden sollen jene weniger sichtbaren Konstitutionsmechanismen des Skaterstils beschrieben werden.

5.2 Kollektive Orientierungen in der Skaterszene

Die Vorstellung, eine Jugendkultur bestehe lediglich aus addierbaren (Stil-)Elementen (im Sinne von $X + Y + Z = \text{Jugendkultur } Y$), ist hinreichend kritisiert worden (Lindner 1985). Auch dieser Arbeit liegt die Annahme zugrunde, dass jugendkulturelle Phänomene nicht auf eine Aneinanderreihung bestimmter kommerziell angebotener Ausdrucksmittel reduziert werden können. Vielmehr stellt sich die Frage, welche zentralen kollektiven Orientierungen, die über die oben genannten »sichtbaren« Stilelemente hinausgehen, im Rahmen jugendkultureller Stilbildung von Bedeutung sind. Zu diesen kollektiven Orientierungen zählen sowohl der gruppenspezifische Umgang mit Elementen der Skaterszene als auch ein für die Skaterszene typischer Wissensbestand, durch den ein »konjunktiver Erfahrungsraum« (Bohnsack 1999) geschaffen wird. Im Vergleich zu den oben erwähnten Stilelementen können diese kollektiven Orientierungen als 1. (in der Praxis) verborgene, 2. immaterielle, 3. gruppenspezifisch hergestellte und 4. lediglich durch »Involviert-Sein« erlernbare Verhaltensweisen charakterisiert werden. Während es wenig Aufwand (allerdings einer beträchtlichen Summe Geld) bedarf, sich als Skateboarder zu inszenieren, braucht es viel Zeit und Engagement, ein »richtiger« Skater zu werden.

Folgende Fragen sind in diesem Zusammenhang von Bedeutung: Welche kollektiven Orientierungen spielen in der Skaterszene eine wichtige Rolle? Wie werden diese kollektiven Orientierungen in der gruppenspezifischen Interaktion hergestellt? Und schließlich: Welche Konsequenzen haben diese Orientierungen für Distinktionsprozesse in der Skaterszene?

5.2.1 Skateboarden als Funsport

Trotz Betonung des sportlichen Charakters des Skateboardens geht es dabei nie ausschließlich um Sport, sondern immer auch um den »Spaß«. Dieser findet auch losgelöst (aber nicht unabhängig) von der unmittelbaren Praxis (Skateboarden) statt: Gemeinsame Aktivitäten jenseits der Skaterrampe (das Fortgehen, das gemeinsame Herumhängen, etc.) machen das Skateboarden erst zum *Fun*-Sport.

Der von den Skateboardern selbst vorgebrachte Hinweis auf den »Spaßfaktor« des Skateboardens geht einher mit der Ablehnung traditioneller (Vereins-) Sportarten, die mit Regeln, Einschränkungen, Zwängen und Autorität (des Trainers) assoziiert werden. Demgegenüber steht Skateboarden für Freiheit, (örtliche und zeitliche) Ungebundenheit und vor allem Freiwilligkeit.

»Das Leiwande dran ist, dass man einfach immer das machen kann, was einem taugt, es gibt nicht irgendwelche Regeln oder so, an die man sich halten muss, man macht grad das, was einem einfällt« (2).

Im Unterschied zu traditionell organisierten Sportarten sind die Skater auf keinen Trainer, kein fixes Trainingsprogramm und vor allem auf keine festgeschriebenen Vereinsstrukturen angewiesen. Stattdessen organisieren sie ihre Freizeitaktivitäten alleine. Diese »Selbstorganisation« bezieht sich sowohl auf offensichtliche Aktivitäten – wie u. a. die alltägliche Vereinbarung von Treffpunkten, die Organisation von Skater-Contests oder das Fordern eines Skateparks – als auch auf die (den Akteuren oft nicht bewusste) Konstitution subtiler Zugangsbeschränkungen bzw. Ausschlussmechanismen. An die Stelle offen zugänglicher Vereinsstatuten, die über eine Mitgliedschaft entscheiden, treten in der Skaterszene subtile, selbst festgelegte szenespezifische Regeln über Eintritt oder Nicht-Eintritt. Einige dieser Ausschlussmechanismen sollen in weiterer Folge erläutert werden.

5.2.2 Die »gewisse Einstellung«

Wie kann nun die Verbindung von Sport und Lebensstil aus der Sicht der Akteure beschrieben werden? Die Skateboarder wollen Skateboarden auf keinen Fall lediglich als Sport verstanden wissen, aber auch Etikettierungen wie Lebensstil, Lifestyle oder Jugendkultur werden großteils abgelehnt. Am besten kann der Zusammenhang zwischen Sportausübung und den darüber hinausreichenden Stil-Inszenierungen anhand des von den Skateboardern selbst vorgebrachten Begriffs der »gewissen Einstellung« erklärt werden. Zum einen bezieht sich diese Einstellung auf eine bestimmte Art, »den Sport zu leben«, d. h. darauf, sich auch außerhalb der unmittelbaren Sportausübung als Skater zu deklarieren. Diese Inszenierung ist insofern von Bedeutung, als sie Distinktion gegenüber anderen Jugendlichen, vor allem aber Zusammengehörigkeitsgefühl unter Gleichgesinnten schafft:

»Einem Fußballer sieht man es nicht an, dass er Fußballer ist, der schaut eigentlich ganz normal aus, wie ein anderer auch. Den Skateboarder kennst aber heraus, weil der hat Skaterschuhe an, da weißt du, dass der Skateboard fährt« (4).

Zum anderen ist die Rede von der »eigenen Einstellung«, die auf wesentlich subtilere Weise eine notwendige Voraussetzung für die Partizipation an der Skaterszene bildet:

»Du brauchst auch irgendwie eine eigene Einstellung, ich kann das nicht genau definieren, aber man braucht ein eigenes Wesen« (3).

Dieses »eigene Wesen«, verstanden als tiefe verankerte, persönliche Eigenschaft, wird als Voraussetzung für die Ausübung des Skateboardens als Sport, aber auch als Bedingung für die Zugehörigkeit zur Szene gesehen.

5.2.3 Tricks: Ehrgeiz und Erfolgserlebnis

Als »Motor« der Skaterszene fungieren die »Tricks«: Das sind jene Bewegungsabläufe, deren Training die Hauptbeschäftigung am Skaterplatz ausmacht. Tricks sind verantwortlich für den Ehrgeiz, der wiederum längerfristiges Interesse und damit Kontinuität gewährleistet. Dieser Ehrgeiz wird durch das »Erfolgserlebnis« belohnt, wenn ein lange Zeit geübter Trick endlich gelingt. Dieses zwar individuell erlebte, aber gruppenspezifisch hochstilisierte Gefühl zählt zu den wichtigsten Erfahrungen innerhalb der Skaterszene.

5.2.4 Kapitalakkumulation in der Skaterszene: »Jeder hat seinen eigenen Stil ...«

Von zentraler Bedeutung in der Skaterszene ist die Aneignung eines »eigenen Stils«. Das »Hinarbeiten« auf einen eigenen Stil impliziert die Vorstellung eines Entwicklungsprozesses, die der Partizipation an der Skaterszene eine zeitliche Dimension verleiht: Nur durch längerfristige Teilnahme kann ein eigener Stil »erlernt« bzw. »erworben« werden. Diese kollektiv produzierte Vorstellung einer fortschreitenden Entwicklung des eigenen Skaterstils dient primär dazu, ein Zusammengehörigkeitsgefühl herzustellen: Die einzelnen Skatergruppen teilen eine gemeinsame Entwicklungsgeschichte, im Laufe der Zeit entsteht so etwas wie ein eigener, gruppenspezifischer Stil. Zugleich ist diese Vorstellung aber auch eine Strategie gegen die zunehmende Etablierung des Skateboardens als kommerzieller Massensport. Der »eigene Stil« bezieht sich dabei nie bloß auf eine bestimmte individuelle Fahrweise, sondern umfasst bestimmte gruppenspezifische Kleidungs- und Musikpräferenzen ebenso wie ein breites Repertoire an »Insider-Wissen«, fahrtechnischen Fähigkeiten, szenespezifischen Umgangsformen sowie bestimmten Verhaltensweisen.

In seiner umfangreichen kultursoziologischen Analyse der französischen Gesellschaft der 1960er-Jahre verwendet der Soziologe Pierre Bourdieu (1987) den Begriff »kulturelles Kapital«. Mit diesem Terminus bezeichnet er jene im Laufe der familiären Sozialisation und Ausbildung erworbenen kulturellen Ressourcen, die neben dem ökonomischen Kapital die soziale Position bzw. den Lebensstil eines Menschen maßgeblich beeinflussen. Dazu zählen bestimmte Wissensbestände und Fähigkeiten ebenso wie spezifische kulturelle Verhaltensweisen.

Bourdieu zeigt, dass sich die Ausstattung mit großem kulturellem Kapital tendenziell mit einer höheren Position in der Gesellschaftshierarchie verbindet und damit soziale Abgrenzungsmechanismen bewirkt. In Anlehnung an Bourdieus Theorie prägt Sarah Thornton (1997) den Begriff »subkulturelles Kapital«, um die Formen von Distinktion in gegenwärtigen Jugendkulturen zu beschreiben. Ein bestimmtes Repertoire szenespezifischer Verhaltensweisen und Wissensbestände, verstanden als eine Art inkorporiertes subkulturelles Kapital, entscheidet über Zugehörigkeit oder eben Nicht-Zugehörigkeit zu einer Szene.¹⁵

Thorntons Konzept des subkulturellen Kapitals lässt sich auch auf die Abgrenzungsdynamiken in der Skaterszene anwenden. Der oben beschriebene »Entwicklungsprozess« geht einher mit der Akkumulation von subkulturellem Kapital, das zur Abgrenzung gegenüber anderen Szenen, aber auch gegenüber Randpositionen innerhalb der eigenen Szene dient. Nirgendwo kommt diese Form der Distinktion stärker zum Ausdruck als gegenüber den so genannten »Posern«.

15 Anhand ihrer Forschungen über die englische Club- und Raveszene verdeutlicht Thornton, dass kulturelles Kapital und subkulturelles Kapital derselben Logik folgen: Während sich kulturelles Kapital z. B. in »guten Manieren« und in einer gehobenen Sprache manifestiert, umfasst subkulturelles Kapital das Wissen um bestimmte Tanzpraktiken ebenso wie die Verwendung eines bestimmten szenespezifischen Jargons, der von Außenstehenden nicht verstanden wird (Thornton 1997, 203).

5.2.5 »Poser«: *Sein oder Schein?*

Als »Poser«¹⁶ gelten jene Skateboarder, die sich zwar stilistisch innerhalb der Skateboardszene bewegen, allerdings kaum oder gar nicht Skateboard fahren (können oder wollen). Von den »richtigen« Skateboardern werden diese »Poser« verachtet und verabscheut. Ihnen wird übertriebene »Coolness«, fehlende Authentizität und inhaltsloses Nachahmen des Skaterstils vorgeworfen. Es fehle ihnen die »gewisse Einstellung«, das »eigene Wesen« und der »eigene Stil« – oder eben das, was oben als »subkulturelles Kapital« beschrieben wurde.

Bourdieu (1987) weist darauf hin, dass es einen Unterschied macht, ob jemand in einer großbürgerlichen Familie aufgewachsen ist und auf diese Weise von Kindheit an mit (hoch-)kulturellem Wissen vertraut ist; oder ob jemand aus dem ArbeiterInnenmilieu erst über die Schule oder als AutodidaktIn zu jenem Wissen gelangen konnte. Während ersterer/e nicht nur das Wissen, sondern vor allem auch den Umgang mit diesem Wissen vermittelt bekomme, bleibe der bzw. die AutodidaktIn, so Bourdieu, ewig als solcher/e erkannt. Für die Skaterszene könnte diese Überlegung folgendermaßen adaptiert werden: »Skater-Sein« erfordert ein langfristiges und intensives Involviert-Sein in der Szene. Nur so kann nicht nur Wissen, sondern auch der Umgang mit diesem Wissen erlernt werden. Man kann noch so viele Skateboardmagazine und Bücher lesen (Wissen) – solange man nicht unmittelbar an der gruppenspezifischen Praxis teilnimmt (Umgang mit Wissen), wird man nie »richtig« dazugehören können.

Ein weiterer Aspekt von Bourdieus Theorie ist für die Analyse dieser jugendkulturellen Praxis hilfreich: So kann jenes Aufwärtsstreben des aufsteigenden Kleinbürgertums, das sich im dilettantischen Nachahmen großbürgerlicher Verhaltensweisen manifestiert und dementsprechend sanktioniert wird, mit der Praxis in der Skateboardszene verglichen werden: Während sich vor allem Poser redlich, aber vergeblich bemühen, durch ihr Outfit Zugehörigkeit zur Szene zu signalisieren, haben es die »richtigen« und vor allem auch älteren Skater gar nicht notwendig, ihr »Skater-Sein« durch Outfit u. a. zu repräsentieren: Sie *sind* einfach »Skater«.

Die spezifische Form der Akkumulation subkulturellen Kapitals in der Skaterszene erfolgt im Zuge des vorhin beschriebenen Entwicklungsprozesses. Das subtile »Insider-Wissen« wird im Verlauf einer längeren Teilnahme internalisiert und damit als szenespezifisches Distinktionsmittel wirksam. Während zunächst die als Skater-Outfit deklarierte Kleidung Zugehörigkeit zur Szene ausdrücken soll, verlieren in einer späteren Phase diese offensichtlichen Stilmerkmale an Bedeutung: Wichtiger werden weniger offensichtlichere Codes, deren Dechiffrierung Voraussetzung für die ernsthafte Partizipation an der Skaterszene ist.

5.2.6 *Über den Umgang mit Verletzungsgefahr*

Schürfwunden, Bänderrisse, Gelenksschäden und gebrochene Körperteile zählen zu den häufigsten Verletzungen der Skateboarder. Gefährliche Sprünge und harte Lande-

16 Das Wort »Poser« stammt aus dem Englischen; »to pose« bedeutet »posieren«, »to pose as somebody« heißt »sich als jemand ausgeben«.

manöver auf Asphalt gehören zum Alltag dazu – zugleich wird meist aus ästhetischen Gründen auf eine adäquate Schutzausrüstung verzichtet.

Der Verletzungsgefahr wird in den Diskussionsrunden verhältnismäßig viel Platz gewidmet: Alle Gruppenmitglieder sprechen sie von sich aus an und sie stellt einen wichtigen Bezugspunkt innerhalb der Szene dar. Folgende drei Aspekte sind von besonderer Bedeutung:

Verletzungsgefahr als »Kick«: »Der Reiz, dass man sich wehtun kann ...«

Mit anderen Extremsportarten teilt Skateboarden den besonderen Attraktivitätsgewinn durch den so genannten »Kick«, der als große Herausforderung gesehen wird. Skateboarden als eine Extremsportart, deren Ausübung »ein eigenes Wesen« erfordert, wird durch den »Nervenkitzel« und die Verletzungsgefahr attraktiv, der bei jedem gefährlichen Trick mitschwingt.

Szenespezifischer Umgang mit Verletzungsgefahr: »Man muss Schmerz einstecken können ...«

Der bestimmte Umgang sowohl mit bereits erlebten Verletzungen als auch mit der potenziellen Verletzungsgefahr zählt zu den wichtigsten Voraussetzungen für die Teilnahme an der Skaterszene.¹⁷ Dieser bestimmte Umgang mit dem Verletzungsrisiko drückt sich in einer Art Gelassenheit und Unbekümmertheit aus. Denn wird Skateboarden auch wirklich ernsthaft betrieben, sind Verletzungen fixer Bestandteil der Skaterpraxis – sie sind selbstverständlich und gehören gewissermaßen »dazu«.

Kollektives Repertoire an gemeinsamen Erfahrungen

Die Jugendlichen erzählen in den Gruppendiskussionen ihre Erfahrungen mit Verletzungen – allerdings nicht nur dem Interviewer, sondern auch einander: Die Erzählungen werden im Kollektiv verhandelt, selbst wenn es jeweils nur einen betrifft. Die Erlebnisse, die hier retrospektiv besprochen werden, fungieren als gemeinsame Erfahrungen, die wiederum gruppenspezifischen Zusammenhalt bewirken: Retrospektive Erzählungen von erlebten Unfällen werden untereinander ausgetauscht und spielen damit eine wichtige Rolle in der Identitätskonstruktion der jeweiligen Peer-Group. Indem diese Geschichten immer wieder erzählt werden, bilden sie einen Teil eines kollektiven »Geschichten«-Repertoires, das wiederum Voraussetzung für eine »richtige« Skaterclique ist. Die besondere Bedeutung dieser Geschichten ist im Zusammenhang mit dem oben erwähnten Risikomanagement zu sehen. Ein souveräner Umgang mit der Verletzungsgefahr impliziert nicht bloß Gelassenheit hinsichtlich möglicher zukünftiger Verletzungen, sondern vor allem auch eine gewisse »Coolness«, wenn es um vergangene Unfälle geht. Diese »Coolness« zeigt sich in der kollektiven Präsentation derartiger Geschichten.

17 So ist etwa aus Sicht der meisten Skateboarder die Verletzungsgefahr der Hauptgrund für die Unterrepräsentation von Mädchen in der Skaterszene: Denn diesen fehle »von Natur aus« der richtige Umgang mit Verletzungen.

5.2.7 Image und Identität

Ein besonderes Anliegen war den diskutierenden Skatern die Thematisierung ihres »Images«: Konfrontationen mit der Polizei und Beschwerden vor allem älterer Leute, insbesondere im Zusammenhang mit dem Aufenthalt an öffentlichen Plätzen, geben den Skateboardern das Gefühl, nicht sehr beliebt zu sein. Vor allem Polizei und ältere Leute hätten wenig Verständnis für die Skateboarder. Die Kritik richte sich – aus Sicht der Skateboarder – nicht bloß auf das Skateboarden an sich (Lärmbelästigung, Verkehrsfährdung oder ähnliches), sondern auch auf das Skateboarden als Lebensstil. Abfällige Bemerkungen über das »schlampige« Outfit und die »laute« Musik seien besonders im ländlichen Bereich nicht selten, wenngleich sich die Situation in der letzten Zeit gebessert habe. Das größte Problem für die Skateboarder am Land sei ihre Rolle als Sündenböcke: Wenn irgendetwas im Ort kaputt gehe oder sonst irgendwelche Skandale passierten, würden immer die Skateboarder als erste beschuldigt:

»Skateboarder sind ja eigentlich verhasst, kannst sagen, vor allem in den Augen der alten Leute. Machen ja alles hin und sind nur die Drogensüchtigen, die alles zerstören. Wir haben schon viel Schwierigkeiten gehabt, polizeimäßig und so, und von den alten Leuten sind wir immer verjagt worden von überall« (4).

Für die Identitätsstiftung in der Skaterszene hat diese Betonung des negativen Images allerdings eine durchaus positive Funktion: Denn dieses Image (das nicht nur von außen an die Szene herangetragen, sondern auch innerhalb der Szene immer wieder produziert wird) stiftet ein hohes Maß an gruppen- und szenespezifischer Identität. Alle Skater teilen das gleiche Schicksal. Als »unbeliebte Jugendliche« formen sie eine solidarische Gemeinschaft, eine Art Subkultur, die der Szene Identität verleiht.

5.2.8 Aneignung von öffentlichem Raum: Der »richtige Blick«

Von Skateboardern okkupierte öffentliche Plätze sind bereits fixer Bestandteil jeder größeren Stadt. Auch im ländlichen Bereich wurde und wird öffentlicher Raum zweckentfremdet bzw. zum Skateboardplatz »umgewidmet«. Die Auswahl der anzueignenden Räume kann als kreativer Prozess verstanden werden: Denn die Voraussetzung dafür ist der »richtige Blick«, das richtige Gespür für den geeigneten Platz. Die Suche nach diesem Platz erfordert es, »die Welt anders zu sehen«:

»Du siehst die ganze Welt anders, wenn du Skateboard fährst. Weil es käme nie jemand drauf, dass er sagt, wow, ist das eine geile Stufe oder so, oder ein geiles Curb¹⁸ oder was, da käme nie einer drauf. Du schaust eigentlich immer überall, wo Spots¹⁹ sind, und wenn du einmal kein Skateboard mit hast, dann tust du Schattenskateboarden²⁰« (4).

Dieser bestimmte Blick, die »Welt anders zu sehen«, deutet auf eine Identifikation mit der Skaterszene weit über die unmittelbare Praxis hinaus. Die alltägliche Wahrnehmung wird durch die Zugehörigkeit zur Skaterszene maßgeblich beeinflusst: Die Umwelt wird nach Kriterien der »Skateboardtauglichkeit« beurteilt: Stufen werden nicht

18 »Curb« steht für »Bordkante«.

19 »Spots« bedeutet »Stellen« bzw. »Plätze«.

20 »Schattenskateboarden« bezeichnet die pantomimische Darstellung des Skateboardens.

als Stufen, sondern als »Obstacle«²¹, Parkplätze nicht als Parkplätze, sondern als Skaterfläche gesehen. Die Umdefinition von Räumen und auch Gegenständen findet also nicht erst während der unmittelbaren Benützung, sondern bereits zuvor im Kopf statt. Eine solche Perspektive einnehmen zu können, erfordert allerdings jene »gewisse Einstellung«, die Sport und Lebensstil miteinander verbindet. Skateboarden als »Einstellung« muss sich über räumliche und zeitliche Grenzen des Skateboardens als »Sport« hinwegsetzen können und allgegenwärtig präsent sein. Darüber hinaus setzt die Fähigkeit des »richtigen Blicks« auch bestimmte Wissensbestände voraus: Welche Räume können angeeignet, welche Gegenstände in welcher Weise für das Skateboarden umgedeutet und umgestaltet werden? Dieses Wissen über die Raumeignung, das als Teil des »subkulturellen Kapitals« verstanden werden kann, dient als distinktives Mittel, um scene- oder auch gruppenspezifische Grenzen zu markieren.

5.3 *Intrajugendkulturelle Distinktion: Die Skaterclique und ihr szenearientes Distinktionspotenzial*

Freundschaften und Freundeskreise sind sowohl Voraussetzung für das Skateboarden als auch eine seiner Folgen: Zum einen verbreitet sich Skateboarden innerhalb eines bereits bestehenden Freundeskreises, zum anderen werden durch Skateboarden neue Freundschaften geschlossen und neue Cliques gebildet. Eine »Skaterclique«²² besteht aus fünf bis zwanzig Jugendlichen, die einander regelmäßig treffen, meistens im selben Ort wohnen, ein enges freundschaftliches Verhältnis pflegen und sich – vor allem – der Skaterszene zugehörig fühlen.

Während die Skaterszene insgesamt durchaus heterogene Tendenzen jugendkultureller Stilisierung aufweist, zeichnet sich eine Skaterclique durch Homogenität aus: In der Gruppe wird aus dem Angebot der zur Verfügung stehenden szenespezifischen Stilelemente selektiert. Daraus entwickeln sich innerhalb der (Gesamt-)Szene unterschiedliche Ausprägungen der Skaterszene, deren Funktion als eine Art szeneariente oder »intrajugendkulturelle« Abgrenzung gesehen werden kann. Durch die relativ lange Dauer und den starken Zusammenhalt solcher Cliques entstehen eigene Stile und eigene Deutungen der gemeinsamen Lebenswelt. Hohe gruppenspezifische Identifikation wird darüber hinaus durch eigene Begrüßungsrituale, Namensgebung der Clique oder gemeinsame Videoproduktionen gefördert. Dennoch bewegt sich diese gruppenspezifische Kreativität innerhalb bestimmter Grenzen: Die Gesamtheit aller für die Szene typischen Ausdrucksmittel bildet eine Art »legitimen Rahmen«, innerhalb dessen selektiert, probiert und experimentiert werden kann. Für die Jugendlichen findet dabei eine doppelte Identitätskonstruktion statt: Zum einen identifizieren sie sich mit der globalen Skaterszene, zum anderen ist die Zugehörigkeit zur lokalen Freundschaftsgruppe für eine jugendkulturelle Identitätsstiftung ebenso wichtig.

21 Der englische Begriff »Obstacle« ist die szeneariente Bezeichnung für Hindernisse wie etwa Rampen, Pyramiden, Stiegen und Parkbänke.

22 Diese Terminologie entspricht der Selbstbeschreibung der an den Diskussionen teilnehmenden Skateboarder.

Die zentralen szeneeinternen Differenzierungen zeigen sich bei den dargestellten Stilelementen Musik, Outfit und Skateboard. Daneben existieren weitere Möglichkeiten der szeneeinternen Abgrenzung: eine regionale sowie eine altersspezifische Distinktion, die allerdings meist mit den genannten Abgrenzungen einhergehen, sowie eine Unterscheidung nach Professionalisierungsgrad entlang der Linie »Spaß« vs. »Leistung«.

5.3.1 Distinktion durch Selektion bestimmter szenespezifischer Stilelemente

Wie oben bereits ausführlich dargestellt, existiert in der Skaterszene nicht *die* Musik oder *ein* allein gültiges Outfit, sondern eine Vielzahl unterschiedlicher Stilvarianten, die innerhalb eines bestimmten Rahmens variiert werden können und so der szeneeinternen Abgrenzung dienen.

Wenngleich Punkrock die dominante Musik der Skaterszene zu sein scheint, nimmt doch HipHop, wenn nicht quantitativ, so doch in seiner Bedeutung für die Szene eine dem Punk ebenbürtige Stellung ein. Nur selten werden allerdings diese beiden Stile innerhalb einer Clique gleichermaßen gewürdigt:

»Da gibt's die, die HipHop hören, und dann gibt's die, die Punk hören« (1).

Das bedeutet nicht, dass die Punkhörer den HipHop völlig ausschließen und vice versa; vor allem wird die jeweils andere Musik nicht strikt abgelehnt (so wie etwa Techno), sondern bei völliger Akzeptanz lediglich »nicht so gemocht.« Dieses »Nicht-so-mögen« kann als eine Art »sanfte Distinktion« beschrieben werden, die für die Gruppenidentitäten nicht unwesentlich ist. Gerade in einer boomenden Szene wie der Skaterszene sind solche Differenzierungen enorm wichtig, damit ein notwendiges Maß an Orientierung innerhalb der Szene gewährleistet ist.

Auch die Spielarten der Körperinszenierung bieten unterschiedliche Formen für Identitätsstiftung: Bestimmte Marken stehen für bestimmte Images; die verschiedenen Skatercliquen wählen bestimmte Marken, um damit ein bestimmtes Bild von sich zu präsentieren. Doch nicht nur die Entscheidung *für*, sondern vermehrt auch *gegen* das Tragen von Markenkleidung macht szeneeinterne Abgrenzung möglich. Darüber hinaus steht die gruppenspezifische Präferenz eines bestimmten Kleidungsstils in engem Zusammenhang mit der Aneignung anderer Stilelemente. Sehr oft ist die Rede von »Breite-Hose-HipHop«, womit die Homologie von Baggy Pants und HipHop gemeint ist. Demgegenüber steht der eher unauffällig gehaltene Punk-Style, der mit der Vorliebe für punk-ähnliche Musik einhergeht.

»Die Leute, die HipHop horchen beim Skateboarden, die ziehen sich ganz anders an wie die Leute, die Punk horchen« (4).

Doch nicht nur Musik und Outfit bedingen einander. Eine dritte wichtige Komponente, die mit diesen Elementen in Verbindung steht, ist der spezifische Skateboardstil. Eine grobe Unterscheidung verläuft entlang des Kontinuums »technisch« vs. »aggressiv«. Während HipHop-Skater eher »gemütlich« und »technikversiert« fahren, bevorzugen Punk-Skater die »Hardcore-Variante«:

»Da gibt's die, die eher technisch fahren, und die, die eher Hardcore fahren, die sich überall hinunter hauen und ärger, weiter« (3).

5.3.2 Regionale Abgrenzungen

Vor allem am Land gehören regionale Abgrenzungen zum Selbstverständnis einer Skaterclique dazu. Fast in jeder größeren Ortschaft gibt es einen Skatepark; in einigen Gemeinden etablierten sich auch mehr oder weniger bekannte Skatercliquen, die einander mögen oder eben nicht mögen. Diese regionalen Abgrenzungen verbinden sich zwar oft mit den oben genannten Grenzziehungen in den Bereichen Musik, Outfit und Fahrstil. Die Ablehnung richtet sich hier jedoch nicht gegen bestimmte Stilelemente oder Einstellungen, sondern explizit gegen die gesamte Stimmung, die in solchen »verfeinerten« Cliquen herrscht. Über eine Skaterclique des Nachbarbezirks erzählen die Skateboarder:

»Die schauen dich gleich schräg an, wenn du bei ihnen im Park fährst. Das ist einfach ungut, da freut dich das Fahren gar nicht mehr. Da passt die ganze Atmosphäre einfach nicht im ganzen Park« (4).

Die Skateboarder am Land lehnen darüber hinaus die städtische Skaterszene stark ab, die sie für arrogant, übertrieben »cool« und vor allem nicht gastfreundlich halten. Im Gegensatz zur »unpersönlichen« Atmosphäre in der Stadt wird der eigene Skatepark am Land wegen seiner Vertrautheit besonders geschätzt: Die Leute kennen einander und niemand hat das Gefühl, etwas nicht machen zu dürfen.²³

5.3.3 Altersspezifische Abgrenzungen

Auch altersspezifische Abgrenzungen entsprechen häufig den oben beschriebenen Differenzierungen hinsichtlich Musik, Outfit und Fahrstil. Besonders für jüngere Skateboarder hat vor allem das Outfit als Zeichen der Zugehörigkeit zur Skaterszene eine größere Bedeutung als für die älteren, die sich und anderen diese Zugehörigkeit nicht mehr beweisen müssen. Aus der Perspektive der älteren Skateboarder werden folgende Aspekte distinktionswirksam: Die jüngeren Skater seien schuld daran, dass Skateboarden immer mehr zur Massenfreizeitbeschäftigung der »Kids« werde und damit seinen Status als etwas Besonderes verliere. Sie würden auch zur kommerziellen Vereinnahmung des Skateboardens beitragen, da ihr unreflektierter Gebrauch von Markenkleidung die Kulturindustrie in ihrer Vereinnahmungsstrategie bestärke und unterstütze. Indem damit auch die Authentizität des Skateboardens verloren gehe, werde auch die ursprüngliche Idee des Skateboardens mehr und mehr zunichte gemacht. Die jungen Skater werden also als Bedrohung der »Sache Skateboarden« angesehen. Damit gehen sentimentale Erinnerungen an die eigene Anfängerzeit einher:

»Alle rennen mit den Markensachen herum, ich mein die ganzen Kleinen. ... Wenn du die Kids siehst, die da herumrennen, die eigentlich das Skateboard nur haben, dass sie halt dabei sind, die haben das Teuerste vom Teuren. ... Früher, als wir angefangen haben, war das anders: Wir haben zum Beispiel angefangen mit den zusammengeschraubten Brettern und den billigsten Fertigtachsen. ... Nicht so wie die ganzen Kleinen, die kaufen sich gleich das ganze auf einmal« (5).

23 Es ist anzunehmen, dass auch umgekehrt die »Land-Skater« von den städtischen Skatern abgelehnt werden.

Es handelt sich hierbei um eine einseitige Abgrenzung. Aus der Sicht der 11- bis 13-jährigen Anfänger gestaltet sich das Verhältnis gegenüber den »Alteingesessenen« eher ambivalent: Zum einen wehren sich die »Newcomer« gegen die impliziten Anschuldigungen der »Etablierten«, zum anderen haben die älteren Skateboarder für die jungen eine wichtige Vorbildfunktion und werden eher ehrfurchtsvoll verehrt als missachtet.

5.3.4 Abgrenzungen nach Professionalisierungsgrad

In punkto Professionalisierungsgrad können grob vier Ebenen unterschieden werden: 1. Skateboarden lediglich als Freizeitbeschäftigung, 2. Skateboarden als Freizeitbeschäftigung mit (Contest-)Ambitionen im regionalen Bereich, 3. gesponsertes Skateboarden im regionalen Bereich und 4. professionelles Skateboarden auf nationaler bzw. internationaler Ebene (»Pros« für »Professionals«). Die dieser Studie zugrunde liegende Stichprobe umfasst Skater der ersten und zweiten Ebene, deshalb kann hier der Aspekt einer Distinktion nach Professionalisierungsgrad nur aus deren Perspektive beleuchtet werden.

Auffällig ist das ambivalente Verhältnis gegenüber Skatern der Ebenen 3 und 4: Während die internationalen »Pros« als große Vorbilder verehrt werden und die Funktion haben, zum Skateboarden zu animieren, wird den auf regionaler Ebene »Gesponserten« oft vorgeworfen, dem »Kommerz unterworfen«, vor allem aber arrogant zu sein:

»Die meisten Leute, die einen Sponsor bekommen haben, sind dann arrogant geworden« (4).

Die hier beschriebenen Abgrenzungen entlang der Variablen »Stil«, »Region«, »Alter« und »Professionalisierungsgrad« fungieren als bedeutende Differenzbestimmungen innerhalb der Skaterszene. Sie dienen der Identitätsstiftung in einer Szene, die immer komplexer, heterogener und unüberschaubarer wird.

6. Zusammenfassung

Ausgangspunkt dieses Beitrags war die Frage nach der Identitätsstiftung in der Skaterszene vor dem Hintergrund zunehmender Heterogenität und Ausdifferenzierung jugendkultureller Lebensstile. Als globale und zugleich lokale jugendkulturelle Praxis weist die Skateboardszene eine für heutige Jugendkulturen typische Hybridität auf, die in einer Pluralität unterschiedlicher Stilvariationen ihren Ausdruck findet.

Ein breites Spektrum unterschiedlicher Musikpräferenzen, Dress-Codes und szenespezifischer Accessoires konstituiert einen »Möglichkeitsraum«, innerhalb dessen selektiert und experimentiert werden kann. Diese Selektion wird nicht individuell, sondern innerhalb einer bestimmten Gruppe oder Clique vorgenommen. Daraus resultiert eine Besonderheit jugendkultureller Distinktionsmechanismen: Während sowohl die intergenerationelle Abgrenzung (gegenüber der Elterngeneration) als auch die Abgrenzung gegenüber anderen Jugendszenen eher schwach ausgeprägt sind, nimmt die szeninterne Distinktion einen zentralen Stellenwert ein. Sie erfüllt den Zweck, sich selbst innerhalb einer immer größer und heterogener werdenden Szene zu verorten. Durch gruppenspezifische Einigkeit über bestimmte Stilpräferenzen entsteht eine für identi-

tätsstiftende Prozesse wichtige gruppeninterne Homogenität. Diese kann als Antwort auf die zunehmende Heterogenität der (Gesamt-)Szene verstanden werden – und fungiert gleichzeitig als Motor für neue Ausdifferenzierungen.

Die Kohärenz des jeweiligen Skaterstils in der Clique widerspricht jenen postmodernen Diagnosen, die dem Stilbildungsprozess in Jugendkulturen Beliebigkeit und Willkür zuschreiben und die Identität in und von Jugendkulturen in Frage stellen. Gerade *durch* zunehmende Differenzierung innerhalb der Szene eröffnen sich neue Möglichkeiten der Identitätsstiftung: Der Skateboarder identifiziert sich einerseits mit der globalen, vorwiegend medial vermittelten (Gesamt-)Szene (er »fühlt« sich als Skater), andererseits stellt das Zusammengehörigkeitsgefühl der lokalen Skaterclique einen zentralen Bezugspunkt szenespezifischer Identitätsstiftung dar (der Skateboarder »fühlt« sich nicht nur als Skateboarder, sondern als ganz bestimmter Skaterboarder, als einer, der diese statt jener »Skatermusik« hört bzw. diese statt jener »Skaterkleidung« trägt). Aber nicht nur in den einzelnen Skatercliquen finden bedeutsame identitätsstiftende Prozesse statt – auch die (Gesamt-)Szene weist zahlreiche jugendkulturelle Distinktionsmechanismen auf, die für die Kontinuität und Identität der Szene wichtig sind: Subtile Zugangsbeschränkungen, die als subkulturelles Kapital beschrieben werden können, stellen ein Zusammengehörigkeitsgefühl her und etablieren eine Grenze nach außen. Dazu zählen vor allem die »gewisse Einstellung«, die Vorstellung eines Entwicklungsprozesses und der szenespezifische Umgang mit Verletzungsgefahr. Eine spezifische Identität der Skaterszene entsteht darüber hinaus durch das negative Image der Skaterszene in der Öffentlichkeit und durch das gemeinsame Interesse an der Aneignung öffentlicher Räume.

Die empirischen Ergebnisse machen deutlich, dass die Skaterszene nicht zu jenen Szenen gehört, in denen jugendkulturelle Identitätsstiftung zu Gunsten postmoderner Beliebigkeit verschwunden ist. Dass diese Szene eine Reihe als postmodern klassifizierbarer Tendenzen aufweist, insbesondere Heterogenität und Stilpluralismus, darf nicht darüber hinwegtäuschen, dass bestimmte identitätsstiftende Prozesse stattfinden, die den Jugendlichen eine Orientierung in einer immer unüberschaubareren jugendkulturellen Landschaft verschaffen. In der Skaterszene existieren zahlreiche Referenzpunkte, Differenzierungen und Distinktionsstrategien sowohl in der jugendkulturellen Praxis als auch in ihrem Umfeld. Ein oft chaotisch anmutendes Konglomerat an Verhaltensweisen, Wertvorstellungen und szenespezifischen Aktivitäten bildet die Grundlage für eine gemeinsame Lebenswelt, die bedeutsame Identifikationspotenziale für die Jugendlichen bereitstellt – und der Skaterszene eine Identität verleiht, die über den Augenblick hinaus wirkt.

Literatur

- Baacke, Dieter (1987) *Jugend und Jugendkulturen. Darstellung und Deutung*. Weinheim/ München.
- Baacke, Dieter/ Ferchhoff, Wilfried (1995) *Jugendkulturen und Stile*. In: Österreichische Zeitschrift für Geschichte, Nr. 4, 505–530.
- Beck, Ulrich (1986) *Die Risikogesellschaft. Auf dem Weg in eine andere Moderne*. Frankfurt a. M.
- Bennett, Andy (1999) *Subcultures or Neo-Tribes? Rethinking the Relationship between Youth, Style and Musical Taste*. In: Sociology, Nr. 3, 599–617.
- Böhm, Florian/ Rieger, Markus (1990) *Skateboard. Material, Technik, Fahrpraxis*. Niederhausen.
- Bohnsack, Ralf (1999) *Rekonstruktive Sozialforschung. Einführung in Methodologie und Praxis qualitativer Forschung*. Opladen.
- Bohnsack, Ralf/ Nentwig-Gesemann, Iris/ Nohl, Arnd-Michael (HgInnen) (2001) *Die dokumentarische Methode und ihre Forschungspraxis. Grundlagen qualitativer Sozialforschung*. Opladen.
- Borden, Ian (2001) *Skateboarding, Space and the City. Architecture and the Body*. Oxford/ New York.
- Bourdieu, Pierre (1987) *Die feinen Unterschiede. Kritik der gesellschaftlichen Urteilskraft*. Frankfurt a. M.
- Brooke, Mike (1999) *The Concrete Wave. The History of Skateboarding*. Toronto/ Los Angeles.
- Clarke, John (1979) *Stil*. In: Honneth, Axel et al. (Hg.) *Jugendkultur als Widerstand: Milieus, Rituale, Provokationen*. Frankfurt a. M., 133–157.
- Clarke, John et al. (1979) *Subkulturen, Kulturen und Klasse*. In: Honneth, Axel et al. (Hg.) *Jugendkultur als Widerstand: Milieus, Rituale, Provokationen*. Frankfurt a. M., 39–132.
- Cohen, Albert K. (1961) *Kriminelle Jugend. Zur Soziologie jugendlichen Bandenwesens*. Reinbek.
- Eisenstadt, Samuel N. (1965) *Altersgruppen und Sozialstruktur*. In: Friedeburg, Ludwig v. (Hg.) *Jugend in der modernen Gesellschaft*. Köln/ Berlin, 49–81.
- Ferchhoff, Wilfried (1990) *Jugendkulturen im 20. Jahrhundert. Von den sozialmilieuspezifischen Jugendkulturen zu den individualitätsbezogenen Jugendkulturen*. Frankfurt a. M.
- Ferchhoff, Wilfried (1999) *Jugend an der Wende vom 20. zum 21. Jahrhundert. Lebensformen und Lebensstile*. Opladen.
- Ferchhoff, Wilfried/ Dewe, Bernd (1991) *Postmoderne Stile in Jugendkulturen*. In: Helpser, Werner (Hg.) *Jugend zwischen Moderne und Postmoderne*. Opladen, 183–199.
- Ferchhoff, Wilfried/ Neubauer, Georg (1997) *Patchwork-Jugend. Eine Einführung in postmoderne Sichtweisen*. Opladen.
- Friebertshäuser, Barbara/ Krüger, Heinz-Hermann/ Bohnsack, Ralf (2002) *Kinder- und Jugendkultur in ethnographischer Perspektive*. In: Zeitschrift für Bildungs-, Beratungs- und Sozialforschung, Nr. 1, 3–10.
- Großegger, Beate/ Heinzlmaier, Bernhard (1999) *Express yourself*. In: Österreichisches Institut für Jugendforschung (Hg.) *Trendpaket 3*. Graz/ Wien, 10–18.
- Hall, Stuart/ Jefferson, Tony (eds.) (1976) *Resistance Through Rituals: Youth Subcultures in Post-War-Britain*. London.
- Hebdige, Dick (1983) *Subculture – Die Bedeutung von Stil*. In: Diederichsen, Diedrich/ Marx, Olaph-Dante/ Hebdige, Dick (Hg.) *Schocker. Stile und Moden der Subkultur*. Reinbek, 8–120.
- Heinzlmaier, Bernhard (1998a) *Ansprechpartner Jugend. Jugendszenen als Präventionspublika*. In: *Jugend Report*, Nr. 4, 4–9.
- Heinzlmaier, Bernhard (1998b) *Be Cool and Come to the Boarders Family. Oder: Wie die traditionelle ländliche Kultur Opfer der Globalisierung zu werden scheint*. In: Österreichisches Institut für Jugendforschung (Hg.) *Trendpaket 2. Der Megastore der Szenen*. Graz/ Wien, 135–148.
- Heinzlmaier, Bernhard (1998c) *Sound und Styles. Der Aufstieg aus dem Underground*. In: Österreichisches Institut für Jugendforschung (Hg.) *Trendpaket 2. Der Megastore der Szenen*, Graz/ Wien, 161–179.
- Helpser, Werner (1991) *Jugend im Diskurs von Moderne und Postmoderne*. In: Helpser, Werner (Hg.) *Jugend zwischen Moderne und Postmoderne*. Opladen, 11–38.
- Hitzler, Ronald/ Bucher, Thomas/ Niederbacher, Arne (2001) *Leben in Szenen. Formen jugendlicher Vergemeinschaftung heute*. Opladen.
- Hitzler, Ronald/ Honer, Anne (1997) *Einleitung: Hermeneutik in der deutschsprachigen Soziologie heute*. In: Hitzler, Ronald/ Honer, Anne (HgInnen) *Sozialwissenschaftliche Hermeneutik. Eine Einführung*. Opladen, 7–27.

- Lindner, Rolf (1985) *Apropos Stil. Einige Anmerkungen zu einem Trend und seinen Folgen*. In: Lindner, Rolf/ Wiebe, Hans-Hermann (Hg.) *Verborgenes im Licht. Neues zur Jugendfrage*. Frankfurt a. M., 206–218.
- Lyotard, Jean-François (1985) *Das postmoderne Wissen. Ein Bericht*. Graz/ Wien.
- Maffesoli, Michel (1996) *The Time of the Tribes. The Decline of Individualism in Mass Society*. London et al.
- Murdock, Graham/ McCron, Robin (1979) *Klassenbewusstsein und Generationsbewusstsein*. In: Honneth, Axel et al. (Hg.) *Jugendkultur als Widerstand. Milieus, Rituale, Provokationen*. Frankfurt a. M., 15–38.
- Robertson, Roland (1992) *Globalization: Social Theory and Global Culture*. London.
- Schmidt, Axel/ Neumann-Braun, Klaus (2003) *Keine Musik ohne Szenen? Ethnografie der Musikrezeption Jugendlicher*. In: Neumann-Braun, Klaus/ Schmidt, Axel/ Mai, Manfred (Hg.) *Popvisionen. Links in die Zukunft*. Frankfurt a. M., 246–272.
- Schulze, Gerhard (1992) *Die Erlebnisgesellschaft. Kultursoziologie der Moderne*. Frankfurt a. M.
- Smudits, Alfred (1995) *Jugend-Stile. Nur neue Stile oder eine neue Jugendkultur?* In: Bailer, Noraldine/ Horak, Roman (HgInnen) *Jugendkultur*. Wien, 37–41.
- Smudits, Alfred (2002) *Mediamorphosen des Kulturschaffens. Kunst und Kommunikationstechnologien im Wandel*. Wien.
- Strauss, Anselm (1996) *Grundlagen qualitativer Sozialforschung*. München.
- Tenbruck, Friedrich H. (1962) *Jugend und Gesellschaft*. Freiburg i. B.
- Thornton, Sarah (1997) *The Social Logic of Subcultural Capital*. In: Thornton, Sarah/ Gelder, Ken (eds.) *The Subcultures Reader*. London/ New York, 200–209.
- Vascovics, Laszlo A. (1989) *Subkulturen – ein überholtes analytisches Konzept?* In: Haller, Max (Hg.) *Kultur und Gesellschaft. Verhandlungen des 24. Deutschen Soziologentags, des 11. Österreichischen Soziologentags und des 8. Kongresses der Schweizerischen Gesellschaft für Soziologie in Zürich 1988*. Frankfurt a. M./ New York, 587–599.
- Vollbrecht, Ralf (1995) *Die Bedeutung von Stil. Jugendkulturen und Jugendszenen im Licht der neuen Lebensstildiskussion*. In: Ferchhoff, Wilfried/ Sander, Uwe/ Vollbrecht, Ralf (Hg.) *Jugendkulturen – Faszination und Ambivalenz*. Weinheim/ München, 23–37.
- Williams, Raymond (1958) *Culture and Society*. New York.
- Willis, Paul (1979) *Spaß am Widerstand. Gegenkultur in der Arbeiterschule*. Frankfurt a. M.
- Willis, Paul (1981) *Profane Culture. Rocker, Hippies: Subversive Stile der Jugendkultur*. Frankfurt a. M.
- Willis, Paul (1991) *Jugend-Stile. Zur Ästhetik der gemeinsamen Kultur*. Hamburg/ Berlin.

Kontakt: parzer@mdw.ac.at