

LESEPROBE

Christian Peters

Skateboarding
Ethnographie einer
urbanen Praxis

*Internationale Hochschulschriften,
Band 631, 2016, 336 Seiten,
br., mit zahlreichen, meist
farbigen Abbildungen, 34,90 €,
ISBN 978-3-8309-3354-0*

*E-Book: 30,99 €,
ISBN 978-3-8309-8354-5*



© Waxmann Verlag GmbH, 2016

Alle Rechte vorbehalten. Nachdruck, auch auszugsweise, verboten. Kein Teil dieses Werkes darf ohne schriftliche Genehmigung des Verlages in irgendeiner Form reproduziert oder unter Verwendung elektronischer Systeme verarbeitet, vervielfältigt oder verbreitet werden.



WAXMANN

Steinfurter Str. 555
48159 Münster

Fon 02 51 – 2 65 04-0
Fax 02 51 – 2 65 04-26

info@waxmann.com
www.waxmann.com

Bestellung

per Fax: 0251 26504-26
telefonisch: 0251 26504-0

im Internet: www.waxmann.com/buch3354
per E-Mail: order@waxmann.com

Die Arbeit wurde an der Carl von Ossietzky Universität Oldenburg als Dissertation angenommen.

Bibliografische Informationen der Deutschen Nationalbibliothek

Die Deutsche Nationalbibliothek verzeichnet diese Publikation in der Deutschen Nationalbibliografie; detaillierte bibliografische Daten sind im Internet über <http://dnb.d-nb.de> abrufbar.

Internationale Hochschulschriften, Bd. 631

Die Reihe für Habilitationen und sehr gute und ausgezeichnete Dissertationen

ISSN 0932-4763

Print-ISBN 978-3-8309-3354-0

E-Book-ISBN 978-3-8309-8354-5

© Waxmann Verlag GmbH, 2016

www.waxmann.com

info@waxmann.com

Umschlagabbildung: Stefan Marx, Hamburg

Abbildung Umschlag innen; vorne: David Wollmann, Backside Tailslide,

Lentpark/Köln; Fotograf: Leon Schmidt; hinten: Norbert Szombati, Backside Lipslide,

Boltensternstraße/Köln; Fotograf: Leon Schmidt (www.Leon-Schmidt.com)

Satz: Stoddart Satz- und Layoutservice, Münster

Druck: CPI

Gedruckt auf alterungsbeständigem Papier,
säurefrei gemäß ISO 9706



Printed in Germany

Alle Rechte vorbehalten. Nachdruck, auch auszugsweise, verboten.

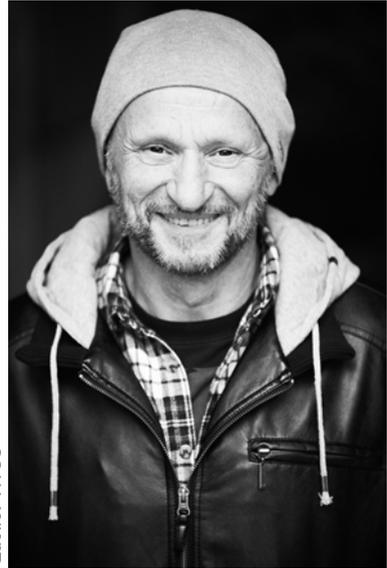
Kein Teil dieses Werkes darf ohne schriftliche Genehmigung des

Verlages in irgendeiner Form reproduziert oder unter Verwendung elektronischer Systeme verarbeitet, vervielfältigt oder verbreitet werden.

Inhalt

1	Urbane Raum-Spiele – Einleitung	9
1.1	Skateboarding als informelle Stadt-Praxis	10
1.2	Problemstellung und Zielsetzung	17
1.3	Aufbau	18
2	Analyseoptik	21
2.1	›Skateboard Studies‹ – Mapping the field	21
2.2	Grundelemente einer praxistheoretischen Perspektivierung	28
2.3	Soziale Praxis als Spielgeschehen	33
2.4	Methodische Vorgehensweise	36
3	Ethnographie – Skateboarding in Köln	40
3.1	Street-Skateboarding in Köln – Die untersuchte Praxis	40
3.2	›Dropping in‹ – Mein Hineinwachsen in die Praxis	44
3.3	Skateboarding in Köln – Zur raum-zeitlichen Entwicklung	55
3.4	›Performing Space‹ – Praktiken des Skateboardfahrens	81
3.4.1	›Stadt-Erfahrungen‹ – Zum Vagabundieren des Skatens in Köln	81
3.4.2	Verortungen des Skateboardfahrens in Köln	88
	Dom-Skaten	88
	Post-Dom-Skaten	109
	Kap-Skaten	113
3.4.3	Typologie der Praktiken des Skateboardfahrens	135
	Street-Skaten	136
	Park-, Halle- und Plaza-Skaten	146
	DIY-Skaten	152
3.4.4	›Performing Space‹ – Resümee	168
3.5	›Being Skateboarder‹ – Praktiken des Skateboarder-Seins	171
3.5.1	Skateboarder-Werden	171
	Skateboarding als Kinderspiel	172
	Ringern um Anerkennung	173
3.5.2	Skateboarder-Sein	183
	›Skaten bestimmt mein ganzes Leben!‹ – Lebensform	183
	›Stylissimo‹ – Stil-Können	188
	Schmerzen, Ängste, Verletzungen – Spiel mit dem Risiko	199
3.5.3	›Sponsor me!‹ – Gesponserter Skateboarder-Sein	205
	Gesponserter Skateboarder-Werden	206
	Skateboarder-Sein als Business	208
	›Auf Tour‹ – Permanentes Unterwegssein	210
	An Contests-Teilnehmen	215
3.5.4	Typologien des Skateboarder-Werdens und -Seins	216
3.5.5	›Community of Practice‹ – Zum Modus der Vergemeinschaftung	220
	›Kopplizenschaft‹ – Vergemeinschaftung in Praxis	221
	›Imagined Community‹ – Skateboarder als imaginierte Gemeinschaft	222
3.5.6	›Being Skateboarder‹ – Resümee	225
3.6	›Doing Media‹ – Praktiken des Mediengebrauchs	226
3.6.1	Medienverwendung	226

3.6.2	Rezeption von Medieninhalten	229
3.6.3	›Selbstmedialisierung‹ – Produktion medialer Inhalte	238
3.6.4	›Doing Media‹ – Resümee	247
3.7	›Learning by Doing‹ – Praktiken des Kompetenzerwerbs.....	247
3.7.1	›Erfahrungslernen‹: Kompetenzerwerb im informellen Kontext.....	248
3.7.2	Mehr als Tricks – Zum Kompetenzspektrum des Skateboarding.....	251
3.7.3	Modi des Kompetenzerwerbs und der Kompetenztradierung.....	253
3.7.4	›Learning by doing‹ – Resümee	263
3.8	›Policy Making‹ – Skateboarding als politische Praktik.....	263
3.8.1	Nonkonformistisch, aber nicht subversiv – Mehr Spiel als Politik	264
3.8.2	Praktiken der passiven Politisierung.....	267
3.8.3	Skateboarding zwischen Disziplinierung und Antidisziplin	278
3.8.4	›Policy Making‹ – Resümee	284
4	›Skateboarding‹ – Umriss einer Theorie der Praxis	286
4.1	›Doing Skateboarding‹ – Material, Kompetenz, Bedeutung.....	287
4.2	›Skatescape‹ – Zur Geographie der Skateboarding-Praxis.....	294
4.3	Zur Emergenz und Persistenz des Skateboarding	296
5	Stadt als kollaborative Praxis – Schlussbetrachtung	303
6	Quellenverzeichnis.....	306
7	Glossar	323
	Abbildungsverzeichnis.....	335
	Tabellenverzeichnis:.....	336



Vorwort von Titus Dittmann, Skateboard-Pionier

Skateboarding ist mehr als einfach nur eine austauschbare Freizeitbeschäftigung. Das spürte ich bereits in den 1970er Jahren, als ich zum ersten Mal am Aasee-Hügel in Münster auf pubertierende Jugendliche traf, die sich voller Begeisterung auf ihren Brettern den Hügel hinabstürzten. Immer und immer wieder. Mit einer schier unglaublichen intrinsischen Motivation und einem beeindruckenden Maß an Frustrationstoleranz. Allem Stürzen und Stolpern zum Trotz.

In den auf diese erste Begegnung folgenden Jahrzehnten durfte ich die Entwicklung des Skateboardfahrens in Deutschland miterleben und begleiten, ja sie teilweise auch gestalten. Skateboarding ist so zu meinem Lebensthema geworden.

Skateboarder erobern sich ihre Räume: unkonventionell, kreativ und teilweise grenzüberschreitend. Das Urbane ist dabei ihr Habitat – seit über 40 Jahren. Ich habe die Skateboarder in all diesen Jahren stets als eine ästhetische Gesinnungsgenossenschaft wahrgenommen, die sich in für mich beeindruckender Weise immer wieder neu gegen herrschende Normen, gesellschaftliche Widerstände und aufkommende Moden aufzulehnen vermochte. Skateboarder sind so zu Vorreitern geworden: der Jugendkultur, des Streetstyles, ja sogar der Stadt-Gestaltung. Auf den gegenwärtig in den Städten wahrnehmbaren neoliberalen Ökonomisierungsdruck reagieren die Skateboarder nicht mit Anpassung und Wegducken, sondern mit einem Mehr an Einmischung. Aktiv, als mündige Bürger gestalten Skateboarder ihre Stadt mit. Skateboarding lässt sich so auch langfristig nicht einfach aus der Stadt verdrängen. Es wird auch zukünftig ein belebendes Element des urbanen Alltagslebens bleiben.

Skateboarding begleitet mich nun schon seit Jahrzehnten und als derjenige, der die erste akademische Arbeit über das Rollbrettfahren verfasst hat, freue ich mich sehr, dass mit der Doktorarbeit »Skateboarding. Ethnographie einer urbanen Praxis« von Christian Peters nun eine wissenschaftliche Arbeit vorliegt, die nicht nur mein Aasee-Gefühl von damals untermauert, sondern auch meine langjährige Erfahrung mit der größten bewegungsorientierten Jugendkultur der Welt auf vielschichtige Weise reflektiert. Für all diejenigen, die verstehen wollen, was Skateboarding im Kern ausmacht und wie es sich immer wieder neu zu einem unverzichtbaren Bestandteil des urbanen Alltagslebens erfindet, ist die Arbeit von Christian Peters deshalb ein Muss.

Titus Dittmann

1 Urbane Raum-Spiele – Einleitung

Unter dem diagnostischen Label einer »neuen Urbanität« (Häußermann & Siebel 1987; Dirksmeier 2009, S. 31-33) wird Stadtentwicklung gegenwärtig in ganz unterschiedlichen Formen und Formaten und mit verschiedenartigen Zielsetzungen »von unten« betrieben (vgl. Rauterberg 2013). Zu den eigenwilligen Akteuren dieser »informellen Stadt-Produktionen« im Sinne Lefèbvres (1991) und ihrer ephemeren Freestyle-Räume lassen sich inzwischen nicht mehr nur Pflastermaler, Straßenmusiker oder Bettler, sondern ein deutlich breiteres Spektrum der Stadtbevölkerung zählen. Dazu gehören so unterschiedliche Gruppierungen wie Künstler, die als Street-Artisten Straßen, Stadtplätze und übersehene Brachen zu Kunstwerken umgestalten (vgl. Reinecke 2012), Stadtgärtner, die betonierte Straßenränder, Verkehrskreisel und urbane Freiräume in chaotisch-bunte Blumen- und Gemüsebeete verwandeln (vgl. Müller 2011), Handarbeiter, die Ampeln und Straßenkreuzungen mit leuchtenden Strickwaren verschönern (vgl. Held 2011), lokalpolitisch höchstengagierte Bürgerinitiativen, die als »Wutbürger« die allortigen voranschreitende Gentrifizierung ganzer Stadtteile aufzuhalten versuchen (vgl. Dörfler 2010), Liebespaare, die metallene Schlösser an Brücken aufhängen (vgl. Bund 2011) oder Feierwillige und Partymacher, die verwaiste Altindustriearale zur neuen »Party-Location« erklären (vgl. Schwanhäußer 2010a).

Über die Köpfe von Planern, Politikern und Beamten hinweg wird in diesen urbanen Raum-Spielen in actu eine andere, kreative, vielleicht auch subversive Stadt produziert, eine »Stadt der Commonisten« (Baier, Müller & Werner 2013), in der Urbanität zur Praxis vieler wird und Stadt als Organismus in Bewegung gerät.¹

Sämtliche dieser neuen urbanen Raum-Spiele sind gleichermaßen Experimentierfelder des Selbst, des Urbanen wie auch neuer Formate sozialer Vergemeinschaftung. Indem diese Raum-Spiele also Fragen nach neuen Konstellationen von Zivilgesellschaft, Stadtentwicklung, Stadtverwaltung sowie einem guten, gesunden, mündigen und nachhaltigen Leben in der Stadt provozieren, indizieren sie eine nicht mehr vorhandene Passung von tradierten Formen politischer Teilhabe, dem neuen Selbstbewusstsein urbaner Subjekte und überkommenen Governance-Konzepten der Stadtverwaltungen. Sie justieren damit das Verhältnis der Stadt zu ihren Bürgern sowie der Bürger zu ihrer Stadt völlig neu.

1 In eine ähnliche Richtung weist auch die sich derzeit jenseits der Parteien formierende Bürgergesellschaft, die im Sinne einer direkten Demokratie – verwiesen sei hier auf die Proteste um »Stuttgart 21«, den von Demonstrationen erzwungenen Atomausstieg der Bundesregierung oder die aktuellen Proteste in weiten Teilen der islamischen Welt – unmittelbar Politik betreiben möchte. Analog zur Loslösung demokratischer Teilhabe von parteipolitischem Engagement ließe sich hier anhand der deutlichen Zunahme urbaner Raum-Spiele die These einer zunehmenden Informalisierung von Stadtentwicklung und -planung formulieren, eines kollaborativen »Urbanismus von unten« (Rauterberg 2013, S. 10).

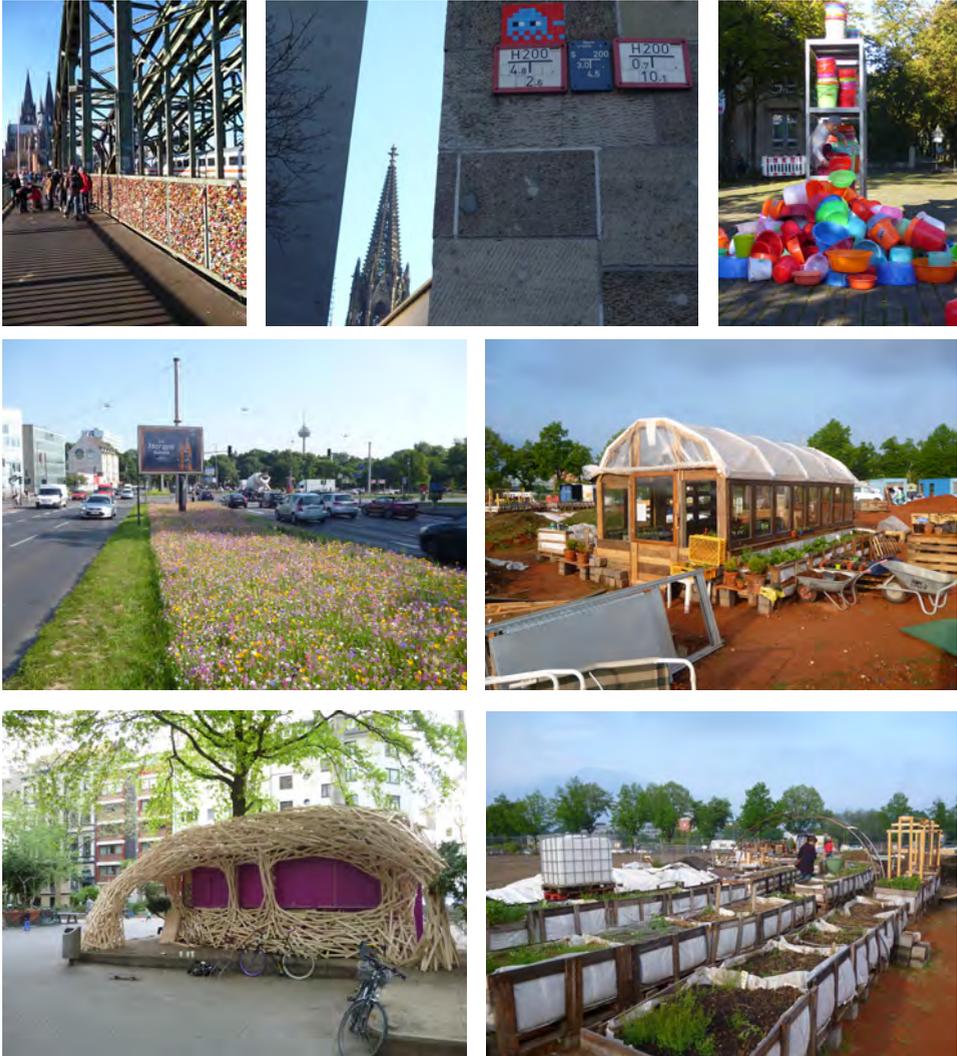


Abb. 1: ›Urbane Raum-Spiele‹ – Temporäre Freestyle-Architekturen in Köln.
Quelle: eigene Fotos

1.1 Skateboarding als informelle Stadt-Praxis

Auch sportive Bewegungskulturen sind an diesen Nejustierungen beteiligt. Längst haben auch sie die atmosphärenreichen Innenräume der Städte für sich entdeckt und in anerkannte Sporträume umgewandelt: *Traceure* begreifen Hauswände, Hinterhöfe und urbane Freiräume als Übungsplätze für ihre athletischen Kunststücke. Fußballer machen in bunten Ligen organisiert Parkanlagen zu ihren Stadien. Slackline-Artisten balancieren auf einem zwischen den Bäumen eines Museumsvorplatzes gespannten Seil. Inlinehockey-Spieler nutzen den Supermarktparkplatz nach Laden-

schluss als Spielfeld. Oder: Stadt-Kletterer stählen ihre dünnen Körper an Brückenpfeilern oder Hochhäusern.

Am längsten und vielleicht auch am sichtbarsten experimentieren allerdings Skateboarder mit urbanen Räumen. Schon seit dem Ende der 1970er Jahre übertreten sie die tradierten Bewegungsprogramme des urbanen Raumes und setzen sich und ihre Körper in neuen Gesten, Ritualen, Bewegungs- und Darstellungsformen im öffentlichen Raum der Stadt wie auf einer Bühne in Szene (Gebauer, Alkemeyer, Boschert, Flick & Schmidt 2004). Die Skateboarder waren gewissermaßen die Vorreiter der gegenwärtig das Bild der Innenstädte prägenden neuen urbanen Raum-Spiele. Umso verwunderlicher erscheint deshalb der Befund, dass gerade jetzt – in Zeiten des Booms dieser neuen, informellen Stadt-Praktiken – die Skater als deren einstiger avantgardistischer Prototyp mehr und mehr aus der Öffentlichkeit der Stadtzentren verdrängt werden. In Köln, wo das Areal um den weltberühmten Kölner Dom fast vier Jahrzehnte als »Homebase« (Lange 2007, S. 16) der Skateboard-Kultur fungierte, ließ sich dieser Verdrängungsprozess in den vergangenen Jahren in Form eines zunächst schwelenden, nach 2006 in seiner Schärfe doch deutlich entflammten Konfliktes studieren. Dieser gipfelte schließlich in dem von der Stadt vorangetriebenen Neubau einer Skate-Anlage im Rheinauhafen, mit dem zugleich ein Skate-Verbot auf der Domplatte verbunden wurde. Nach fast 40-jähriger Präsenz mussten die Skateboarder ihr Domizil am Kölner Dom im Sommer 2011 aufgeben. Der 22. Juli 2011, der Tag des Abschiednehmens der Skater von ihrer heißgeliebten Domplatte, war deshalb ein für die Geschichte des Kölner Skateboarding einschneidender Tag:

»Ein warmer Sommerabend. Als ich gegen 17 Uhr auf meinen orangefarbenen Inline-Skates auf die Kölner Domplatte gleite, öffnet sich mir noch einmal der Blick auf eine Szenerie, wie ich sie in den vergangenen Jahren bei gutem Wetter oft erleben konnte: ein buntes Wimmelbild von eiligen Passanten, fotografierenden Touristen, kulturbeflissenen Museumsbesuchern und virtuosen Stadtakteuren, die alle hektisch durcheinander wuseln. Vor dem Haupteingang des noch geöffneten Kölner Doms herrscht Hochbetrieb. Eine dreiköpfige Band mit Bongos, Schlagzeug und Klangschalen hockt einige Meter vor dem Domeingang und macht Musik. In einem großen Halbrund locken die drei spanischen Musiker immer mehr Zuhörer an. Nach jedem ihrer melancholischen Lieder brandet Applaus auf. Münzen scheppern, wenn die begeisterten Zuhörer diese in den umgedrehten Hut fallen lassen. Einige Meter weiter sitzt eine Gruppe von Obdachlosen in einem Meer aus Plastikflaschen auf den zum Verweilen und Beobachten einladenden Steinbänken. Als einige Flaschen von einem kräftigen Windstoß angetrieben über den Platz rollen, steht einer auf und sammelt die Flaschen wieder ein. Gestern lud dort noch ein Schachspieler zur Partie. Aber der ist heute nicht mehr da. Auf den Treppen neben dem ›Dom-Forum‹ führen – scheinbar unbemerkt – einige jugendliche Traceure ihre gewagten ›Bodymoves‹ auf. Sie nutzen die Mauerreste eines antiken Torbogens, ein Relikt der römischen Stadtmauer, für ihre weiten und dennoch lässig-eleganten Sprünge.

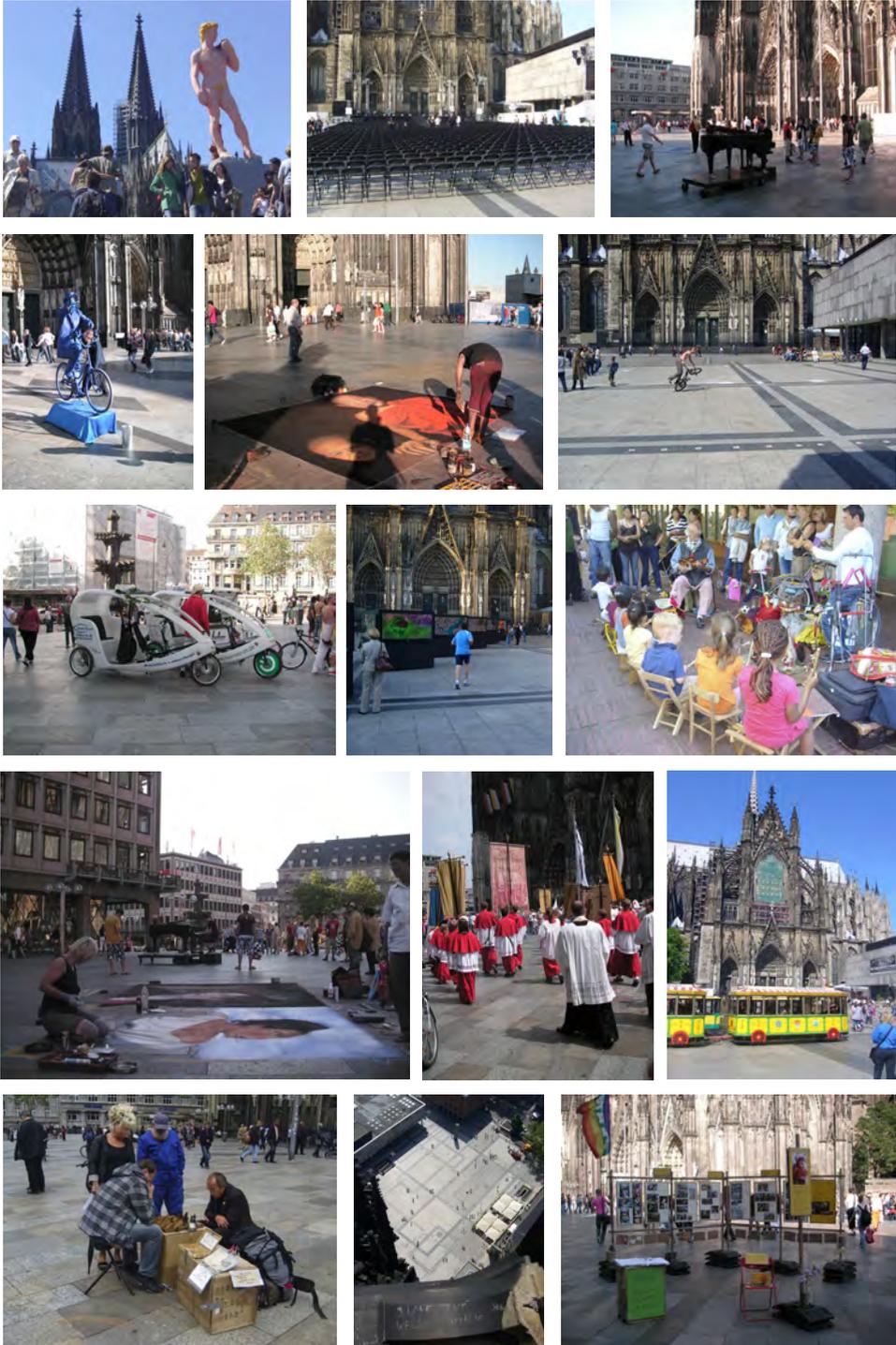


Abb. 2: »It's Showtime« – Szenarien des Virtuosen auf der Kölner Domplatte.
 Quelle: eigene Fotos

Unbeweglich und still stehen inmitten des Passantenstroms, der unaufhörlich vom Kölner Hauptbahnhof in die Hohe Straße drängt, zwei Pantomimen. Vor der Kulisse des Doms sind sie den hektisch fotografierenden Touristen das liebste Motiv. Gegen ein bisschen Kleingeld gibt es eine Verbeugung oder ein Winken. Dann fallen die Künstler wieder in ihre Bewegungsstarre. Ein gelangweilter Rikschafahrer, dessen Dienste wohl gerade nicht gewünscht werden, fährt zu der Mensentraube vor, die sich um die Musiker gebildet hat, und wippt lässig im Takt. Die Kölner Klagemauer scheint indes niemand zu beachten, als vom Heinrich-Böll-Platz ein BMX-Fahrer über den Roncalliplatz geschossen kommt. Er springt vor dem ehemaligen Domkloster auf die Brunnenmauer, fährt die wenigen Meter über die schmale Trasse und springt dann zwischen zwei Touristengruppen hindurch auf den Boden zurück. Die eine Touristengruppe ist von dem tollkühnen Manöver des jugendlichen Sportlers begeistert, die andere verdreht eingeschüchtert die Augen: ›Das war knapp!‹

Die Pflastermalerin Susi arbeitet derweil konzentriert an ihrem bunt leuchtenden Kreidebild. Eine kleine Postkarte dient ihr dafür als Vorlage. Das Bild ist gleich fertig, jetzt muss jeder Handstrich sitzen. Susis Hund Laila hockt am Rande des Kreidgemäldes und döst vor sich hin. Ab und an blinzelt Laila durch ihre halb geschlossenen Augen, als wolle sie Ausschau halten nach anderen Künstlern und Artisten. Wo ist heute eigentlich der Pianist, der seinen Flügel so oft auf Rollen auf das Gelände des ehemaligen Domklosters fährt? Seine Zeit scheint das Wochenende zu sein, wenn auch die an ihren selbst gestalteten T-Shirts erkennbaren Junggesellenabschiede Touristen und Passanten mit ihren selten unterhaltsamen Spielen beglücken.

Ein leichter Windzug weht über die Kölner Domplatte und treibt mich auf meinen Skates in Richtung des Roncalliplatzes. Auf dem glatten Untergrund drehe ich eine erste Runde. Heute ist einiges los. Im schmalen Durchgang zwischen Dom-Südportal und Römisch-Germanischem Museum hat sich eine Traube von Kindern und Eltern um einen Puppenspieler gebildet. Dieser spielt nicht nur Gitarre und singt dazu, sondern bewegt über Schnüre gleichzeitig auch noch mehrere Puppen, die alle fröhlich im Takt der Musik hüpfen. Der osteuropäisch anmutende Mann, der neben dem Puppenspieler Drucke kunstgeschichtlich bedeutender Bilder verkauft, ist vom Puppenspiel mindestens genauso verzückt wie die vielen strahlenden Kinder und ihre Mütter. Immer wieder schaut er bewundernd herüber.

Nur wenige Meter weiter auf dem Heinrich-Böll-Platz, der bei Philharmonie-Veranstaltungen argusäugig von Passanten, Skatern und Radfahrern freigehalten wird, tummeln sich heute einige BMX-Fahrer. Sie nutzen das künstliche Terrain mit seinen Treppen, Stufen und Schrägen für ihre halsbrecherischen Manöver und abenteuerlichen Tricks. Gleich wird das wohl ein Ende haben, dann beginnt die Vorstellung in der Philharmonie. Der überdachte Eingang des Römisch-Germanischen Museums vibriert währenddessen im Rhythmus des Sounds eines mitgebrachten Ghettoblers. Zu schnellen Techno-Rhythmen tanzen hier einige Jugendliche *Jumpstyle*. In atemberaubender Synchronität wirbeln sie ihre Beine durch die Luft, springen vor und zurück und bleiben doch immer penibelst genau in der Gruppenchoreographie. Unweit von den Tänzern feilt in stoischer Gelassenheit und mit nicht nachlassendem Eifer der mittlerweile in die Jahre gekommene Flatland-BMXer Ralf an

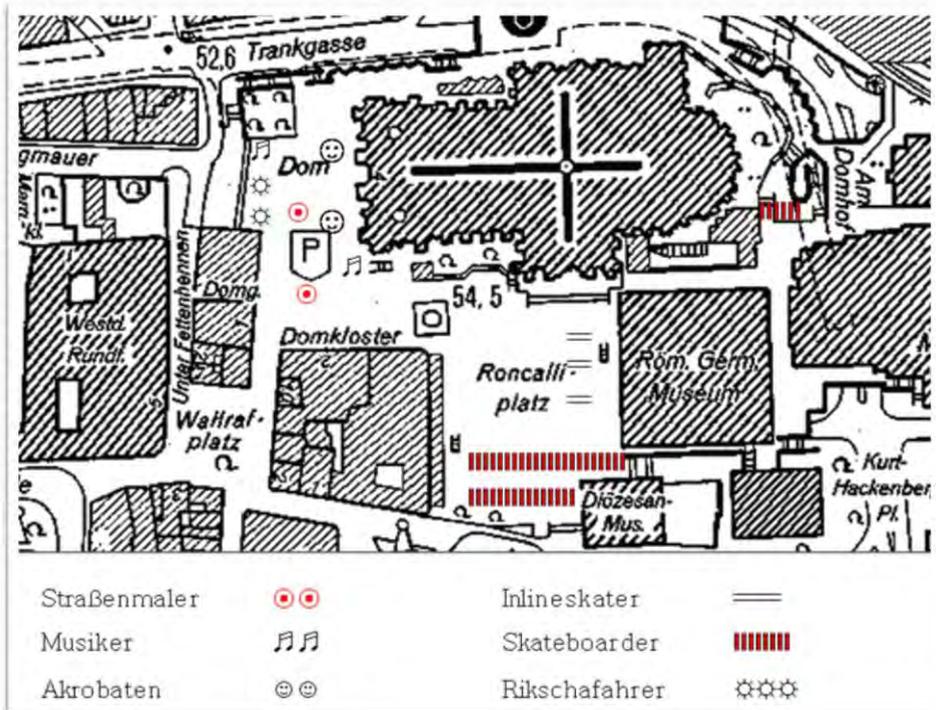


Abb. 3: Szenarien des Virtuosen und ihre Verortungen auf der Domplatte (Situation 2009).
Quelle: Stadt Köln 2004, eigene Bearbeitung

seinen akrobatischen Rad-Kunststücken. Ihm ist das Zentrum des Roncalliplatzes, der mit leichter Neigung versehene Raum unmittelbar um die große ›Mack-Stele‹, in den vergangenen Jahren zur zweiten Heimat geworden.² Für regelmäßige Domplattenbesucher gehören seine allabendlichen Aufführungen inzwischen zum festen Spielplan des Domplatten-Theaters. Dort, wo sich sonst immer auch Inline-Skater rückwärts durch einen Parcours aus bunten Plastikbechern schlängeln und ihre kleinen, flinken Kurven zu einer wellenförmigen Bewegung ineinanderfließen, krachen heute nur die Rollbretter der unzähligen Skateboarder. Eine Schulklasse steht nach dem Besuch des Römisch-Germanischen Museums staunend in ihrer Mitte. Um sie herum schwirren überall Skateboarder. Die Skate-Vorführungen der jugendlichen Brett-Akrobaten beeindrucken die Schüler sichtlich mehr als jedes antike Exponat im Museum. ›Hast Du den *Flip* gesehen?‹, raunt es über den Platz. Noch einmal dominieren die Skateboardfahrer das Geschehen auf der Domplatte. Heute noch einmal, ein letztes Mal. Nach mehr als dreißig Jahren Skateboarding auf der Domplatte

2 Der ›Roncalliplatz‹ ist nicht nach dem gleichnamigen Zirkus benannt. Er erhielt seinen Namen vielmehr zu Ehren von Papst Johannes XXIII., der mit bürgerlichem Namen ›Angelo Guisepppe Roncalli‹ hieß und dem Kölner Dom testamentarisch einen kostbaren Ring vermachte. Die ›Mack-Stele‹ ist ein 1984 auf dem Roncalliplatz aufgestellter, fast zehn Meter hoher Monolith aus portugiesischem Granit, den der Künstler Heinz Mack unter dem Titel ›Columna pro Caelo‹ bearbeitet hat. Die an den Zeiger einer riesigen Sonnenuhr erinnernde Himmelssäule wird im Sommer gerne auch von Freeclimbern als Übungsfelsen zum Klettern genutzt.

feiern sie heute ihre Abschiedssession. Ab morgen ist das Skateboardfahren hier verboten.

Der heutige Tag wird in der Geschichte des Kölner Skateboarding Grundlegendes verändern. Das ist nicht nur mir klar. Das lässt sich auch deutlich an den Gesichtern der Skater ablesen. Erinnerungen an längst vergessenen Geglauhtes werden aufgefrischt, Wehmut liegt in der Luft; zugleich aber auch Vorfreude. Morgen wird im Rheinauhafen der neue *Streetplaza* ›Kap 686‹ eröffnet, den die Kölner Skater gemeinsam mit der Stadt geplant und gebaut haben. Das ›Kap‹ stellt dann die langersehnte Alternative zum Dom dar. Dies nimmt die Stadt zum Anlass, das Skaten auf der Domplatte endgültig zu verbieten.

Um der innerhalb der Skateboard-Kultur legendären Domplatte einen würdigen Abschied zu bereiten, sind heute noch einmal circa 300 Skateboarder zum Dom gekommen. Alles, was in der deutschen Skateboard-Szene Rang und Namen hat, ist da. Auch die gesamte Kölner Skate-Prominenz gibt sich die Ehre. Selbst der bekannte Skate-Fotograf Helge Tscharn, der seit einigen Jahren in Brasilien lebt, ist eigens aus Südamerika angereist, um bei der letzten *Dom-Session* dabei zu sein. Gegen 18 Uhr geht diese dann auch endlich los. Zuvor haben einige Skater auf die den Platz nach Süden, zur Altstadt hin begrenzende Steinbank ein Metallgestell aufgebracht, so dass die Bank von ihnen als *Curb* genutzt werden kann. Jetzt startet hier der *Contest*, an dem nur die vielleicht zwanzig besten Fahrer teilnehmen. Das sind die absoluten Könner, einige der besten deutschen Fahrer. Immer wieder holen sie von der Buchhandlung ›Kösel‹ oder dem ›Dom-Hotel‹ aus Schwung, um sich in abenteuerlichen Sprungmanövern auf das *Curb* zu stürzen. Um die Anlaufstrecke der Skater bildet sich eine große Mensentraube, eine situative Arena der Fachkundigen, die das Geschehen kritisch beäugt und jedes gestandene Manöver frenetisch bejubelt. Jeder gelungene Trick wird mit einem lauten Freudengeheul und Applaus belohnt. Gleich drei Filmteams und mehrere Fotografen dokumentieren das Geschehen. Immer wieder stören Passanten die Anlaufstrecken, indem sie diese durchkreuzen. Boards fliegen über den Platz. Die viel beschworene Verletzungsgefahr für Passanten scheint mir hier und heute mal wirklich gegeben.

Während die professionellen Skater noch einmal das so genannte *Posse Curb* belagern, haben sich die jüngeren und unerfahreneren Skateboarder in die Mitte des Platzes zurückgezogen. Sie spielen von den Gästen des Dom-Hotels beobachtet *Game of Skate*. Nach einem verunglückten *Kickflip* rollt ein Board in hohem Tempo über den Platz und trifft eine Passantin um Haaresbreite am Knöchel. Vom coolen Treiben der jugendlichen Sportler verängstigt sucht diese schnell das Weite. Dann nähern sich fünf jugendliche Touristen aus Japan den Skatern und sprechen einen auf Englisch an. ›Would you mind to take a picture with us?‹ fragen sie den sichtlich stolzen Skater. ›Na klar, kein Problem.‹ Schon ist das Foto gemacht und der Skater feilt weiter an seinem komplizierten Trick.

Vor dem Südportal des Doms springt eine vielleicht 15-jährige Skateboarderin von einer Parkhaustreppen-Einfassung. Sie genießt ganz offensichtlich die schockierten Blicke der vorbeieilenden Passanten, so dass sie jede brachiale Bruchlandung und die damit verbundenen mitleidigen Blicke nur noch mehr anspornen. Immer

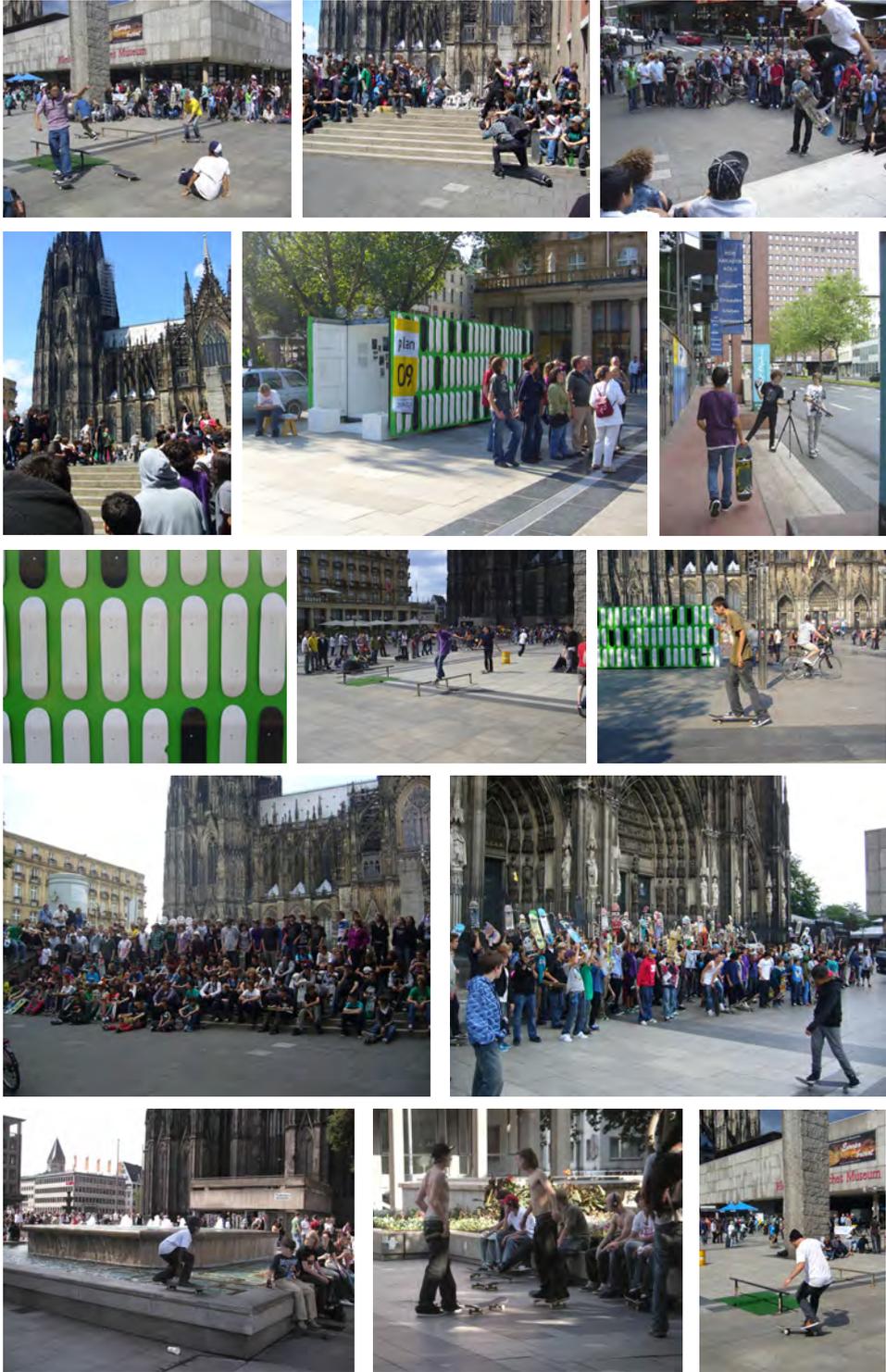


Abb. 4: Letzte Skate-Session: Abschied vom Dom nach mehr als 30 Jahren.
 Quelle: eigene Fotos

wieder springt sie von dem gut 1,20 Meter hohen Sims herunter. Schließlich steht sie einen Sprung. Sofort erreichen sie anerkennende Blicke und Gesten eines älteren Skaters, der unweit von ihr an seiner perfekten *Line* feilt. Verstört, irritiert und befremdet blicken die Passanten zu dem Mädchen, das so gar nicht hineinpasst in die eigentlich männlich dominierte Skateboard-Szene der Kölner Domplatte. Ein wenig später springen einige Skateboarder dann an der Treppe vor der Buchhandlung ›Kösel‹ mit viel Schwung die acht Stufen in die Altstadt hinunter. Wieder werden ihre waghalsigen Sprünge gefilmt und gefeiert. Gleich ist es 20 Uhr. Der Rhythmus der Skater ist nach wie vor hoch. Doch ich werde so langsam müde, drehe noch eine letzte Runde und fahre dann nach Hause« (Feldbuch-Eintrag vom 22. Juli 2011).

Der 22. Juli 2011 ging in die Annalen des Kölner Skateboarding nicht nur als der Tag des wehmütigen Abschiednehmens vom Dom ein, sondern stand auch für einen Neubeginn. Nur einen Tag nach dem Ende des Skatespots ›Domplatte‹ wurde im Kölner Rheinauhafen – knapp zwei Kilometer rheinaufwärts – die neu gebaute Skate-Anlage ›Kap 686‹ in Betrieb genommen. So traurig und niedergeschlagen die Skater tags zuvor am Dom schienen, so euphorisch und begeistert waren sie tags darauf am ›Kap‹.

1.2 Problemstellung und Zielsetzung

Jenseits dieser tagesaktuellen Befindlichkeit der Skater werfen die Geschehnisse der vergangenen Jahre rund um das Kölner Skateboarding ein zunächst ungeordnetes Potpourri an Fragen auf: Wie kam es überhaupt dazu, dass sich das Skateboardfahren am Dom zu einem die ganze Stadt beherrschenden Thema aufschwingen konnte? Was zeichnete die Domplatte aus, dass die Skateboarder nur dort und nirgendwo sonst ihrer Praxis nachgehen wollten? Welche Rolle spielt das Räumliche ganz allgemein im Skateboarding? Und wie ist Raum konkret in das Skateboardfahren eingelassen? Worin genau besteht überhaupt die von den Skatern am Dom verursachte Störung? Was bedeutet die Verdrängung aus der Öffentlichkeit der Innenstadt in einen Sonderraum des Sports für die soziale Praxis des Skateboarding? Wie verändern sich beispielsweise die motorischen Anforderungen des Skateboardfahrens vom Dom zum ›Kap 686‹? Und: Was lässt sich aus diesem Verdrängungsprozess für andere urbane Raum-Spiele ableiten? Läutet dieser vielleicht sogar den Beginn einer auch in deutschen Städten verstärkt um sich greifenden ›Zero Tolerance‹-Politik³ ein? Wird die informelle Stadt-Praktik des Skateboarding, die die eingeschliffenen und sozial etablierten Handlungsprogrammatiken der gebauten Stadt als

3 Die ›Politik des Zero Tolerance‹, auch ›Null-Toleranz-Strategie‹, bezeichnet eine politische und moralische Vorgehensweise, in der auch kleinste Rechtsverstöße äußerst konsequent verfolgt werden. Zu größerer Bekanntheit verhalf der Strategie Mitte der 1990er Jahre der New Yorker Bürgermeister Rudolph Giuliani, der mithilfe der ›Null-Toleranz-Strategie‹ das Problem der Kriminalität in New York bekämpfte.

– im Sinne Foucaults (1966/2005, 1967/1990)⁴ – »heterotope Praxis« systematisch in Frage stellt, damit also zukünftig in Gänze aus dem Stadtbild verschwinden? Auf welche »Mikrophysik der Macht« (Foucault 1976, S. 36-42) greifen die städtischen Behörden zurück, um zunächst die Skater und in deren Folge dann weitere, vielleicht sogar sämtliche der urbanen Raum-Spiele (»Street Art«, »Le Parkour«, »Guerrilla Gardening« oder »Urban Knitting«), die durch ihr permanentes Abweichen von den im architektonischen Skript der Stadt angelegten Nutzungsvorschriften und -ordnungen einen »anderen«, nicht kommerziell-konsumatorischen, sondern eher spielerischen Entwurf von Stadt propagieren, aus der Stadt zu vertreiben? Und: Wie groß ist das Widerstandspotenzial der Skater? Lässt sich ihre Praxis tatsächlich als eine Form des politischen Widerstands begreifen?

Auf all diese Frage sucht die vorliegende Studie empirisch begründete Antworten. Indem sie Skateboarding aus einer praxistheoretischen Perspektive als sozio-materielles Arrangement in den Blick nimmt, versucht die Studie – und hier liegt ihre zentrale forschungsleitende Fragestellung – , zu einem umfassenden Verständnis des soziokulturellen Phänomens Skateboarding zu gelangen. Umfassend insofern, als dass nicht allein der agierende Skateboarder im Fokus des Interesses der vorliegenden Untersuchung steht, sondern sämtliche an der Praxis beteiligten Artefakte. So geht es darum, den praktischen Zusammenhang von Skateboarding und urbanem Raum, von Skateboarding und Gemeinschaft, von Skateboarding und Medien, Lernen oder Politik nicht nur äußerlich zu beschreiben, sondern das »Wie« dieser Zusammenhänge in praktischen Vollzügen nachzuzeichnen und so offenzulegen.

1.3 Aufbau

Die vorliegende Arbeit ist in sieben Kapitel gegliedert. Das erste Kapitel gibt zunächst einen Einblick in den Kontext der Untersuchung, ihre Fragestellung und Erkenntnisinteressen. Skateboarding wird hier bewusst in einem breiteren Kontext urbaner Raum-Spiele als kulturelle Praxis eingeführt, um zum einen von Beginn an eine Engführung der Praxis als Sport zu vermeiden, um zum anderen aber auch das Urbanität katalysierende Potenzial der Praxis zu betonen.

Kapitel zwei – »Analyseoptik« – vermittelt zunächst einen Überblick über den Stand der Forschung zum Thema »Skateboarding«, um dann kurz sowohl den theoretischen Bezugsrahmen der Studie, der sich in besonderer Weise an Robert Schmidts »Soziologie der Praktiken« (2012) anlehnt und die zwischen Gegenstand und theoretischer Perspektive vermittelnde methodische Vorgehensweise vorzustellen.⁵

4 In seinem Konzept der »Heterotopie« schreibt Foucault (1966/2005; 1967/1990) Widerständigkeit nicht nur der Praxis von Subjekten zu. Er verortet diese zugleich auch in der Qualität von Räumen, die er als »Heterotopien«, als Gegenorte, beschreibt und denen er eine Zeigefunktion zubilligt. Insofern lassen sich die urbanen Raum-Spiele als »heterotope« Stadt-Praktiken verstehen und die von diesen produzierten Räume als »Heterotopien« (für eine exakte kulturgeographische Auslegung des Heterotopien-Konzeptes vgl. Hasse 2007).

5 Dabei trug die Erarbeitung der Fragestellung dem praxistheoretischen Verständnis einer in das empirische Forschen eingelassenen Theoriearbeit Rechnung (Schmidt 2012, S. 15); sie ereignete sich als zirkulärer Prozess im stetigen Wechsel von gegenstandsbezogenen Beob-

Den Kern der vorliegenden Studie bildet dann das dritte Kapitel: die Ethnographie des Kölner *Street-Skateboarding*. Darin grenze ich zunächst kurz die in der Studie anvisierte Praxis des *Street-Skateboarding* von anderen, ebenfalls mit dem Verb ›skaten‹ beschriebenen Bewegungsformaten ab, um daran anschließend mein Hineinwachsen in das Feld der Kölner Skateboarder zu beschreiben. Damit ist die Intention verbunden, den Leser zum einen für die Funktionsweise und Organisationsform der Kölner Skater-Gemeinschaft zu sensibilisieren, ihm zum anderen aber auch die Subjektivität meiner von persönlichen Interessen, Vorstellungen und Ideen geleiteten Perspektivierung transparent und die damit einhergehenden Verzerrungen bewusst zu machen (vgl. dazu Pille 2013, S. 35; zur persönlichen Verstrickung des Forschers mit seinem Material im Allgemeinen vgl. Devereux 1998). Im Anschluss an einen kurzen Abriss der raum-zeitlichen Entwicklung des Skateboarding in Köln, der textarchitektonisch die Funktion hat, jene Basisinformationen in Bezug auf das Kölner Skateboarding zu vermitteln, die notwendig sind, um auch einzelne Kapitel der Ethnographie losgelöst vom Gesamttext verstehen zu können, werden dann auf der Grundlage des zusammengetragenen empirischen Materials fünf Praktik-Komplexe, die für die Praxis des Kölner Skateboarding in besonderer Weise signifikant erscheinen, genauer ausgeleuchtet.

Zunächst werden hier (1) die Praktiken des Skateboardfahrens als praktische Aggregation von Körper, Board und Raum vorgestellt und in eine Typologie gegenwärtig kursierender Praktiken des Skateboardfahrens überführt. Diese bilden meiner Einschätzung nach das Herzstück der sozialen Praxis des Skateboarding; sie stehen deshalb im besonderen Fokus der Untersuchung. Da das Skateboardfahren als räumliche Praktik konzeptualisiert werden muss, befasst sich der Abschnitt ›Performing Space‹ vornehmlich mit der Geographie der Praktik.

Daran anschließend werden (2) die Praktiken des Skateboarder-Seins beschrieben. Skateboarding ist mehr als nur Skateboardfahren. Deshalb werden im Abschnitt ›Being Skateboarder‹ zum einen die spezifischen Seins-Formen und Stilistiken des Skateboarder-Seins beschrieben, zum anderen wird aber auch das Ringen der Akteure um Zugehörigkeit zur Gemeinschaft der Skateboarder dargestellt.

Eine große Relevanz innerhalb des Skateboard-Kosmos haben Medien. Ihnen kommt eine für die Praxis konstitutive Bedeutung zu, ist Skateboarding doch ohne Videos und Fotos überhaupt nicht (mehr) denkbar. Deshalb wird im Abschnitt ›Doing Media‹ den Gebrauchsweisen und Bedeutungen von Medien für die Skateboarding-Praxis (3) nachgespürt.

Über welche Befähigungen müssen Skateboarder verfügen, damit sie zu akzeptierten »full practitioners« der Praxis (Shove, Pantzar & Watson 2012, S. 71) werden? Und in welchen Modi erwerben sie diese Befähigungen? Die Praktiken des Kompetenzerwerbs der Skateboarder (4) werden deshalb in einem weiteren

achtungen im Feld und neuen, davon irritierten Erkenntnissen, die wiederum Eingang in die Theoriebildung fanden. Die Gliederung der vorliegenden Studie bildet diese innere, wechselseitige Verwobenheit von Theorieentwicklung und empirischer Fallstudie, wie sie für den Erarbeitungsprozess kennzeichnend war, allerdings nicht ab. Beide sind vielmehr aus Gründen der Klarheit und Nachvollziehbarkeit der Gedankenführung künstlich voneinander getrennt worden.

Abschnitt unter dem Schlagwort ›Learning by Doing‹ in den Blick genommen, ehe die Frage nach dem politischen Zündstoff der Praxis gestellt wird. Skateboarder werden oft und allzu gerne als ›Partisanen der Straße‹ dargestellt. Ihre Praktiken lösen in den Städten weltweit immer wieder Konflikte aus. Doch lässt sich Skateboarding wirklich – nach einer empirischen Überprüfung – als ein politischer Akt (5) kennzeichnen? Und wenn ja, wo liegen die politischen Dimensionen der Praxis?

Das abschließende Kapitel ›Skateboarding – Umriss einer Theorie der Praxis‹ versucht, die in der empirischen Untersuchung generierten Erkenntnisse der Studie zusammenzuführen und den von der praxistheoretischen Perspektivierung erhofften Erkenntnis- und Neubeschreibungsgewinn in Bezug auf das soziokulturelle Phänomen Skateboarding zu resümieren.

Die Schlussbetrachtungen verfolgen schließlich das Ziel, die in der empirisch-konkreten Untersuchung der Praxis des Skateboarding gesammelten Erkenntnisse an das breitere Arsenal kultureller Stadt-Praktiken, die in der Einleitung als urbane Raumschispiele gekennzeichnet wurden, zurückzubinden.

Der Studie ist im Anschluss an das Quellenverzeichnis ein Glossar angefügt, in dem die eigenwilligen, meist englischsprachigen Fachbegriffe der Skater erläutert werden. Das Glossar ist als Hilfe zum Verständnis der ›Insider-Bezeichnungen‹ der Skateboard-Kultur gedacht. Sämtliche der im Glossar erklärten Begrifflichkeiten sind im Text kursiv gedruckt und so kenntlich gemacht.

2 Analyseoptik

Wie soll nun das Kölner Skateboarding im Rahmen der vorliegenden Studie perspektiviert werden? Die ›In-den-Blicknahme‹ eines Gegenstandes ist zum einen abhängig vom Standort des Betrachters, seinem Blickwinkel auf das Geschehen; zum anderen aber in ihrer Sehschärfe auch von Analyseinstrumenten und -techniken. Unterschiedliche theoretische Beobachtungsblenden produzieren durch ihre verschiedenen Sehschärfen auch jeweils andere Ergebnisse; sie machen differente Aspekte beobachtbar. Im Folgenden wird deshalb zunächst der wissenschaftliche Standpunkt, von dem aus auf das soziale Phänomen ›Skateboarding‹ geblickt wird, geklärt, um im Anschluss daran kurz die in der vorliegenden Studie verwendeten »theoretischen Sehinstrumente« (Schmidt 2012, S. 31) und methodischen Analysewerkzeuge darzustellen.

2.1 ›Skateboard Studies‹ – Mapping the field

Das Skateboardfahren in der Stadt soll als Gegenstand der vorliegenden Studie in einem kultur- und sozialwissenschaftlichen Umfeld verortet werden. Dieses Umfeld wird hier in Bezug auf den Gegenstand als ›Skateboard Studies‹ gefasst. Damit ist keineswegs die (aberwitzig erscheinende) Intention verbunden, ein weiteres, neues kulturwissenschaftliches Feld der »Studies« (Moebius 2012) zu proklamieren, sondern vielmehr das Anliegen, eine gemeinsame Schnittmenge für jene Perspektivierungen, Theoriehorizonte und disziplinären Zugänge zu konstruieren, die sich mit dem kulturellen Phänomen ›Skateboarding‹ befassen. Als deren gemeinsamer Fluchtpunkt sollen hier die ›Skateboard Studies‹ firmieren.

Moebius (2012, S. 7-9) konzipiert die Kulturforschung der Gegenwart im Anschluss an die »turn-Debatte« (vgl. vor allem Bachmann-Medick 2006; aber auch Gugutzer 2006; Döring & Thielmann 2008) mit dem einer zunehmenden Interdisziplinarität Rechnung tragenden Begriff der »Studies«. Darunter fasst er jenen Korpus aktueller Kulturstudien, die sich meist anhand von drei Merkmalen kennzeichnen lassen: (1) einer praxistheoretischen Perspektivierung, (2) einer sozial- und kulturkritischen Sicht sowie (3) einer Rehabilitierung des Materiell-Körperlichen. Meist, so Moebius (2012, S. 9) weiter, schließen die »Studies« zudem an poststrukturalistische Theorien, insbesondere an Michel Foucault, an. Da zumindest zwei der drei Kennzeichen der »Studies« (praxistheoretische Perspektivierung und Rehabilitierung des Materiell-Körperlichen) wie auch ihr Anschließen an Foucault (vgl. Einleitung) für die vorliegende Studie programmatisch sind, ist es naheliegend, jenen Korpus von Untersuchungen, der sich im Spannungsfeld von Kultur- und Sozialgeographie, Sportsoziologie sowie einer kulturwissenschaftlichen Sportwissenschaft mit der Praxis des Skateboarding beschäftigt, unter dem Dach der ›Skateboard Studies‹ zusammenzufassen. Diese wiederum lassen sich – je nach Konzeption von Skateboarding als Sport, Lifestyle, Stadt-Praxis oder Kunst – im dynamischen Feld der »Studies«

3 Ethnographie – Skateboarding in Köln

Das folgende Kapitel unternimmt als Herzstück der vorliegenden Untersuchung nun eine Exkursion mitten hinein in die Welt des Kölner Skateboarding. Es beleuchtet die verschiedenen Praktiken des Skateboarding in Köln, ihre Akteure, Orte, Gewohnheiten und Skate-Vorlieben. Es fragt zum Beispiel nach der immensen Bedeutung der Domplatte für die Skatestadt Köln oder der Relevanz von Medien für die Praxis des Skateboarding.

Dabei nimmt die Darstellung des folgenden Kapitels im Vergleich zum vorherigen einen Perspektivwechsel vor. Vom theoretischen Fernglas der Analyseoptik, in der zuvor dargelegt wurde, wie die zu untersuchenden Praktiken des Feldes ins Visier genommen werden sollen, wechselt diese nun zum Mikroskop, mit dessen Hilfe das im Laufe der Feldforschung zusammengetragene empirische Material nach den in der Einleitung aufgeworfenen Problemstellungen befragt wird.

Doch zunächst, bevor ich die Praxis des Kölner Skateboarding in Form von fünf Praktikkomplexen genauer unter die Lupe nehme, scheinen mir einige Vorbemerkungen notwendig: Ich möchte zum einen – in einem ersten Schritt – die untersuchte Praxis genauer eingrenzen, daran anschließend mein Hineinwachsen in das Feld des Kölner Skateboarding schildern und schließlich – ehe die Detailanalyse der Skateboarding-Praktiken beginnt – einen kurzen Überblick über die raum-zeitliche Entwicklung des Skateboarding in Köln geben. Damit ist die Intention verbunden, Grundlegendes und zum Verständnis des später folgenden Beitragendes schon im Vorfeld zu klären.

3.1 Street-Skateboarding in Köln – Die untersuchte Praxis

Aufgrund der Vielzahl sportiver Bewegungsgeräte (*Skate-, Wave-, Snake-, Wake-, Longboards* etc.), ihrer unterschiedlichen Nutzungsformen und den daraus resultierenden differenten Spiel-Praktiken erscheint es hier unerlässlich, einen kurzen Einblick in jenes, sich unter dem programmatischen Label ›Trendsport‹ so rasch wandelnde Feld von Board-Sportarten zu geben, dem das Skateboarding zugerechnet werden kann.

Unter Skateboarding werden naturgemäß nur diejenigen Bewegungsformen subsumiert, die in ihrer Bewegungspraktik auch mit einem Skateboard hantieren. Das Rollgerät ›Skateboard‹ besteht dabei aus einem siebenschichtigen, meist aus kanadischem Ahorn gefertigten Brett, das als *Deck* bezeichnet wird und dessen Abmessungen normalerweise etwa 80 Zentimeter in der Länge und circa 20 Zentimeter in der Breite betragen, zwei beweglichen, an die Unterseite des *Decks* geschraubten Achsen sowie vier Rollen. Seit etwa Mitte der 1980er Jahre verfügt das Skateboard hinten über ein so genanntes *Kicktail* und seit Anfang der 1990er Jahre auch vorne über eine so genannte *Nose*. Beide erlauben es dem Skater, mit dem Board zu springen (Krosigk 2006, S. 24).

4 ›Skateboarding‹ – Umriss einer Theorie der Praxis

In der vorliegenden Studie wurde die urbane Praxis des Skateboarding auf der Basis einer praxistheoretischen Analyseoptik in den Blick genommen und als Aggregation einer Vielzahl von Praktiken analysiert. Dazu wurden Praktiken des Skateboardfahrens, des Skateboarder-Seins, des Mediengebrauchs, des Kompetenzerwerbs und des Politischen unterschieden und getrennt voneinander betrachtet.

Die Praktik des Skateboardfahrens als Herzstück der Skateboarding-Praxis konnte dabei als Zusammenspiel des (1) Umherstreifens in der Stadt (›dérive‹) und (2) der spielerischen Raum-Verhandlung eines konkreten Skatespots (›détournement‹) beschrieben werden. Sie ist demnach vor allem als räumliche Praktik zu verstehen. Das Skateboardfahren ließ sich darüber hinaus anhand der von der jeweiligen Praktik akquirierten Räume, ihrer typischen Komponenten, ihrer erforderlichen Kompetenzen wie auch ihrer spezifischen sozialen Signifikanz in drei gegenwärtig kursierende Praktikformate differenzieren: (1) das ursprüngliche Street-Skaten, (2) das Park-, Halle- und Plaza-Skaten und (3) das DIY-Skaten.

Die Praktik des Skateboarder-Seins wurde als voraussetzungsvolle Lebensform charakterisiert, die weit über die eigentliche Bewegungspraktik des Skateboardfahrens hinausweist, tief in die Persönlichkeitsstrukturen, Werthaltungen und Einstellungen der Skateboarder hineinwirkt und im Wesentlichen zwischen den Polen Leistungs-, Lifestyle- und Gemeinschaftsorientierung oszilliert. Das Skateboarder-Sein muss – so konnte gezeigt werden – in Praktiken des Skateboarder-Werdens zunächst erlernt werden und bildet als leistungssportliche Sonderform die Sozialfigur des ›Gesponserten Skateboarders‹ aus.

In der Studie konnte zudem gezeigt werden, dass Skateboarding zutiefst von Praktiken des Mediengebrauchs durchdrungen ist. Diese sind als Praktiken der Medienverwendung, der Medienrezeption sowie der Produktion medialer Inhalte in den Praxiskosmos des Skateboarding eingelassen.

Der Kompetenzerwerb der Skater konnte als ein selbsttätiges Lernen im Tun charakterisiert werden, das nur teilweise auf explizite Vermittlungsstrategien zurückgreift. Im Wesentlichen lässt sich der Kompetenzerwerb der Skater jedoch als eine sich implizit, im Vollzug der Praxis ereignende Befähigung beschreiben.

Schließlich versucht die Studie auf der Basis ihres empirischen Materials darzulegen, dass Skateboarding nicht aus sich selbst heraus als eine genuin politische Praktik begriffen werden kann, sondern in seinem Kern eine lustvolle und spielerische Bewegungspraktik darstellt. Die Skateboarder wollen die Welt nicht revolutionieren; sie verfolgen keine politische oder soziale Programmatik, dafür sind sie viel zu pragmatisch und zu ziellos verspielt in ihrem Anliegen. Sie betrachten die Stadt eher als einen großen Skate-Spielplatz und sind bereit, für ihr ›Recht auf Stadt‹ dann einzutreten, wenn ihnen die räumliche Grundlage ihrer Praxis entzogen wird. Insofern wurde das mit ihrer Präsenz im öffentlichen Raum häufig einhergehende politische Engagement der Skateboarder als Form einer ›passiven Politisierung‹ gekennzeichnet.

5 Stadt als kollaborative Praxis – Schlussbetrachtung

»Die Welt ist ein Spielplatz, und ich sehe sie mit den Augen eines Kindes. Das ist das Geheimnis von Skateboarding« (Krosigk & Tscharn 2000, S. 17).

Die empirische Untersuchung der Kölner Skateboarding-Praxis wurde exemplarisch vorgenommen, um Aufschluss über die soziale Signifikanz neuer, in den Zentren der Städte beobachtbarer Raum-Spiele zu erlangen. Dabei wurde eingangs der Studie die These formuliert, dass sich am Beispiel des Umgangs mit dem sozialen Phänomen Skateboarding, das schon länger als vier Jahrzehnte in den Zentren der Städte präsent ist und so besser als andere, deutlich jüngere Stadt-Praktiken in der Lage ist, soziale Veränderungsdynamiken zu registrieren, vielleicht Tendenzen andeuten könnten, die langfristig auf eine Erneuerung oder Veränderung des Urbanen im Allgemeinen verweisen.

Vor diesem Hintergrund kann der urbanen Praxis des Skateboarding eine doppelte Vorreiterrolle attestiert werden: Erstens war Skateboarding schon seit den 1970er Jahren im öffentlichen Raum der Stadt – auf Straßen, Kirch- oder Theatervorplätzen – sicht- und erkennbar. Die Skateboarder drängten damit schon zu einem Zeitpunkt in die Öffentlichkeit der Innenstädte, als der sportlich bewegte Körper dort eigentlich nur unter Spott gezeigt werden konnte (Bette 1999, S. 200) und andere Bewegungspraktiken wie beispielsweise das Joggen oder das Rollschuhlaufen längst noch die »Einsamkeit des Waldes« (Neumann 2006) oder die Uniformität gebauter Sportstätten nutzten. Skateboarder können in diesem Sinne als avantgardistische Protagonisten, als frühe Vorreiter dessen betrachtet werden, was später dann – seit Mitte der 1980er Jahre – in Form von ›Stadtmarathons‹, ›Bladenights‹ oder ›Loveparades‹ unter den Stichworten der Sportisierung, Festivalisierung und Eventisierung der Stadtpolitik in den Städten Einzug hielt. Wenn heute also, seit inzwischen schon gut 20 Jahren, Skilanglauf-Weltcup-Veranstaltungen, Beachvolleyball-Turniere oder Leichtathletik-Wettbewerbe in den Zentren der Städte ausgetragen werden, so folgt diese Verlagerung der Veranstaltungen aus den gebauten Sonderräumen des Sports selbstverständlich vor allem Mechanismen der Medien und des Marktes; historisch zurückverfolgen lässt sich die sinnliche Wiedereroberung des urbanen Raumes, der in der Stadtplanung der Moderne zu einem körperlosen, aseptischen und technischen Funktionsraum degradiert wurde, jedoch bis zu den ersten Skateboardern. Sie waren damit Teil einer Avantgarde, die die urbane Opposition von Freizeit und Arbeit, von Öffentlichkeit und Privatheit, von Körperlichkeit und Entsinnlichung spielerisch-performativ aufzulösen vermochte (Bette 1999, S. 192-218). Rückblickend hätte also schon das Stadt-Skaten der frühen Skateboarder in den 1970er Jahren als Indiz für eine Entwicklung betrachtet werden können, die in den 1980er und 1990er Jahren dann urbanes Leben sowie Stadtentwicklung und -planung ganz grundlegend revolutioniert hat.