

jugendszenen.com

PDF-Download (Stand: November 2007)

Sie können den Text unter den folgenden Bedingungen verwenden:

- **Namensnennung.** Sie müssen den Namen des Autors/Rechteinhabers in der von ihm festgelegten Weise nennen (wodurch aber nicht der Eindruck entstehen darf, Sie oder die Nutzung des Werkes durch Sie würden entlohnt).

Bitte wie folgt zitieren:

Jugendszenen.com (Hrsg.), Autor (2007): Die XY-Szene. Online-Publikation: <http://www.jugendszenen.com>. Abrufdatum: (bitte angeben)

- **Keine kommerzielle Nutzung.** Dieses Werk darf nicht für kommerzielle Zwecke verwendet werden.
- **Keine Bearbeitung.** Dieses Werk darf nicht bearbeitet oder in anderer Weise verändert werden.

Im Falle einer Verbreitung müssen Sie anderen die Lizenzbedingungen, unter welche dieses Werk fällt, mitteilen. Am Einfachsten ist es, einen Link auf diese Seite einzubinden.

Jede der vorgenannten Bedingungen kann aufgehoben werden, sofern Sie die Einwilligung des Rechteinhabers dazu erhalten.

Diese Lizenz lässt die Urheberpersönlichkeitsrechte unberührt.



Skateboarding (Ivonne Bemmerburg)

Skaten ist eine hoch ausdifferenzierte, voraussetzungsvolle Sportart. Ziel ist die Beherrschung möglichst vieler und möglichst schwieriger Tricks an unterschiedlichsten 'Spots' im öffentlichen Raum bzw. in 'Skate-Hallen' oder 'Skate-Parks'. Skateboarding bedeutet jedoch für ‚echte‘ Skater wesentlich mehr als ‚nur‘ die Ausübung einer bestimmten Sportart: Für sie ist Skateboarding notwendig verknüpft mit einem bestimmten 'lifestyle', der alle Lebensbereiche kontaminiert. Somit bildet für Skater die Zugehörigkeit zur Szene ein wesentliches sinn- und identitätsstiftendes Element.

Die kulturelle Synthese aus Leistungsbereitschaft, Kreativitätsanspruch, dem Willen zur Aneignung urbaner Räume und der Adaption des ‚skatespezifischen‘ Lebensstils macht dementsprechend den besonderen Reiz dieser Szene aus.

history

Die ersten Skateboards tauchten Ende der 50er Jahre in Kalifornien auf, konnten sich damals aber aufgrund ihrer technischen Unausgereiftheit nicht durchsetzen. Erst als im Jahr 1963 die ersten fabrikfertigen Skateboards auf den Markt kamen, hat sich diese Sportart USA-weit verbreitet. Die Boards fanden reißenden Absatz und es kam zu einem ersten großen ‚Skatboard-Boom‘, der jedoch bereits Mitte der 60er Jahre aufgrund der immer noch bestehenden technischen Unausgereiftheit der Boards wieder abebbte. In solchen Wellen, denen stets technologische Innovationen, wie z.B. die Entwicklung einer neuen Rollentechnologie, die Erfindung des 'Kicktails', die Einführung der Rampe in ihren verschiedenen Formen oder die Modifikation der Brettform, vorausgingen, breitete sich Skateboarding sukzessive über die ganze Welt aus und ist mittlerweile längst zu einer eigenständigen, hochgradig ausdifferenzierten Sportart und Jugendszene geworden.

Mitte der 70er Jahre schwappte die ‚Skateboard-Welle‘ nach Europa über, nach Deutschland zunächst durch Angehörige der US-Army. Da zu dieser Zeit in München besonders viele Kalifornier stationiert waren, entwickelte sich diese Stadt zur ersten ‚Skate-Hochburg‘ in Deutschland. ‚Kopf‘ der Münchner Szene war der Skater Lulu Magnus, durch dessen Initiative 1977 auch der erste Skatepark Deutschlands entstand. Zu Beginn der 80er Jahre trat Titus Dittmann, eine weitere zentrale Figur des deutschen Skateboardings, erstmals in Erscheinung. Er hat den Sport und das zugehörige Material im Anschluss an einen USA-Aufenthalt in seine Heimatstadt Münster gebracht und dort populär gemacht. Auch heute noch zählt Münster – nicht zuletzt aufgrund der anhaltend vielfältigen Aktivitäten von Titus Dittmann - zu den Zentren in der Landschaft der (deutschen) Skater-Szene.

facts & trends

Die Skater-Szene stellt aktuell die größte sportzentrierte Jugendszene in Deutschland dar. In der gesamten BRD gibt es etwa eine Million Skateboardfahrer, darunter gut zweihunderttausend, die den Sport so betreiben, dass sie, auch um ihr Niveau zu halten, (fast) täglich fahren. Die Zentren der Skater-Szene liegen derzeit in Köln, Düsseldorf, Münster, Hamburg, Wiesbaden/Frankfurt, München, Berlin und Stuttgart.

Die meisten (nachmaligen) Skater steigen zwischen dem zwölften und vierzehnten Lebensjahr in die Szene ein. Eine Altersuntergrenze kann jedoch nicht ausgemacht werden: Nicht selten

sieht man bereits Sechsjährige Skateboard fahren. Die Teilhabe am Szeneleben mit all seinen Facetten, also auch Partys, Reisen zu Contests etc., beginnt allerdings in der Regel doch erst im Teenager-Alter. Eine Altersobergrenze lässt sich ebenfalls nicht ziehen. Grundsätzlich ist es möglich, bis ins hohe Alter hinein zu skaten. Das Gros der Szenemitglieder jedoch ist zwischen 14 und 21 Jahren alt.

Die Skater-Szene ist eindeutig männlich dominiert. Mädchen oder Frauen nehmen meist die Rolle von Zuschauerinnen ein. Eher selten sieht man Mädchen selber aktiv Skateboard fahren oder als Teilnehmerin bei einem Contest. In jüngster Zeit wird jedoch versucht, dieser Unterrepräsentation von Skaterinnen entgegenzusteuern, indem z.B. in Skate-Hallen Zeiten eingerichtet werden, zu denen ausschließlich Mädchen die Halle nutzen dürfen. Zusätzlich etablieren sich sukzessive spezielle 'Girls Contests', an denen eben nur Mädchen teilnehmen dürfen. So fand z.B. am 09.10.04 im ‚Skaters-Palace‘ in Münster bereits zum 4. Mal die ‚Titus Female Session‘ statt.

fokus

Skaten ist eine voraussetzungsvolle sportliche Aktivität, deren Ziel darin besteht, möglichst viele und möglichst schwierige Tricks ‚stehen‘ und diese miteinander kombinieren zu können. Die Erreichung dieses Ziels erfordert neben einem außerordentlichen Maß an Ausdauer und Disziplin, sehr viel Körper- und damit einhergehende Boardbeherrschung. Das Erlernen eines neuen Tricks kann manchmal Wochen oder sogar Monate in Anspruch nehmen. Deshalb macht das Beherrschen dieser Sportart Skater in ihrer Selbstwahrnehmung zu etwas ‚Besonderem‘, zu jemandem, der etwas tut, was nicht jeder ohne weiteres tun kann – wie es z.B. bei Inline-Skates der Fall ist.

Wie bei anderen Sportarten auch, spielt Leistung in der Skater-Szene eine wichtige Rolle. Angesehen sind diejenigen, die besonders schwierige Tricks beherrschen oder miteinander kombinieren können. Dennoch gibt es zu klassischen Sportarten Unterschiede: Gegenüber z.B. der Leichtathletik ist die Leistung des Skaters nicht eindeutig messbar, denn hier sind Kreativität und Ästhetik der Bewegungen wichtige Kriterien. Gegenüber z.B. dem Fußball besteht der Reiz des Skatens nicht in der direkten Auseinandersetzung mit einem Gegner, sondern in der Vervollkommnung des eigenen Bewegungskönnens.

Skaten besteht aber nicht nur im Nachvollzug vorgegebener Kunststücke. Ein wesentliches Moment ist darüber hinaus der kreative Umgang mit der Architektur des öffentlichen Raumes sowie der möglichen Kombination bzw. Anordnung von Tricks darin. Skater fasziniert die ‚Bearbeitung‘ zweckfremder Gegenstände mit ihrem ‚Werkzeug‘, dem Skateboard. Es ist die Transformation von leblosen Objekten (Mülleimern, Treppenstufen, Geländern etc.) in ‚lebendige‘ Landschaften, die Eroberung bzw. Aneignung urban-anonymer Räume, die das Skaten vom reinen Sport zu einem künstlerischen Gestalten macht.

einstellung

Wer ‚wirklich‘ skaten will, lässt sich auf eine komplexe, schwierige und nur mit sehr viel Zeitaufwand zu erlernende Angelegenheit ein. Aber gerade darin besteht eben die Motivation, etwas ‚Besonderes‘ zu können, was nicht allen möglich ist. Skating wird somit zu einer täglichen Aufgabe und Herausforderung, der man sich jedoch freiwillig, selbstbestimmt und mit Freude stellt.

Skateboarding ist dabei keine einsame Angelegenheit; man trifft sich an Spots und hat Spaß daran, gemeinsam (neue) Tricks auszuprobieren und zu erlernen.. Man unterhält sich, man hört Musik, man fährt gemeinsam durch die Stadt usw. Kommunikativität und Gemeinschaft sind wichtige Bezugspunkte der Szene.

Der typische Skater lebt in einer urbanen Welt, die ihm aber keineswegs als zu verändernder Missstand erscheint (wie dies z.B. in der (Antifa-)Szene oder bei den Punks der Fall ist), sondern als Möglichkeitsraum. Hier eröffnet sich dem Skater die Gelegenheit, eigene Erfahrungen zu machen, wobei er sich jedoch nicht von gesellschaftlichen Zwängen einengen lassen möchte. D.h. Skater wollen machen, was sie wollen und was ihnen Spaß macht - wann immer, wo immer und auf welche Art und Weise auch immer. Nur so kann ihrer Meinung nach die Chance gewahrt werden, sich (weiter) zu entwickeln und einen eigenen Weg zu finden.

lifestyle

Da viele Skater noch minderjährig sind, wohnen sie typischerweise bei ihren Eltern und lassen sich von diesen ihren Sport finanzieren bzw. nehmen Gelegenheitsjobs an, um sich das Skating-Material leisten zu können. Intensives Skaten erweist sich dabei als ausgesprochen teure Angelegenheit: beispielsweise müssen die Boards bei täglicher Benutzung nach etwa einem Monat ersetzt werden; ähnlich verhält es sich mit den Schuhen. Nicht nur kostet Skaten viel Geld, es erfordert auch einen sehr hohen - aber von einem 'echten' Skater gerne erbrachten - Zeitaufwand.

Skaten kontaminiert alle Lebensbereiche eines typischen Skaters: Schulische oder berufliche Aktivitäten werden so angelegt, dass möglichst viel Zeit für die 'eigentliche' Beschäftigung bleibt. Freundschaften bestehen zum Großteil innerhalb der Szene, und auch Liebesbeziehungen werden dort gesucht bzw. haben mitunter stark unter dem Sport zu leiden. Der 'echte' Skater sieht Skaten folglich als wesentlichen Bestandteil seiner Identität.

Das übergeordnete Prinzip des Lebensvollzugs, das Lebensmotto lautet dabei: Habe Spaß, mach was du willst, entwickle dich selbst, lass dir dabei nicht zu viel vorschreiben und lass dich nicht in eine Ecke drücken, wo du auf bestimmte Dinge verpflichtet wirst!

symbole

Musik ist in der Skater-Szene allgegenwärtig. Häufig bringen Skater Ghetto-Blaster oder andere transportable Abspielgeräte mit zu den Spots, und durch die Skate-Hallen schallt ohnehin ständig ziemlich laut Musik. Musik gehört einfach zum Fahren dazu, denn sie vermittelt den Skatern ein synthetisches Gefühl von Brett, Umgebung, Spot und ihren eigenen Bewegungen.

Die Kleidung in der Skater-Szene kann man als Street-Wear beschreiben. Man legt dabei sowohl auf Funktionalität und Bequemlichkeit als auch auf Ästhetik großen Wert. Bevorzugt werden sehr weite Hosen, die aus einem stabilen Stoff hergestellt sind und gleichzeitig Bewegungsfreiheit garantieren. Der Oberkörper ist zumeist von weiten, unifarbenen bzw. mit einfachen Aufdrucken versehenen T-Shirts bedeckt. Im Weiteren kommt dem Schuhwerk eine zentrale Bedeutung zu, denn dieses muss eine optimale Reibung zwischen Skateboard und

Skater sichern, einen Sturz abfedern und zudem festen Halt bieten. Schuhe sind neben den Boards auch das meistbeworbene Produkt in Magazinen; zahlreiche Firmen wie z.B. 'Emérica', 'DC', 'Axion' oder 'Globe' konkurrieren hier auf einem Markt, der als unberechenbar und schnelllebig gilt.

Insgesamt bleibt festzuhalten, dass Skater sich sehr markenbewusst geben und ästhetische Kriterien bei der Wahl des Outfits eine große Rolle spielen.

rituale

Sei es an öffentlichen Spots oder in Skate-Hallen: die Zusammenkünfte von Skatern zeichnen sich durch eine Vielzahl ritualisierter Verhaltensweisen aus.

Sei es das 'richtige' Aufnehmen des Boards, die Begrüßung an den Spots oder die Einhaltung der Abstände beim Fahren von Figuren an den Spots: das Wissen und die Einhaltung dererlei Rituale markiert die Zugehörigkeit zur Szene.

events

Das Hauptevent der Skater-Szene ist der Wettkampf, der sogenannte 'Contest' (wichtige Contests sind z.B. der 'C.O.S.-Cup'/ deutsche Meisterschafts-Serie oder der 'Münster Monster Mastership'/ Weltmeisterschaft, der mittlerweile umbenannt wurde in 'Globe Worldchampionchips of Skateboarding'), bei dem es jedoch nicht ausschließlich und in erster Linie um Plazierungen geht, sondern auch um Gespräche, das Treffen von Kollegen, d.h. um die Gemeinschaft. Zu den Wettkämpfen kommen natürlich auch viele Skater, die aktiv an der Konkurrenz teilnehmen und denen ihre Leistung und Platzierung wichtig ist, denn es geht über das Messen aneinander zum Teil auch um Sponsorenverträge.

Desweiteren hat jeder Contest ein umfangreiches Rahmenprogramm - von Breakdance-Vorführungen über Rampen zur Benutzung für das Publikum bis zu diversen Musikeinlagen. Am wichtigsten ist jedoch die abendliche Party, welche typischerweise nicht in einem abgeschlossenen Rahmen stattfindet, sondern jedem (bzw. jeder) offen steht, der (die) sie besuchen möchte.

treffpunkte

Als Treffpunkte, in der Szene 'Spots' genannt, fungieren Örtlichkeiten, die in besonderer Weise für das Skaten geeignet sind. Eine wichtige Rolle spielt dabei zunächst der Belag: beispielsweise wird die Domplatte in Köln einhellig als 'gigantisch guter Belag' bezeichnet und ist deswegen ein sehr beliebter und auch über Köln hinaus bekannter Spot. Die Eignung eines Spots hängt im Wesentlichen aber auch davon ab, wie viele Tricks dessen bauliche Struktur möglich macht.

Als Treffpunkte zunehmend wichtiger werden Skate-Hallen, die sich in jüngster Zeit flächendeckend ausbreiten. Bislang waren Hallen – außer bei Vert-Skatern, die auf das Vorhandensein einer Halfpipe angewiesen sind – eher unpopulär, da man dort beim skaten doch sehr festgelegt ist. Insofern kommt Skate-Hallen dasselbe Manko zu wie häufig von

Gemeinden geplanten künstlichen Freiluftanlagen: der kreativ-aneignende Aspekt des Skatens fällt dabei weg.

Außerdem gibt es noch eine weitere Kategorie von Treffpunkten, nämlich solche, an denen nicht geskated wird, aber dennoch Szeneleben stattfindet: die Skate-Shops. Hier halten sich Skater häufig über einen längeren Zeitraum, der sich durchaus über mehrere Stunden erstrecken kann, auf, verschaffen sich einen Überblick über das zum Verkauf stehende Warenangebot, unterhalten sich über örtliche oder überregionale Spots, über die Qualität von Kleidung und von Skateboards, über andere Skater, anstehende Events u.ä. Solche Shops werden in der Regel von Skatern geführt (und werden dann als Skater-owned-Shops bezeichnet), bzw. zumindest kommt das Personal aus der jeweiligen lokalen Szene.

medien

Wie in anderen Szenen auch, sind einschlägig spezialisierte Magazine sehr wichtig für die Kommunikation der Skater. Mit dem 'Limited Skateboard Magazine' und dem 'Monster Skateboard Magazine' sind es (neben vielen anderen) im bundesdeutschen Raum vor allem zwei Hefte, die über Contests, Produkte oder Skateanlagen berichten. Großen Raum nehmen aber vor allem Photos von bekannten Skatern ein, die vor der Kamera ihre spektakulären Tricks vorführen.

Ein zweites, wichtiges Kommunikationsmedium sind Videos von bekannten Skatern. Diese Videos werden im Auftrag von Skateboardartikel-Produzenten hergestellt und dienen zunächst Werbezwecken. Dabei wird das Videogucken meistens richtig zelebriert: man schaut nach neuen Tricks, neuen Styles usw.

Desweiteren gibt es zu jedem Contest Flyer und Plakate, die - je nach Ausstattung mit Sponsorengeldern - unterschiedlich aufwendig gestaltet werden. Auch das Internet wird zur Verbreitung von Informationen mittlerweile intensiv benutzt; dennoch stellen Magazine das zentrale Medium dar.

strukturen

In der Szene werden grundsätzlich zwei sportliche Disziplinen voneinander unterschieden: das Street-Skating und das Vert-Skating. Street-Skating findet dort statt, wo das Skaten ursprünglich herkommt, nämlich: auf der Straße. Hier werden alle Erlebnisdimensionen des Skatens erfahrbar. Vert-Skating wird in der Halfpipe betrieben, die sich ausschließlich in Freiluft-Skate-Parks oder in Skate-Hallen befinden. Vor allem der mit der Hallen- bzw. Parknutzung einhergehende eingeschränkte Erlebniseffekt hat dazu geführt, dass sich Street-Skaten einer größeren Popularität erfreut.

Eine vertikale Differenzierung der Skater-Szene wird bei Contests deutlich. Hier werden die Fahrer in unterschiedliche Startgruppen eingeteilt: In der A-Gruppe starten die gesponserten Fahrer, die so genannten ‚Pro's‘, in der B-Gruppe die nicht-gesponserten Fahrer, die so genannten ‚Am's‘. Daneben gibt es auf vielen Contests noch die C-Gruppe für Skater, die bisher noch über keine oder nur wenig Contesterfahrung verfügen und zumeist auch noch recht jung sind.

Besonders gute Fahrer wirken an den Spots vor Ort gleichsam wie Magneten, d.h. andere Skater kommen dorthin, um sich Tricks abzuschauen, zu plaudern etc.

Ausschließungsstrategien von oben nach unten sind daraus aber nicht abzuleiten. Eine Differenz besteht jedoch zwischen jenen, die regelmäßig bei Contests anwesend und dadurch in ein überregionales Netzwerk eingebunden sind, und jenen, die nur vor Ort skaten.

Neben diesen Differenzierungen nach sportlichen Gesichtspunkten kann man zwischen ‚New-School‘- und ‚Old-School-Skatern‘ unterscheiden. Im Wesentlichen lässt sich konstatieren, dass Old-School-Skater sich in Bezug auf Outfit, Material und Tricks an den in den Anfängen des Skateboardings vorherrschenden ‚Szene-Standards‘ orientieren und, im Gegensatz zu New-School-Skatern, Neuerungen und Innovationen, die längst Einzug in die Szene gehalten haben, ignorieren bzw. bewusst nicht nutzen. Musikalisch favorisieren Old-School-Skater eher Punk-Musik, die ursprünglich bevorzugte Musikrichtung der Skateboarder, aus der dann später auch die spezielle Richtung des ‚Skate-Punk‘ hervorgegangen ist, während New-School-Skater häufig Hip Hop vorziehen. In jüngster Zeit gewinnt Punk jedoch auch bei jüngeren Szenegängern wieder stark an Popularität.

Aus dem Skateboarding entwickelten sich zudem auch neue, inzwischen selbständig gewordene Disziplinen. Zu nennen ist hier das Snowboarden, das von vielen Skatern im Winter betrieben wird, und eine recht neue Sportart, das Wakeboarden (ähnlich dem Wasserski-Fahren, allerdings - wie beim Snowboarden - quer zur Fahrtrichtung auf einem Brett stehend).

relations

Wenn man einen Skate-Shop betritt, wird man feststellen, dass es dort teilweise auch Snowboard-Artikel zu kaufen gibt. Das Snowboarden ist aus dem Skateboarden entstanden und stellt für viele Skater im Winter eine Alternative zu ihrem Sport dar. So kann man sagen, dass sich Teile der Snowboard-Szene aus der Skater-Szene rekrutieren.

Vielfältige Überschneidungen existieren auch mit den HipHoppers, deren Konzerte zum Teil im Rahmen von Skating-Contests stattfinden. Ebenso werden reine HipHop-Veranstaltungen vielfach auch von Skatern besucht.

Von Inline-Skatern distanzieren sich die Skater aus zwei verschiedenen Gründen: Erstens zielt Inline-Skating aus der Sicht von Skatern vor allem in Richtung Fitness, ist leicht(er) zu erlernen und stellt deswegen in ihrer Wahrnehmung nur eine Pseudo-Szene dar; zweitens kommt es an Rampen immer wieder zu Konflikten zwischen Skatern und Inline-Skatern, die daher rühren, dass es an Abstimmung, d.h. an Kenntnis der zeitlichen Abläufe von Tricks und somit des parallelen Fahrens in einer Rampe (nach Ansicht der Skater) vor allem auf Seiten der Inliner mangelt.

literatur & links

Böhm, Florian/Rieger, Markus (1990): Skateboard. Material, Technik, Fahrpraxis. Niedernhausen: Falken Verlag

Kane, Steven (1998): Skateboard. Voll die Tricks. Stuttgart: Pietsch Verlag

Krosigk von, Holger/Tscharn, Helge (2000): Absolute Beginners. Skatebaord Streetstyle Book. Münster: Monster Verlag/Tropen Verlag

Rohmann, Gabriele (Hg.) (1999b): Expressin' myself! Punks, HipHopper, Technos, Skateboarder in O-Tönen. Bad Tölz: Tilsner

Schwier, Jürgen (1996): Skating und Streetball im freien Bewegungsleben von Kindern und Jugendlichen. In:

Schmidt, W.(Hg.): Kindheit und Sport - Gestern und Heute. Hamburg

Seewaldt, Christian (1990): Alles über Skateboarding. Münster: Monster Verlag

Wenzel, Steffen (1997): Urban und utilitär. Straßensport in Jugendkulturen. In: SPoKK (Hg.): Kursbuch Jugendkultur. Mannheim: Bollmann, S.182-189

Links

- www.skateboard.de
- www.titus.de
- www.boardstein.com

Autor: Ivonne Bemerburg // letzte Aktualisierung 2005-05-10

Autor: Ivonne Bemerburg