

Inhalt

Einleitung	9
-------------------	---

I. Allgemeiner Teil

Kapitel 1	
Vergemeinschaftung in der Moderne	16
1.1 Posttraditionale Gemeinschaften	16
1.2 (Jugend-)Szenen	19
1.3 Körper- und sportfokussierte Gemeinschaften	22
1.4 Vergemeinschaftung im Zeitalter des Medienwandels	25
Kapitel 2	
Zur Erschließung der kulturellen Bedeutungswelt der Skateszene	28
2.1 Symbolischer Interaktionismus	28
2.2 Kommunikative Konstruktion von Szenekultur	30
Kapitel 3	
Der Untersuchungsgegenstand Skateszene	33
3.1 Szenehistorische Entwicklung	34
3.2 Zur Bedeutung von Medien in der Skateszene	37

II. Empirischer Teil

Kapitel 4	
Untersuchungsdesign	42
4.1 Die ethnographische Forschungsstrategie	42
4.2 (Meine) Wege ins Feld	44
4.3 Datenerhebung	46
4.3.1 Sammlung (online-)medialer Inhalte	47
4.3.2 Ethnographische Gespräche	48
4.3.3 Teilnehmende Beobachtungen	49
4.3.4 Umgang mit forschungsethischen Fragen	53
4.4 Datenanalyse	54
4.4.1 Die Methode der ethnographischen Semantik	54

4.4.2	Analyse von online-medialen Inhalten, Gesprächstranskripten, Gedächtnis-, Beobachtungs- und Partizipationsprotokollen	56
4.5	Dateninterpretation und -präsentation	60

Kapitel 5

	Kommunikative Konstruktion von Szenekultur	63
5.1	„Skateboarding“ und der Prozess der Aneignung	63
5.1.1	Körper- bzw. bewegungsbezogenes Basiswissen	64
5.1.2	Online-medial artikulierte Aneignung	70
5.1.3	Das Probetraining	81
5.1.4	Der Aneignungsprozess bei „Anfänger“(innen)	89
5.1.5	Der „Contest“	93
5.1.6	Der Aneignungsprozess bei Fortgeschrittenen und Profis	98
5.2	<i>Aufs Spiel gesetzte Körper</i> : „Skateboarding“ als Action- und Risikosport	105
5.2.1	Bewusste Selbstgefährdung und ihre Beweggründe	106
5.2.2	Online-medial artikulierte Risiken	116
5.3	„Skateboarding“ und die kommunikative Konstruktion von Gemeinschaft	120
5.3.1	Abgrenzung zu Dritten	121
5.3.2	Formen von Ehrerbietung	123
5.3.3	Zugehörigkeit und Stilisierung	132
5.3.4	Formen interner Selektion	140
5.3.5	Online-mediale Artikulation von Gemeinschaft	154
5.4	Szenebezogene Handlungsmuster zwischen Individualität und Gemeinschaftlichkeit	173

III. Schlussteil

Kapitel 6

	Zusammenfassung und Schlussfolgerungen	180
6.1	Szenespezifische Wissensbestände und deren kommunikative Konstruktion	180
6.1.1	Wissen um Szenemedien und deren Inhalte	181
6.1.2	Leitideen der Szene	182
6.1.3	Körper- und Bewegungswissen	183
6.1.4	„Spot“-Wissen	186
6.1.5	Wissen in Verbindung mit der Kategorie „Skater“(in)	187
6.1.6	Wissen um den Gebrauch (non)verbaler Zeichen und Interaktionsrituale	188

6.2	Wirkungsweisen online-medialer Inhalte	189
6.2.1	Funktionen und Potenziale	189
6.2.2	Grenzen und negative Folgen	190
6.3	„Skateboarding“ – <i>posttraditional</i> oder schlicht <i>modern</i> ?	193
6.4	Abschließende Worte	197
 Anhang		 200
 Literatur- und Quellenverzeichnis		 201
 Danksagung		 217