

Inhalt

- Dank 7
- Vorbemerkung..... 9
- 1. Übers Skateboardfahren schreiben 11
 - 1.1. Der eigene Körper und andere Quellen..... 16
 - 1.2. Neue Spiele und Skateboarding..... 19
 - 1.3. Subjektivierung im Sport 30
 - 1.4. Praxeologische Genealogie 34
 - 1.5. Vermal Skateboarding in drei Elementen.....45
 - 1.6. In die Postmoderne rollen?49
- 2. Körper 53
 - 2.1. Eine kleine Geschichte der Skateboard-Manöver56
 - 2.1.1. Das ›sixties paradigm of skateboarding‹ 58
 - 2.1.2. Vertikales Skateboarding 63
 - 2.1.3. Street Skateboarding 71
 - 2.1.4. Zwischen Stunt- und Longboarding 74
 - 2.2. Bewegungsmuster und Fahrweisen78
 - 2.2.1. ›A sport of control‹ 83
 - 2.2.2. Aggression und Zähmung 88
 - 2.2.3. ›Schwarz‹ werden 103
 - 2.2.4. ›When things get gnarly‹ 113
 - 2.3. Skateboarding und das Sportfeld124
- 3. Räume 135
 - 3.1. Bewegungsräume und Skateboard-Terrains137
 - 3.1.1. Parkplatz, Piste, Zementwelle..... 138
 - 3.1.2. Pool, Fullpipe, Halfpipe..... 143
 - 3.1.3. Curbs, Rails, Fun-Box..... 147
 - 3.1.4. Big-Air, Plaza, DIY154

3.2.	Selbstbildung und Raumkonstitution	159
3.2.1.	Mit Kind und Kegeln	162
3.2.2.	Die Entdeckung einsamer Inseln	166
3.2.3.	Fenster in der Zitadelle	175
3.2.4.	Stadtalpinismus und Skateboardinstitute	183
3.3.	Skateboarding und die Stadt	193
4.	Zeichen	205
4.1.	Skateboard-Texte, Autorschaft und Publika	208
4.1.1.	Skateboarding unter dem Bewegtbildmonopol	210
4.1.2.	Surf Movies und die VHS-Revolution	214
4.1.3.	Sponsor-Me-Tapes und Camcorder-Kriege	223
4.1.4.	Internet, TV, Konsolen	230
4.2.	Skater-Figuren	238
4.2.1.	Spielkind und Sportstar	239
4.2.2.	Rebell und Boy Scout	249
4.2.3.	Artist und Thug	261
4.2.4.	Gladiator und Hipster	273
4.3.	Skateboarding und die Konsumkultur	286
5.	Wirkliche Geschichte des Skateboarding	299
5.1.	Kompetenzen, Materialien und Bedeutungen	300
5.2.	Diskontinuitäten und Kontingenzen	306
5.3.	Sportiver und gesellschaftlicher Wandel	311
5.4.	Subkultur und Olympiasport	316
5.5.	Exkurs über Skateboards und Waschmaschinen	320
6.	Literatur und Quellen	327