

# Inhalt

---

Dank .....	7
Vorbemerkung.....	9
<b>1. Übers Skateboardfahren schreiben</b> .....	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. Viermal Skateboarding in drei Elementen.....	45
1.6. In die Postmoderne rollen? .....	49
<b>2. Körper</b> .....	53
2.1. Eine kleine Geschichte der Skateboard-Manöver .....	56
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 Fahrweisen .....	78
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 Sportfeld .....	124
<b>3. Räume</b> .....	135
3.1. Bewegungsräume und Skateboard-Terrains .....	137
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, DIY .....	154

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
<b>4.</b>	<b>Zeichen</b> .....	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
<b>5.</b>	<b>Wirkliche Geschichte des Skateboarding</b> .....	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
<b>6.</b>	<b>Literatur und Quellen</b> .....	327