



Leseprobe aus Bock, Kommunikative Konstruktion von Szenekultur,  
ISBN 978-3-7799-4736-3

© 2017 Beltz Juventa in der Verlagsgruppe Beltz, Weinheim Basel  
[http://www.beltz.de/de/nc/verlagsgruppe-beltz/gesamtprogramm.html?  
isbn=978-3-7799-4736-3](http://www.beltz.de/de/nc/verlagsgruppe-beltz/gesamtprogramm.html?isbn=978-3-7799-4736-3)

# Kapitel 1

## Vergemeinschaftung in der Moderne

Im Folgenden wird der theoretische Rahmen für neue Vergemeinschaftungsformen in der Moderne erläutert. In diesem Zusammenhang wird zunächst der Begriff „Posttraditionale Gemeinschaft“ (Hitzler/Honer/Pfadenhauer 2008) entfaltet (Abschnitt 1.1) und danach das von Hitzler/Bucher/Niederbacher (2001) sowie Hitzler/Niederbacher (2010) vorgelegte Szenekonzept vorgestellt (Abschnitt 1.2). Im Anschluss daran wird die Bedeutung ‚körper- und sportfokussierter‘ Gemeinschaften und ihrer Aktivitäten erläutert (Abschnitt 1.3). Das Kapitel schließt mit einer überblicksartigen Zusammenschau der sozio-technischen Möglichkeiten im Online-Bereich und den damit verbundenen Potenzialen für Vergemeinschaftungsprozesse (Abschnitt 1.4).

### 1.1 Posttraditionale Gemeinschaften

Hitzler/Honer/Pfadenhauer (2008) vertreten die These von sich verändernden Modi von Gemeinschaftsbildungen hin zu neuen, sogenannten „post-traditionalen Vergemeinschaftungsmustern“.<sup>1</sup> Wie erwähnt, entwickeln sich diese alternativen Konzepte des Zusammenlebens und Miteinanderumgehens bei dem Versuch, die Folgen massenhafter Emanzipation und Freisetzung zu bewältigen und mit der Erfahrung der Entwurzelung und des Ausgebetetseins umzugehen (vgl. Hitzler 1998, S. 84).

Der begriffliche Ursprung dieses Vergemeinschaftungskonzepts geht auf Ferdinand Tönnies (1979) zurück, der „Gemeinschaft“ und „Gesellschaft“ als dichotomes Begriffspaar etabliert. Erstere konstituiert sich durch eine gegenseitig gefühlte und gewollte Verbundenheit<sup>2</sup>:

„Wo immer Menschen in organischer Weise durch Willen miteinander verbunden sind und einander bejahen, da ist Gemeinschaft von der einen oder der an-

---

1 Den Formen „posttraditionaler Vergemeinschaftung“ widmen sich unter anderem folgende Autor/innen: Hitzler (1998; 2008), Hitzler/Honer/Pfadenhauer (2008), Hitzler/Pfadenhauer (2005), Pfadenhauer (2009a).

2 Diese Verbundenheit kann auf dreifache Art und Weise bestehen: verwandtschaftlich als „Gemeinschaft des Blutes“, nachbarschaftlich bzw. räumlich als „Gemeinschaft des Ortes“ oder freundschaftlich als „Gemeinschaft des Geistes“ (Tönnies 1979, S. 12 f.).

deren Art vorhanden, indem die frühere Art die spätere involviert, oder diese zu einer relativen Unabhängigkeit von jener sich ausgebildet hat“ (Tönnies 1979, S. 12).

„Gesellschaft“ hingegen meine einen Kreis von Menschen, die wie in Gemeinschaft, auf friedliche Art nebeneinander leben und wohnen, aber nicht wesentlich verbunden, sondern wesentlich getrennt sind. In einer Gesellschaft, so Tönnies, sei jeder für sich allein; hier werde niemand etwas für den anderen tun und leisten, keiner dem anderen etwas gönnen und geben wollen, es sei denn um einer Gegenleistung willen (Tönnies 1979, S. 34).

Auf Tönnies Bezug nehmend, etabliert sodann Max Weber (1985) die Begriffe „Vergemeinschaftung“ und „Vergesellschaftung“ und mit ihnen vier Handlungstypen:

„Vergemeinschaftung‘ soll eine soziale Beziehung heißen, wenn und soweit die Einstellung des sozialen Handelns – im Einzelfall oder im Durchschnitt oder im reinen Typus – auf subjektiv gefühlter (affektuellem oder traditionaler) Zusammengehörigkeit der Beteiligten beruht. ‚Vergesellschaftung‘ soll eine soziale Beziehung heißen, wenn und soweit die Einstellung des sozialen Handelns auf rational (wert- oder zweckrational) motiviertem Interessenausgleich oder auf ebenso motivierter Interessenverbindung beruht“ (Weber 1985, S. 21).

Doch wird bei Weber (1985) die Dichotomie zwischen der als subjektiv „affektiv“ oder „traditional“ empfundenen Zusammengehörigkeit in einer Gemeinschaft einerseits und der „wert-“ oder „zweckrationale“ Interessen verfolgenden Gesellschaft andererseits aufgehoben, denn „sehr selten ist Handeln, insbesondere soziales Handeln, nur in der einen oder der anderen Art orientiert“ (Weber 1985, S. 13):

„Die große Mehrzahl sozialer Beziehungen aber hat teils den Charakter der Vergemeinschaftung, teils den der Vergesellschaftung. Jede noch so zweckrationale und nüchtern geschaffene und abgezweckte soziale Beziehung (Kundschaft z. B.) kann Gefühlswerte stiften, welche über den gewillkürten Zweck hinausgreifen. [...] Ebenso kann umgekehrt eine soziale Beziehung, deren normaler Sinn Vergemeinschaftung ist, von allen oder einigen Beteiligten ganz oder teilweise zweckrational orientiert werden“ (Weber 1985, S. 22).

Während bei Tönnies „Gemeinschaft“ und „Gesellschaft“ noch dichotom gedacht waren, begreift Weber „Vergemeinschaftung“ und „Vergesellschaftung“ also offenbar als ‚Pole eines Kontinuums‘.

Hier nun knüpft der Begriff „posttraditionale Gemeinschaft“ (Hitzler/Honer/Pfadenhauer 2008) an und geht offenbar davon aus, dass solche Formationen ihre Traditionen ‚(allmählich) hinter sich lassen‘. Dabei aber han-

delt es sich scheinbar um einen ‚tendenziellen‘, keinen ‚gänzlichen Verlust‘ an Traditionalität, weshalb eine solche Gemeinschaft wohl auch (noch) nicht als Gesellschaft zu bezeichnen ist. Im Gegensatz zu traditionellen Gemeinschaften, in denen kohäsionssichernde Zwangsstrukturen entstehen und sich organisatorisch verfestigen, würden sich posttraditionale Gemeinschaften typischerweise dadurch konstituieren, dass sich individualisierte Akteure freiwillig und zeitweilig in soziale Formationen einbinden, die durch ein distinktives Wir-Bewusstsein gekennzeichnet sind (vgl. Hitzler/Honer/Pfadenhauer 2008, S. 15). Anders als in traditionellen Gemeinschaften, entscheide man sich hier weniger aufgrund solidaritätsstiftender gemeinsamer Wertsetzungen für eine Mitgliedschaft; vielmehr bestehe Mitgliedschaft im Bekenntnis zu den für diese Formationen typischen Zeichen, Symbolen und Ritualen (vgl. Hitzler/Honer/Pfadenhauer 2008, S. 13). Dies ermöglicht den individualisierten Akteuren die Befriedigung und das Verfolgen eigener, „zweckrationaler“ (Weber 1985, S. 21) Bedürfnisse und Interessen, dies jedoch innerhalb eines Kollektivs, das offenbar genau diese Vorlieben teilt. Zwar gehen mit der Gemeinschaft keine sozialen Zwänge und Verpflichtungen einher, dennoch gelten mehr oder weniger akzeptierte Relevanzen und Regeln, die eine zumindest relative Sicherheit und Verlässlichkeit in Bezug auf das Miteinanderumgehen bieten. Dass es sich hierbei um eine „paradoxe Kombination von Individualität und Gemeinschaftlichkeit“ (Prisching 2008, S. 38) handelt, ist evident.

Wie aber lassen sich diese Paradoxien konkreter fassen? Vor dem Hintergrund von Tönnies' (1979) Gegensatzpaar sozialer Beziehungen und Webers (1985) Auffassung von sozialem Handeln als affektiv, traditional, wert- und/oder zweckrational motiviert, verwandelt Talcott Parsons (Parsons/Shils 1962) die Begriffe Gemeinschaft und Gesellschaft in einen mehrdimensionalen Eigenschaftsraum, der es ermöglicht, ein Objekt durch widersprüchliche Bestimmungsgründe zu kennzeichnen (vgl. Scheuch 2003, S. 210).<sup>3</sup> Soziale Beziehungen und soziales Handeln sind für Parsons an Bedürfnisdispositionen, kulturellen Wertvorstellungen sowie sozialen Normen und Rollenerwartungen orientiert. Er geht davon aus, dass sich Handelnde, um Situationen deuten zu können, an Objekten („other actors or physical or cultural objects“) (Parsons/Shils 1962, S. 54) orientieren. Dabei meint ‚Orientierung‘, dass diesen Objekten bestimmte Wertigkeiten zuge-

---

3 Die Erarbeitung dessen erfolgte teilweise in Zusammenarbeit mit Edward Shils. Hintergrund war Parsons' Feststellung, dass sich bestimmte soziale Rollenmuster, insbesondere Berufsrollen, nicht auf die von Tönnies' (1979) etablierte Dichotomie anwenden lassen, weil manche Berufsrollen (die des Arztes beispielsweise) durch Widersprüchlichkeit (bei Ärzten: kaufmännisches Handeln versus Altruismus in Bezug auf Patienten) gekennzeichnet sind (vgl. Parsons/Shils 1962, S. 48 f. sowie Scheuch 2003, S. 209 f.).

schrieben werden und daran wiederum bestimmte Erwartungshaltungen geknüpft sind. Objekte erfahren also jeweils unterschiedliche Zuschreibungen, in Bezug auf sie bestehen unterschiedliche Erwartungen und hieran richten Akteure dann die Ziele ihrer Handlungen (explizit oder implizit, bewusst oder unbewusst) aus (vgl. Parsons/Shils 1962, S. 54). Je nach Handlungsziel wird die Wahl spezifischer Handlungsmuster notwendig. Weil aber Individuen ihr Handeln und ihre Erwartungen nicht nur an sich selbst, sondern auch an den Handlungen und Erwartungen anderer orientieren (vgl. Parsons/Shils 1962, S. 65), bestehen zwangsläufig Orientierungsdilemmata. Problemlösung bieten hierbei fünf Dimensionen von Orientierungs- bzw. Handlungsmustern, die sogenannten „Pattern Variables“, zwischen denen sich Akteure entscheiden müssen, um die jeweilige Situation deuten und auf dieser Grundlage handeln zu können (Parsons/Shils 1962, S. 76).<sup>4</sup> Tabelle 1 stellt diese dar. Hierbei sind der linken Seite jeweils die Kategorien zugeordnet, die Parsons/Shils (1962) aus dem Begriff Gemeinschaft entnehmen; auf der rechten Seite dagegen diejenigen, die gesellschaftliche Zustände, Situationen oder Beziehungen betreffen (vgl. Scheuch 2003, S. 210f.).

Vor diesem Hintergrund wird im weiteren Verlauf herauszuarbeiten sein, welches das für die Skateszene bestimmende Muster ist.

## 1.2 (Jugend-)Szenen

Weil vor allem Heranwachsende besondere Bedürfnisse nach Orientierung, Sinnstiftung, individueller Freiheit und einem attraktiven Zusammensein mit Gleichgesinnten haben, herkömmliche Sozialisationsagenturen diesen Bedürfnissen jedoch immer weniger gerecht werden, spielen (Jugend-)Szenen eine bedeutsame Rolle (vgl. Hitzler/Niederbacher 2010, S. 14f.; Hitzler

---

4 Die „Pattern Variables“ referieren auf drei, zueinander in wechselseitiger Beziehung stehende, Systeme, auf die hier nicht detailliert eingegangen wird (dazu ausführlich: Parsons/Shils 1962, S. 110–158 (Persönlichkeitssystem); Parsons/Shils 1962, S. 159–189 (Kulturelles System); Parsons/Shils 1962, S. 190–230 (Soziales System)). Jedes Handlungsmuster ist damit durch persönliche Bedürfnisdispositionen oder Erwartungen, kulturelle Wertvorstellungen sowie soziale Normen und Rollenerwartungen bestimmt (vgl. Parsons/Shils 1962, S. 79; Münch 2004, S. 65): „Als kulturelle Wertvorstellungen sind die Handlungsmuster symbolisch allgegenwärtige normative Muster für Handlungen mit einem relativ weiten Interpretations- und Anwendungsspielraum; als soziale Normen und Rollenerwartungen sind sie konkreter ausformuliert und auch verbindlicher für Akteure, die in einem sozialen System handeln; als persönliche Bedürfnisdispositionen zeigen sie sich in typischen Verhaltensmustern, die ein Individuum in typischen Handlungssituationen anzuwenden pflegt“ (Münch 2004, S. 65).

Tabelle 1: Pattern Variables (nach Parsons/Shils 1962)

In jeder Situation muss entschieden werden, ...		
1) ob man die Interessen, Ziele, Entscheidungen und Werte einer Gemeinschaft, deren Mitglied man ist, teilen ( <i>Kollektivitätsorientierung</i> ) oder ob man eigenen, persönlichen Interessen, Bedürfnissen und Erwartungen den Vorrang geben möchte – ohne die Gemeinschaft einzubeziehen ( <i>Selbstorientierung</i> ) (vgl. Parsons/Shils 1962, S. 80 f. sowie Münch 2004, S. 65).		
<b>Kollektivitätsorientierung</b>	<b>oder</b>	<b>Selbstorientierung</b>
2) ob man sein Handeln in Bezug auf ein Objekt konkret, zielbewusst oder spezifisch ausrichten möchte ( <i>Spezifität</i> ) oder ob man eine diffuse, unklare, unkonkrete Handlungsausrichtung bevorzugt ( <i>Diffusität</i> ) (vgl. Parsons/Shils 1962, S. 83).		
<b>Diffusität</b>	<b>oder</b>	<b>Spezifität</b>
3) ob man eine unmittelbare Bedürfnisbefriedigung wünscht und damit ggf. Gefühlen umgehend freien Lauf lässt ( <i>Affektivität</i> ) oder ob man Bedürfnisse oder Gefühle (zunächst) zurückstellt, unterdrückt oder gar aufgibt ( <i>Affektive Neutralität</i> ) (vgl. Parsons/Shils 1962, S. 80).		
<b>Affektivität</b>	<b>oder</b>	<b>Affektive Neutralität</b>
4) ob man seiner Neigung oder Präferenz für ein bestimmtes Objekt, dem man nahe steht oder zugehörig ist, und dessen gültigen Normen oder Werten folgt ( <i>Partikularismus</i> ) oder ob man universellen, allgemeingültigen Normen und Werten (moralische, kulturelle, gesellschaftliche oder Rechtsvorschriften) den Vorrang geben möchte ( <i>Universalismus</i> ) (vgl. Parsons/Shils 1962, S. 81 f.).		
<b>Partikularismus</b>	<b>oder</b>	<b>Universalismus</b>
5) ob man sein Handeln in Bezug auf ein soziales Objekt an dessen Merkmalen ausrichtet (Eigentum/Besitz, Geschlecht, Alter, Herkunft, bestimmte Zugehörigkeiten/Mitgliedschaften) ( <i>Zuschreibung</i> ) oder ob man sein Handeln in Bezug zu vom Objekt erbrachten Leistungen, dessen Fähigkeiten oder Qualifikationen setzt ( <i>Leistung/Performanz</i> ) (vgl. Parsons/Shils 1962, S. 82 f.).		
<b>Zuschreibung (von Qualitätsmerkmalen)</b>	<b>oder</b>	<b>Leistung/Performanz</b>

2008, S. 55).<sup>5</sup> Der Szene-Begriff geht zurück auf Gerhard Schulze (1992; 2005) und Hubert Knoblauch (1995). Für Schulze (1992; 2005) ist eine Szene ein Netzwerk von Publika, das aus drei Arten der Ähnlichkeit entsteht: partielle Identität von Personen, von Orten und von Inhalten. Zudem habe eine Szene ein Stammpublikum, feste Lokalitäten und ein typisches Erlebnisangebot (vgl. Schulze 2005, S. 463). Für Knoblauch (1995) sind Szenen Orte einer unmittelbaren, fokussierten Interaktion, die sich durch spezifische Konstellationen, sozialräumliche Anordnungen und kommunikative Formen auszeichnen. Gemeinsamkeit werde hier aber nicht durch eine gegenseitige Interaktion, sondern durch eine Gemeinsamkeit der Zeichen hergestellt (vgl. Knoblauch 1995, S. 246). Dieses Zeichenrepertoire, so Knoblauch (1995), reiche vom Musikgeschmack über den Kleidungsstil bis zur Sondersprache und Verhaltensstilen. Von unmittelbaren Kontexten würden sich Szenen damit durch ihre Typik unterscheiden – typische Schauplätze, typische kulturelle Zeichen und typische Formen unmittelbarer wie medialer Kommunikation (vgl. Knoblauch 1995, S. 247).

5 Einen allgemeinen Überblick zur Szenen-Landschaft in Deutschland geben Hitzler/Bucher/Niederbacher (2001), Hitzler/Niederbacher (2010) sowie Hitzler (2008, S. 59 ff.).

Vor diesem Hintergrund entwickeln Hitzler/Bucher/Niederbacher (2001) und Hitzler/Niederbacher (2010) ein Konzept, das für die Untersuchung der Skateszene geeignet scheint. Unter einer Szene verstehen Hitzler/Niederbacher (2010) ein Netzwerk, in dem sich unbestimmt viele beteiligte Personen und Personengruppen vergemeinschaften. In eine Szene werde man nicht hineingeboren oder hineinsozialisiert, sondern man suche sie sich aufgrund irgendwelcher Interessen selber aus und fühle sich in ihr eine Zeit lang mehr oder weniger zu Hause. Eine Szene, so Hitzler/Niederbacher (2010), weise typischerweise lokale Einfärbungen und Besonderheiten auf, sei jedoch nicht lokal begrenzt, sondern ein prinzipiell weltumspannendes Gesellungsgebilde. Zudem gebe es keine förmlichen Mitgliedschaften.<sup>6</sup> Und auch die Ränder einer Szene würden verschwimmen, sodass ein problemloser Zugang und ein ebenso problemloses Verlassen ermöglicht werde (vgl. Hitzler/Niederbacher 2010, S. 15f.). Im Mittelpunkt des Interesses einer Szene, so die Autoren weiter, stehe ein zentrales Thema, aus dem geteilte Einstellungen, Motive und Ausdrucksmittel erwachsen und auf das die Aktivitäten ausgerichtet sind (vgl. Hitzler/Niederbacher 2010, S. 26).<sup>7</sup> Auf einen solchen thematischen Rahmen bezogen würden Szenemitglieder Sprachgewohnheiten, bestimmte Einstellungen, Präferenzen, Handlungs- und Umgangsweisen<sup>8</sup>, Rituale sowie zum Teil erkennbare szenespezifische Outfits teilen. Im Gebrauch dieser szenetypischen Symbole, Zeichen und Rituale würden Szenemitglieder nicht nur ihre eigene Zugehörigkeit, sondern auch ihre jeweiligen Deutungsmuster und damit die jeweilige Gemeinschaft als solche konstituieren, stilisieren und inszenieren (vgl. Hitzler/Niederbacher 2010, S. 16f.; 187; dazu auch Pfadenhauer 2010, S. 281).<sup>9</sup>

---

6 Auch wenn in Szenen keine förmlichen Mitgliedschaften bestehen, so möchte ich hier und im Folgenden dennoch von ‚Szenemitgliedern‘ sprechen. Die Entscheidung dafür erfolgt zugunsten einer geschlechtergerechten Sprache und erübrigt das fortwährende grammatikalische Anpassen bei der von Hitzler/Bucher/Niederbacher (2001) und Hitzler/Niederbacher (2010) verwendeten Bezeichnung „Szenegänger“.

7 Bereits umfangreich bearbeitet worden sind in diesem Zusammenhang die Techno-Szene (unter anderem von Hitzler/Pfadenhauer 2001a, 2004b und 2009; Hitzler 2002; Kähler 2001; Pfadenhauer 2009a; 2009b) und Eventgemeinschaften (Gebhardt/Pfadenhauer 1999; Pfadenhauer 2000; Kirchner 2011). Einen umfassenden Einblick in die Subkultur der Rocker liefert zudem Cremer (1992). Weitere Publikationen zu konkreten Szenen finden sich zu HipHoppern (Schneider 1997), Gothics (Neumann-Braun/Schmidt 2008), Sportkletterern (Bucher 2000), religiösen Szenen oder Glaubensgemeinschaften (Forschungskonsortium WJT 2007; Hitzler/Pfadenhauer 2007).

8 Die Entwicklung besonderer Verhaltensweisen erfolge in der Regel beiläufig und diene grundsätzlich als Ressource zur Markierung von Zugehörigkeit, zur Selbstdarstellung und Wertschätzung durch Gleichgesinnte (vgl. Pfadenhauer 2010, S. 291).

9 Der Szene-Begriff sei jedoch nicht als modisches Synonym für jede Art von Jugendkulturen schlechthin zu verstehen, so Hitzler (2008). Auch weiterhin gebe es Subkulturen, ju-

Szenepartizipation, Stilisierung, Inszenierung und soziale Verortung, so Hitzler/Niederbacher (2010), finden an szenetypischen Treffpunkten und bei Events statt. Dort konstituieren und reproduzieren sich die Kultur einer Szene und dort würden Zu- und Einordnung, Abgrenzung gegenüber und auch Wahrnehmung durch Dritte erfolgen (vgl. Hitzler/Niederbacher 2010, S. 18 ff.).

Als vergemeinschaftende Erlebnis- und Selbststilisierungsräume mit geringem Verbindlichkeitsgrad und Verpflichtungscharakter, niedrigen Ein-, Austrittsschwellen und schwachem Sanktionspotenzial erscheinen Szenen damit als Orte,

„an denen Identitäten, Kompetenzen und Relevanzhierarchien aufgebaut und interaktiv stabilisiert werden, welche die Chancen zur gelingenden Bewältigung des je eigenen Lebens über die Dauer der Szene-Vergemeinschaftung hinaus (also relativ dauerhaft) erhöhen“ (Hitzler/Niederbacher 2010, S. 26).

### 1.3 Körper- und sportfokussierte Gemeinschaften

Im Zuge der Moderne haben auch besondere sportliche Aktivitäten an Bedeutung gewonnen. Die Relevanzsteigerung des Körperlich-sportlichen und dessen Vordringen in die persönlichen Lebensführungen und individuellen Lebensläufe (vgl. Schmidt 2002, S. 16) resultiert Alkemeyer et al. (2003) zufolge aus einer geradezu epochalen Verlagerung von der Hand auf die Kopfarbeit. Insbesondere die technischen Innovationen im Bereich Mikroelektronik, die stark wachsenden Tätigkeitsbereiche des Kommunikations-, Informations-, Gesundheits- und Bildungssektors, an Schreibtisch, Counter, Tresen und Computer führen zu einer Erosion der körperlichen Prägestkraft der Arbeitstätigkeiten (vgl. Alkemeyer et al. 2003, S. 7). Während die Körper in der Produktionssphäre der modernen Industriegesellschaft tätig und angespannt sein mussten, durften sie in Privatsphäre oder Freizeit ihre Form aufgeben, unbeschäftigt bleiben und sich ausruhen (vgl. Gebauer/Alkemeyer 2001, S. 131). Dies ist in der Moderne tendenziell umgekehrt: Körperhaltungen und -rhythmen, Bewegungen und Gesten werden unter den hochtechnologischen Produktionsbedingungen der Gegenwart nicht mehr auf dieselbe Weise von außen geformt wie zuvor (vgl. Alkemeyer et al. 2003, S. 8). Es ist heute der Bereich der Freizeit, der sich zu einer Sphäre

---

gendkulturelle soziale Bewegungen mit eindeutigen ideologischen Unterfütterungen und moralpolitisch explizierten Veränderungszielen, Milieus, Gangs oder Cliques (vgl. Hitzler 2008, S. 62 f.).

entwickelt hat, in der die Individuen tun, was die Arbeitswelt immer weniger von ihnen verlangt: die Körper zu beschäftigen und zu formen, um damit sich und ihrem Leben Form, Gestalt und Haltung zu geben (vgl. Gebauer/Alkemeyer 2001, S. 131).<sup>10</sup>

Inzwischen haben sich außerhalb der traditionellen Institutionen und Organisationsformen betriebene sportliche Betätigungen einerseits auf immer weitere, bislang sportferne Bevölkerungsgruppen ausgedehnt. Andererseits sind diese neue Verbindungen mit anderen kulturellen Gattungen und stilistischen Ensembles aus Kleidungs-codes, musikalischen Vorlieben, Drogengebrauch, populären Helden, sprachlichen Idiomen, Bewegungs-stilen und Körpermodellierungen eingegangen (vgl. Alkemeyer et al. 2003, S. 8f.). Dabei haben sich Gemeinschaften von Gleichgesinnten herausgebildet, die durch ähnliche Vorlieben bezüglich Körpermodellen, Zeichen und Gesten aus Sport und Popkultur miteinander verbunden sind (vgl. Alkemeyer et al. 2003, S. 9). Solche ‚körper- und sportfokussierten‘ Gemeinschaften zeichnen sich dadurch aus, dass Gruppenbildung nicht mehr innerhalb klarer und dauerhafter institutioneller Rahmen stattfindet (entgegen dem traditionellen Vereinssport, der nach fixierten Regeln, an festen Orten wie Sporthallen, zu vorgegebenen Trainings- und Wettkampfzeiten betrieben wird), sondern dass man sich individuell, temporär, unverbindlich und zum Teil sogar zufällig darauf einlässt (vgl. Gebauer/Alkemeyer 2001, S. 125; 128f.). Während die Körper im traditionellen Sport bereits durch die Vorgaben der Norm-Räume von außen geformt werden und die Bewegungen eher instrumentell und ergebnisorientiert sind, erfolgt Formgebung hier eher von innen heraus, individuell und selbstbestimmt. Die Bewegungen sind zudem verlaufsorientiert, spielerisch, experimentierend, fließend und nach allen Seiten offen (vgl. Gebauer/Alkemeyer 2001, S. 127). Anders als beispielsweise im Vereinssport geht es hier nicht um die Erfolge einer Mannschaft, sondern um den Kampf mit sich selbst und selbstgewählten Herausforderungen (vgl. Stern 2003, S. 49). In diesem Zusammenhang gilt es neuartige Bewegungsmöglichkeiten auf kreative Weise auszuloten, wobei vielseitig zu gebrauchende Geräte die Körper erweitern und die Aneignung und Umdeutung öffentlicher Räume ermöglichen (vgl. Gebauer/Alkemeyer 2001, S. 130).

Fokussiert wird in solchen Gemeinschaften aber nicht der ‚moderne, ökonomisch, effizient und Idealfall reibungslos wie eine Maschine funktionierende, ‚gesunde‘ Körper, sondern der Körper als Empfänger und Erzeuger von Erregung‘ (Gebauer/Alkemeyer 2001, S. 130). Durch die Fähigkeit, sich stimulieren zu lassen, wird der Körper zum ‚Instrument körperlicher

---

10 Zum Wertewandel von Arbeit und Freizeit seit der ersten Hälfte des 20. Jahrhunderts vgl. auch Freericks/Brinkmann (2015).

Lust (auch Angstlust), von Spannung, Thrill und Glück wie im Flow-Erlebnis“ (Gebauer/Alkemeyer 2001, S. 130). Im Zentrum stehen hier also „das gemeinsame physische Agieren und dadurch erzeugte oder bekräftigte Stimmungen und Gefühle“ (Alkemeyer 2010, S. 332). Beispielhaft dafür sind sportliche Betätigungen, „in denen der eigene Körper riskiert wird“ (Alkemeyer et al. 2003, S. 10). Extrem- oder Risikosportarten wie Skate- und Snowboarding, Fallschirm- oder Bungeespringen gehören inzwischen zu den Kernbestandteilen eines eigenständigen Sportmodells, das sich routinemäßig auf die Erzeugung und Inszenierung riskanter Körperbewegungen spezialisiert hat (vgl. Bette 2003, S. 19). Gleit- und Drehbewegungen, hohe Geschwindigkeiten und das Sich-in-Gefahr-begeben regen die Sinne an und rufen gewollt Gefühle des Schwebens, des Rausches oder der Panik hervor (vgl. Gebauer/Alkemeyer 2001, S. 27).

Solcherart Selbstgefährdung erinnert an den „*Action*“-Begriff von Goffman (1971). Mit diesem sind Handlungen gemeint, die „folgenreich und ungewiß sind und um ihrer selbst willen unternommen werden“ (Goffman 1971, S. 203). *Action* werde gewöhnlich nicht in der alltäglichen routinemäßigen Arbeit zu Hause oder am Arbeitsplatz zu finden sein, denn hier würden die Risiken meist wegorganisiert, und diejenigen, die blieben, seien nicht eindeutig freiwillige. *Action* komme eher vor in Wettkämpfen des kommerzialisierten Leistungssports mit Zuschauern, bei Amateursportarten ohne Zuschauer, an „kommerzialisierten Orten von *action*“ (Goffman 1971, S. 213f.; Hervorhebung im Original) und allen möglichen anderen Einrichtungen, „die eine Anstrengung bis zum Äußersten fordern“ (Goffman 1971, S. 224).

Der Körper, so Alkemeyer et al. (2003), werde hier jedoch keineswegs fortgeworfen, sondern ausgesetzt und nach vollbrachter Leistung als ein beherrschtes und im Wert gesteigertes Gut zurückerobert. Ein solches Handeln zeichne sich aus durch die Stilgebung des eigenen Lebens – nur werde der Stil an den Grenzen der menschlichen Möglichkeiten gewonnen (vgl. Alkemeyer et al. 2003, S. 10):

„Risikosportler wetten gewissermaßen mit sich selber, dass sie fähig sind, an die Grenze dessen zu gehen, was für sie selber oder Menschen überhaupt möglich ist: dass sie diese Situation auszuhalten, zu bewältigen und aus ihr wieder – gestärkt und erhöht – zurückzukehren vermögen. Wenn sie ihre Wette mit sich selber gewinnen, haben sie sich und ihren Zuschauern gezeigt, dass sie für ihr Leben einen Stil errungen haben, der von höherer Qualität ist, als alle bis dahin angenommen haben: Sie haben Macht über die Natur, die Natur ihres Körpers, gewonnen, sie haben ihr Leben gesteigert und wertvoller gemacht“ (Alkemeyer et al. 2003, S. 11; Hervorhebung im Original).

Risikosportliche Aktivitäten sind Stern (2003) zufolge deshalb als Distinktion vom Gewöhnlichen zu verstehen mit dem Ziel, der als normiert und eingeschränkt empfundenen Individualität etwas Besonderes zu verleihen. Das Überstehen dieser Aktivitäten sodann kennzeichnet und bestätigt die Akteure als außergewöhnlich (vgl. Stern 2003, S. 50f.). Diese Außergewöhnlichkeit, wie versucht werden wird zu zeigen, ist durch bestimmte Fähigkeiten und Eigenschaften – unter anderem Mut, Wagemut oder Kampfbereitschaft (vgl. Goffman 1971, S. 237–248) – gekennzeichnet, die extrem- und risikosportliche Akteure unter den spürbar schicksalhaften, folgenreichen und unsicheren Umständen im Kontext der Skateszene zum Ausdruck bringen (vgl. Goffman 1971, S. 235 ff.), um sich und ihrem Leben einen Stil höherer Qualität zu verleihen (vgl. Alkemeyer et al. 2003, S. 11).

## 1.4 Vergemeinschaftung im Zeitalter des Medienwandels

Ging man früher davon aus, dass sich Vergemeinschaftungs- und Selbstfindungsprozesse ausschließlich in sozialen Interaktionen vollziehen, gilt es heute, mediale Wissensvermittlung und medienvermittelte (soziale) Interaktionen einzubeziehen (vgl. Vogelgesang 2010, S. 42).<sup>11</sup> Vor allem jüngere Menschen suchen inzwischen nicht mehr länger nur offline nach alternativen Konzepten, sondern auch nach online-medialen Alternativen für die eigene öffentliche oder teilöffentliche Artikulation (vgl. Hugger 2010, S. 11). Hierfür eröffnen die bereits erwähnten medientechnischen Entwicklungen im Online-Bereich „neue sozio-technische Möglichkeitsräume“ (Hugger 2010, S. 14). So habe sich das sogenannte Web 2.0 von einem bloßen Informationsspeicher zu einer Plattform entwickelt, die auf die Partizipation der Nutzerinnen und Nutzer ausgerichtet ist (vgl. Hettler 2010, S. 4). Folglich können Individuen und Mitglieder von Gemeinschaften für sie relevante Medieninhalte nicht nur digitalisiert vorfinden, sondern sich auch aktiv an deren Produktion und Distribution im Internet beteiligen. Dabei ermög-

---

11 In diesem Zusammenhang liegen mit Pette/Charlton (1997), Marotzki (2000), Theunert/Schorb (2004), Boehnke/Münch (2005), Witzke (2005), Schorb et al. (2008), Stern (2008), Schmidt/Paus-Hasebrink/Hasebrink (2009), Wodtke (2009) und Schulz (2012) Studien zu einer allgemeinen Bedeutung von (digitalen) Medien im Alltag von Jugendlichen und jungen Erwachsenen sowie ihrem Umgang damit vor. Darüber hinaus sind Medienausstattung und Nutzungsmodalitäten Gegenstand der regelmäßig herausgegebenen JIM-Studie (Medienpädagogischer Forschungsverbund Südwest 2015). Mit „Web 2.0 als Rahmen für Selbstdarstellung und Vernetzung Jugendlicher“ (Brüggen et al. 2009) liegt zudem eine Analyse jugendnaher Plattformen und ausgewählter Selbstdarstellungen von 14- bis 20-Jährigen vor. Darüber hinaus bearbeitet Vogelgesang (1997; 1999; 2008; 2010) mediengenerierte Spezialkulturen und Szenen.