

Urheberrechtliche Hinweise zur Nutzung Elektronischer Bachelor-Arbeiten

Die auf dem Dokumentenserver der Zentral- und Hochschulbibliothek Luzern (ZHB) gespeicherten und via Katalog IDS Luzern zugänglichen elektronischen Bachelor-Arbeiten der Hochschule Luzern – Soziale Arbeit dienen ausschliesslich der wissenschaftlichen und persönlichen Information.

Die öffentlich zugänglichen Dokumente (einschliesslich damit zusammenhängender Daten) sind urheberrechtlich gemäss Urheberrechtsgesetz geschützt. Rechtsinhaber ist in der Regel¹ die Hochschule Luzern – Soziale Arbeit. Der Benutzer ist für die Einhaltung der Vorschriften verantwortlich.

Die Nutzungsrechte sind:

- Sie dürfen dieses Werk vervielfältigen, verbreiten, mittels Link darauf verweisen. Nicht erlaubt ist hingegen das öffentlich zugänglich machen, z.B. dass Dritte berechtigt sind, über das Setzen eines Linkes hinaus die Bachelor-Arbeit auf der eigenen Homepage zu veröffentlichen (Online-Publikation).
- Namensnennung: Sie müssen den Namen des Autors/Rechteinhabers bzw. der Autorin/Rechteinhaberin in der von ihm/ihr festgelegten Weise nennen.
- Keine kommerzielle Nutzung. Alle Rechte zur kommerziellen Nutzung liegen bei der Hochschule Luzern – Soziale Arbeit, soweit sie von dieser nicht an den Autor bzw. die Autorin zurück übertragen wurden.
- Keine Bearbeitung. Dieses Werk darf nicht bearbeitet oder in anderer Weise verändert werden.

Allfällige abweichende oder zusätzliche Regelungen entnehmen Sie bitte dem urheberrechtlichen Hinweis in der Bachelor-Arbeit selbst. Sowohl die Hochschule Luzern – Soziale Arbeit als auch die ZHB übernehmen keine Gewähr für Richtigkeit, Aktualität und Vollständigkeit der publizierten Inhalte. Sie übernehmen keine Haftung für Schäden, welche sich aus der Verwendung der abgerufenen Informationen ergeben. Die Wiedergabe von Namen und Marken sowie die öffentlich zugänglich gemachten Dokumente berechtigen ohne besondere Kennzeichnung nicht zu der Annahme, dass solche Namen und Marken im Sinne des Wettbewerbs- und Markenrechts als frei zu betrachten sind und von jedermann genutzt werden können.

Luzern, 16. Juni 2010

Hochschule Luzern
Soziale Arbeit



Dr. Walter Schmid
Rektor

¹ Ausnahmsweise überträgt die Hochschule Luzern – Soziale Arbeit das Urheberrecht an Studierende zurück. In diesem Fall ist der/die Studierende Rechtsinhaber/in.

"Skateboardkulturelle Animation"

Wie die SkA die Raumeignung von SkateboarderInnen unterstützen kann



Verfasser:
Mose Itin

Bachelorarbeit
Ausbildungsgang **Soziokultur**
Kurs **TZ 2005-2010**

Mose Itin

Skateboardkulturelle Animation

Wie die SkA die Raumaneignung von SkateboarderInnen unterstützen kann

Diese Bachelorarbeit wurde eingereicht im Januar 2010 in 4 Exemplaren zur Erlangung des vom Fachhochschulrat der Hochschule Luzern ausgestellten Diploms für **Soziokulturelle Animation**.

Diese Arbeit ist Eigentum der Hochschule Luzern – Soziale Arbeit. Sie enthält die persönliche Stellungnahme des Autors/der Autorin bzw. der Autorinnen und Autoren.

Veröffentlichungen – auch auszugsweise – bedürfen der ausdrücklichen Genehmigung durch die Leitung Bachelor.

Reg. Nr.:

Vorwort der Schulleitung

Die Bachelorarbeit ist Bestandteil und Abschluss der beruflichen Ausbildung an der Hochschule Luzern, Soziale Arbeit. Mit dieser Arbeit zeigen die Studierenden, dass sie fähig sind, einer berufsrelevanten Fragestellung systematisch nachzugehen, Antworten zu dieser Fragestellung zu erarbeiten und die eigenen Einsichten klar darzulegen. Das während der Ausbildung erworbene Wissen setzen sie so in Konsequenzen und Schlussfolgerungen für die eigene berufliche Praxis um.

Die Bachelorarbeit wird in Einzel- oder Gruppenarbeit parallel zum Unterricht im Zeitraum von zehn Monaten geschrieben. Gruppendynamische Aspekte, Eigenverantwortung, Auseinandersetzung mit formalen und konkret-subjektiven Ansprüchen und Standpunkten sowie die Behauptung in stark belasteten Situationen gehören also zum Kontext der Arbeit.

Von einer gefestigten Berufsidentität aus sind die neuen Fachleute fähig, soziale Probleme als ihren Gegenstand zu beurteilen und zu bewerten. Soziokulturell-animatorisches Denken und Handeln ist vernetztes, ganzheitliches Denken und präzises, konkretes Handeln. Es ist daher nahe liegend, dass die Diplomandinnen und Diplomanden ihre Themen von verschiedenen Seiten beleuchten und betrachten, den eigenen Standpunkt klären und Stellung beziehen sowie auf der Handlungsebene Lösungsvorschläge oder Postulate formulieren.

Ihre Bachelorarbeit ist somit ein wichtiger Fachbeitrag an die breite thematische Entwicklung der professionellen Sozialen Arbeit im Spannungsfeld von Praxis und Wissenschaft. In diesem Sinne wünschen wir, dass die zukünftigen Soziokulturellen Animatorinnen und Animatoren mit ihrem Beitrag auf fachliches Echo stossen und ihre Anregungen und Impulse von den Fachleuten aufgenommen werden.

Luzern, im Januar 2010

Hochschule Luzern, Soziale Arbeit
Leitung Bachelor

Abstract

Im Zentrum des Interesses der vorliegenden Bachelorarbeit steht die Frage, wie die Sozio-kulturelle Animation die Raumaneignung von SkateboarderInnen unterstützen kann.

Die Aneignung von Räumen und die Erweiterung des Handlungsraums sind wichtige Prozesse in der Entwicklung von Kindern und Jugendlichen. Raumaneignung ermöglicht eine eigentätige und gestalterische Auseinandersetzung mit der Umwelt, wodurch einerseits die in Räumen eingelagerten gesellschaftlichen Bedeutungen und andererseits gesamtgesellschaftliche Zusammenhänge erkannt werden können. Gerade öffentliche Räume spielen dabei eine wichtige Rolle, da in ihnen eine Auseinandersetzung mit verschiedenen gesellschaftlichen Werten und Normen stattfindet. Die sozialräumlichen Strukturen, die die Bedeutung und Nutzung von öffentlichen Räumen bestimmen, lassen für Kinder und Jugendliche jedoch kaum Gestaltungsspielraum zu, da sich öffentliche Räume an den Gesichtspunkten der Erwachsenen- und konsumorientierten Gesellschaft orientieren. Kinder und Jugendliche haben dadurch einen erschwerten Zugang zur Mitgestaltung des öffentlichen Lebens.

SkateboarderInnen eignen sich öffentliche Räume dadurch an, dass sie architektonische Elemente der Umwelt von ihren vorgegebenen und vorbestimmten Funktionen und Bedeutungen loslösen, und diese für die eigenen Belange umdeuten und umnutzen. Diese Raumaneignungspraxis widerspricht in besonderem Masse den Funktionen und Bedeutungszuschreibungen von öffentlichen Räumen. Durch bauliche Massnahmen und die zunehmende Verdrängung in Skateparks ist die Erweiterung des Handlungsraums für SkateboarderInnen eingeschränkt.

Durch eine sensible Vermittlung zwischen den Bedürfnissen der SkateboarderInnen und verschiedenen gesellschaftlichen Akteuren, sowie durch die Stärkung der Netzwerke der Skateboardszene, und darüber hinaus durch die Schaffung eines nationalen Unterstützungsnetzwerks, kann die SkA den SkateboarderInnen dazu verhelfen sich die öffentlichen Räumen zurückzuerobern.

Abstract

Inhaltsverzeichnis

Tabellen- und Abbildungsverzeichnis

Vorwort

1. Einleitung	S.11
1.1 Ausgangslage	S.11
1.2 Motivation	S.13
1.3 Fragestellungen und Annahmen	S.14
1.4 Ziel und Adressatenschaft	S.15
1.5 Aufbau der Arbeit	S.15
2. Raumeignung	S.16
2.1 Sozialräumliche Perspektive	S.16
2.1.1 Raumkonzeptionen	S.16
2.1.2 Öffentlicher Raum	S.17
2.1.3 Sozialraumorientierung	S.18
2.2 Definitionsversuch Jugendbegriff	S.19
2.3 Definiton Raumeignung	S.19
2.4 Pädagogische Jugendforschung	S.20
2.4.1 Raumeignung von Kindern und Jugendlichen	S.20
2.4.2 Sozialisation im Raum	S.22
2.5 Sozialräumliche Modelle zur Aneignung von Räumen	S.24
2.5.1 Das klassische Zonenmodell nach Baacke - sozialräumlicher Ansatz	S.24
2.5.2 Das Inselmodell nach Zeiher - neue sozialräumliche Ansätze	S.26
2.5.3 Stadtkonstruktionen von Jugendlichen - Erweiterung des Inselmodells	S.27
2.6 Zusammenfassung des Kapitels Raumeignung	S.31
3. Raumeignung der SkateboarderInnen	S.33
3.1 Geschichtlicher Hintergrund	S.33
3.2 Subkultur oder Szene?	S.34

3.3 Szene der SkateboarderInnen	S.35
3.3.1 Strukturen von Freizeitszenen	S.35
3.3.2 Werte und Normen	S.36
3.3.3 Intrinsische Motivationen	S.37
3.4 Street-Skaten	S.37
3.4.1 Spots	S.37
3.4.2 Erweiterung des Handlungsraums – Stadtkonstruktionen von SkateboarderInnen	S.38
3.4.3 Herausforderungen im öffentlichen Raum	S.40
3.4.4 Verdrängung aus dem öffentlichen Raum	S.41
3.5 Skateparks	S.42
3.6 Spannungsfeld Skateparks – öffentlicher Raum	S.43
3.6.1 Strukturelles Spannungsfeld	S.43
3.6.2 Spannungsfeld auf der Ebene der Werte und Normen	S.44
3.7 Zusammenfassung des Kapitels Raumaneignung der SkateboarderInnen	S.45
4. Soziokulturelle Animation	S.47
4.1 Einführung	S.47
4.2 Fokussierungsgebiete	S.48
4.2.1 Gesellschaftliche Teilsysteme und Funktionen	S.49
4.2.2 Fokussierungsgebiet Gemeinwesen aufbau	S.50
4.3 Netzwerkarbeit	S.51
4.4 Interventionspositionen	S.52
4.5 Vermittlung zwischen Lebenswelt und System	S.53
4.6 Vermittlungsaufgaben	S.53
5. Schlussfolgerungen für die Soziokulturelle Animation	S.57
5.1 Skateboarding als Soziale Bewegung?	S.57
5.2 Strukturelle Lösungsvorschläge	S.57
5.2.3 Sozialraumorientierung bei Kindern und Jugendlichen	S.58
5.2.4 Skateparks als Treffpunkt, Trainingsplatz und Sprungbrett	S.58
5.2.5 Best Practice Skateparks	S.59

5.2.6 Best Practice öffentlicher Raum	S.60
5.3 Schlussfolgerungen auf der Handlungsebene	S.62
5.3.1 Vermitteln als Konfliktlösen	S.62
5.3.2 Vermitteln als Interessensausgleich	S.63
5.3.3 Vermitteln als Übersetzen	S.63
5.4 Vermitteln als Problematisieren / Thematisieren	S.64
5.4.1 Aufbau eines Organisationsnetzwerks	S.64
5.4.2 Gründung einer IG-Skateboard	S.65
6. Schlussbetrachtungen	S.67
6.1 Weiterführende Fragen	S.68
6.2 Ausblick	S.69
7. Quellenverzeichnis	S.70
8. Glossar	S.74

Tabellenverzeichnis

Tabelle 1:	Funktionen (Moser et al., 1999, S. 96)	S.49
Tabelle 2:	Schema Vermittlungsaufgaben (Karolin Linker, 2007 Unterrichts-unterlage Modul 202 Interventionen in der Soziokulturellen Animation)	S.54

Abbildungsverzeichnis

Abbildung 1:	Das Zonenmodell von Dieter Baacke (1984). (Deinet, 2005, S.42)	S.24
Abbildung 2:	Das Inselmodell nach Helga Zeiher (1983) (Deinet, 2005, S. 48)	S.26
Abbildung 3:	Netzmuster Häusliche Quartierfans (von Seggern et al., 2009, S. 56)	S.27
Abbildung 4:	Netzmuster Pragmatische Quartierflitzer (von Seggern et al., 2009, S.56)	S.28
Abbildung 5:	Netzmuster Spontane Stadtsurfer (von Seggern et al., 2009, S. 56)	S.29
Abbildung 6:	Netzmuster Mobile Stadtfahrer (von Seggern et al., 2009, S. 56)	S.29
Abbildung 7:	Netzmuster Kommunikative Stadthopper (von Seggern et al.. 2009, S. 56)	S.30
Abbildung 8:	Gruppen in Szenen (Hitzler et. al, 2001, S. 25)	S.35
Abbildung 9:	<i>Skate-Stopper</i> an den „Suva-Curbs“ in der Tribschenstadt, Luzern (Foto vom Verfasser)	S.41
Abbildung 10:	Verbotsschild der CSS-Versicherungen in der Tribschenstrasse mit Hinweis auf Skatepark (Foto vom Verfasser)	S.44
Abbildung 11:	Blumenfiguration der Soziokulturellen Arbeit (Spierts, 1998, S.76)	S.48
Abbildung 12:	Abbildung 12: Projektierung Freestyle Park Zürich (gefunden am 10.10.2009 unter www.schtifticonsulting.ch/pdf/spick_bewegt_artikel.pdf)	S.59
Abbildung 13:	Gellertplatz in Basel, Integration von Skateelementen in einen Sportplatz (www.skaten-basel.ch)	S.61

Abbildung 14: Messeplatz Basel – Übersicht und mobiles Skateelement
(gefunden am 10. Oktober 2009 unter www.skaten-basel.ch)

S.61

Vorwort

Ich, der Verfasser, habe mich diesem Thema gewidmet, weil mich das Skaten seit meiner Jugendzeit fasziniert und bis heute begleitet. Skaten sehe ich als wichtigen Teil meiner Entwicklung an und ich habe den Wunsch, meine Erfahrungen an künftige Generationen weiterzugeben.

Skaten bedeutet Freiheit.

Kein fester Ort. Keine feste Zeit. Dort wo der Asphalt anfängt beginnt das Skaten. Niemand schreibt dir vor wie du es zu tun hast. Strassensurfen wo Andere gehen. Das Brett unter den Füssen spüren. Eine ganz eigene Welt. Individualität im Kollektiv. Alleine oder mit Freunden. Sich gegenseitig weiterbringen. Zusammen neue Orte entdecken.

Betrachte ich die aktuellen Entwicklungen in der Schweiz, sehe ich diese Freiheit gefährdet. In den letzten Jahren sind in der Schweiz diverse grosse und auch kleinere Skateparks entstanden. Skateparks bilden wichtige Freiräume für SkateboarderInnen. Sie tragen jedoch dazu bei, dass sich das Bild manifestiert, dass Skaten solle nur in Skateparks stattfinden.

So stand zu Beginn dieser Arbeit die Frage im Raum, wie es möglich ist in einer geregelten Gesellschaft Räume für SkateboarderInnen zu erhalten oder zu schaffen, die ihren Bedürfnissen entsprechen, ihre Freiheit zu bewahren vermögen, die andererseits aber auch den Ansprüchen der geregelten Gesellschaft gerecht werden.

Das Spannungsfeld zwischen diesen beiden Polen hat mich während der Erarbeitung dieser Bachelorarbeit begleitet.

1. Einleitung

1.1 Ausgangslage

"Es soll der touristische Blickfang in der herausgeputzten Fussgängerzone (. . .) sein. (. . .). Und jetzt sitzen sie schon wieder da. Eine Handvoll halbwüchsige Jungen und Mädchen auf ihrem vermeintlichen Egotrip. Sie nehmen offensiv einen Platz ein, der ihnen laut öffentlicher Meinung nicht zusteht. Genauso verhält es sich mit Gruppen von Jugendlichen auf Spielplätzen, in Fussgängerzonen, Bahnhofshallen oder in ihren getunten Autos auf Vorstadtparkplätzen. Es sind Stadträume, in denen Jugendliche präsent, aber nicht immer erwünscht sind." (Ulrich Deinet, Heike Okroy, Georg Dodt, Angela Wüsthof (Hrsg.), 2009, S. 7)

Dieses Zitat aus dem Buch *"Betreten erlaubt! Projekte gegen die Verdrängung Jugendlicher aus dem öffentlichen Raum"* ist einleitend für das vorliegende Thema. Dass sich Jugendliche im öffentlichen Raum aufhalten, ist kaum zu übersehen. Und dort scheinen sie zu stören. Manchmal nur durch ihre blosse Präsenz. Alexander Flohé und Reinhold Knopp (2009) sprechen in diesem Zusammenhang davon, dass Jugendliche negative Reaktionen auf ihre Präsenz und auch Vertreibung erfahren, da Jugend die Möglichkeit einer potentiellen Grenzüberschreitung symbolisiert, die nicht in das Konzept der "sicheren und sauberen Stadt" passt (Flohé, Alexander & Knopp, Reinhold in Deinet et al., 2009, S. 29). Jugendliche fallen aber auch durch provozierendes Verhalten negativ auf, wie durch Littering, Alkoholkonsum in Gruppen, Vandalismus, Graffiti, das laute Abspielen von Musik oder das Skateboarden im öffentlichen Raum. Dieses Verhalten und die mangelnde Rücksichtnahme werden gemäss der Wüstenrot Stiftung (2003), in ihrem Vorwort zum Buch *"Jugendliche in öffentlichen Räumen der Stadt"*, von den Erwachsenen heute mehr denn je kritisiert (Wüstenrot Stiftung (Hrsg.), 2003, S.9ff.). Vielerorts wird mittels repressiver Massnahmen gegen störende Jugendliche vorgegangen. Es werden Verbote erhoben, Ausgangssperren erlassen, oder wer die bürgerliche Ordnung stört wird weggewiesen. Jugendliche werden so aus dem öffentlichen Raum verdrängt oder bei der Aneignung dessen eingeschränkt. Der Pädagoge Ulrich Deinet (1999), u. a. bekannt für sein Buch *"Sozialräumliche Jugendarbeit"*, betont jedoch die Wichtigkeit, dass sich Jugendliche öffentliche Räume aneignen können, da es ihnen eine aktive Auseinandersetzung mit Räumen ermöglicht, wodurch sich Identifikation, Zugehörigkeit, soziale Fähigkeiten, Motivation und Kreativität prägen (Deinet, 1999, S. 88ff.). Die Wüstenrot Stiftung (2003) spricht gar davon, dass der öffentliche Raum für Jugendliche zu einem Kristallisationskern für die individuelle

Identitätsbildung und für die immer länger andauernde Initiation in immer komplexere Gesellschaften wird (Wüstenrot Stiftung (Hrsg.), 2003, S. 9).

Die Aneignung von öffentlichen Räumen für Kinder und Jugendliche ist stark eingeschränkt. Sie haben erschwerten Zugang zur Teilhabe am gesellschaftlichen Leben und zur Mitgestaltung dessen, das sich u. a. in öffentlichen Räumen abspielt. Wie das einleitende Zitat verdeutlicht, werden von der Gesellschaft gewissen öffentlichen Räumen Funktionen zugeschrieben, gewisse Handlungen ausschliessen. Heinz Moser, Emanuel Müller, Heinz Wettstein und Alex Willener (1999), die mit ihrem Buch *"Soziokulturelle Animation. Grundfragen, Grundlagen, Grundsätze"* wohl eines der umfassendsten Werke über die Soziokulturelle Animation veröffentlichten, sprechen von einer zunehmenden "monofunktionalen Erschliessung und Nutzung" der öffentlichen Räume, die entsprechende Reglementierungen haben. Dies führt dazu, dass sich Menschen dem Raum anpassen müssten und kaum mehr Raum vorzufinden sei, der noch gestaltbar sei. (Moser et al., 1999, S.215ff.) Die Rolle, die die SkA dabei im öffentlichen Raum einnimmt und wie sie mit Menschen im Bezug zu öffentlichen Räumen arbeitet, beschreiben Moser et. al folgendermassen:

"(...) Raum (...) soll von den Bürgerinnen und Bürgern gestaltet werden und ihnen Lebens- und Entwicklungschancen bieten. Dazu bietet die Animation Unterstützung und Befähigung aus verschiedenen Perspektiven. Soziokulturelle Animation unterstützt Menschen dabei, sich Platz in der Gesellschaft und damit auch im öffentlichen Raum zu verschaffen." (Moser et. al., 1999, S. 205)

Auch in einer neueren Ausgabe der Zeitschrift „Sozial Aktuell“ mit dem Schwerpunktthema SkA wird von der Ethnologin Monika Litscher in ihrem Beitrag *„Öffentliche Räume: vielfältig, begehrt, attraktiv“* betont, dass der öffentliche Raum ein Betätigungsfeld für die SkA darstellt. Wenn öffentliche Räume für eine Nutzergruppe, wie z. Bsp. für Jugendliche, eingeschränkt sind, kann die SkA bei Konflikten vermitteln und Aushandlungsprozesse initiieren. Sie trägt somit dazu bei, den öffentlichen Raum zusammen mit den Betroffenen aktiv zu gestalten („Sozial Aktuell“ Nr.4, April 2009, S. 21).

Eine besonders auffällige Szene, die sich in öffentlichen Räumen bemerkbar macht, ist die der SkateboarderInnen. Durch die Form, wie sie sich Räume aneignet, entstehen immer wieder Konfrontationen mit AnwohnerInnen, Haus- und GrundstückeigentümerInnen sowie mit Ordnungskräften. Immer mehr für SkateboarderInnen geeignete Orte im öffentlichen Raum werden durch sogenannte „Skate-Stopper“ (Metallzapfen, Metallschienen, spezielle Bodenbeläge) „skate-untauglich“ gemacht. Vielerorts reagieren die Gemeinden mit dem Bau von Skateparks. Man will die SkateboarderInnen aus dem Stadtbild entfernen und ihnen einen für sie vorgefertigten Raum bieten. Die SkateboarderInnen sollen folglich nur noch den Skatepark benutzen. Skateparks bieten jedoch oft nur ein Minimum an Möglichkeiten für die Raumaneignung der SkateboarderInnen und werden den

Erfordernissen und Bedürfnissen oft nicht gerecht. SkateboarderInnen suchen die Abwechslung und immer wieder neue Herausforderungen an für sie geeigneten Orten im öffentlichen Raum. Die Stadt mit ihren architektonischen Möglichkeiten wird zum „Spielplatz“. Konflikte, die dadurch entstehen können, nehmen die SkateboarderInnen in Kauf (*Urban Playgrounds*, Jahr und Autoren unbekannt, gefunden am 4.4.09 unter www.sraluzern.ch/wp-content/uploads/upmag.pdf). Es besteht ein Spannungsfeld zwischen den Erwartungen der Behörden, die die SkateboarderInnen in Skateparks haben wollen, und den Bedürfnissen der SkateboarderInnen, die sich nicht auf einen ihnen zugeteilten, vorgefertigten Raum beschränken lassen.

Auf wissenschaftlicher Ebene gibt es nur wenige Studien speziell über SkateboarderInnen. Die gefundenen Studien stammen aus Nordamerika, Amsterdam und England. Die Studien lassen sich in zwei kategoriale Sichtweisen aufteilen. Es ist dies einerseits eine architektonische bzw. raumplanerisch-architektonische Kategorie und andererseits aus eine sozialwissenschaftliche Perspektive. Auf diesen Studien aufbauend finden sich im deutschsprachigen Raum zwei Forschungsarbeiten des Geographischen Instituts der Universität Zürich. Yvonne Müller (2007) beschäftigte sich mit der Skateboard- und Streetbikeszene in Zürich und hat untersucht, wie sich diese Szenen konstituieren, wie die Geschlechterverhältnisse in den Szenen sind und wie sie sich den öffentlichen Raum aneignen. Federico Carminiana (2009) untersuchte die Raumeignung von SkateboarderInnen und die von Bands in der Stadt Zug und kommt zum Schluss, dass beide Gruppen in ihrer Raumeignung eingeschränkt sind. Darüber, wie den Einschränkungen der Raumeignung der SkateboarderInnen begegnet werden kann sich und wie diese professionell unterstützt werden kann, finden sich lediglich Projektberichte darüber, wie sich Jugendarbeitsstellen zusammen mit SkateboarderInnen für Skateparks einsetzen. Gegenstand der vorliegenden theoretisch angelegten Arbeit ist somit, aus dem oben beschriebenen Spannungsfeld heraus neue Handlungsansätze für die SkA herauszuarbeiten, die über die kooperative Skateparkgestaltung von Jugendarbeitsstellen und SkateboarderInnen hinausgehen.

1.2 Motivation

Der Verfasser dieser Arbeit, fahre selber seit zirka 15 Jahren Skateboard. Skateboarden ist für mich nicht einfach nur ein Sport, sondern ein Lebensstil und war und ist eine Lebensschule für mich. Die Konflikte, auf die SkateboarderInnen im öffentlichen Raum stossen, erlebte und erlebe ich immer wieder selber. Oftmals begegnet man als Skateboarder vielen stereotypen Vorurteilen, und die Menschen verstehen nicht was man mit dem Skateboard eigentlich macht ausser Lärm und Sachbeschädigungen. Im Verlauf meines Studiums zum Soziokulturellen Animator entstand die Idee, die Arbeit als Animator mit dem Skateboarden zu verbinden, sozusagen ein „Skateboardkultureller Animator“ zu werden. Ich bin mir bewusst, dass ich dadurch, dass ich selber Skateboarder bin, keine neutrale Position habe. Durch meine eigenen Erfahrungen und durch meine Kenntnisse der Szene der SkateboarderInnen sehe ich mich jedoch als Experte der Szene und nutze mein Wissen, um eine anwaltschaftliche Haltung für die SkateboarderInnen einzunehmen, so, wie die Jugendarbeit eine anwaltschaftliche Haltung für die Jugend einnimmt. Dieses

Expertenwissen über die Lebenswelt der SkateboarderInnen dient mir für den Aufbau und die Gedankenführung in der vorliegenden Arbeit, die ich mit theoretischem Wissen verknüpfe und anhand dieses Wissens begründe und argumentiere. Neben der Rauman eignung von SkateboarderInnen gäbe es weitere spannende Aspekte beim Skateboarden, die man beleuchten könnte. Informelles Lernen mit dem eigenen Körper auf dem Skateboard und in der Gruppe oder der Aspekt der bewegungs- und somit gesundheitsfördernden Elemente des Skateboardens wären ebenfalls spannend zu beleuchten. Die Unterstützung der SkateboarderInnen bei ihrer Rauman eignung scheint mir jedoch das spannungsgeladene Themengebiet, da ich hier die vor alle die Vermittlungsrolle der Soziokulturellen Animation am stärksten gefordert sehe.

1.3 Fragestellungen und Annahmen

Der Verfasser geht aufgrund von persönlichen Erfahrungen, Medienberichten und der bereits zitierten Fachliteratur davon aus, dass es einerseits bei der Entstehung von Skateparks Schwierigkeiten zwischen den Betroffenen (Verwaltung, oft Jugendarbeit und SkateboarderInnen, teilweise organisiert in Vereinen) mit ihren unterschiedlichen Erwartungen und Vorstellungen gibt. Andererseits können verhärtete Fronten bei den Konflikten im öffentlichen Raum beobachtet werden. Das oben angetönte, übergeordnete Spannungsfeld bei der Rauman eignung von SkateboarderInnen, zwischen Skateparks und öffentlichem Raum, deutet an, dass hier die SkA mit ihrer Mediations- und Vermittlungsrolle eine intermediäre, aber auch eine anwaltschaftliche Position einnehmen kann, um die unterschiedlichen Vorstellungen und Ansprüche einander näherzubringen und um Aushandlungsprozesse zu initiieren. Die grundsätzliche Frage, die sich aus diesem Spannungsfeld ergibt, bildet zugleich die Hauptfrage der vorliegenden Arbeit:

-Inwiefern soll und kann die SkA die SkateboarderInnen bei ihrer Rauman eignung unterstützen?

Um auf die Beantwortung der Hauptfrage hinzuarbeiten, muss vorerst erläutert werden, was Rauman eignung ist und wie diese heutzutage in öffentlichen Räumen eingeschränkt ist. Im Weiteren soll erläutert werden, dass die SkateboarderInnen bei ihrer Rauman eignung vor allem in öffentlichen Räumen eingeschränkt sind und dass ein Spannungsfeld zwischen den Vorstellungen und Erwartungen der Behörden und der SkateboarderInnen besteht. Der Notwendigkeit einer Unterstützung in diesem Spannungsfeld wird anhand folgender Frage nachgegangen:

- Welchen Herausforderungen begegnen SkateboarderInnen bei der Aneignung von Räumen?

Welche Handlungsansätze die SkA für die Unterstützung verfolgen kann und wie sie dabei vorgehen soll, wird anhand folgender Frage erörtert:

- Welche Handlungsansätze kann die SkA verfolgen um die SkateboarderInnen bei Ihrer Rauman eignung zu unterstützen?

1.4 Ziel und Adressatenschaft

Ziel der Arbeit ist es, spezifische Handlungsansätze für die SkA auszuarbeiten, mit denen die Rauman eignung der SkateboarderInnen unterstützt werden kann. Die Arbeit richtet sich insbesondere an Fachpersonen der Sozialen Arbeit, an Gemeinden und an Jugendarbeitsstellen.

Es wird davon ausgegangen, dass die Schaffung von partizipativ gestalteten Skateparks einen Teil dieser Unterstützung bildet, dass es darüber hinaus jedoch weitere Handlungsansätze braucht. Zwar bilden Skateparks wichtige Freiräume und Treffpunkte der Skateboardszene, die vor allem für AnfängerInnen auf dem Skateboard von Wichtigkeit sind, jedoch sind die Möglichkeiten zur kreativen Rauman eignung in diesen Skateparks eingeschränkt. Der öffentliche Raum ist deshalb für die SkateboarderInnen und ihr Bedürfnis, sich kreativ zu entfalten, von grosser Bedeutung. Vor allem versiertere SkateboarderInnen suchen sich immer wieder neue Herausforderungen im öffentlichen Raum. Das oben angetönte Spannungsfeld besteht darin, dass die Erwartung seitens der Behörden darin besteht, dass SkateboarderInnen nur die Skateparks benutzen sollen, vor allem wenn diese über Steuergelder mitfinanziert werden. Für die SkateboarderInnen decken Skateparks jedoch nur einen Teil ihrer Bedürfnisse ab. In diesem Spannungsfeld kann die SkA eine intermediäre Position einnehmen und zwischen den SkateboarderInnen, den Behörden und anderen Nutzer- und Anspruchsgruppen Aushandlungsprozesse initiieren. Um das Ausgehandelte abzusichern bedarf es einer Stärkung der Netzwerke der SkateboarderInnen, da sich diese in einer informellen Szene und in Untergruppen der Szene bewegen und die Gefahr besteht, dass Informationen über Aushandlungsprozesse nicht alle SkateboarderInnen erreichen. Zudem kann auf lokalen, regionalen und nationalen Vernetzungsstrukturen aufgebaut werden, um sich in Form einer „IG-Skateboard“, für die räumlichen Bedürfnisse der SkateboarderInnen einzusetzen.

1.5 Aufbau der Arbeit

Nach der Einleitung mit der Motivation, den Annahmen und Fragestellungen sowie der Zielformulierung und Benennung der Adressatenschaft im *1. Kapitel*, werden nachfolgend im *2. Kapitel* wichtige Begriffsdefinitionen und entsprechende Theorien und Modelle zum Thema Rauman eignung erläutert. Sie sind wichtige Bezugspunkte für die Beantwortung der Frage danach, was Rauman eignung ist und wie diese eingeschränkt ist. Am Ende des *2. Kapitels* werden nochmals die wichtigsten Punkte und Erkenntnisse zusammengefasst, um diese Fragen zu beantworten. Darauf aufbauend wird im *3. Kapitel* in einer theoretischen Auseinandersetzung und einer ausgewählten Herleitung die Rauman eignung der SkateboarderInnen beschrieben. Dafür werden die in der Einleitung erwähnten Studien beigezogen und durch Wissen aus weiteren schriftlichen und elektronischen Quellen, sowie durch Expertenwissen komplementiert. Am Ende des *3. Kapitels* wird erneut durch eine Zusammenfassung die Frage beantwortet, welchen Herausforderungen die SkateboarderInnen bei ihrer Rauman eignung begegnen und welcher Unterstützungsbedarf sich daraus ergibt. Anschliessend werden im *4. Kapitel* die Methoden der SkA vorgestellt, die es braucht um die Rauman eignung der SkateboarderInnen zu unterstützen. Daran anschliessend werden im *fünftten Kapitel* die gewonnen Erkenntnisse zusammengeführt und

es werden Schlussfolgerungen für die berufliche Praxis gezogen. Den Abschluss der Arbeit bildet das persönliche Fazit im 6. Kapitel.

2. Raumeignung

2.1 Sozialräumliche Perspektive

Laut Fabian Kessl und Christian Reutlinger (2007) finden sich in verschiedenen sozialwissenschaftlichen Disziplinen Ansätze einer entsprechenden Raumforschung. In der Soziologie als „Raum- und Stadtsoziologie“, in der Geographie als „Sozialgeographie“, in der Architektur u. a. als „soziale Architektur“, in der Sozialplanung und in der Erziehungswissenschaft, vor allem im Bereich der Sozialen Arbeit, ein „Plädoyer für eine sozialraumorientierte Neujustierung“ Sozialer Arbeit (Kessl & Reutlinger, 2007, S. 8). Innerhalb dieser Disziplinen finden sich wiederum verschiedene Ansätze und Konzepte zum Raum. So muss vorerst geklärt werden, welches Raumverständnis hier vorliegt.

2.1.1 Raumkonzeptionen

Um Räume ausreichend systematisch beschreiben zu können, plädieren Kessl und Reutlinger (2007) für einen relationalen Begriff des Raums, da ihrer Ansicht nach weder die Vorstellung des absoluten Raums (absolutistische Raumvorstellung) noch die des relativen Raums (konstruktivistische Raumvorstellungen) ausreicht, Räume systematisch zu beschreiben¹ (Kessl & Reutlinger, 2007, S. 26). Martina Löw, Silke Steets und Sergej Stöetzer (2007) schlagen in ihrem Buch "*Einführung in die Stadt- und Raumsoziologie*" daher einen dynamischen Raumbegriff vor. Raum und Handlungen seien nicht voneinander zu trennen, sondern beeinflussten sich gegenseitig. Dem Raum wird eine Dualität von Struktur und Handeln zugeschrieben. Räume sind „relationale (An-)Ordnungen“ von Lebewesen und sozialen Gütern an Orten. Sie basieren darauf, wie sie platziert, gestaltet und wahrgenommen werden, sie geben aber auch eine gesellschaftliche Ordnung vor. Von räumlichen Strukturen wird gesprochen, wenn die "Anordnung von Gütern" bzw. von Menschen oder die Verknüpfung von Räumen (Wiedererkennen, Erspüren der (An-)Ordnungen durch den Menschen) in Regeln eingeschrieben und durch Ressourcen abgesichert ist. Neben politischen, ökonomischen, rechtlichen Strukturen existieren demnach auch räumliche Strukturen. Der materielle, physische Raum und die Menschen, die durch ihre sozialen Handlungen den Raum konstituieren, bilden gemeinsam die gesellschaftliche Struktur. Diese Strukturen werden im menschlichen Handeln verwirklicht, strukturieren aber auch das Handeln (Löw et al., 2007, S. 63). Räume werden somit laut Löw (2001) als sozial gestaltete Räume gesehen, in denen soziale Prozesse produziert und definiert werden. Die so produzierten Räume wirken auf das soziale Verhalten der Menschen, woraus sich Wechselwirkungen zwischen Mensch und Raum ergeben (Löw, 2001, S. 55). Nach Kessl und Reutlinger (2007) wird unter einer sozialräumlichen Perspektive das Interesse vor allem auf den von den Menschen konstituierten Raum, die Beziehungen und Interaktionen und die sozialen Verhältnisse gerichtet. Unter dem vielseitig interpretierten Begriff Sozialraum

1 Zu absolutistischen sowie konstruktivistischen Raumvorstellungen siehe u.a. Kessl & Reutlinger, 2007, S.20ff.

verstehen sie den gesellschaftlichen Raum und den menschlichen Handlungsraum, der von handelnden Akteuren (Subjekten) konstituiert wird und nicht nur der verdinglichte Ort ist, konstruiert durch Objekte (S. 23). Laut Löw (2001) können an einem bestimmten Ort (als eindeutig geographisch bestimmbar Ort) unterschiedliche Räume entstehen, je nachdem, welche Bedeutungen und Veränderungen Menschen den Orten verleihen (Löw, 2001, S. 271, zit. in, Deinet, 2005, S.54).

Welche Bedeutung und Veränderungen SkateboarderInnen Orten verleihen, wie sie diese interpretieren und folglich danach in ihnen handeln, ist in der vorliegenden Arbeit von Interesse. Es wird also eine sozialräumliche Perspektive eingenommen, wie sie von Kessl und Reutlinger beschrieben wird, die jedoch an die gesellschaftlichen Strukturen, wie sie Löw umschreibt, gebunden ist. Die Gegebenheiten der räumlichen Strukturen werde mit den sozialräumlichen Modellen zur Aneignung von Räumen im *Kapitel 2.5* beschrieben. Zunächst wird differenziert, welche Sozialräume betrachtet werden. Dafür wird nachfolgend eine Annäherung an die Definition des öffentlichen Raums vorgenommen.

2.1.2 Öffentlicher Raum

Grundsätzlich werden unter öffentlichen Räumen Teile einer Stadt- oder Gemeindefläche verstanden, die der Öffentlichkeit frei zugänglich sind. Dies können Strassen, Gassen, Fussgängerzonen, Parkanlagen, Stadtplätze, Spielplätze oder auch öffentliche Gebäude sein. Martin Klamt (2007) stellt fest, dass der Begriff öffentlicher Raum nur schwer definierbar ist und die Definition dessen von einer Vielzahl von Faktoren abhängig ist:

- Historischer und kultureller Hintergrund
- Psychologische Dimension
- Individuelle Anspruchshaltung
- Fließender Übergang zwischen privatem und öffentlichem Raum
- Produktion des Raumes
- Eigentum des Raumes
- Nutzbarkeit
- Politische und soziale Öffentlichkeit
- Atmosphäre

Klamt führt drei Kriterien auf, die erfüllt sein müssen, damit von einem öffentlichen Raum die Rede sein kann. Erstens muss eine grundsätzliche Zugänglichkeit gegeben sein. Diese kann allerdings zeitlich, preislich oder eigentumsrechtlich eingeschränkt sein kann, oder gar zu einem Ausschluss bestimmter Gruppen führen. Zweitens kann ein Raum nur ein öffentlicher Raum sein, wenn das Kriterium der Interaktion, Auseinandersetzung und Konfrontation gegeben ist. Drittens kann von einem öffentlichen Raum gesprochen werden, wenn zwischen den NutzerInnen

durch direkte oder indirekte Interaktion öffentliches soziokulturelles Leben entsteht. Durch die Kombination der oben erwähnten Faktoren und den Wechselbeziehungen zwischen Raum und menschlichem Verhalten verändern sich städtische öffentliche Räume und die Bedeutung dieser ständig. Vor allem soziale Werte, Individualisierung und subjektive Wahrnehmung spielen dabei eine zentrale Rolle. Klamt kommt zum Schluss, dass es eine endgültige Definition des öffentlichen Raumes nicht gibt, da sich die Gesellschaft in einem ständigen Wandel befindet und sich der öffentliche Raum fortlaufend neu prägt. (Klamt, 2007, S.44ff.)

Die Funktionen, die öffentliche Räume, neben den von Klamt beschriebenen Kriterien, erfüllen müssen, werden von Gabriela Muri und Sabine Friedrich (2009) umschrieben. Muri und Friedrich (2009) betonen, dass öffentliche Räume, in denen Kämpfe um Teilhabe und Autonomie am öffentlichen Leben stattfinden, die Funktion haben müssen, soziale Integration zu leisten, und einen intergenerationalen Aushandlungsprozess zwischen Jugendlichen und Erwachsenen bezüglich Bedeutung und Nutzung des öffentlichen Raums zulassen müssen (Muri & Friedrich, 2009, S. 23).

Betrachtet man die drei oben aufgeführten Kriterien, die ein öffentlicher Raum gemäss Klamt erfüllen muss, sind die Zugänglichkeit, deren Einschränkungen und der Ausschluss von Gruppen von Interesse. Werden Gruppen ausgeschlossen, können sie folglich keinen, oder nur einen eingeschränkten Beitrag zur Interaktion in öffentlichen Räumen und somit zum öffentlichen soziokulturellen Leben leisten und werden somit vom intergenerationalen Aushandlungsprozess, wie Muri ihn beschreibt, ausgeschlossen.

2.1.3 Sozialraumorientierung

Kessel und Reutlinger (2007) berichten davon, dass sich seit den 1990er Jahren unter der Überschrift „Sozialraumorientierung“ u. a. in der Kinder- und Jugendarbeit raumbezogene Handlungsmaximen etabliert haben. Es sei seither die Rede davon, die eigenen Angebote stärker auf den „Lebensraum“, den „Nahraum“ oder das „Umfeld“ der AngebotsnutzerInnen auszurichten (Kessel & Reutlinger, 2007, S.15ff.). Laut Deinet (2005) bilden u. a. die Sozialräume und Lebenswelten von Kindern und Jugendlichen die Grundlage einer sozialräumlichen Konzeptentwicklung in der offenen Kinder- und Jugendarbeit. Es geht darum, die Lebensbedingungen und das Lebensgefühl von Kindern und Jugendlichen in ihren Sozialräumen, Stadtteilen und Lebenswelten analysieren zu können. Es sei von Sozialräumen zu sprechen, die als subjektive Lebenswelten mit subjektivem Erleben und Verhalten zu beleuchten seien, wobei die Aneignung der Lebenswelt als wichtige Entwicklungsaufgabe gesehen wird. Dabei stehen im Zentrum des Interesses einerseits die verschiedenen subjektiven Aneignungsprozesse und andererseits die sozialräumlichen Strukturen im Fokus (Deinet, 2005, S. 7). Deinet (2005) schlägt daher vor einerseits die Strukturierung der Lebensräume zu untersuchen und andererseits wie und wo Aneignungsprozesse stattfinden und wodurch diese behindert oder gefördert werden (S. 35).

Da heutzutage der Begriff Jugend jedoch sehr unterschiedlich interpretiert und definiert wird, wird nachfolgend geklärt, von wem die Rede ist, wenn von Kindern und Jugendlichen gesprochen wird.

2.2 Definitionsversuch Jugendbegriff

Laut Lothar Böhnisch (1999) ist es heutzutage schwierig, die Jugendphase zeitlich einzugrenzen. Weder der Beginn der Jugendphase noch das Ende bzw. der Übergang ins Erwachsenen- und Erwerbsalter seien zeitlich eingrenzbar. Auch im Lebensalter der "jungen Erwachsenen" (18- bis 25-Jährige) sei es längst nicht mehr auszumachen, wann Jugend aufhört und wann das Erwachsenenalter beginnt, was durch die verschwommenen Konturen des Erwachsenen- und Erwerbsalters noch kompliziert wird. Für Jugendliche ist es schwierig, sich vorzustellen, auf welches Erwachsenenalter sie sich hinbewegen, und umgekehrt ist es schwierig, vom Erwachsenenstatus her die Jugendphase zu bestimmen. Es häufen sich Stimmen in der Jugendsoziologie, die nicht nur von einer Entstrukturierung der Jugendphase, sondern gar von einer Auflösung derselben sprechen (Böhnisch, 1999, S. 133).

Wilfried Ferchoff (2007) löst sich gar von den Altersangaben und betrachtet Jugend auf der strukturellen Ebene. Aus soziologischer Perspektive wird Jugend als Übergangszeit zwischen Kindheit einerseits und Erwachsenensein andererseits betrachtet. Der Übergangscharakter ist so betrachtet unumstritten, doch die Definition der Jugendphase franst aus, und es ist eher von einer Ausdehnung dieser Phase zu sprechen als von einer Verkürzung. (Ferchoff, 2007, S. 90ff.)

Mit Kindern sind hier folglich jene Menschen gemeint, die noch nicht in der oben erwähnten Übergangszeit sind, jedoch an der "Schwelle" zu dieser stehen können, und mit Jugendlichen sind jene gemeint, die in der Übergangszeit drin sind, wobei jedoch kein klarer Übergang in das Erwachsenwerden definiert wird. Im 3. Kapitel geht es spezifisch um die Raumeignung von SkateboarderInnen. Das Skateboarden wird einerseits von Kindern und Jugendlichen betrieben, andererseits aber auch von jungen Erwachsenen und Erwachsenen. Es werden Unterschiede bei der Raumeignung der SkateboarderInnen sichtbar, je nachdem, ob sie "Kinder", "Jugendliche" oder "Erwachsene" sind. Es steht jedoch primär die Zugehörigkeit zu einer Szene und deren Identität im Vordergrund. Was Raumeignung ist und welchen Stellenwert diese speziell bei Kindern und Jugendlichen in ihrer Entwicklung einnimmt, wird nachfolgend genauer betrachtet.

2.3 Definition Raumeignung

Laut Deinet (2005) hat der Begriff der Raumeignung seinen Ursprung im Aneignungskonzept der kulturhistorischen Schule der sowjetischen Psychologie. Sie wurde vor allem durch Alexejew Leontjew entwickelt. Leontjew war der Ansicht, dass die Entwicklung des Menschen als tätige Auseinandersetzung und Aneignung der gegenständlichen und symbolischen Kultur zu verstehen ist, wobei das Individuum im Mittelpunkt steht, sich seine Umwelt handelnd erschliesst und sich diese somit zu eigen macht. Die Umwelt, in die Menschen hineingeboren werden, begegnet ihnen grösstenteils als bereits erschaffen. In der materialistischen Aneignungstheorie von Leontjew ist der Begriff der Gegenstandsbedeutung von Wichtigkeit. Wenn Güter aus produktiver Arbeit entstehen, sind diese mit Personen verbunden. So geht es im Aneignungsprozess für das Individuum darum, Güter aus ihrer Gewordenheit heraus zu begreifen und sich die darin verkörperten menschlichen Eigenschaften und Fähigkeiten anzueignen. Leontjew trennt dabei die sachliche und persönliche

Bedeutung von Gütern nicht, da diese beim Produktionsprozess gekoppelt sind. So gehören auch im Aneignungsprozess Person und Gegenstand zusammen. (Deinet, 2005, S. 27ff.)

Insbesondere Klaus Holzkamp (1983) griff das Aneignungskonzept von Leontjew auf, entwickelte es weiter und übertrug es auf heutige gesellschaftliche Bedingungen (Deinet, 2004, S. 27). Laut Holzkamp (1983) entfaltet der Mensch zwei Kompetenzen in seiner Entwicklung. Mit der Bedeutungsverallgemeinerung erkennt der Mensch, dass die reale Welt nicht rein zufällig so ist, sondern einen Sinn hat. Er lernt diesen Sinn anhand von Gegenständen und ihren Bedeutungen, die von der Gesellschaft mit der Zeit eingelagert wurden, kennen. Er kann sich dadurch die gesamtgesellschaftlichen Erfahrungen mit Gegenständen aneignen und die Bedeutungsinhalte nachvollziehen. Des Weiteren spricht Holzkamp von der Unmittelbarkeitsüberschreitung, die die Fähigkeit beschreibt, sich selber als Teil einer Gesellschaft zu sehen und sich in diese einzufügen (Holzkamp, 1983, Kap.8, zit. in Deinet, 2005, S. 28). Dabei lernt der Mensch nach Braun (1994) die wechselseitige Beziehung zwischen Gesellschaft und Individuum kennen und erkennt, dass er als Teil der Gesellschaft von ihr beeinflusst wird, diese aber auch selber beeinflussen kann (Braun, 1994, S. 109, zit. in Deinet, 2005, S. 28).

Die tätige Auseinandersetzung mit der Umwelt und deren Aneignung sind ein wichtiger Bestandteil der Entwicklung von Kindern und Jugendlichen. Sie setzen sich aktiv mit der Umwelt auseinander, probieren diese zu verstehen und sie aber auch mitzugestalten. Welche Chancen die Aneignung von Räumen Kindern und Jugendlichen in ihrer Entwicklung und in ihrer Sozialisation bieten können, wird nachfolgend betrachtet.

2.4 Pädagogische Jugendforschung

2.4.1 Raumaneignung von Kindern und Jugendlichen

Das Konzept der Aneignung wird von Deinet und Reutlinger (2004) als „Aneignungsprozess“ beschrieben, den sie als eine schöpferische und eigentätige Auseinandersetzung von Kindern, Jugendlichen und Erwachsenen mit der materiellen und symbolischen Kultur, der Gestaltung und Veränderung von Räumen und Situationen bezeichnen. (Deinet & Reutlinger, 2004, S. 7ff.) Während Erwachsene Räume eher funktional nutzen, stellt die tätige Auseinandersetzung mit der materiellen und kulturellen Umwelt von Kinder- und Jugendkulturen einen hochkomplexen Prozess dar, der mit dem Begriff der Aneignung charakterisiert wird (Lothar Böhnisch, 1999, S. 148). Durch die eigentätige Auseinandersetzung mit der Umwelt entwickeln Kinder und Jugendliche ein Bewusstsein über die Bedeutung und Symbolgehalte, die von der Gesellschaft verschiedenen Gegenständen und Räumen zugeschrieben werden. Dadurch können Kinder und Jugendliche ihren Handlungsraum erweitern und die erweiterten Verhaltensweisen und Fähigkeiten in neuen Situationen erproben. Durch Aneignungsprozesse werden Kinder und Jugendliche in handlungsoffenen Situationen handlungsfähig und erweitern damit ihre Kompetenzen. Die Aneignung als eine aktive Erschließung der Lebenswelt ist ein Prozess, der auch für den Erwerb von Schlüsselqualifikationen und -Kompetenzen von grosser Wichtigkeit ist (Deinet, 2004, S.10).

Gemäss Böhnisch (1999) ist in der Kindheit die Erweiterung des Orientierungs- und Handlungsraums ein wichtiger Faktor des ausserschulischen und ausserfamiliären sozialen Lernens. In der Jugendphase ist vor allem die Beziehung zu Gleichaltrigen von grosser Bedeutung. Diese Peer-Groups, Cliques und Szenen erreichen ihre Qualität u. a. über Räume in welchen sie sich bewegen (Böhnisch, 1999, S. 255). Nach Baisch-Weber (2002) üben sich Kinder Jugendliche dort auch in Konfliktverhalten, behaupten sich, stellen Regeln in Frage, lernen die dem Raum innewohnenden Grenzen, aber auch Möglichkeiten kennen und gestalten und verändern diesen aber auch (Baisch-Weber, 2002, S. 68).

Zusammenfassend operationalisiert Deinet den Aneignungsbegriff wie folgt:

Aneignung meint:

- eigentätige Auseinandersetzung mit der Umwelt
- (kreative) Gestaltung von Räumen mit Symbolen etc.
- Inszenierung, Verortung im öffentlichen Raum (Nischen, Ecken, Bühnen) und Institutionen
- Erweiterung des Handlungsraums (die neuen Möglichkeiten, die in neuen Räumen liegen)
- Veränderung vorgegebener Situationen und Arrangements
- Erweiterung motorischer, gegenständlicher, kreativer und medialer Kompetenz
- Eigentätige Nutzung neuer Medien zur Erschliessung virtueller sozialer Räume
- Erprobung des erweiterten Verhaltensrepertoires und neuer Fähigkeiten in neuen Situationen
- Entwicklung situationsübergreifender Kompetenzen im Sinn einer „Unmittelbarkeitsüberschreitung“ und „Bedeutungsverallgemeinerung“ (vgl. Braun, 1994, S. 110)

(Deinet, 2005, S. 57)

Inwieweit Aneignungsprozesse als Eigentätigkeit stattfinden können, hängt wesentlich von den äusseren Bedingungen und Anregungen ab. Räume, vor allem städtische Räume, sind ganz und gar vom Menschen bearbeitet, gestaltet, verändert und strukturiert (Deinet, 2005, S. 36). Die Aneignung ihrer subjektiven Lebenswelt als tätiger Prozess der Erweiterung des Handlungsraums und die Veränderung und Gestaltung von Räumen und Situationen ist dadurch für Kinder und Jugendliche in der heutigen Zeit eingeschränkt und behindert (Deinet, 1999, S. 35). Deinet (2005) hält fest, dass besonders die Veränderung vorhandener Arrangements besondere Aneignungsmöglichkeiten bieten. In der heutigen städtischen Lebenswelt gibt es jedoch kaum mehr veränderbare Räume. Nicht nur die Erweiterung des Handlungsraums ist heutzutage eingeschränkt, sondern auch eine qualitative Verarmung des Handlungsraumes in Bezug auf Umnutzungsmöglichkeiten vorhandener Arrangements ist gegeben (Deinet, 2005, S.45).

Hartmut J. Zeiher (1994) führt die Verarmung des Handlungsraums auf die räumliche Struktur der Stadt zurück, die eine vom Mensch gebaute, gestaltete, veränderte und strukturierte Umwelt ist. Die Strukturierung und Funktionalisierung der Räume hat zur Folge, dass kaum mehr soziale Handlungen in ihnen stattfinden können. Die Welt stellt sich heute für Kinder und Jugendliche als glatt und sauber dar. Alle Räume sind durch eine definierte und vorbestimmte Funktion besetzt. Die Funktionen orientieren sich an den Gesichtspunkten der erwachsenen- und konsumorientierten Welt und unterscheiden sich stark von denjenigen der Kinder und Jugendlichen, welche kaum in die Prozesse der städtischen Bau- und Entwicklungspolitik eingebunden werden. (Zeiher, 1994, S. 355ff.)

2.4.2 Sozialisation im Raum

Laut Klaus Hurrelmann (2006), u. a. Professor für Sozialisations- und Gesundheitsforschung gingen die traditionellen Definitionen von Sozialisation davon aus, dass Sozialisation nur eine einseitige Anpassung des Individuums an die Werte, Normen und Regeln an die vorhandene Gesellschaft sind. Von dieser einseitigen Vorstellung sei man abgekommen und gesteht dem Menschen in neueren Definitionen mehr Autonomie in seiner Sozialisation zu (Hurrelmann, 2006, S. 11ff.). Die neuen Vorstellungen von Sozialisation als ein Prozess, die Geuel und Hurrelmann (1980) entwickelten, setzen sich bis heute in der wissenschaftlichen Diskussion durch.

Demnach ist Sozialisation:

„ein Prozess der Entstehung und Entwicklung der Persönlichkeit in wechselseitiger Abhängigkeit von der gesellschaftlich vermittelten sozialen und materiellen Umwelt. Vorrangig thematisch ist dabei, wie sich der Mensch zu einem gesellschaftlich handlungsfähigen Subjekt bildet“

(Geuel & Hurrelmann, 1980, S. 51, zit., in Hurrelmann, 2006, S. 15).

Nach Hurrelmann (2006) ist Sozialisation die lebenslange Aneignung von und Auseinandersetzung mit den natürlichen Anlagen, insbesondere den körperlichen und psychischen Grundmerkmalen, die für den Menschen die „*innere Realität*“ bilden, und der sozialen und physikalischen Umwelt, die für den Menschen die „*äussere Realität*“ bilden (S.15ff.). Dieses Verhältnis zwischen „innerer“ und „äusserer Realität“ entwickelt Hurrelmann (1983) als Modell einer dialektischen Beziehung zwischen Subjekt und gesellschaftlich vermittelter Realität, die aneinandergekoppelt sind (Hurrelmann, 1983, S. 93, zit. in Hurrelmann, 2006, S. 21). In diesem Modell stellt Hurrelmann den Menschen in einen sozialen und ökologischen Kontext, der individuell aufgenommen und verarbeitet wird und in diesem Sinne auf das Subjekt einwirkt, aber zugleich immer auch durch das Subjekt beeinflusst, verändert und gestaltet wird. Der Mensch übernimmt einerseits Werte und Normen der Gesellschaft, gestaltet diese aber auch durch seine individuelle Aneignung mit (Hurrelmann, 1983, S. 97, zit., in Hurrelmann, 2006, S. 21). Nach Hurrelmann und Ulich (1991) werden Menschen durch diese Auseinandersetzung zu Mitgliedern einer „Kultur“, wobei jede „Kultur“ ihre spezifischen sozialen Umwelten in Form von

sozialen Mustern und Normen bereitstellt. Diese sind Vorstellungen, Wünsche, Erwartungen und Merkmale, die für eine aktive Teilnahme an der jeweiligen Kultur als erforderlich betrachtet werden (Hurrelman & Ulich, 1991, S. 6, zit. in Hurrelmann, 2006, S. 18).

Deinet (2005) geht davon aus, dass diese Bedingungen und, Muster und Normen der Gesellschaft vor allem für Kinder und Jugendliche räumlich vermittelt werden. Die Gegenstandsbedeutung im Aneignungsprozess (vgl. *Kapitel 2.3*) ist für Kinder und Jugendliche quasi eingebettet im Raum unserer Gesellschaft, in die konkreten, durch die Strukturen der Gesellschaft geschaffenen räumlichen Gegebenheiten (Deinet, 2005, S. 37). Ausgehend von einem breiten Bildungsverständnis versteht Deinet (2004) Aneignung auch als Bildungsprozess im Raum, als "Bildung des Subjekts im sozialen Raum". Gesellschaftliche Räume werden als Bildungschancen begriffen, weil die in ihnen eingelagerten gesellschaftlichen Bedeutungen vom Subjekt erschlossen werden müssen und Kinder und Jugendliche Orten und Räumen aber auch einen eigenen Sinn geben und sich so ihre Lebenswelt erschliessen. (Deinet, 2004, S. 8). Vor allem öffentliche Räume spielen für die Raumeignung und für den Sozialisationsprozess eine wichtige Rolle. Dort treffen Kinder und Jugendliche auf die verschiedenen gesellschaftlichen Machtverhältnisse und Hierarchien. Kinder und Jugendliche lernen damit umzugehen und setzen sich mit den von Erwachsenen gestellten Erwartungen an Räume auseinander (Deinet, 2005, S. 43ff.)

Dieses sozialräumliche Lernen ermöglicht Kindern und Jugendlichen aber auch, „Selbständig Normen ihres Zusammenlebens zu kreieren und nicht nur Moralvorstellungen von Erwachsenen zu reproduzieren“ (Kauke, 1995, S. 52, zit. in Böhnisch, 2005, S. 133). So bauen sich Kinder und Jugendliche laut Krappmann und Oswald (1995) auch eine eigene kulturelle und soziale Welt auf. Sie konstruieren in der Gleichaltrigengruppe ihre eigene Lebenswelt mit eigener Sprache, Kleidung und anderen äusseren Attributen, und sichern sich so einen eigenen Raum für die Selbstentfaltung (Krappmann und Oswald, 1995, zit., in Hurrelmann, 2006, S. 241). Die aneignende und gestaltende Tätigkeit bezieht sich laut Zinnecker (2000) dabei auf die eigene Persönlichkeit und die Umwelt, die so umgestaltet wird, dass sie der eigenen Entwicklung angemessen ist (Zinnecker, 2000, S. 280, zit., in Hurrelmann, 2006, S. 242).

Nachdem nun die theoretischen Grundlagen zur Sozialisation im Zusammenhang mit Raum und den darin stattfindenden Aneignungsprozessen von Kinder und Jugendlichen als wichtiger Teil ihrer Entwicklung dargelegt wurden, werden nun verschiedene Modelle vorgestellt, die in der offenen Kinder- und Jugendarbeit verwendet werden, um die Lebenswelt innerhalb der Gesellschaftsstrukturen zu beschreiben. Die Modelle werden aufgezeigt, da sie die Erweiterung der Handlungsraums und dessen Einschränkungen sowie die sozialräumlichen Strukturen zu beschreiben vermögen.

2.5 Sozialräumliche Modelle zur Aneignung von Räumen

Die sozialökologischen Theorieansätze nehmen das sozialräumliche Verhalten von Kindern und Jugendlichen auf. In ihnen wird ein Zusammenhang zwischen den Veränderungen im städtischen Raum und der Entwicklung von Kindern und Jugendlichen hergestellt. Die sozialökologischen Modelle dieser Theorieansätze sind geeignet, die Struktur des Lebensraumes von Kindern und Jugendlichen zu beschreiben (Deinet, 2005, S. 38). Diese kann man laut Deinet (2005) auf die subjektiven Lebenswelten von Kindern und Jugendlichen anwenden. Der Blick für die sozialräumlichen Strukturen, die den Lebensraum der Kinder und Jugendlichen qualitativ bestimmen, kann dadurch geschärft werden (S. 23).

2.5.1 Das klassische Zonenmodell nach Baacke – sozialräumlicher Ansatz

Dieter Baacke (1984) steht mit seinem Ansatz in der Tradition der Lebensweltanalyse, die er aber sozialökologisch strukturiert: "Damit steht im Mittelpunkt der Lebensweltanalyse die Sozialökologie als Untersuchung der Wechselbeziehung zwischen sozialer Umwelt und sozialem Verhalten des Menschen in konkreten Gesellschaften" (Baacke, 1984, S. 504, zit. in Deinet, 2005, S. 42).

Baacke ordnet den „Handlungs- und Erfahrungszusammenhang Heranwachsender“ nach vier expandierenden Zonen, die die Heranwachsenden in bestimmter Reihenfolge betreten und die sie ihrem „räumlich-sozialisatorischen Potential aussetzen“. In Anlehnung an Bronfenbrenner beschreibt Dieter Baacke die Lebenswelt in vier *ökologischen Zonen* (Baacke, 1984, S. 499, zit. in Deinet, 2005, S. 42).



Abbildung 1: Das Zonenmodell von Dieter Baacke (1984). (Deinet, 2005, S.42)

- Das ökologische Zentrum ist die Familie, das 'Zuhause': der Ort, an dem sich das Kind und die wichtigsten und unmittelbarsten Bezugspersonen vorwiegend tagsüber und nachts aufhalten
- Der ökologische Nahraum ist die 'Nachbarschaft', der Stadtteil, das Viertel, die 'Wohngegend', das 'Dorf': der Ort, an dem das Kind die ersten Aussenbeziehungen aufnimmt, Kontakte zu funktionsspezifischen "behavioral settings" gestaltet (in Läden einkaufen geht, in die Kirche zum Gottesdienst geht)
- Die ökologischen Ausschnitte sind die Orte, an denen der Umgang durch funktions-spezifische Aufgaben geregelt wird; das Kind muss hier lernen, bestimmten Rollen-ansprüchen gerecht zu werden und bestimmte Umgebungen nach ihren definierten Zwecken zu benutzen. Der wichtigste Ort dieser Art ist die Schule; dazu gehören aber auch der nahegelegene Betrieb, die Schwimmhalle, die Bank, die Läden etc.
- Die Zone der ökologischen Peripherie ist die der gelegentlichen Kontakte, zusätzlicher, ungeplanter Begegnungen, jenseits der Routinisierung, die die anderen drei Zonen ermöglichen, ja sogar fordern. Zu solchen nichtalltäglichen Sphären kann der Urlaub gehören, der an der See, in den Bergen, kurz: an einem sonst unvertrauten Ort mit anderen Regularien verbracht wird

(Baacke 1984, S. 84ff. zit. in Deinet, 2005, S. 42ff.)

Gemäss Deinet (2005) darf das Zonenmodell nicht als zu statisch verstanden werden, in dem Sinne, dass die einzelnen Zonen in einem ganz bestimmten Alter betreten werden, sondern als dynamisches Modell, das verschiedene Bereiche der Lebenswelt von Kindern und Jugendlichen systematisch erfasst. Die einzelnen Zonen bieten verschiedene Erfahrungs- und Erlebnismöglichkeiten und stellen unterschiedliche Anforderungen an das Kind oder den Jugendlichen. Einen wesentlichen Entwicklungsschritt für das Kind bedeutet das zeitweilige Verlassen des ökologischen Zentrums der Familie. Damit beginnt die Erschliessung der unmittelbaren Umwelt im Stadtteil (Deinet, 2005, S. 43).

Zusammenfassend kann man sagen: je mehr Handlungsanreize ein Kind in den Zonen antrifft, desto mehr Möglichkeiten bestehen, diese Anreize dann auch in Tätigkeiten umzusetzen. Somit erfährt das Kind oder der/die Jugendliche durch die Aneignung dieser Zonen eine Kompetenzerweiterung in den kognitiven und emotionalen Bereichen. Laut Baacke (2003) heisst dies aber, dass das Kind oder der Jugendliche die Zone der ökologischen Peripherie im Laufe seiner Entwicklung durch die zunehmende Aneignung selbst ausweitet. Die genannten Zonen werden schrittweise erobert, bis alle frei zugänglich und nutzbar sind (Baacke, 2003, S. 83). Die Bedeutungsmuster der einzelnen Zonen müssen für die Heranwachsenden nicht gleich sein. Durch unterschiedliche Orientierung im Nahraum z. Bsp. können durchaus verschiedene Erfahrungen und Lernprozesse entwickelt werden, die von Bedeutung sein können (S. 83).

2.5.2 Das Inselmodell nach Zeiher – neue sozialräumliche Ansätze

Laut Deinet (2005) kamen in den 1980er Jahren Zweifel am Zonenmodell von Baacke auf, das einen sich kontinuierlich erweiternden Handlungsraum von Kindern und Jugendlichen aufzeigt. Zwei Berliner Studien, die an die Ergebnisse der Lebensweltanalyse von Martha Muchow aus den 1930er Jahren anknüpften, kamen zum Schluss, dass der Handlungsraum in der Grossstadt heute wesentlich stärker eingeschränkt ist. Zwar bestätigen die Studien die Bedeutung des ökologischen Nahraums, aber die Erweiterung des Handlungsraums über die konzentrischen Kreise konnte nicht mehr aufrechterhalten werden, da die heutige Grossstadtstruktur durch Verkehrsstrassen und Funktionszentren die Erweiterung des Handlungsraums stark behindert. Die Struktur des grossstädtischen Lebensraums von Kindern und Jugendlichen kann eher mit dem dem Inselmodell von Helga Zeiher beschrieben werden (Deinet, 2005, S. 47ff.).

Im Inselmodell von Zeiher ist die Wohninsel das ökologische Zentrum, von dem aus die anderen Inseln aufgesucht werden, wie z. Bsp der Kindergarten, die Schule, das Zimmer eines Freundes oder die Diskothek in einem anderen Stadtteil. Die Entfernungen zwischen den Inseln werden mit dem Auto oder anderen Verkehrsmitteln zurückgelegt (Deinet, 2005, S. 48).

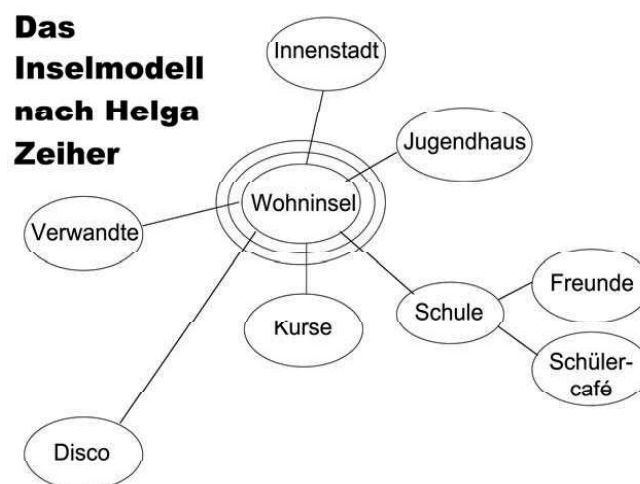


Abbildung 2: Das Inselmodell nach Helga Zeiher (1983) (Deinet, 2005, S. 48)

Die Erweiterung des Handlungsraums in Städten vollzieht sich also nicht mehr Stück für Stück wie bei Baacke. Laut Deinet (2005) erlebt das Kind bzw. der/die Jugendliche keinen zusammenhängenden Handlungsraum mehr (Deinet, 2005, S.48). Böhnisch (2005) meint dazu: „Die Kinder springen von Insel zu Insel, von Gelegenheitsort zu Treffpunkten, alle Orte liegen in einem Gesamtraum, der als solcher aber von Kindern nicht mehr erfahren werden kann.“ Diese Verinselung kann bei Kindern zu Schwierigkeiten führen. Zwar verlangt das Erreichen und Vernetzen der einzelnen Inseln zusätzliche Energien und Kompetenzen. Jedoch besteht für Kinder die Schwierigkeit, sich durch die Zersplitterung der einzelnen Lebenswelten, ihre eigene soziale Welt nicht mehr zusammenreimen zu können (Böhnisch, 2005, S. 135).

Das Inselmodell von Zeiher mit seinen verinselten Handlungsräumen, zeigt eine vorgegebene Strukturiertheit auf, welche vom Kind oder vom Jugendlichen sehr starke Rollenanforderungen verlangt.

2.5.3 Stadtkonstruktionen von Jugendlichen – Erweiterung des Inselmodells

In einem aktuellen Forschungsprojekt untersuchten Hille von Seggern, Anke Schmidt, Börries von Detten, Claudia Heinzemann, Henrik Schultz und Julia Werner (2009) Stadtkonstruktionen von Jugendlichen in Hannover, Deutschland. Die AutorInnen stammen aus den Bereichen Landschaftsarchitektur, Architektur, Städtebau und Soziologie. Für von Seggern et al. war dabei von Interesse, welche Vorstellungen Jugendliche über das ihnen zur Verfügung stehende Netz öffentlicher Räume haben. Welche Räume einer Stadt werden von Jugendlichen genutzt, wie verbinden sie diese miteinander und welche Wahrnehmungen entwickeln sie dabei waren u. a. die forschungsleitenden Fragen (Hille von Seggern et al., 2009, S. 6). Ziel der Arbeit war es, Muster und Verständnisse alltäglichen Raumesgeschehens von Jugendlichen zu verstehen, wobei die faktische Nutzung aber auch die subjektive Wahrnehmung der Jugendlichen (mental, emotional) und die Bedeutungszuweisungen erfasst wurden (S. 9). In der Untersuchung wurden 66 individuelle Stadtkonstruktionen von und mit Jugendlichen entwickelt. Daraus wurden schrittweise fünf Typen entwickelt, die Ähnlichkeiten, Merkmalshäufungen und gemeinsame Grundstrukturen aufwiesen (S. 54). Diese fünf Typen wurden charakterisiert und in Netzdiagrammen zur Visualisierung der Nutzungsorte und in Strukturdiagrammen zur Visualisierung der Wahrnehmung dargestellt und miteinander verglichen (siehe S. 56 - 58). Zudem prüften Seggern et al. die Stadtkonstruktionen der Jugendlichen u. a. auch hinsichtlich des Faktors Alter, und sie konnten die verschiedenen Netzdiagramme mit ungefähren Alterskategorien verknüpfen (S. 128).

Nachfolgend werden die Netzdiagramme vorgestellt und eine Kurzcharakterisierung der jeweiligen Typen geliefert. Die Strukturdiagramme werden weggelassen, da sich die Netzdiagramme besser mit dem Inselmodell von Helga Zeiher vergleichen lassen.

Häusliche Quartierfans – Das Quartier ist die Stadt

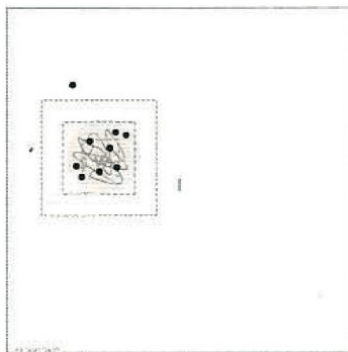


Abbildung 3: Netzmuster Häusliche Quartierfans (von Seggern et al., 2009, S. 56)

Für die Häuslichen Quartierfans bildet das eigene Quartier den Lebensraum, wobei die eigene Wohnung das Zentrum ist. Im Quartier finden sich zudem die Schule, die Freunde und die Orte, an denen sie eher beschränkten Freizeitaktivitäten nachgehen: Spielplätze, Stadtteilparks und Quartierstrassen. Der Aktionsradius der Häuslichen Quartierfans beträgt ungefähr einen Kilometer. Nur selten wird das Quartier verlassen, z. Bsp für einen Fussballspiel-Besuch in einem entfernten Stadion (S. 60) Am meisten sind bei den Häuslichen Quartierfans Jugendliche zwischen 12 und 14 Jahren zu finden (S. 128).

Pragmatische Quartierflitzer – Pendlerstadt

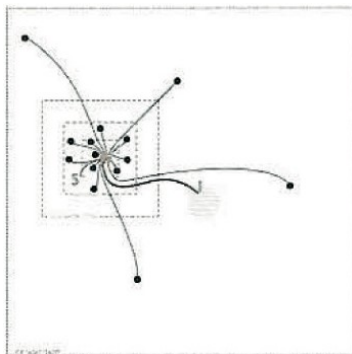


Abbildung 4: Netzmuster Pragmatische Quartierflitzer (von Seggern et al., 2009, S. 56)

Die Pragmatischen Quartierflitzer haben ebenfalls ungefähr einen Aktionsradius von einem Kilometer, jedoch gehen sie mehr Freizeitaktivitäten im Quartier nach als die Häuslichen Quartierfans. Vermehrt werden Sportvereine, die Bibliothek oder das Schwimmbad aufgesucht. Innerhalb des Quartiers werden die Orte zu Fuss oder mit dem Fahrrad erreicht. Hin und wieder werden weiter weggelegene Orte mit den öffentlichen Verkehrsmitteln oder mit dem Fahrrad erreicht. Typische Aktivitäten sind dabei: Shoppen in der Innenstadt, ein Kinobesuch, der Besuch von Anlässen oder ein Ausflug in grossräumige Grünflächen (von Seggern et al., 2009, S. 72) Bei den Pragmatischen Quartierflitzern finden sich am meisten 12- bis 14-Jährige, es finden sich aber auch wenige 14- bis 16-Jährige Jugendliche darunter (S. 128).

Spontane Stadtsurfer – Situative Stadttopologien

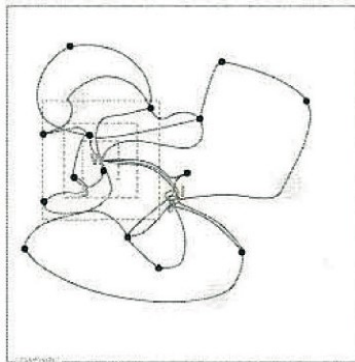


Abbildung 5: Netzmuster Spontane Stadtsurfer (von Seggern et al., 2009, S. 56)

Die Spontanen Stadtsurfer verteilen ihre Handlungssituationen in einem grösseren Radius von zirka vier bis fünf Kilometern. Das Wohnquartier bildet zwar das Zentrum, hebt sich jedoch nicht hervor. Es bildet sich ein weiträumiges Handlungsnetz durch unterschiedlichste Orte, die meist mit den öffentlichen Verkehrsmitteln erreicht werden. Wohnungen von Freunden in mindestens zwei weiteren Stadtteilen, Tanz- und Musikschulen, grossräumige Grünanlagen und Diskotheken sowie Cafés und Eisdielen finden sich in diesem Netz. Wenig Interesse besteht an öffentlichen Angeboten im eigenen Stadtteil (Schwimmbad, Bibliothek, Stadtteilparks). Spontane Stadtsurfer sind überdurchschnittlich aktiv (von Seggern et al., 2009, S. 84). Die meisten Spontanen Stadtsurfer sind die 14- bis 16-Jährigen (S. 128).

Mobile Stadtfahrer – Linien-Netz-Punkt-Stadt

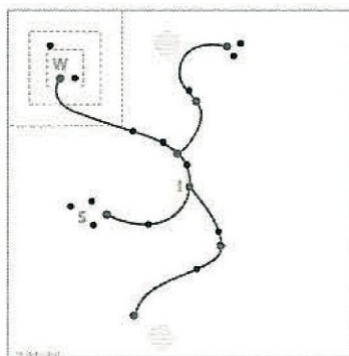


Abbildung 6: Netzmuster Mobile Stadtfahrer (von Seggern et al., 2009, S. 56)

Für Mobile Stadtfahrer ist der Handlungsraum an den öffentlichen Verkehr gebunden, oder an das eigene Auto. Da sie eher ausserhalb der Innenstadt wohnen, legen sie täglich Strecken zwischen 3 und 25 Kilometern zurück. Abgesehen von einigen Freunden oder einer Vereinszugehörigkeit, finden sich kaum Handlungssituationen im eigenen Wohnumfeld. Mit den öffentlichen Verkehrsmitteln werden in der ganzen Stadt verteilte Handlungsorte aufgesucht (Vereine, Sporteinrichtungen, Bibliotheken, Kinos, Konzerte, Discos) (von Seggern et al., 2009, S. 98). Mobile Stadtfahrer sind

hauptsächlich zwischen 17 und 21 Jahre alt (S. 129).

Kommunikative Stadthopper – Stadt in Bewegung

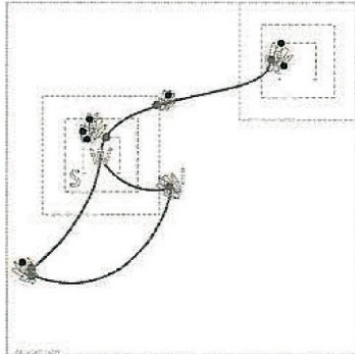


Abbildung 7: Netzmuster Kommunikative Stadthopper (von Seggern et al.. 2009, S. 56)

Die Handlungssituationen der Kommunikativen Stadthopper sind über die gesamte Stadt verteilt, konzentrieren sich jedoch in mehreren Stadtteilen. Das eigene Wohnumfeld wird mit drei bis vier weiteren Stadtteilen ergänzt. Die Stadtteile werden mit den öffentlichen Verkehrsmitteln erreicht und innerhalb dieser zu Fuss erschlossen. Dort werden die Freunde nicht zu Hause besucht, sondern man trifft sich draussen auf Quartierstrassen, Quartierparks, auf Spielplätzen oder in Jugendzentren. Die Kommunikativen Stadthopper erschliessen sich verschiedene Territorien in unterschiedlichen Stadtteilen, wobei es nicht wirklich ein Zentrum gibt (von Seggern et al., 2009, S. 112). Kommunikative Stadthopper finden sich häufig bei den 12- bis 14-Jährigen, aber auch bei den 14- bis 16-Jährigen (S. 128).

Es zeigt sich, dass die Netzdiagramme im Vergleich zum Inselmodell von Zeiher differenziertere Beschreibungen über die Handlungsorte und -Situationen und darüber wie Jugendliche diese miteinander verknüpfen, zulassen. Das Inselmodell stellt die Wohninsel ins Zentrum, von der aus alle anderen Inseln aufgesucht werden. Die Netzdiagramme zeigen jedoch stärker auf, dass Kinder und Jugendliche von Insel zu Insel springen und dass diese in unterschiedlichen Handlungssituationen und -Muster miteinander vernetzt werden.

2.6 Zusammenfassung des Kapitels Raumaneignung

Mit dieser Zusammenfassung wird die erste Unterfrage, was Raumaneignung ist und wie diese heutzutage in öffentlichen Räumen eingeschränkt ist, beantwortet. Dazu wird die Frage zweigeteilt.

- Was ist Raumaneignung?

Mit Raumaneignung ist also die schöpferische, eigentätige Auseinandersetzung von Kindern und Jugendlichen mit der materiellen und symbolischen Kultur, der Gestaltung und Veränderung von Räumen gemeint. Durch Raumaneignung entwickeln Kinder und Jugendliche ein Bewusstsein dafür, welche Bedeutungen und Symbolgehalte verschiedenen Gegenständen und Räumen von der Gesellschaft zugeschrieben werden. Diese Räume weisen eine Struktur auf, die die Struktur der Gesellschaft mit ihren Werten und Normen sowie die gesellschaftlichen Hierarchien und Machtverhältnisse widerspiegelt. Je nachdem, in welcher Kultur Kinder und Jugendliche leben, begegnen ihnen spezifische soziale Muster und Normen und Erwartungen, die zur Teilnahme an der jeweiligen Kultur als erforderlich betrachtet werden. Aneignung ist die lebenslange Auseinandersetzung in Form eines sozial-räumlichen Lernens mit diesen Mustern, Normen und Erwartungen. Kinder und Jugendliche übernehmen einerseits die vorherrschenden Werte und Normen, passen sich also an, um ein Mitglied einer Gesellschaft zu werden, andererseits gestaltet ein Individuum diese Werte und Normen durch seine individuelle Aneignung auch mit. Neben der Übernahme der Werte und Normen einer Gesellschaft bilden sie jedoch innerhalb der Gleichaltrigengruppe auch eigene Wert- und Normvorstellungen und bauen sich eine eigene kulturelle und soziale Lebenswelt durch Sprache, Symbole und subjektive Interpretationen von Räumen auf, um sich einen Raum für die Selbstentfaltung zu sichern. Die Umwelt soll dabei so umgestaltet werden, dass sie der eigenen Entwicklung angemessen ist.

- Wie ist Raumaneignung heutzutage eingeschränkt?

In öffentlichen Räumen ist eine Verarmung des Handlungsraums von Kindern und Jugendlichen zu verzeichnen und es besteht kaum Spielraum für Umnutzungsmöglichkeiten, da Räume und vor allem städtische Räume bereits durchstrukturiert worden sind und nach den Gesichtspunkten der Erwachsenen- und konsumorientierten Gesellschaft strukturiert sind. Sie lassen wenig Spielraum zu und unterliegen Reglementierungen. Räume haben für Kinder und Jugendliche direkten Verweisungscharakter, der aufzeigt, welche Handlungen an einem Ort angebracht sind und welche nicht. Zudem ist nach dem Inselmodell von Helga Zeiher (1994) die kontinuierliche Erweiterung des Handlungsraums für Kinder und Jugendliche ist durch die Struktur der Städte eingeschränkt. Die Stadtstruktur führt nach Zeiher zu einer Verinselung der Lebenswelten von Kindern und Jugendlichen, und sie erfahren keinen zusammenhängenden Handlungsraum. So besteht die Gefahr, dass sie sich ihre eigene soziale Wirklichkeit nicht mehr zusammenreimen können. Die Untersuchungen von von Seggern et al. (2009) zu den Stadtkonstruktionen von Jugendlichen zeigen jedoch auf, dass Jugendliche diese verinselten Räume durchaus zu verbinden wissen und in einen Zusammenhang stellen. Sie nutzen diese verinselten Strukturen unterschiedlich, je nach Neigungen, Freizeitverhalten, Wohnorten der FreundInnen, der Lage des Quartiers in Bezug zum Zentrum der Stadt. Es entstehen unterschiedliche Nutzungsmuster darüber, welche Räume angeeignet werden und

wie diese miteinander verbunden werden. Auf den jeweiligen Inseln werden Kinder und Jugendliche jedoch mit bestimmten Erwartungen und Haltungen in Bezug auf Räume konfrontiert. Die Inseln sind funktionalisiert und lassen nur bestimmte Handlungen zu und schliessen andere aus.

Betrachtet man nochmals die Kriterien, die Klamt für eine Definition von öffentlichen Räumen aufführt, und die Funktionen, die öffentliche Räume nach Muri gewährleisten müssen (vgl. *Kapitel 2.1.2*), also dass öffentliche Räume für die gesamte Bevölkerung zugänglich sein müssen, dass Auseinandersetzung und Konfrontationen stattfinden sollen, dass durch Interaktionen und Kommunikation soziokulturelles Leben entstehen soll, dass öffentliche Räume zur sozialen Integration beitragen sollen und die Gestaltung dieser in einem intergenerationalen Aushandlungsprozess geregelt werden soll, haben Kinder und Jugendliche durch die Einschränkungen bei der Raumeignung und ihrer zwangsläufigen Anpassung an die sozialräumlichen Strukturen einen begrenzten Zugang zum öffentlichen Leben und wenig Handlungsspielraum dieses mitzugestalten.

Die Gruppe, die in dieser Arbeit genau betrachtet wird, ist die der SkateboarderInnen. Sie konstituieren sich in Form einer Szene. Innerhalb der Szene erschaffen sie sich eine eigene soziale Lebenswelt. Dabei ist von Interesse, welche Bedeutungen die SkateboarderInnen öffentlichen Räumen (und den jeweiligen Inseln) zuschreiben, wie sie sich diese aneignen, wie sie diese miteinander verknüpfen und welche Einschränkungen und Ausgrenzung sie dabei erfahren. Es wird aufgezeigt, welche Werte und Normen bei den SkateboarderInnen zu finden sind und wie diese bei der Mitgestaltung von Sozialräumen zu Konflikten führen können. Durch die Konflikte, die sich aus der Raumeignungspraxis der SkateboarderInnen ergeben, werden sie zunehmend für sie vorgefertigte Räume (Skateparks) verdrängt und haben somit einen erschwerten Zugang zur Mitgestaltung des öffentlichen Lebens und zur Teilhabe an demselben.

3. Raumaneignung der SkateboarderInnen

Wenn in dieser Arbeit von SkateboarderInnen gesprochen wird, stellt sich die Frage, wer damit genau gemeint ist. Der Fokus wird auf das *Street-Skaten* gelegt. Neben dem *Street-Skaten* gibt es das *Half-Pipe-Skaten* auf künstlich gebauten Rampen und das *Slalom- und Downhill-Skaten*. Bei diesen Formen geschieht jedoch kaum eine Umdeutung von Elementen, sondern meist nur eine ursprüngliche Nutzung der Strasse oder die vorgesehene Nutzung auf gebauten Rampen. Der Überbegriff, der all diese Formen subsumiert, ist der Begriff Skateboarding. Die eigentliche Aktivität, die Handlung, wird mit dem Begriff Skaten bezeichnet.

Interessant beim *Street-Skaten* ist, dass die Aktivitäten neben den in den dafür vorgesehenen Skateparks auch in nicht dafür gedachten Umgebungen ausgeführt werden. Laut Felix Hälbich (2008) ist heutzutage das *Street-Skaten* mit Abstand die wichtigste und am weitesten verbreitete Form beim Skateboarding. Der Hauptvorteil beim *Street-Skaten* ist, dass es immer und überall betrieben werden kann und keine künstlich gebauten Rampen benötigt. (Hälbich, 2008, S. 22ff.) Schätzungsweise 70 – 80% aller SkateboarderInnen fahren heutzutage ausschliesslich *Street*, was sich auch in Videos, DVD's und Zeitschriften der Skateboardszene widerspiegelt (S. 26).

3.1 Geschichtlicher Hintergrund

Gemäss Ronald Hitzler, Thomas Bucher & Arne Niederbacher (2001) tauchten die ersten Skateboards Ende der 50er Jahre in Kalifornien auf, konnten sich aber damals infolge ihrer technischen Unausgereiftheit nicht durchsetzen. Erst in den frühen Siebziger Jahren schwappte die erste „Skateboard-Welle“ über Kalifornien, nachdem eine neue Rollentechnologie auf dem Markt gekommen war. In solchen Wellenbewegungen, denen stets neue technologische Entwicklungen, oder die Entwicklung und Etablierung von Skateparks vorausging, breitete sich das Skateboarding über die ganze Welt aus (S. 85).

Laut Felix Hälbich (2003) hat sich das Skateboarding seit seinen Anfängen bis heute zu einer hoch differenzierten Sportart entwickelt die eine weltweite Szene hat (S. 89). Inzwischen sei auch das Internationale Olympische Komitee auf das Skateboarding aufmerksam geworden und es wird erwägt den „Skateboardsport“ in das olympische Programm aufzunehmen (S. 90).

Laut Hälbich (2008) ist heutzutage das *Street-Skaten* mit Abstand die wichtigste und am weitesten verbreitete Form beim Skateboarding. Der Hauptvorteil beim *Street-Skaten* ist, dass es immer und überall betrieben werden kann und keine künstlich gebauten Rampen benötigt. (Hälbich, 2008, S. 22ff.) Schätzungsweise 70–80% aller SkateboarderInnen fahren heutzutage ausschliesslich *Street*, was sich auch in Videos, DVD's und Zeitschriften der Skateboardszene widerspiegelt (S. 26).

In der gefundenen Literatur wird die Szene der SkateboarderInnen meist als Subkultur bezeichnet. Carminitana (2009) bezieht sich dabei auf das Werk „Skateboarding, Space and the City“ von Ian Borden (2001) und übernimmt den Begriff Subkultur ohne Begründung. (Carminitana, 2009, S. 59ff.) Auch Müller (2007) verwendet in ihrer Arbeit den Begriff Subkultur, ist sich jedoch der Überschneidungen und Verflechtungen mit anderen Sub- und Mainstreamkulturen bewusst und spricht folglich nicht von einer reinen Subkultur. (Müller, 2007, S. 13ff.) Hitzler et. al (2001)

halten jedoch fest, dass sich die SkateboarderInnen in Szenen gruppieren.

3.2 Subkultur oder Szene?

Subkulturen können sich gemäss Hans Joas (2003) aus einer Minorität konstituieren, die sich durch eigene Werte, distinktives Wissen, eine eigene Sprache und Symbole deutlich von der dominanten, vorherrschenden Kultur abgrenzen. Subkulturen sind darauf angewiesen, dass sich Menschen (jenseits anderer Bindungen) mit der Existenz einer Subkultur, deren Mitglieder und Lebensweise identifizieren können. In einer Subkultur wird eine eigenständige symbolische Handlungswelt erzeugt, die durch Kommunikation und Interaktion erzeugt und reproduziert wird. (Joas, 2003, S. 82ff.)

Gemäss dem Pädagogen Ralf Vollbrecht (1997) waren jugendliche Subkulturen bis in die 60er und 70er-Jahre eng gebunden an die Klassen- und Schichtzugehörigkeit und blieben mehrheitlich auf ihre sozialen Herkunftsmilieus bezogen und implizierten ein hierarchisches Verhältnis zwischen der jeweiligen Subkultur und der dominanten Erwachsenenkultur und grenzten sich zugleich von anderen jugendlichen Subkulturen ab. (S.22ff.) Heutige jugendliche Subkulturen sind jedoch weitgehend abgekoppelt von ihren sozialen Herkunftsmilieus, da diese ihre Bindungskraft verloren haben (S.23).

Ferchhoff (2007) spricht davon, dass die jugendlichen Subkulturen seit den 70er und 80er Jahren ihre klaren Grenzziehungen zu anderen Subkulturen gelockert und ihre festgefühten Polarisierungen aufgegeben (Ferchhoff, 2007, S. 183). Muri (2009) begründet diese Auflockerung mit der Differenzierung der Industrie- und Dienstleistungsgesellschaft in den letzten fünfzig Jahren, mit der eine Pluralisierung der Lebenswelten einherging und eine dominante, einheitliche Kultur zunehmend an Bedeutung verloren hat. Die Funktion von jugendlichen Subkulturen hat für Jugendliche nicht an Bedeutung verloren, sie beschränkt sich jedoch auf den Bereich der Freizeit, wo spezifische Handlungsmuster, ästhetische Symbolwelten, Freundschaften, gegenseitige Anerkennung und gemeinsame Erlebnisse ermöglicht werden die sich somit durch die Erwachsenenwelt abgrenzen (Muri, 2009, S. 46).

Vollbrecht (1997) beschreibt diese jugendlichen Subkulturen als sogenannte Freizeitszenen, die gewisse Lebensstile zur Verfügung stellen (S. 23). Laut Ferchhoff (2007) basieren solche Freizeitszenen auf einem partikularen, labilen sozialen und kulturellen Netzwerk von Gruppen, die eher lose miteinander verknüpft sind. Die Szenen haben eine thematische Fokussierung, sind jedoch nicht in sich geschlossen. Sie sind offen gegenüber anderen Lebensstilen. Der Szenebegriff steht im Gegensatz zum Subkulturbegriff, trägt den heutigen pluralisierten Lebenslagen, -formen und -stilen jedoch eher Rechnung. Szenen beruhen nicht auf Teilnahmeverpflichtungen, beziehen sich nicht mehr nur auf gemeinsame Lebenslagen und bieten den unterschiedlichen Akteurstypen verschiedene Teilnahmeformen an. (S. 183ff.)

Die beschriebene Entwicklung lässt die Verwendung eines reinen Subkulturbegriffs nicht mehr zu. Es geht also um eine Freizeitszene, die eine subkulturelle Lebenswelt zur Verfügung stellt, an denen sich Individuen in unterschiedlicher Intensität beteiligen und sich unterschiedlich ausgeprägt mit dieser identifizieren. So wird hier der Begriff Skateboardszene weiterverfolgt. Zunächst wird ein Blick auf die

Struktur von Freizeitszenen geworfen. Dies bietet geeignete Anhaltspunkte, um die Netzwerke der Skateboardszene stärken zu können.

3.3 Szene der SkateboarderInnen

3.3.1 Strukturen von Freizeitszenen

Nach Hitzler et. al (2001) konstituiert sich eine Freizeitszene aus verschiedenen Gruppen, die sich nicht als abgeschlossene Einheiten sehen, sondern sich gegenüber anderen Gruppierungen öffnen. Gemeinsam bilden die Gruppierungen die Freizeitszene. Im Vergleich zu anderen sozialen Gebilden wie Organisationen oder Institutionen scheinen diese relativ unstrukturiert. Dennoch differenzieren sie sich in vielfältige, miteinander verwobene Gruppen oder Gruppierungen aus (S. 25). Die nachfolgende Abbildung verdeutlicht die Struktur von Freizeitszenen:

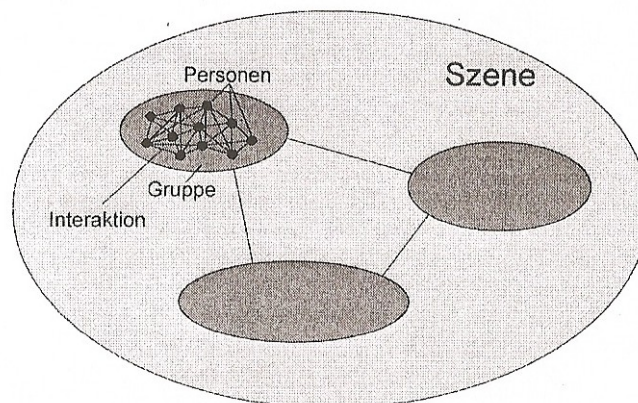


Abbildung 8: Gruppen in Szenen (Hitzler et. al, 2001, S. 25)

Gemäss Hitzler et. al (2001) verdichtet sich Kommunikation innerhalb der Gruppen, zwischen den Gruppen ist sie vergleichsweise niedrig. Dennoch macht gerade die Kommunikation zwischen den Gruppen die Freizeitszene aus. Szenemitglieder kennen sich nicht unbedingt persönlich, sondern erkennen sich an typischen Merkmalen und interagieren in szenespezifischer Weise. Durch die Ausdehnung der Jugendphase (vgl. *Kapitel 2.2*) weisen Freizeitszenen immer weniger Altershomogenität auf. Zwar finden sich in Freizeitszenen weiterhin Peer-Groups, die altershomogen sind, andererseits sind immer mehr Personen darin zu finden, die dem Alter nach zwar als Erwachsene gelten, aber gleichwohl ein jugendliches Verständnis ihrer selbst haben. (S. 26ff.)

Carminitana (2009) stellt fest, dass auch in der Skateboardszene in Zug das Alter keine Rolle spielt. SkateboarderInnen, die vom Alter her als Erwachsene gelten, sehen sich selbst nicht als „richtige“ Erwachsene und werden von jugendlichen SkateboarderInnen auch nicht als solche gesehen (Carminitana, 2009, S. 92). „Ältere“ SkateboarderInnen sehen sich als jung gebliebene Erwachsene, die sich in einer Art „Postadoleszenz“ in der Skateboardszene bewegen. Zwar nimmt das Skaten neben der beruflichen Tätigkeit und anderen Interessen nicht mehr einen so

grossen Stellenwert ein wie bei jugendlichen SkateboarderInnen, bleibt jedoch wichtiger Bestandteil des Lebens. SkateboarderInnen definieren sich als Gruppe nicht über das Alter, sondern über die Gemeinsamkeit, dass Skaten selbst (S. 93).

Um verstehen zu können, wie SkateboarderInnen Räume interpretieren, ist es wichtig zu wissen, welche Werte und Normen in der Skateboardszene zu finden sind und welche intrinsischen Motivationen sie bei ihrer Raumaneignung antreiben.

3.3.2 Werte und Normen

Das Skaten wird im Selbstverständnis vieler SkateboarderInnen eher als individualisierter Lebensausdruck denn als Sport angesehen. Der Individualitätsgedanke und die völlige Freiheit ohne strenge Regeln, Gebote oder bestimmte Richtlinien sind dabei die entscheidenden Faktoren, die das Skateboarding von den traditionellen Sportarten abheben. (Hälbich, 2003, S. 89ff.)

Nach Hitzler et. al (2001) spielt beim Skateboarding Leistung jedoch eine Rolle. Angesehen ist derjenige oder diejenige, der oder die besonders schwierige Tricks beherrscht oder sie miteinander kombinieren kann. Diesbezüglich bestehen jedoch Unterschiede zu „klassischen Sportarten“. Im Gegensatz zur Leichtathletik ist die Leistung nicht direkt messbar, und im Vergleich zum Fussball geht es weniger darum, in direkte Konkurrenz zum Gegner zu treten. Es geht um die Vervollkommnung des eigenen Bewegungskönnens. Dabei sind Kreativität und Ästhetik wichtige Kriterien. SkateboarderInnen teilen eine Ideologie, nach der es um selbstbestimmte Leistungen geht. (S. 87ff) Über die Zugehörigkeit zur Szene entscheidet nicht das tatsächliche Können, sondern der Wille, dazuzulernen und sich mit dem eigenen Bewegungskönnen auseinanderzusetzen (S. 88).

Becky Beal (1995) sieht beim Skateboarding teilweise sozialen Widerstand. Gewisse SkateboarderInnen entziehen sich den bürokratischen Formen und den kapitalistischen Werten und Normen des Leistungssports. Sie kreieren alternative Werte und Normen, indem sie bei Wettkämpfen auf offene Teilnahme und Eigenkontrolle setzen. In diesen flexiblen und informellen Strukturen sind die SkateboarderInnen die ExpertInnen (Beal, 1995, S. 260). Wettkämpfe werden eher als sozialer Anlass besucht und sind nicht mit Wettkämpfen im traditionellen Sinn vergleichbar (S. 258). Zwar bewerten sich SkateboarderInnen bei den Wettkämpfen gegenseitig, und es gibt auch Ranglisten wie bei anderen Sportarten, es geht jedoch nicht darum, sich über den anderen oder die andere zu stellen. Beal stellte zwar „Statusunterschiede“ bei den SkateboarderInnen fest, diese seien aber nicht durch den Wettkampf etabliert worden. Die Kriterien für einen hohen Status in der Szene der SkateboarderInnen sind gemäss Beal ein ausgeprägtes Bewegungskönnen und Kreativität. Weiter beobachtete die Autorin, wie sich SkateboarderInnen gegenseitig anfeuertem und lobten (S. 261).

Diese Ablehnung der Werte und Normen des Leistungssports und die weiter oben beschriebene Ablehnung von Regeln und Richtlinien, die im Gegensatz zum Freiheitsgedanken stehen zeigen auf, dass sich SkateboarderInnen ihre Freiheit bewahren wollen. Laut Hälbich (2008) stehen sie dem im *Kapitel 3.1* erwähnten Thema Olympia skeptisch gegenüber. SkateboarderInnen würden bei einer Aufnahme in das olympische Programm um die eigene Authentizität fürchten (S. 91).

Beal (1995) hält jedoch fest, dass die Skateboardszene in der Ausrichtung ihrer Werte und Normen keinesfalls homogen ist. Es gebe in der Szene auch solche, die Skateboarding als Leistungssport sehen. Diese nehmen an Wettbewerben teil und produzieren Skateboardvideos, um Erfolg zu haben. Sie streben Sponsoringverträge an und möchten Geld mit dem Skaten verdienen (Beal, 1995, S. 255).

Trotz den aufgezeigten Unterschieden in der Auslegung der Werte und Normen teilen die SkateboarderInnen einen Grundgedanken, der sie antreibt, sozusagen die grundlegende Faszination ist. Diese ist besonders wichtig in Bezug auf die Raumanneignungspraxis beim *Street-Skaten*.

3.3.3 Intrinsische Motivationen

Nach Hitzler et. al (2001) ist grundlegend der Aspekt der Freiheit beim Skateboarding von grosser Wichtigkeit (S. 88). Skaten eröffnet die Möglichkeit, in einer regulierten und vorgegebenen Welt einen neuen, gestaltbaren Raum zu erschaffen und damit zugleich einer überkomplexen Welt die eigene Ordnung zu geben. Die Umwelt wird als Möglichkeitsraum gesehen. (S. 89) Für SkateboarderInnen besteht dabei kein Anspruch, die Umwelt zu verändern, sondern sie sich anzueignen und für die eigenen Belange umzunutzen (S. 224) SkateboarderInnen fasziniert die "Bearbeitung" zweckfremder Gegenstände mit ihrem "Werkzeug", dem Skateboard. Es ist die Transformation von leblosen Gegenständen in "lebendige" Landschaften, die Eroberung bzw. Aneignung „urban-anonymer Räume“, die das Skaten zu einem künstlerischen Gestalten machen (S. 88).

Gerade diese intrinsischen Motivationen von SkateboarderInnen weisen darauf hin, dass das *Street-Skaten* eine hohe Anziehungskraft ausübt. Wie bereits erwähnt, erfreut sich diese Form der grössten Beliebtheit in der Skateboardszene. So wird das *Street-Skaten* nachfolgend genauer erläutert.

3.4 Street-Skaten

Laut Hitzler et. al (2001) sind beim *Street-Skaten* der kreative Umgang mit der Architektur des öffentlichen Raumes sowie die mögliche Kombination bzw. Anordnung von Tricks darin das Wesentliche (S. 88). Als aneignbare Elemente zählt Hälbich (2008) Treppenstufen, Bürgersteige, Mauern, Geländer, Absätze, Parkbänke, Auffahrtsrampen, Absperrungen, Wände auf (S. 23). In der Skateboardszene werden die architektonischen Elemente, die sich SkateboarderInnen aneignen, *Spots* genannt.

3.4.1 Spots

Hitzler et. al (2001) bezeichnen *Spots* als wichtige Treffpunkte für die Skateboardszene. *Spots* sind geeignete Örtlichkeiten, die in besonderer Weise für das Skaten geeignet sind. Diese befinden sich im öffentlichen und halböffentlichen Raum der Stadt (Hitzler et. al, 2001, S. 90). Laut Hälbich (2008) bestehen *Spots* aus einzelnen architektonischen Elementen, die in der Fachsprache *Obstacle* (Hinderniss) genannt werden. *Spots* können aus einem oder aus mehreren *Obstacles* bestehen. Mehrere *Obstacles* an einem *Spot* bringen den Vorteil, dass mehr Tricks und unter-

schiedlichste Kombinationen von Tricks möglich werden, was einen *Spot* besonders attraktiv macht (Hälbich, 2008, S. 24). Laut Müller (2007) ist das beliebteste *Obstacle* das „Mürli“, in der Fachsprache *Curb* genannt. Entlang des *Curbs* lässt es sich gut *grinden* (mit einer oder Beiden Achsen des Skateboards auf einem Objekt rutschen) oder *sliden* (mit der Unterseite des Skateboards auf einem Objekt rutschen) oder mit verschiedenen Tricks rauf- oder runterspringen (S.89).

Laut Iain Borden (2001) schaffen sich SkateboarderInnen neue Stadtformen, indem sie die Elemente der Stadtumwelt von ihrer „ursprünglichen“ Bedeutung loslösen, in einzelne *Obstacles* zerstückeln und durch das Skaten neu zusammensetzen, zu einem *Spot*.

Sie überdenken die Architektur als Set von Elementen und Beschaffenheiten und ordnen diese durch neue Geschwindigkeiten, Abstände und Räume an (Borden, 2001, S. 263). So analysieren SkateboarderInnen die Architektur anhand der für sie sichtbaren Flächen, Kanten und den Möglichkeiten, die sich für sie daraus ergeben.

Laut Müller (2007) deuten SkateboarderInnen z. Bsp. Eine Sitzbank aus Stein für ihre Belange um. Zwar sehen sie eine Sitzbank auch als solche. Das Sitzen auf dieser stellt für sie jedoch nur eine von vielen Optionen zur Nutzung dar (Müller, 2007, S. 62). Carminitana (2009) stellt fest, dass SkateboarderInnen Räume einerseits durch Umdeutung und Umnutzung verändern, also losgelöst von ihrer ursprünglichen Funktion nutzen, andererseits auch materielle Spuren hinterlassen. Randsteine und Kanten werden oft mit Kerzenwachs bearbeitet, um das Skaten daran zu erleichtern (S. 79).

3.4.2 Erweiterung des Handlungsraums – Stadtkonstruktionen von SkateboarderInnen

Carminitana (2009) konnte in seinen Untersuchungen feststellen, dass viele SkateboarderInnen vor der eigenen Haustüre mit dem Skaten begonnen haben. Anfangs wird mit Schulfreunden oder Nachbarn auf dem Parkplatz oder in der Auffahrt des Hauses geskated. Das Skaten weitet sich dann auf die Quartierstrasse, den Schulweg und den Schulhausplatz aus. Mehr und mehr wird der Handlungsraum ausgeweitet bis hin zu Skateparks und *Spots* inner- und ausserhalb der Stadt. (S. 94ff) Gemäss Ulfert Herlyn, Hille von Seggern, Claudia Henzelmann und Daniela Karow (2003) geht es Kindern, die mit dem Skaten beginnen, vorrangig um die spielerische Aktivität auf dem Skateboard, und sie weisen noch keine szenespezifischen Verhaltensweisen auf (von Seggern et al., 2003, S. 221). Bei Kindern geht es noch nicht darum, die Umwelt umzudeuten, vielmehr steht der spielerische Spass im Umgang im Vordergrund.

Hier sei noch einmal das Zonenmodell von Baacke (1984) erwähnt (vgl. *Kapitel 2.5.1*). Kinder, die mit dem Skaten beginnen, suchen sich ihre Möglichkeiten also zuerst in der Nähe des ökologischen Zentrums. Mit der Ausweitung des Handlungsraums und der zunehmenden Entwicklung des Bewegungskönnens auf dem Skateboard durchlaufen sie die Zonen und entdecken neue Räume, in denen neue Möglichkeiten liegen, in denen sie aber auch lernen, wo das Skaten angebracht ist und wo es nicht erwünscht ist.

Laut Müller (2007) suchen sich vor allem versiertere SkateboarderInnen immer wieder neue Herausforderungen in öffentlichen Räumen, stets auf der Suche nach neuen *Spots* (S. 89). Die *Spots* werden nicht isoliert voneinander betrachtet, sondern liegen in einem Gesamtraum, der subjektiv unterschiedlich verknüpft wird. Auch Skateparks werden zu den *Spots* gezählt (S. 59). Die Stadt wird als grosser „Spielplatz“ gesehen. Die Herausforderung besteht darin, sich einen *Spot* anzueignen, der eigentlich nicht dafür bestimmt ist (S. 89).

Müller (2007) entdeckt verschiedene Konzepte, wie SkateboarderInnen in der Stadt unterwegs sind. Es gibt SkateboarderInnen, die jede Gelegenheit nutzen, einen Trick an einem neu entdeckten *Spot* zu machen. Andere entdecken neue *Spots*, wenn sie gerade nicht mit dem Skateboard unterwegs sind, merken sich diese und kehren zu einem späteren Zeitpunkt zum *Spot* zurück, um sich ihn anzueignen (S. 59). SkateboarderInnen machen teilweise regelrechte „Skate-Touren“ durch die Stadt, von *Spot* zu *Spot*, wobei der Weg dazwischen Teil des *Spots* wird. Die Wege zwischen den *Spots* werden teilweise aber auch mit dem Fahrrad oder mit den öffentlichen Verkehrsmitteln zurückgelegt. (Müller, 2007, S. 61ff.)

Kenntnisse über neue *Spots* verbreiten sich gemäss Carminitana (2009) durch Mundpropaganda (S. 81). In der Skateboardszene werden für *Spots* auch eigene Namen kreiert, die als Code für den Austausch über *Spots* dienen (S. 82). Ein wichtiges Medium, über das *Spots* in der Skateboardszene bekannt werden, sind eigens produzierte Skateboardvideos und Szenemagazine. Die Aktivitäten an den *Spots* werden gefilmt oder fotografiert und weit über die lokalen „Szenegrenzen“ hinaus bekannt. Besonders geeignete *Spots* werden auch von SkateboarderInnen von ausserhalb besucht. In der Skateboardszene entsteht eine Art „Landkarte mit *Spots*“, die sich über die ganze Schweiz erstreckt. Aber auch verschiedene europäische Städte haben sich zu beliebten Reisedestinationen gemausert, die von verschiedenen Gruppen besucht werden. (S. 81ff.)

Verglichen mit dem Inselmodell von Zeiher (1983) bilden die *Spots* die Inseln in der Stadt, die SkateboarderInnen aufsuchen und sich aneignen wollen (vgl. *Kapitel 2.5.2*). Auf diesen Inseln sehen sich die SkateboarderInnen mit den Funktionen der Räume konfrontiert, und sie erkennen, ob ihre Aneignungsversuche erwünscht sind oder ob diese nicht geduldet werden. Vergleicht man die Stadtkonstruktionen von SkateboarderInnen mit den Netzdiagrammen im *Kapitel 2.5.3* ergeben sich noch differenziertere Bilder. Die SkateboarderInnen, die in der Stadt unterwegs sind und die Wege zwischen den *Spots* mit dem Skateboard zurücklegen, lassen sich den „Spontanen Stadtsurfern“ zuordnen; jene, die die Wege zwischen den *Spots* mit den öffentlichen Verkehrsmitteln zurücklegen, den „Mobilen Stadtfahrern“. Eine klare Grenzziehung zwischen diesen beiden Netzmustern in Bezug auf die SkateboarderInnen lässt sich jedoch nicht machen, da es auch darauf ankommt, wie weit die *Spots* voneinander entfernt liegen, und da wie oben erwähnt der Handlungsraum weit über die eigene Stadt hinausreichen kann.

3.4.3 Herausforderungen im öffentlichen Raum

Laut Hälbich (2008) wird den „Trendsportarten“, zu denen Skateboarding gezählt wird, in unserer heutigen Gesellschaft immer mehr Platz eingeräumt, und sie entwickeln sich zu allgemein anerkannten Sportarten mit steigendem Medieninteresse. Die Stadt als Sportstätte und Trainingsfeld ist jedoch immer noch eine Besonderheit (S. 10). SkateboarderInnen verhalten sich jedoch konträr zu jeglichen räumlichen Vorgaben (S. 9).

Titus Simon (2007) unterscheidet u. a. beim Skateboarding zwischen gesellschaftlich akzeptierten Aktivitäten und Aktivitäten, die als „Störung der Ordnung“ oder als „unerwünschte Handlungen“ bewertet werden. Zu den akzeptierten Aktivitäten zählt er das Skaten in öffentlichen Skateparks, während die Aneignungsformen in öffentlichen Räumen an nicht dafür gedachtem „Mobiliar“ als „Störung der Ordnung“ empfunden werden. (Simon, 2007, S. 169ff.)

Wie bereits festgestellt wurde, sind öffentliche Räume bereits weitgehend mit Funktionen belegt und nach den Gesichtspunkten der Erwachsenen- und konsumorientierten Welt strukturiert (vgl. *Kapitel 2.4.1*). Bette (1999, S. 199, zit in Hälbich, 2008, S. 9) betont, dass öffentliche Räume weitgehend vordefinierte Handlungs- und Kommunikationsbereiche darstellen. Welche Handlungen in diesen Räumen erlaubt sind und welche nicht, wird durch die Werte und Normen der breiten Allgemeinheit bestimmt. Laut Hälbich (2008) widersetzen sich *Street-SkaterInnen* diesen geltenden sozialen Werten und Normen, indem sie ihren Sport auf öffentlichen Plätzen und Strassen, in U-Bahn-Stationen, Parkhäusern, Tiefgaragen, Abwasserkanälen oder Einkaufspassagen ausüben, ungeachtet der ursprünglichen Funktion dieser Orte (S. 10). Carminitana (2009) beobachtete bei den SkateboarderInnen in der Stadt Zug, dass sie durch diese „Funktionsveränderung“ an den von ihnen erkorenen *Spots* in Konflikte geraten können. Die Konflikte entstehen meist mit Erwachsenen, die die ursprünglichen Funktionen der Räume verteidigen (S. 77). Die Konflikte entstehen besonders in Einkaufspassagen oder bei neuwertigen Bürokomplexen (S. 88).

Als weiteres Problem werden die Lärmemissionen, die durch das Skaten entstehen, und die materiellen Spuren, die hinterlassen werden, gesehen. So werden laut Carminitana (2009) den SkateboarderInnen von AnwohnerInnen von Sicherheitspersonal, Passanten und Abwarten oder der Polizei oft Sachbeschädigung und Ruhestörung vorgeworfen (S. 85).

Carminitana (2009) fand heraus, dass mit den Konflikten unterschiedlich umgegangen wird. Viele der SkateboarderInnen versuchenden Konflikten aus dem Weg zu gehen (S.89) Vor allem „jüngere“ SkateboarderInnen suchen mehr die Konfrontation oder provozieren durch ihr Verhalten. „Ältere“ SkateboarderInnen treffen auf weniger Konflikte, da sie bereits mehr Erfahrungen in Konfrontationen sammeln konnten und aufgrund ihrer Volljährigkeit meist mit strafrechtlichen Konsequenzen zu rechnen haben und gehen den Konfrontationen eher aus dem Weg (S. 90). Es sei auffällig das *Spots* oft auf Schulhausarealen angeeignet werden, wobei das geringe Konfliktpotential eine grosse Rolle spiele (S 80).

3.4.4 Verdrängung aus dem öffentlichen Raum

Durch die Konflikte, die in öffentlichen Räumen entstehen, reagieren betroffene LiegenschaftsbesitzerInnen und Stadtverwaltungen mit Einschränkungsmassnahmen auf die Aneignungsversuche der SkateboarderInnen. An beliebten *Spots* der Skateboardszene werden Verbote erhoben, oder die *Spots* werden durch *Skate-Stopper* oder bauliche Massnahmen so verändert, dass das Skaten daran nicht mehr möglich ist. Carminitana (2009) und Müller (2007) fanden diverse *Spots* in Zug und Zürich, die mit *Skate-Stoppern* bestückt waren.

Auch in der Stadt Luzern wurden z. Bsp. in der Tribtschenstadt die in der lokalen Szene beliebten „Suva-Curbs“ mit Skate-Stopper ausgestattet. Über zwei Jahre lang war dieser *Spot* ein beliebter Treffpunkt für die SkateboarderInnen gewesen. Zwar war ein guter Kontakt zu den AnwohnerInnen entstanden, und die Aktivitäten der SkateboarderInnen waren teilweise bewundert worden, doch von einem Tag auf den anderen wurden die *Curbs* mit Metallbalken versehen und „unskatebar“ gemacht (*Urban Playgrounds*, Jahr und Autoren unbekannt, gefunden am 4.4.09 unter www.sraluzern.ch/wp-content/uploads/upmag.pdf).



Abbildung 9: *Skate-Stopper* an den „Suva-Curbs“ in der Tribtschenstadt, Luzern (Foto vom Verfasser)

Ein weiteres Beispiel aus der Stadt Luzern zeigt eine repressive Massnahme auf, die auf die weiter oben erwähnte „Störung der Ordnung“ bezogen werden kann.

Im Rahmen einer Aufwertung des KKL in Luzern wurden vor dem KKL entlang der Gebäudefassade spezielle Beläge angebracht, die die Räder von Skateboards bremsen sollen, wenn man sie befährt. Die KKL-Direktorin, Elisabeth Dalucas, äusserte, dass SkateboarderInnen ein Sicherheitsrisiko für die Passanten darstellten, wenn sich diese zwischen den KonzertbesucherInnen „durchschlängelten“, und es komme so zu gefährlichen Situationen (Auszug aus einem Zeitungsbericht der „Neuen Luzerner Zeitung“, gefunden am 5.10.09 unter <http://www.sraluzern.ch/>).

3.5 Skateparks

Die Konsequenz, die aus den Konflikten im öffentlichen Raum und aus der Verdrängung von *Spots* durch bauliche Massnahmen oder *Skate-Stopper* gezogen wird, ist meistens die Errichtung von Skateparks, die als Lösung angestrebt wird.

Jones und Graves (2000) untersuchten in ihrer Studie sechs Skateparks in Oregon (USA). Sie kamen zum Schluss, dass Skateparks eine Kompromisslösung sind, die SkateboarderInnen von der Strasse holen soll und ihnen einen Raum bieten soll, in dem sie ungestört ihren Aktivitäten nachgehen können. Zudem werden Skateparks laut Jones und Graves von Behörden oft missverstanden und vor allem missbraucht, um die räumliche Mobilität von Jugendlichen unter Kontrolle zu haben (Jones & Graves, 2000, S. 146, zit. in, Carminitana, 2009, S. 62).

Diesen Mechanismus konnte auch Carminitana (2009) in seinen Untersuchungen in Zug feststellen. Der Skatepark in der Stadt Zug stellt einen klar funktionalisierten Raum dar, der für die Ausübung des Skatens angelegt wurde. Das Ziel der Stadt ist es, die SkateboarderInnen an einen festen Raum zu binden und sie somit aus dem Stadtbild zu entfernen, auch zur Aufrechterhaltung von Sicherheit und Sauberkeit in der Stadt. Seitens der Behörden besteht nun die Erwartung, dass wenn ein Skatepark in der Gemeinde oder Skateparks in der Region vorhanden sind, die SkateboarderInnen folglich ihren Aktivitäten nur noch in diesem funktionalisierten Raum ausüben sollen (S. 85).

Der Ansatz, dass für SkateboarderInnen funktionalisierte Räume zur Verfügung gestellt werden sollen, wird auch von der BFU (Beratungsstelle für Unfallverhütung) empfohlen.

In der Einleitung der Fachbroschüre „*Skate-Parks*“ der BFU (2009) wird betont, dass Rollsport, zu dem Skaten gezählt wird, eine sportliche Disziplin sei, die abseits von Strassen ausgeübt werden soll. Wünschenswert sei, dass Gemeinden dafür spezielle Anlagen erstellen und unterhalten würden. So lasse sich verhindern, dass öffentliche Plätze, Treppen, Geländer, Bänke und Rampen zu unerwünschten Sportstätten werden (gefunden am 29.11.09 unter www.bfu.ch/PDFLib/1182_42.pdf).

Vorteile von Skateparks

Carminitana (2009) stellt fest, dass in Skateparks kein Zeitdruck besteht, wie er an *Spots* in öffentlichen Räumen entstehen kann. Zudem entstehen fast keine Reibungspunkte mit anderen NutzerInnen. Der Skatepark wird zu einem fast konfliktfreien Raum, da der Skatepark genau so genutzt wird, wie es von den Planern vorgesehen wurde. Zudem sind Skateparks beliebt, da sie gute Treffpunkte sind und zum Trainieren geeignet sind (S. 72). Die Akzeptanz ist vor allem bei Jugendlichen gross, die durch die Skateparks eine geeignete Übungsfläche erhalten. Die Hemmschwelle, zu skaten, ist für sie dort viel niedriger als im öffentlichen Raum. Zusätzlich bieten Skateparks für sie einen idealen Versammlungsraum, in dem sie sich in Gleichaltrigengruppen treffen und sich präsentieren können (S. 73).

Nachteile von Skateparks

Laut Carminitana (2009) ist im Gegensatz zu Jugendlichen die Akzeptanz von Skateparks bei „älteren“ SkateboarderInnen begrenzter. Von ihnen werden die Skateparks ausschliesslich als Treffpunkt oder als eine Art Trainingsplatz gebraucht. Für das oft höhere Niveau der älteren SkateboarderInnen sind die gebotenen Skateparks oft zu monoton und bieten zu wenig Möglichkeiten, die eigene Kreativität auszuleben, da die Gegebenheiten immer gleich bleiben und es kaum Elemente gibt, die verändert werden können (Fedi, S. 74). Einen weiteren Nachteil beschreibt Claudio Ciancotti. Laut Ciancotti ist der Schwierigkeitsgrad in Skateparks für AnfängerInnen auf dem Skateboard meist zu hoch, was dazu führen kann, dass Frustrationen entstehen können (gefunden am 10. 3. 2009, unter <http://skateforbalance.ch/Lehrmittel.htm>)

3.6 Spannungsfeld Skateparks – öffentlicher Raum

3.6.1 Strukturelles Spannungsfeld

Laut Hitzler et. al (2001) orientiert sich die Bauweise von Elementen in Skateparks oft an den Bedürfnissen der *Half-Pipe*- und *Bowl-Skater* und verfehlt oft die Bedürfnisse der in der Skateboardszene dominierenden Aneignungspraxis, des *Street-Skaten*. Folglich werden die Skateparks oft gemieden (Hitzler et. al, 2001, S. 91).

Die Aussage eines langjährigen Szenegängers in der Schweiz, der seit über zehn Jahren das *Street-Skaten* betreibt, bestätigt diesen Missstand. Oft werde viel Geld für Skateparks ausgegeben, und diese entsprächen dann oft nicht den Bedürfnissen der SkateboarderInnen:

„Da werden teure Rampen bestellt, die du dann nur bedingt gebrauchen kannst. Die Bauweise der meisten Skateparks ist nicht mehr zeitgemäss. Anscheinend haben die Behörden immer noch das Gefühl, man müsse möglichst viele Rampen in einen Skatepark stellen. Die Plätze sind dann überfüllt mit Rampen und ‚Skatern‘, und du hast dann fast keinen Platz mehr, um dich frei zu bewegen. Die meisten von uns fahren jedoch *Street*. Wir bräuchten eigentlich gar keine teuren Rampen. Wenn aber ein Skatepark dann mal steht, für den sie viel Geld ausgegeben haben, heisst es dann: Ihr habt ja jetzt einen Skatepark, wieso skatet ihr nicht da? Besser wäre es, wenn man mehrere kleinere, dezentrale Plätze in der Stadt mit einer einfachen Ausstattung machen würde. Wir wollen unterwegs sein und von *Spot* zu *Spot* pilgern.“ (Stefan Lötcher, Luzern, persönliches Gespräch, 19.12.09)

Auch Carminitana (2009) befragte die SkateboarderInnen in Zug nach dem optimalen Skatepark. Diese würden eine normale Stadtparkanlage bevorzugen würden. Dort sollten Sitzbänke, Blumenbeete, Grünflächen, Ebenen, Unebenheiten, Treppen oder Geländer vorhanden sein, aber auch eine Einbindung der Anlage in die natürliche Stadtumgebung soll gegeben sein (S. 74).

So scheint es, dass die Skateparks die Bedürfnisse der SkateboarderInnen verfehlen und sie sich aufgrund der eingeschränkten Möglichkeiten, aber auch aus dem Freiheitsgedanken heraus, immer wieder Herausforderungen im öffentlichen Raum suchen gehen. Die Erwartung der Behörden, dass, wenn ein Skatepark vorhanden ist, folglich nur noch im Skatepark geskatet werden soll, wird sodann auch von GrundstückseigentümerInnen geteilt:



Abbildung 10: Verbotsschild der CSS-Versicherungen in der Tribschenstrasse mit Hinweis auf Skatepark (Foto vom Verfasser)

3.6.2 Spannungsfeld auf der Ebene der Werte und Normen

Neben dem strukturellen Spannungsfeld besteht jedoch ein weiteres auf der Ebene der Werte und Normen bei den SkateboarderInnen. Wie im *Kapitel 3.1.3* erwähnt, steht der Freiheitsgedanke beim Skaten im Vordergrund. Regeln, Gebote und Richtlinien werden von vielen abgelehnt. Man will sich nicht zu viel vorschreiben lassen, und viele SkateboarderInnen wollen sich nicht in die für sie vorgefertigten, monofunktionalen Skateparks zwingen lassen. Bette (1999) meint dazu:

„Jugendliche und jugendlichkeitsorientierte Erwachsene widersetzen sich der (...) Analogie (...) öffentlicher Räume. Sie wollen in ihren Bedürfnissen weder aus öffentlichen Räumen vertrieben werden noch auf (...) Spiel- und Sportplätze abgeschoben werden.“ (Bette, 1999, S. 195, zit in Hälbich, 2008, S. 10)

Dies steht in Zusammenhang mit der in *Kapitel 3.3.2* erwähnten Ablehnung der Werte und Normen der traditionellen Sportarten, die ihrer sportlichen Tätigkeit auf Spiel- und Sportplätzen nachgehen. Z. Bsp. FussballerInnen auf einem Fussballplatz.

Carminitana (2009) stellt fest, dass für viele trotz vorhandener Skateparks der Reiz gerade darin besteht, im öffentlichen Raum *Spots* zu suchen. Auch wenn ein perfekter *Spot* in einem Skatepark gebaut würde, bestehe der Reiz nach wie vor darin, sich einen *Spot* in der Stadt anzueignen, der nicht dafür gedacht sei. Für die SkateboarderInnen findet das „echte Skaten“ nach wie vor in der Stadt statt (S. 84).

3.7 Zusammenfassung des Kapitels Raumaneignung der SkateboarderInnen

Die Strukturierung der Skateboardszene fließt nicht in diese Zusammenfassung ein. Sie dient in diesem Kapitel als Erklärungswissen und wird in den Schlussfolgerungen für die berufliche Praxis in die Handlungsansätze miteinbezogen.

In der Skateboardszene finden sich alternative Werte und Normen, die sich in ihren Grundsätzen von den Werten und Normen der traditionellen Sportarten abgrenzen. Beim Skateboarding geht es um eine selbstbestimmte Leistung und die Vervollkommnung des eigenen Bewegungskönnens und eine Freiheit ohne Regeln oder Gebote. So stehen die SkateboarderInnen dem Thema Olympia kritisch gegenüber, das eine Regulierung ihrer Freiheit zur Folge haben könnte. Die Auslegung der Werte und Normen werden jedoch innerhalb der Szene verschieden interpretiert. Für die einen steht die selbstbestimmte Leistung beim Skateboarding im Vordergrund, andere sehen Skateboarding als Leistungssport und streben Erfolge auf materieller Ebene (Sponsoringverträge, Verdienst) an.

Die zweite Unterfrage lautete: Welchen Herausforderungen begegnen SkateboarderInnen bei der Aneignung von Räumen?

Die grundsätzliche Herausforderung besteht darin, die Umwelt für die eigenen Belange durch die Transformation von leblosen Gegenständen in „lebendige“ Landschaften umzunutzen. Die meisten SkateboarderInnen betreiben das *Street-Skaten*, vorzugsweise in öffentlichen Räumen. Entlang der Weiterentwicklung des eigenen Bewegungskönnens wird versucht, den eigenen Handlungsraum stetig zu erweitern und sich immer wieder neue Herausforderungen zu suchen. SkateboarderInnen interpretieren die Stadt als Netz von *Spots*, die auf unterschiedliche Weise miteinander verknüpft werden. Teilweise finden regelrechte Stadttouren statt, die *Spots* und Skateparks einschließen und so einen Gesamttraum ergeben, der sich weit über die lokalen „Szenegrenzen“ hinaus erstrecken kann. Wie in *Kapitel 2.4.1* beschrieben, sind städtische Räume mit definierten und vorbestimmten Funktionen besetzt, durchstrukturiert und ganz und gar vom Menschen bearbeitet, gestaltet und verändert worden und lassen kaum mehr Veränderungen zu. Es besteht eine Verarmung des Handlungsraums, der fast keine sozialen Handlungen mehr zulässt. SkateboarderInnen verändern vorgegebene Situationen und Arrangements in öffentlichen Räumen auf symbolischer sowie materieller Ebene und trotzen der „leblosen“ Architektur ein „wenig Leben“ ab. Gerade diese Interpretationen von öffentlichen Räumen, die sich, stehen im krassen Gegensatz zu den vordefinierten Funktionen der Räume und den von der Gesellschaft darin eingelagerten Werten und Normen, die durch die Mehrheit verteidigt werden (vgl. *Kapitel 2.4.1*). So kommt es zu Konflikten, und den SkateboarderInnen werden oft Sachbeschädigung, wegen den materiellen Spuren die sie hinterlassen und Ruhestörung wegen den Lärmemissionen vorgeworfen. An beliebten *Spots* werden bauliche Massnahmen ergriffen, um die SkateboarderInnen zu verdrängen. SkateboarderInnen sollen ihren Aktivitäten ungestört und ohne andere zu stören in Skateparks nachgehen. Skateparks sind jedoch fast konfliktfreie Räume, und es finden lediglich untereinander Aushandlungsprozesse statt. Durch die Verdrängung in Skateparks wird die Erweiterung des Handlungsraums, der als wichtiger Prozess in der Sozialisation gesehen wird (vgl. 2.4.1 & 2.4.2), eingeschränkt. Zwar bieten Skateparks einen geeigneten Treffpunkt

und Trainingsplatz, vor allem für Jugendliche, in Bezug auf Umnutzungsmöglichkeiten sind diese jedoch oft monoton und entsprechen oft nicht den Bedürfnissen der SkateboarderInnen die *Street-Skaten*.

So ergibt sich auf der strukturellen Ebene ein Spannungsfeld. Da die Skateparks oft nicht ihren Bedürfnissen entsprechen, da sie baulich nicht mehr zeitgemäss sind, suchen sich die SkateboarderInnen die passenden Herausforderungen in öffentlichen Räumen, wo es zu Konflikten kommen kann. Seitens der Behörden und den GrundstückeigentümerInnen wird jedoch erwartet, dass wenn Skateparks vorhanden sind, die SkateboarderInnen nur noch diese nutzen sollen.

Das zweite Spannungsfeld ist auf der Ebene der Werte und Normen anzusiedeln. Skateparks werden von dieser Ebene aus betrachtet gerade deshalb abgelehnt, weil sie für die SkateboarderInnen vorgefertigte, monofunktionale und geregelte Räume darstellen. Dies widerspricht erstens dem Freiheitsgedanken und den intrinsischen Motivationen, sich in einer regulierten und vorgegebenen Welt einen eigenen Raum zu schaffen und sich „zweckfremde“ Gegenstände aneignen zu wollen, andererseits auch den Werten und Normen der Skateboardszene, die sich von jenen der traditionellen Sportarten abgrenzen.

Der Verfasser ist sich bewusst, dass sich die beiden aufgezeigten Spannungsfelder widersprechen. Wahrscheinlich kann nur eines der beiden Spannungsfelder als Ansatzpunkt für eine Unterstützung der Raumeignung der SkateboarderInnen dienen, und so stellt sich die Frage, welches. Diese Frage wird am Anfang der Schlussfolgerungen für die berufliche Praxis geklärt.

Zunächst wird an dieser Stelle die SkA eingeführt und dabei werden die für das Thema relevanten Aspekte beleuchtet.

4. Soziokulturelle Animation

4.1 Einführung

In der Broschüre „*Soziokulturelle Animation – Vermitteln über Grenzen hinweg. Informationen über einen jungen Beruf*“ werden Soziokulturelle Animatoren und AnimatorInnen als „Fachleute für das gesellschaftliche Zusammenleben“ beschrieben. Genauer ausgeführt heisst das, dass die SkA Prozesse bei Gruppen und Einzelnen fördert und unterstützt, um den zu Menschen helfen, sich im sozialen Wandel zu orientieren und für Probleme gemeinsam Lösungen zu finden. Dazu klärt sie unterschiedliche Interessen und Bedürfnisse ab und vermittelt zwischen unterschiedlichen Positionen. Die SkA animiert die Menschen, das soziale Zusammenleben aktiv mitzugestalten und gesellschaftliche Verantwortung zu übernehmen. Die SkA ist an den Schnittstellen zwischen Wirtschaft, Politik, Recht, Bildung, Gesundheit, Kultur und Sozialwesen tätig. Sie bewegt sich in gesellschaftlichen Grenzbereichen und schafft Verbindungen zwischen Menschen, die sonst nur wenig miteinander zu tun haben (Hochschule Luzern Soziale Arbeit (Hrsg.), 2004, S. 4).

Nach Marcel Spierts (1998) ist die SkA im umfassenden Sinn eine Dienstleistung, die auf das kulturelle und gesellschaftliche Funktionieren von Gruppen, Individuen und Organisationen abzielt. Die SkA setzt dabei primär in der Freizeit an. Den Adressaten und Adressatinnen wird bei der Realisierung und Strukturierung ihrer (freien) Zeit und ihres kulturellen Alltags geholfen, wobei Personen und Gruppen zur aktiven Partizipation an der Gesellschaft stimuliert werden (Spierts, 1998, S. 68).

4.2. Fokussierungsgebiete

Gemäss Spierts (1998) übt die SkA in verschiedenen gesellschaftlichen Teilsystemen ihre Tätigkeit aus, welche Spierts unter dem Begriff Fokussierungsgebiete zusammenfasst. Die Fokussierungsgebiete überschneiden sich zwar vielfach und ergänzen sich, sind jedoch eine Positionierung der SkA und zugleich eine Abgrenzung zu anderen Berufen und gesellschaftlichen Einrichtungen (Spierts, 1998, S. 71).

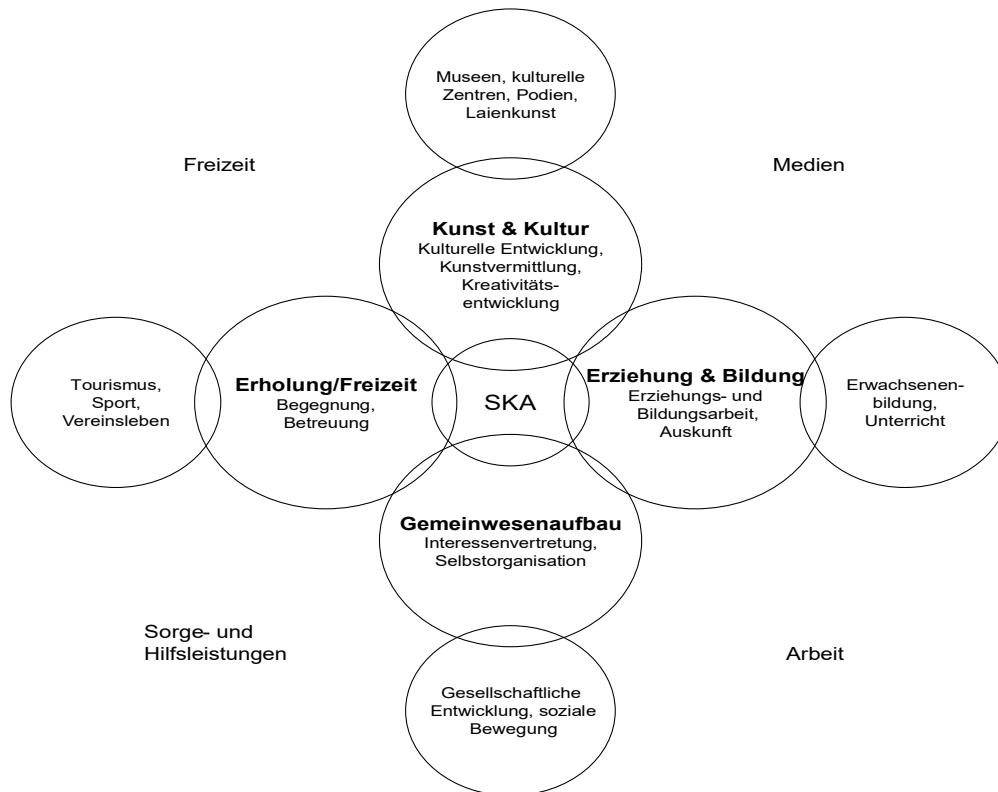


Abbildung 11: Blumenfiguration der Soziokulturellen Arbeit (Spierts, 1998, S. 76)

Spierts (1998) spricht im Zusammenhang dieser Fokussierungsgebiete von einer zweiteiligen Identität der SkA: Einerseits ist die SkA „Brückenbauer“ zwischen den verschiedenen Systemen, andererseits berät und betreut die SkA einzelne AdressatInnen oder ganze Gruppen, wenn diese sich für andere Bereiche interessieren und dort Initiativen ergreifen wollen (Spierts, 1998, S. 75). Laut Moser et al. (1999) befindet sich die SkA dabei oft in einer „Interposition“, in der sich die SkA nicht auf eine feste Position beziehen kann. Dies bedeutet, dass in vielen Fällen eine Vermittlungs- und Mediationsposition eingenommen werden muss. Dies bedingt dann, dass man sich von der Parteilichkeit für eine bestimmte Gruppe zeitweise lossagen muss (Moser et al., 1999, S. 105).

4.2.1 Gesellschaftliche Teilsysteme und Funktionen

Die von Spierts (1998) benannten Fokussierungsgebiete kennen Moser et al. (1999, S. 96ff.) als gesellschaftliche Teilsysteme, in denen die SkA unterschiedliche Funktionen wahrnimmt. Die nachfolgende Darstellung ermöglicht eine Übersicht über die Teilsysteme, wobei die Fokussierungsgebiete nach Spierts diesen vergleichend gegenüberstehen.

Gesellschaftliches Teilsystem nach Moser et al.	Fokussierungsgebiete nach Spierts	Funktionen
Politik	Gemeinwesen aufbau	Partizipation, Solidarität, Kritik
Bildung	Erziehung und Bildung	Edukative Funktion, Ressourcenerschließung, Vernetzung
Kultur	Kunst und Kultur	Entkulturate ² Funktion, Ressourcenerschließung, Vernetzung
Soziales	Soziales	Präventive und integrative Funktion
Freizeitbereich	Erholung / Freizeit	Rekreativfunktion, Zeitmanagement

Tabelle 1: Funktionen (Moser et al., 1999, S. 96)

Um die Raumeignung der SkateboarderInnen unterstützen zu können, ist einerseits sicherlich im Teilsystem Freizeitbereich anzusetzen, da sie dort ihren Sport ausüben. Aber auch das Teilsystem Soziales ist von Relevanz, da sich durch die Raumeignung der SkateboarderInnen soziale Probleme (manchmal Konflikte) ergeben. Zudem ist das Teilsystem Politik von Wichtigkeit, da hier den SkateboarderInnen dazu verholfen werden kann, ihre Interessen zu artikulieren und für ihre räumlichen Bedürfnisse einzustehen. So werden zum besseren Verständnis die hier relevanten Teilsysteme und die Funktionen, die die SkA darin einnimmt, erläutert.

Im Teilsystem Soziales, das separiert betrachtet werden kann, aber auch übergeordnet betrachtet alle anderen Teilsysteme einschließt, sollen gesellschaftliche Problemlagen früh erkannt und kommuniziert werden, damit Probleme nicht immer wieder an denselben Knackpunkten scheitern. So fördert die SkA die Kommunikation zwischen Individuen und Gruppen, damit in Problemlagen für alle Beteiligten zufriedenstellende Lösungen gefunden werden können (Moser et al., 1999, S. 96ff.).

² Förderung der Selbstdarstellung, Selbstwahrnehmung und von kulturellem Austausch von Gruppen und Individuen zur Integration in die Kultur ihrer Umgebung und die Gesellschaft (Moser et al., 1999, S. 97)

In der Politik wird die Partizipation am politischen Geschehen gefördert. Betroffene sollen durch fachliche Unterstützung zu Beteiligten des politischen Geschehens werden, damit sie Missstände hinterfragen und aktiv Verbesserungsmöglichkeiten anstreben können (Moser et al., 1999, S. 96ff.).

Im Freizeitbereich sollen Gestaltungsmöglichkeiten der freien Zeit im Rahmen gesellschaftlichen und kulturellen Engagements gefördert werden. Dadurch soll ein Beitrag zur Erhöhung der Kompetenz im Umgang mit freier Zeit geleistet werden (Moser et al., 1999, S. 96ff.).

Da SkateboarderInnen räumliche Bedürfnisse haben, sich Räume aneignen wollen, wird das Fokussierungsgebiet Gemeinwesenaufbau, das Moser et al. als Teilsystem Politik bezeichnen, genauer unter die Lupe genommen, um zu sehen, welche Anknüpfungspunkte hier zu suchen wären.

4.2.2 Fokussierungsgebiet Gemeinwesenaufbau

Laut Spierts (1998) ist im Gemeinwesenaufbau grundsätzlich von Wichtigkeit, dass Menschen Verantwortung für ihre direkte soziale Umgebung übernehmen. Dafür bieten öffentliche Räume für die SkA gute Anknüpfungspunkte. Die SkA unterstützt spezifische Gruppen, die die soziale Umgebung mitgestalten wollen, bei ihrer Selbstorganisation und Interessenvertretung (Spierts, 1998, S. 74). Dies kann u. a. auch das Anbieten von Räumen und Ausstattungen zur Folge haben. Raumangebote zu schaffen ist dann sinnvoll, wenn, wie Spierts es beschreibt, Interessen einer Gruppe darauf abzielen, etwas in Wohnkomplexen, in der Strasse, der Nachbarschaft, im Stadtteil, in der Stadt oder der Region für ihre Bedürfnisse zu verändern (S. 212).

Nach Wil van der Leur (1991, zit. in Spierts, 1998, S. 213) kann die SkA bei der Unterstützung der Interessenvertretung von Gruppen drei verschiedene (Arbeits-) Ziele verfolgen. Es kann erstens eine Positionsverbesserung auf materieller oder immaterieller Ebene angestrebt werden. Zweitens kann eine Verbesserung der Verhältnisse zwischen Gruppen oder zwischen Gruppen und Instanzen verfolgt werden. Drittens kann das Ziel sein, die Einflussmöglichkeiten einer Gruppe in Bezug auf Entscheidungskompetenz, Mitbestimmungs- oder Mitspracherechte zu fördern. Laut Spierts (1998) kann gerade die Kombination dieser Zielsetzungen zu einer Verbesserung von problematischen oder unstimmgigen Situationen führen (S. 213ff.).

Laut Spierts (1998) streben AnimatorInnen durch ihre Interventionen dabei einerseits an, die Prozesse der Selbstorganisation von Gruppen zu fördern, andererseits sollen möglichst alle betroffenen Akteure am Prozess partizipieren können (S. 214). Eine Form der Beratung, die dabei gewählt werden kann, ist die sozialorganisatorische Beratung. Bei dieser Form können u. a. interne Netzwerke im Quartier stimuliert werden, um wichtige Prozesse aufgabengerichteter zu machen, oder eine Ausweitung auf externe Netzwerke im Sinne einer Koalitionsbildung kann angestrebt werden (S. 215).

4.3 Netzwerkarbeit

Als eine der Kernaufgaben der SkA benennt Spierts (1998) das Knüpfen von Kontakten. Dies kann auf unterschiedliche Weise geschehen (S. 132). Am ergiebigsten scheint es Spierts jedoch, wenn Kontakte durch das Anknüpfen an die soziale Infrastruktur und die Netzwerke, an denen Leute partizipieren, benutzt werden. Dabei kann es hilfreich sein, Kontakt mit Schlüsselpersonen einer Gruppe aufzubauen, die als Bindeglied zur Gruppe dienen können (S. 134).

Um ein Netzwerk stärken zu können, müssen vorerst Kontakte zur Zielgruppe hergestellt werden und deren Lebenswelt, Werte und Normen erkannt werden. Wichtig ist auch, zu erkennen, um welche Art von Netzwerk es sich handelt. Spierts (1998) benennt verschiedene Arten von Netzwerken (S. 242–246). Hier werden jedoch nur zwei Netzwerk-Arten vorgestellt, die für die Unterstützung der SkateboarderInnen relevant sind.

Soziale Netzwerke bestehen aus Individuen oder aus informellen Gruppen. Den TeilnehmerInnen geht es u. a. um soziale Kontakte, Zugehörigkeit und Anerkennung im Netzwerk. Diese Bedürfnisse können durch Erfahrungsaustausch und die gemeinsame Durchführung von Aktivitäten befriedigt werden (S. 245).

Laut Spierts (1998) weisen Organisationsnetzwerke häufig einen permanenten Charakter auf. Um die gemeinsam gesetzten Ziele zu erreichen, bedarf es regelmässigen und kontinuierlichen Bemühungen. Die offene und dezentral ausgelegte Struktur von Organisationsnetzwerken ermöglicht es den teilnehmenden Gruppen ihre Autonomie und Selbständigkeit zu wahren (S. 245).

Wie im 3. *Kapitel* ersichtlich wurde, ist die Skateboardszene ein informelles Netzwerk aus unterschiedlichen Gruppen, die lose miteinander verknüpft sind. Skateboarding kann aber als gemeinschaftliche Tätigkeit betrachtet werden, in der es um die oben erwähnten Punkte gehen kann. So kann man die SkateboarderInnen den sozialen Netzwerken zuordnen. Die gemeinsame Tätigkeit findet unter anderem in öffentlichen Räumen und in Skateparks statt. In öffentlichen Räumen ist die Raumeignung der SkateboarderInnen jedoch eingeschränkt, und die räumlichen Strukturen in Skateparks werden ihren Bedürfnissen nur zum Teil gerecht. So stellt sich die Frage, ob den SkateboarderInnen durch das formieren eines Organisationsnetzwerkes dazu verholfen werden kann, um sich gemeinsam für die räumlichen Bedürfnisse der SkateboarderInnen einzusetzen. Diese Frage wird einflussend in die Schlussfolgerungen für die berufliche Praxis beantwortet.

Nachfolgend werden die Interventionspositionen der SkA erläutert. Diese bilden die grundlegenden Werkzeuge der SkA, die das Handeln von Animatorinnen und Animatoren methodisch leiten. Die Interventionsposition Mediator/Mediatorin wird ausführlich behandelt, da wie bereits in der Einleitung erwähnt zwischen den verschiedenen Ansprüchen und Bedürfnissen von SkateboarderInnen sowie Verwaltungen und Behörden vermittelt werden soll.

4.4 Interventionspositionen

Moser et al. (1998, S. 121ff.) entwickelten ein Handlungsmodell für die SkA. Dieses weist vier Interventionspositionen auf. Die Position Animator/Animatorin ist dabei die zentrale Position, die die SkA ausmacht, und bildet den grundlegenden Ausgangspunkt der Handlungen für die SkA. Um diese Position fruchtbar zu machen, bedient sich die SkA in einem Wechselspiel der Positionen Konzeptor/Konzeptorin, Organisator/ Organisatorin, Mediator/Mediatorin. Je nach Tätigkeit und Aufgabe kommt die eine oder andere Position stärker zum Tragen, wobei die Position Animator/Animatorin die Drehscheibe alle Interventionen bildet.

Animator/Animatorin

In der Position Animator/Animatorin geht es grundlegend darum, Individuen, Gruppen sowie Gemeinschaften zu aktivieren, um sie so zu mehr Verantwortung für ihre Lebensgestaltung zu animieren. Ziel dabei ist die Selbsttätigkeit der Akteure, die angesprochen werden (Moser et al. 1999, S. 128).

Konzeptor/Konzeptorin

In der Position Konzeptor/Konzeptorin erforschen AnimatorInnen das Umfeld der Zielgruppe und die Problematiken, die sich in deren Umfeld ergeben. Durch Analysen werden Konzepte verfasst, die Handlungsgrundlagen bilden, als Planungsmittel eingesetzt werden und zur regelmässigen Überprüfung der eigenen Arbeit dienen (Moser et al., 1999, S. 154ff.).

Organisator/Organisatorin

In der Position des Organisators, der Organisatorin schafft die SkA zusammen mit Betroffenen einen Rahmen, in dem unterschiedliche Aktivitäten und Begegnungen stattfinden können. Oft in Form eines Projektes, werden Räume und Möglichkeiten geschaffen, in denen Begegnungen der Zielgruppe mit anderen Akteuren und Zielgruppen stattfinden können. Ziel ist es, die Beteiligten zu mehr Selbstorganisation zu führen (Moser et al., 1999, S. 136).

Mediator/Mediatorin

Mediation will zum einen Vermittlungs- und Übersetzungsarbeit zwischen Individuen und Gruppen leisten und dadurch das Verständnis für die unterschiedlichen Sichtweisen oder Problemlagen fördern. Zum anderen ist hier die Vernetzungsarbeit von grosser Bedeutung (Moser et al., 1999, S. 145ff.).

4.5 Vermittlung zwischen System und Lebenswelt

Laut Spierts (1998) kann die SkA dazu beitragen, zwischen System und Lebenswelt zu vermitteln. Mit ihrer Nischenfunktion zwischen diesen Positionen trägt sie zur Gestaltung der sozialen Infrastruktur bei, schlägt Brücken zwischen sozialen und institutionellen Netzen, unterstützt Leute darin, ihre individuellen und kollektiven Probleme zu lösen, fördert gesellschaftliche Partizipation, die Selbstverwirklichung von Individuen und Gruppen und die soziale Verantwortung der Menschen für ihre Umwelt. So soll sich die SkA nach Spierts zwischen den Behörden und der Bevölkerung positionieren, um so zwischen den alltäglichen Lebenswelten der Menschen auf der einen Seite und dem wirtschaftlichen und politischen System auf der anderen Seite zu vermitteln (S. 86ff.).

Da SkateboarderInnen bei ihrer Raumeignung mit anderen in Konflikte geraten können und in ihrer Lebenswelt andere Ansichten, Bedürfnisse und Interpretationen in Bezug auf die öffentlichen Räume bestehen, wird hier die Position Mediator/Mediatorin ausführlich dargestellt, um aufzuzeigen, wie die SkA zwischen der Lebenswelt der SkateboarderInnen und den verschiedenen gesellschaftlichen Teilsystemen vermitteln und übersetzen kann, um die verschiedenen Ansichten einander näherzubringen.

4.6 Vermittlungsaufgaben

Dazu wird hier in Form einer Tabelle vorerst eine Übersicht über die verschiedenen Vermittlungsaufgaben, die in der Position des Mediators, der Mediatorin wahrgenommen werden, aufgeführt. Danach werden die Vermittlungsstufen ausgeführt.

Vermittlung / Mediation im weiteren und engeren Sinne	Vermitteln als Problematisieren / Thematisieren	Vermitteln als Übersetzen	Vermitteln als Interessen- ausgleich	Vermitteln als Konfliktlösen
Funktionen	Präventionsfunktion	Präventionsfunktion	Interessenausgleich	Konfliktlösung
Ebenen der Vermittlung	Mikro / Meso / Makro	Mikro / Meso / Makro	Mikro / Meso	Mikro
Position der vermittelnden Person	- anwaltschaftlich - parteilich	- Interposition zwischen Einzelnen und Gruppen - Interposition zwischen Lebens- welt und System mit grundsätzlicher Verbundenheit zur Lebenswelt	- parteilich Verhandlungs- führung - allparteilich als Verhandlungsmod- eration	- unabhängig - allparteilich - neutrale Drittperson
Interventions- methoden	- soziale Berichterstattung - Öffentlichkeits- arbeit	- „Dechiffrieren“ durch Kommunikation - direkte Kommunikation und Begegnung ermöglichen	Verhandlungsfüh- rung als Partei Verhandlungsmod- eration	Konfliktmoderation Mediation

Tabelle 2: Schema Vermittlungsaufgaben (Karolin Linker, 2007, Unterrichtsunterlage Modul 202 Interventionen in der Soziokulturellen Animation)

Für Moser et al. (1999) ist das Vermitteln als Problematisieren/Thematisieren Mediation im weitesten Sinne und das Vermitteln als Konfliktlösen Mediation im engsten Sinne, wobei ein fließender Übergang von weit zu eng feststellbar ist. Moser et al. merken an, dass sich, wenn vermehrt Mediationsaufgaben im weiteren Sinne wahrgenommen werden, weniger Konflikte anstauen, die dann nur noch mittels Konfliktlösung, also Mediation im engeren Sinne, angegangen werden können (S. 149ff.). Die Ebenen, auf denen vermittelt wird, sind wie in der obigen Darstellung benannt die Mikro-, Meso- und Makroebene. Diese gilt es kurz zu erklären.

Die Mikroebene beinhaltet Konflikte zwischen zwei oder mehreren Individuen oder zwischen Kleingruppen. Die Mesoebene beinhaltet Konflikte innerhalb einer Organisation, zwischen Gruppen und grösseren sozialen Einheiten. Die Makroebene beinhaltet Konflikte innerhalb oder zwischen Bevölkerungsgruppen, Kulturen, Nationen oder Geschlechtern. Konflikte werden hier in der Öffentlichkeit ausgetragen, und Information und Kommunikation laufen über die Medien (Karolin Linker, 2007, S. 14ff.).

Vermitteln als Problematisieren/Thematisieren

Beim Vermitteln als Problematisieren/Thematisieren wird Übersetzungsarbeit zwischen verschiedenen Lebenswelten und gesellschaftlichen Teilsystemen geleistet. Dabei werden frühzeitig problematische Entwicklungen in Lebenswelten erkannt, aufgegriffen und in einem präventiven Sinn durch die Übersetzungsarbeit angegangen. Hierzu muss eine geeignete Sprache zwischen den Positionen gefunden werden. Neben der Übersetzungsarbeit werden auch präventive Massnahmen vorgeschlagen, die den problematischen Entwicklungen entgegenwirken können (Moser et al., 1999, S. 150).

Vermitteln als Übersetzen

Beim Vermitteln als Übersetzen geht es darum, zwischen unterschiedlichen Lebenswelten und Lebensformen, aber auch zwischen Lebenswelten und Systemen eine Basis von Verständigung und Verständnis zu schaffen. Dies kann z. Bsp. heissen, dass Informationen einer bestimmten Gruppe und deren Lebenswelt anderen vermittelt werden oder dass direkte Begegnungen für einen Austausch geschaffen werden. Eine weitere Funktion, die das Vermitteln als Übersetzen erfüllen kann, ist z. Bsp. die Sprache und die Regeln von Politik und Verwaltung einer Lebenswelt näherzubringen, damit sich die Vertreter dieser für ihre Interessen starkmachen können, umgekehrt aber auch die Lebenswelt der Politik und der Verwaltung näherzubringen, damit von dieser Seite her ein besseres Verständnis für die Lebenswelt entsteht. So können z. Bsp. Arrangements ermöglicht werden, die politische Partizipation ermöglichen (Moser et al., 1999, S. 151).

Vermitteln als Interessenausgleich

Durch die Zunahme an unterschiedlichen Lebenswelten prallen vermehrt verschiedene Ansichten und Lebensstile aufeinander, was zu Problemen führen kann. Das Vermitteln als Interessenausgleich beschäftigt sich mit der Lösungssuche auf der Mikro-, Meso- und Makroebene. Die Vermittlungstätigkeit bewegt sich dabei zwischen Verhandlungslösungen und Schiedsgerichtsverfahren. Animatorinnen und Animatoren stellen dabei einerseits Wissen zur Verhandlungsführung zur Verfügung, andererseits mischen sie sich parteilich für die Interessen einer bestimmten Gruppe in die Lösungssuche ein. Ein solche Lösungssuche soll dazu beitragen, entstehende Konflikte in einem frühen Zustand zu lösen, um zu vermeiden, dass es zu einer Eskalation von Konflikten kommt (Moser et al., 1999, S. 151).

Vermitteln als Konfliktlösen

Diese Form der Vermittlung ist Mediation im engsten Sinne. Zumeist findet Konfliktmediation im Mikrobereich, zwischen zwei Individuen statt. Vermitteln als Konfliktlösen ist dann angezeigt, wenn sich die Fronten zwischen zwei Parteien verhärtet haben. Konfliktmediation lässt sich jedoch auch bei sozialen Konflikten und politischen Konflikten einsetzen (Moser et al., 1999, S. 152).

5. Schlussfolgerungen für die berufliche Praxis

5.1 Skateboarding als Soziale Bewegung?

Wie am Ende vom *Kapitel 3* festgehalten wurde, stellt sich die Frage, ob am strukturellen Spannungsfeld, oder am Spannungsfeld auf der Ebene der Werte und Normen angesetzt werden soll, um die SkateboarderInnen bei ihrer Raumeignung zu unterstützen. Betrachtet man die grundlegenden Werte und Normen in der Skateboardszene und jene in Bezug auf Leistungsorientierung, stellt sich einerseits die Frage, ob SkateboarderInnen durch das Hinterfragen von räumlichen Vorgaben sozialen Widerstand leisten, oder sozialen Widerstand durch die Ablehnung der Werte und Normen der traditionellen Sportarten ausüben.

Laut Dieter Rucht und Friedhelm Neidhart (2003) sind soziale Bewegungen Gebilde aus miteinander vernetzten Personen, Gruppen und Organisationen, die mit kollektiven Aktionen Protest ausdrücken, um v. a. auf politischer Ebene Veränderungen zu bewirken oder Veränderungen entgegenwirken wollen. Oft schliessen Soziale Bewegungen Organisationen ein. Selber sind sie jedoch keine Organisationen. Es gibt offensive Formen von sozialen Bewegungen, die Störungen auf politischer Ebene verursachen, aber auch solche Formen, die sich stillschweigend zurückziehen und Verhaltensänderungen bei ihren eigenen Anhängern und Anhängerinnen zu bewirken versuchen (Rucht & Neidhart Friedhelm, 2003, S. 540).

Vergleicht man die die Struktur der Skateboardszene (siehe *Kapitel 3.3.1*) mit der von sozialen Bewegungen lassen sich Übereinstimmungen finden. Die Skateboardszene drückt durch ihre Aneignungspraxis zwar im Kollektiv Protest aus, ist jedoch nicht organisiert, oder in Gruppen unterwegs, um diesem Protest gemeinsam Ausdruck zu verleihen. Auf der Ebene der Werte und Normen finden sich der Individualitätsgedanke und eine Freiheitsideologie ohne Regeln (vgl. *Kapitel 3.3.2*) und SkateboarderInnen lassen sich nicht gerne in die für sie vorgefertigten Skateparks verdrängen (vgl. *Kapitel 3.6.3*). Betrachtet man jedoch den Umgang mit Konflikten in öffentlichen Räumen, leisten höchstens noch jugendliche SkateboarderInnen, ihrem Alter entsprechend, Widerstand. Ältere SkateboarderInnen gehen den Konflikten eher aus dem Weg. Es werden eher konfliktfreie Räume bevorzugt (vgl. *Kapitel 3.4.3*). Bezug nehmend auf die Werte und Normen in Abgrenzung zu den traditionellen Sportarten, wo sich keine einheitliche Haltung feststellen lässt sich kein sozialer Widerstand ablesen (vgl. *Kapitel 3.3.2*).

5.2 Strukturelle Lösungsvorschläge

So kann weder aufgrund der Raumeignungspraxis, noch aufgrund der Werte und Normen die Skateboardszene als soziale Bewegung bezeichnet werden. Aus diesem Grund und gerade weil SkateboarderInnen konfliktfreie Räume bevorzugen, sieht sich der Verfasser dazu veranlasst, die Schlussfolgerungen für die berufliche Praxis aus dem strukturellen Spannungsfeld heraus zu formulieren. Ansetzend an diesem Spannungsfeld wird die dritte Unterfrage beantwortet. Diese lautete:

Welche Handlungsansätze kann die SkA verfolgen um die SkateboarderInnen bei Ihrer Raumaneignung zu unterstützen?

Diese Frage wird in zwei Schritten beantwortet. Zuerst wird aufgezeigt, welche räumlichen Lösungen anhand der in dieser Arbeit entwickelten Stränge angestrebt werden sollen. In einem zweiten Schritt (ab *Kapitel 5.3*) wird dargelegt, wie die SkA bei der Mitentwicklung dieser Lösungen Unterstützung bieten kann.

5.2.3 Sozialraumorientierung bei Kindern und Jugendlichen

Wie in *Kapitel 3.7* zusammenfassend festgehalten wurde, ist es für die Entwicklung von Kindern und Jugendlichen in ihrem Sozialisationsprozess von Wichtigkeit, dass sie sich eigentätig mit der Umwelt auseinandersetzen müssen, ihren Handlungsraum erweitern können um dadurch ihre Kompetenzen zu erweitern und neue Fähigkeiten in neuen Situationen erproben können müssen. So ist es für Kinder und Jugendliche die sich mit dem Skateboard Sozialräume aneignen und sich dadurch verschiedene „Inseln“ erobern, um sich so in Auseinandersetzung mit Sozialräumen ihre Lebenswelt zu erschließen (vgl. *Kapitel 2.4.1 – 2.4.3*). Wichtig ist dabei, die gegebenen Möglichkeiten zum Skaten zu erhalten und wo noch keine „Angebote“ sind, sollen welche geschaffen werden. Vieles ist bereits vorhanden, das umgedeutet und umgenutzt wird. Da die SkateboarderInnen ihr Bewegungskönnen, entlang des sich erweiternden Handlungsraums, noch entwickeln, nutzen sie ihre natürliche Umgebung, so z. Bsp. die beliebten Schulhausplätze. Gerade diese Raumaneignungsversuche sind zu schützen und zu fördern und bei Konflikten kann hier vermittelt werden. Zudem ist dadurch die Orientierung am „Lebensraum“, „Nahraum“ oder am „Umfeld“ (vgl. *Kapitel 2.1.3*) oder wie im *Kapitel 2.5.3* benannt, die Orientierung an den Bedürfnissen „Häuslichen Quartierfans“ gewährleistet.

5.2.4 Skateparks als Treffpunkt, Trainingsplatz und Sprungbrett

Orientiert man sich am Bedürfnis der Vergemeinschaftung der SkateboarderInnen, sind Skateparks weiterhin wichtige Bezugspunkte für die Skateboardszene. Gerade für Jugendliche SkateboarderInnen bilden sie wichtige Versammlungsräume und sie können hier von den „Profis“ lernen, die Skateparks als Trainingsplätze nutzen. Die Skateparks bieten den jugendlichen SkateboarderInnen sozusagen ein Sprungbrett in die Stadt, wo weitere *Spots* angeeignet werden. Verbesserungsvorschläge werden hier bei der baulichen Ausrichtung angebracht. Die Bauweise müsste wie in *Kapitel 3* verdeutlicht wurde, mehr an die Bedürfnisse der in der Skateboardszene dominierenden Gruppe der *Street-SkaterInnen* angepasst werden. Zudem müssen sie von der baulichen Dichte her „abgespeckt“ werden, was auch mehr Platz zum Üben auf der Fläche für EinsteigerInnen bringen würde und zugunsten einer Verteilung auf dezentral gelegene Skateplätze. Viele werden auf Grund ihrer architektonischen Vorzüge von den SkateboarderInnen bereits angeeignet. So ist es erstrebenswert diese „natürlich“ angeeigneten *Spots* zu erhalten, und dort wo Kompromisslösungen eingegangen werden müssen, kann durch die Erbauung von einfachen Elementen, unter Einbezug des fachlichen Know-Hows der

SkateboarderInnen alternative Möglichkeiten geschaffen werden. So kann vor allem auf die Bedürfnisse der versierteren SkateboarderInnen eingegangen werden, aber auch Jugendlichen SkateboarderInnen bietet dies die Möglichkeit, sich in verschiedenen sozialräumlichen Settings zu erproben und sich mit verschiedenen sozialräumlichen Gegebenheiten auseinanderzusetzen.

5.2.5 Best Practice Skateparks

Wie im *Kapitel 3.6.1* von den Zuger SkateboarderInnen benannt wurde, würden diese eine reguläre Stadtparkanlage, mit „natürlichen“ architektonischen Elementen, die sich in einer „natürlichen“ Stadtumgebung situiert bevorzugen. Die Initiative der Vereins Freestyle Park Zürich hat diese Ausrichtung im geplanten Skatepark gewählt. Die Anlage soll, neben den Ansprüchen der verschiedenen Formen des Skateboardings (vgl. *Kapitel 3*), auch anderen Freestylesportarten wie Breakdance oder Footbag (das jonglieren mit Füßen und Knien mit einem kleinen Stoffball) Ansprüchen innerhalb der Skateboardszene, aber auch solchen von anderen Freestyle-Sportarten gerecht werden und ein Begegnungsplatz für Jung und Alt werden. (gefunden am 29.12.2009 unter <http://www.freestylepark.ch/de/verein/geschichte.html>)

Nachfolgend ein Bild der geplanten Anlage:



Abbildung 12: Projektierung Freestyle Park Zürich (gefunden am 10.10.2009 unter www.schtifticonsulting.ch/pdf/spick_bewegt_artikel.pdf)

Die Anlage soll Möglichkeiten für AnfängerInnen sowie fortgeschrittene bieten. Die geplante Freestyleanlage soll 4.5 Millionen Franken kosten (gefunden am 29.12.2009 unter <http://www.freestylepark.ch/de/verein/geschichte.html>)

Angesichts dieser ökonomischen Ausmasse ist eine solche Freestyleanlage wohl nur für grosse Städte, mit einer grossen Skateboard- und Freestyleszene angebracht. Die Bauweise kann jedoch als Vorbild dienen. Andererseits stellt sich die Frage, ob die SkateboarderInnen bei Fertigstellung der Anlage dann nur noch den Park benutzen würden? Dies wäre, nach der Fertigstellung der Anlage interessant zu untersuchen, z. Bsp. Mit einer Umfrage in der Zürcher Skateboardszene. Der Verfasser geht aufgrund der hier erarbeiteten Erkenntnisse jedoch davon aus, dass sich die SkateboarderInnen auch auf eine solche Freestyleanlage bei ihrer Raumaneignungspraxis nicht beschränken würden und sich weiterhin im öffentlichen Raum Herausforderungen suchen würden.

5.2.6 Best Practice öffentlicher Raum

Der Vorschlag aus der Expertenbefragung (vgl. *Kapitel 3.5*), kleinere dezentralere Skateplätze zu erhalten, oder zu schaffen, würde den Bedürfnissen der versierteren SkateboarderInnen eher gerecht. Zentrale Skateparks sind jedoch auch für AnfängerInnen ein wichtiger Bezugspunkt denn dort können sie u. a. von der „Profis“ lernen. Skateparks bieten sozusagen das Sprungbrett, sich mit ausreifendem Bewegungskönnen neue Herausforderungen im öffentlichen Raum zu suchen. Die bauliche von Skateparks liesse Struktur liesse sich jedoch vereinfachen (sozusagen abspecken), auch die AnfängerInnen berücksichtigend, und die Kosten könnten auf verschiedene, dezentrale Plätze aufgeteilt werden, sofern ein Erbauen von Elementen nötig ist und nicht bereits ein öffentlicher Stadtpark vorhanden ist. Wie in Kapitel (3.4.2) aufgezeigt wurde, haben SkateboarderInnen das Bedürfnis unterwegs zu sein, von Spot zu Spot zu wandern um ihren Handlungsraum zu erweitern. Sie konstruieren sich so ihren eigenen Städte.

In der Stadt Basel und Region gibt es verschiedene kleine dezentrale Skateplätze im öffentlichen Raum, die offiziell geskated werden dürfen und in die Stadtumgebung eingebunden sind (gefunden am 10. Oktober 2009 unter www.skaten-basel.ch)

Gerade diese Ausrichtung von kleineren dezentralen Plätzen wird den Bedürfnissen der in der Skateboardszene dominierenden *Street-SkaterInnen* gerecht (vgl. *Kapitel 3.4 – 3.4.2*). Durch die dezentrale Verteilung wird zudem die räumliche Mobilität der SkateboarderInnen nicht unterbunden, sondern sie können unterwegs sein. Von Spot zu Spot skaten und ihre „Stadttouren“ durchführen.

Auf der Homepage www.skaten-basel.ch werden insgesamt 9 Plätze aufgeführt. Es werden jeweils, je nach dem wo sich die Plätze befinden unterschiedliche Regeln kommuniziert. Bei Plätzen mit Nachbarschaft werden Fahrzeiten geregelt. Zudem werden Verhaltensregeln in Bezug auf Sauberkeit, Rücksichtnahme auf anderer PlatznutzerInnen und in Bezug auf Umgang mit Konflikten wie Fahrzeiten oder Verhaltensregeln in Bezug auf Sauberkeit, Rücksichtnahme auf Andere und das man bei Konflikten miteinander reden soll. Zur Illustration werden hier zwei interessante Beispiele aufgeführt.



Abbildung 13: Gellertplatz in Basel, Integration Skateelemente in einen Sportplatz
(gefunden am 10. Oktober 2009 unter www.skaten-basel.ch)

Im Rahmen einer Neugestaltung des Kirchplatzes hier Skate-Elemente (*Curbs*) aufgestellt. Bei genauem hinschauen erkennt man, dass die Fahrzeiten in einer der *Curbs* eingemeißelt wurde (gefunden am 10. Oktober 2009 unter www.skaten-basel.ch).

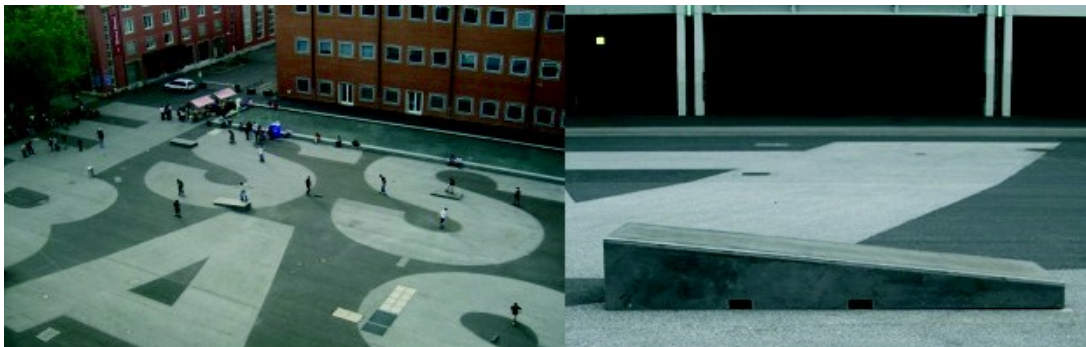


Abbildung 14: Messeplatz Basel – Übersicht und mobiles Skateelement,
zusammengestellt vom Verfasser (gefunden am 10. Oktober 2009
unter www.skaten-basel.ch)

Nach der Fertigstellung des Messeplatzes in Basel wurde dieser zum Anziehungspunkt für die SkateboarderInnen. Es kam zu Konflikten mit Passanten und den Messebetreibern. Die Mobile Jugendarbeit Basel hat einen runden Tisch mit den SkateboarderInnen und den Anwohnern durchgeführt. Mit einem positiven Resultat. Es wurde eine „Skater-Zone“ mit mobilen Elementen eingerichtet, die von den SkateboarderInnen selber geplant wurden. Während der Herbstmesse werden die Elemente weggeräumt und auf einen Ausweichplatz gestellt. Das Beispiel des Messeplatz zeigt auch auf, dass ein Koexistenz auf einem öffentlichen Platz ermöglicht werden kann. Zudem können die mobilen Elemente von den SkateboarderInnen verschoben werden, was neue Möglichkeiten bietet neue Trickkombinationen durchzuführen. Sie könnten z.Bsp auf Quartierplätzen aufgestellt werden (gefunden am 10. Oktober 2009 unter www.skaten-basel.ch).

Die Kriterien für einen öffentlichen Raum betrachtend (vgl. 2.1.2) ist auf diesen dezentralen Skateplätzen einerseits die Entstehung eines öffentlichen soziokulturellen Lebens gewährleistet, die Koexistenz scheint zu funktionieren, andererseits lässt sich hier auch, deutlich am Bsp. Des Messeplatzes, ablesen, dass ein intergenerationaler Aushandlungsprozess zwischen PlatzbesitzernInnen und PlatznutzerInnen stattgefunden hat. Zudem bieten solche Plätze Jugendlichen die Möglichkeit, sich in öffentlichen Räumen zu inszenieren und sich mit anderen PlatznutzerInnen auseinanderzusetzen.

Auf der Suche nach geeigneten, dezentral gelegenen Plätzen ist die Funktion, die der Platz normalerweise erfüllt zu beachten. Geeignet sind Plätze, die die Funktionen Begegnung, Sport- und Spiel aufweisen. Nicht geeignet sind Plätze, die Erholung ermöglichen sollen, oder Plätze in ruhigen Wohngebieten, Fussgängerzonen, Einkaufsmeilen etc. Geeignet sind sicherlich Schulhausplätze, da diese auch von anderen Kindern und Jugendlichen belebt werden.

5.3 Schlussfolgerungen auf der Handlungsebene

Um nun auf die Handlungsebene zu kommen, geht es nun darum, was ein „Skateboardkultureller Animator“ eine „Skateboardkulturelle Animatorin“ dazu beitragen kann, die hier aufgezeigten Strukturellen Lösungsvorschläge, die aufgezeigten Lösungsvorschläge zusammen mit den Betroffenen einerseits zu erhalten, andererseits zu fördern. Dabei geht es wie im *Kapitel 4.5* erwähnt vor allem um Vermittlungsaufgaben. So werden nachfolgend anhand der verschiedenen Vermittlungsformen der Interventionsposition Mediator/Mediatorin konkrete Handlungsvorschläge aufgezeigt.

5.3.1 Vermitteln als Konfliktlösen

Wenn SkateboarderInnen mit GrundstückeigentümerInnen, mit Securitas, oder der Polizei in einen Konflikt gerät, ist eine Intervention nicht sinnvoll, da hier zumeist eigentumsrechtliche Ansprüche geltend gemacht werden. In solchen Fällen besteht zu wenig Verhandlungsspielraum. Drohen solche Konflikte gehen die SkateboarderInnen, diesen eher aus dem Weg. Besonders „ältere“ SkateboarderInnen, da sie mit strafrechtlichen Konsequenzen rechnen müssen.

Eine Konfliktmediation scheint dann sinnvoll, wenn ein Konflikt mit AnwohnerInnen, oder z. Bsp mit Hauswarten besteht, die nicht direkte Eigentümer, direkte EigentümerInnen sind und die sich aus ihrem Unmut heraus für ein Verhandlungsgespräch gewinnen lassen. Der Mediator / die Mediatorin nimmt hier eine allparteiliche Haltung ein und steht zwischen verhärteten Fronten, da auf Seite der AnwohnerInnen oder Hauswarten, da hier z.Bsp Erholungsansprüche, oder der Schutz von Eigentum geltend gemacht werden.

Bei einem solchen Konfliktgespräch wäre darauf zu achten, wie viele von den jeweiligen Parteien am Konflikt beteiligt sind. Steht eine Gruppe SkateboarderInnen einer Einzelperson „gegenüber“, wäre es angezeigt einen Vertreter, eine Vertreterin der Gruppe der SkateboarderInnen, sofern es eine Gruppe ist, für das Konflikt-

gespräch zu gewinnen.

5.3.2 Vermitteln als Interessensausgleich

Auf dieser Ebene sind die Konflikte noch nicht verhärtet und der Animator, die Animatorin kann hier zu einer Lösungssuche zwischen den Parteien beitragen um eine Eskalation zu verhindern (vgl. Kapitel 4.4). Auf dieser Ebene ist es angezeigt, gleichzeitig verhandlungsführend zu agieren und sich anwaltschaftlich für die Bedürfnisse der SkateboarderInnen einzusetzen. Zur Illustration, wird hier ein Szenario durchgespielt, wobei mögliche Kompromisslösungen aufgezeigt werden.

Szenario

SkateboarderInnen eignen sich auf einem öffentlichen Platz (z.Bsp. einem Schulhausplatz) architektonische Elemente an. Es kommt zu Konflikten mit AnwohnerInnen, Hauswarten etc. die sich durch den Lärm gestört fühlen, sich wegen Sachbeschädigungen beschweren, oder z. Bsp wegen herumliegendem Abfall. Entweder proaktiv auf die SkateboarderInnen zugehend, oder von diesen um Hilfe gebeten, kann der Animator, die Animatorin hier z. Bsp einen runden Tisch organisieren. Eine Lösung, die hier angestrebt werden könnte, wäre in Bezug auf die Lärmemissionen z. Bsp, dass Fahrzeiten vereinbart werden können. Diese könnten dann z.Bsp auf einer Infotafel kommuniziert werden, die auch sonst gewünschte Verhaltensregeln beinhalten könnte. Handelt es sich beim Konflikt um Sachbeschädigungen, können entweder durch das Bauen von mobilen Elementen (siehe weiter oben, Bsp. Messeplatz), oder durch eine Platzierung von einfachen Beton-elementen Ausweichmöglichkeiten geschaffen werden, die explizit zum Skaten benutzt werden dürfen. Bei der Variante mobile Elemente sind verschiedene Verantwortlichkeiten mit den Betroffenen auszuhandeln und festzuhalten und jeweils eine Kontaktperson von beiden Seiten zu bestimmen, um den Austausch zu pflegen und bei erneut entstehenden Problem wieder das Gespräch zu suchen.

Es ist jedoch auch vorgängig zu beachten, ob sich andere Nutzergruppen auf dem jeweiligen Platz aufhalten und andere Nutzungsansprüche geltend machen wollen. Um zu verhindern, dass sich eine andere Gruppe durch die SkateboarderInnen verdrängt oder benachteiligt fühlen könnte, gilt es abzuklären, welche Bedürfnisse, andere Gruppen haben. So könnten in Form eines Platzgestaltungsprojekts mit allen Beteiligten verschiedene Nutzungsformen nebeneinander ermöglicht werden.

5.3.3 Vermitteln als Übersetzen

Für diese Vermittlungsform wird hier das Modell „Jugend mit Wirkung“ vorgestellt. Das Modell wird nach Aussage von Bettina Bach, Jugendarbeiterin in Kriens (LU) im Jahr 2010 für ein Neugestaltungsprojekt des Skateparks in Kriens verwendet (Bettina Bach, Kriens, persönliches Gespräch, 1.12.2009).

Das Modell Jugend mit Wirkung hat zum Ziel, Jugendliche besser in ein Gemeinwesen zu integrieren. An einem von Erwachsenen und Jugendlichen organisierten Mitwirkungstag, werden konkrete Projektideen von und mit Jugendlichen ausgearbei-

tet und nach dem Mitwirkungstag in Projektgruppen realisiert. Der Vorteil dieser Methode ist, dass für die Projektideen relevante Schlüsselpersonen an den Mitwirkungstag eingeladen werden, die zum Gelingen eines Projektes beitragen können. Je nach Projektidee werden z. Bsp Lehrpersonen, Bezugspersonen, Behörden, AnwohnerInnen oder auch Fachleute an den Jugendmitwirkungstag eingeladen. (Jugend mit Wirkung. Partizipation in der Gemeinde. Dossier. Gefunden am 22. 12. 2009 unter <http://www.infoklick.ch/jugendmitwirkung/dokumentation/>)

Wendet man diese Methode auf Skateparkgestaltungen an, oder auf die Suche und Gestaltung von dezentralen Skateplätzen besteht zudem die Möglichkeit, lokale Baufirmen, oder Schreinereien miteinzubeziehen, die sich am Bau beteiligen können. So kann in Bezug auf das Fokussierungsgebiet Gemeinwesenenaufbau, lokale Partizipation gefördert werden. Zudem schafft die Methode ein Setting bei dem einerseits den Erwachsenen und Behörden die Lebenswelt der SkateboarderInnen näher gebracht werden kann, und andererseits die SkateboarderInnen auch mit der Sprache und den Ansprüchen der PolitikerInnen umgehen lernen.

Diese Methode liesse sich auch auf mehrere Gemeinden ausweiten. Dabei gilt es vorerst zu erkunden, wie gross die lokale und regionale Skateboardszene ist. So liesse sich z. Bsp. Bei einer grösseren regionalen Szene durch die ein Zusammenlegen von finanziellen Ressourcen zentraler Skatepark, sowie kleinere, dezentrale Inseln in den jeweiligen Gemeinden realisieren.

5.4 Vermitteln als Problematisieren / Thematisieren

Dieser Vermittlungsstufe wird hier besondere Aufmerksamkeit geschenkt, so dass ein neues Unterkapitel begonnen wird. Hier geht es darum, welche Möglichkeiten sich aus einer Netzwerkstärkung der Skateboardszene, und einem Aufbau eines Netzwerkes mit verschiedenen KooperationspartnerInnen auf lokaler, regionaler sowie nationaler Ebene, ergeben um die Bedürfnisse der SkateboarderInnen einer breiten Öffentlichkeit zugänglich zu machen. Für die übergeordnete Koordination eines solchen Netzwerkes und für die Vermittlung der Lebenswelt der SkateboarderInnen wird die Form einer Interessengemeinschaft (IG-Skateboard) vorgeschlagen, die die Interessen der SkateboarderInnen auf einer strukturellen Ebene unterstützen kann. Diese Form wurde auch gerade deshalb gewählt, weil ein Dachverband, oder Sportverband, wie er in den traditionellen Sportarten vorhanden ist, dem informellen Charakter der Skateboardszene zu stark widersprechen würde.

Nachfolgend wird der Aufbau dieses Netzwerkes beschrieben. Daran an-knüpftend wird die IG-Skateboard visioniert und es werden mögliche Aufgaben, Produkte und politische Ziele vorgeschlagen.

5.4.1 Aufbau eines Organisationsnetzwerks

Wie in *Kapitel 3.3.1* aufgezeigt wurde, ist die Skateboardszene in verschiedene Gruppierungen aufgeteilt, in denen hauptsächlich die Interaktion untereinander stattfindet. Die Skateboardszene bildet ein soziales Netzwerk aus Individuen und informellen Gruppen (vgl. *Kapitel 4.3*). So wird hier die Frage beantwortet wie die

Netzwerke der Skateboardszene mobilisiert werden können, um auf lokaler, regionaler sowie nationaler Ebene ein Organisationsnetzwerk bilden zu können, um sich für die Erhaltung und Förderung von Skateplätzen und Skateparks einzusetzen.

Betrachtet man zunächst einige Beispiele von Initiativen in der Skateboardszene, die sich für die räumlichen Bedürfnisse der SkateboarderInnen einsetzen (siehe auch weiter oben das Beispiel von Zürich), so lässt sich feststellen, dass sich SkateboarderInnen oft in Vereinen organisieren, um Skateparks zu ermöglichen. In den letzten Jahren sind diverse solche Vereine in der Skateboardszene gegründet worden. Diese kooperieren dabei oft mit Gemeinden eingehend, wobei die Jugendarbeit zumeist eine vermittelnde und begleitende Rolle eingenommen hat.

Eine Sammlung von grösseren Skateparks in der Schweiz, die in letzter Zeit entstanden sind findet sich auf der Webpage: www.swiss-skateboard.ch

Gerade diese Vereine bilden Anknüpfungspunkte, die man für die Schaffung eines nationalen Netzwerkes, dass sich für die räumlichen Bedürfnisse der SkateboarderInnen auf politischer Ebene einsetzt nutzen kann (dazu mehr in Kapitel IG-Skateboard)

Auf lokaler Ebene können dafür die Kontakte der Jugendarbeitsstellen fruchtbar gemacht werden. Diese verfügen meistens über Kontakte zur lokalen Skateboardszene. Zudem lassen sich viele Skatepark-Projekte von Jugendarbeitsstellen in der Schweiz verzeichnen. Durch ihre Kontakte in der Szene und durch ihre Nähe zur Lebenswelt der SkateboarderInnen, bilden sie geeignete Schnittstellen für ein nationales Netzwerk.

Auf regionaler Ebene sind Vernetzungen mit regionalen Zusammenschlüssen von Jugendarbeitsstellen anzustreben. So z.Bsp mit dem Verein Jugendarbeit Region Luzern (JARL), der sich u. a. für jugendpolitische Themen einsetzt, Bedürfnisse und Trends thematisiert und Konzepte und Projekt aufgreift und bei Bedarf in in Arbeits- oder Fachgruppen bearbeitet. (gefunden am 26.12.2009 unter <http://www.jarl.ch/index.cfm?nav=1,5&sid=1&did=1>).

Auf nationaler Ebene ist eine Vernetzung mit dem DOJ anzustreben, dessen zentrale Anliegen die Vertretung der Interessen offener Jugendarbeit auf nationaler, internationaler und überregionaler Ebene sind, professionelle Unterstützung für Jugendarbeitende und Trägerschaften zu bieten, durch Wissenstransfer Doppelspurigkeiten zu vermeiden, sowie eine ständige Weiterentwicklung der Methoden und Angebote in der offenen Jugendarbeit und eine Sicherung einer hohen Qualität der geleisteten Arbeit (gefunden am 26.12.2009 unter http://www.doj.ch/341.0.html?&no_cache=1)

5.4.2 Gründung einer IG - Skateboard

Die IG-Skateboard soll in Form eines Vereins bestehen. Denkbar eine Vereinsbildung mit delegierten aus den bereits bestehenden Skateboard-Verein in der Schweiz. Aber auch Skate- und SnowboardshopinhaberInnen könnten mögliche Mitglieder sein. Nachfolgend wird die anzustrebende Vernetzungen noch einmal aufgeführt der IG-Skateboard aufgeführt, mögliche Produkte und Dienstleistungen

benannt sowie die politischen Ziele, die verfolgt werden sollen.

Vernetzung /KooperationspartnerInnen

- Skateboardvereine in der gesamten Schweiz
- Jugendarbeitsstellen, Regionale Jugendverbänden (z. Bsp. JARL)
- DOJ
- Infoclick, Jugendförderung Schweiz (Jugendmitwirkung)

Produkte und Dienstleistungen

- Sammeln von aktuellen Trends und Bedürfnissen, erfolgreichen Projekten und Kommunikation dieser Inhalte nach Aussen
- Erarbeitung einer Broschüre Best Practice Skateparks
- Sammeln von Konflikterfahrungen und Erarbeitung eines Leitfadens für Konflikte und Verhandlungen

Produkte

- Einrichtung einer Homepage, Verlinkung mit KooperationspartnerInnen, Adressen von Baufirmen
- Erarbeitung eines Leitfadens für monofunktionale Plätze mit Möglichkeiten zum Skaten
- Vermittlung von Fachwissen rund um den Bau von skatebaren Elementen und Skateparks (Rampenbauweise Materialien an lokale Baufirmen, - Vermittlung von Experten für Jugendmitwirkungstage
- Vermittlung von Experten aus der Skateboardszene oder -Industrie an Jugendmitwirkungstage oder Projekte in Bezug auf Skateparks und Skateplätze
- Informationen zu aktuellen Projekten, Erfahrungsberichte

Politische Ziele

- Schaffung von zentralen Skateparks oder Skateplätzen (je nach Gemeindegrösse und freiem Raum) in den Städten und dezentralen Plätzen in den Quartieren, sowie Möglichkeiten für Kinder, integriert in Kinderspielpätze
- Förderung von multifunktionalen Plätzen kombiniert mit anderen Bewegungsangeboten

6. Schlussbetrachtungen

Betrachtet man die aktuellen Entwicklungen in der Schweiz, lässt sich feststellen, dass an immer mehr Orten Initiativen ergriffen werden, die zum Ziel haben Räume, sprich Skateparks für die SkateboarderInnen zu schaffen. Diverse Vereine sind in der Skateboardszene entstanden und es werden Kooperationen eingegangen. In den letzten Jahren sind neben bestehenden Skateparks so auch neue entstanden, wie in Baden, Frauenfeld, Näfels, Obwalden und St. Gallen. Eine Auflistung dieser Skateparks und weiterführenden Links findet sich auf: www.swiss-skateboard.ch. Ein aktuelles Beispiel eines neu entstehenden Skateparks in Hitzkirch findet sich unter: <http://www.skateverein-hitzkirch.ch/>

Gerade solche Initiativen sind zu nutzen und durch die Stärkung der Netzwerke auf lokaler, regionaler sowie nationaler Ebene kann den räumlichen Bedürfnissen der SkateboarderInnen ein Sprachrohr geschaffen werden.

Die grossen Skateparks in der Schweiz haben unbestritten eine zentrale Bedeutung für die Schweizer Skateboardszene. Jedoch sind sie Kinder und Jugendliche nicht immer so einfach erreichbar. Diese orientieren sich in ihrem Wohnquartier, ihrem Stadtteil, ihrer Stadt, oder in ihrer Gemeinde oder in der Region. Gerade dieser Sozialraumorientierung kann durch die hier aufgezeigten Handlungsansätze Rechnung getragen werden. Aber auch „ältere“ versiertere SkateboarderInnen suche sich ihre Herausforderungen in öffentlichen Räumen. Es besteht also nach wie vor das Bedürfnis, sich „zweckfremde“ Gegenstände anzueignen. Wie erwähnt, finden sich in Städten bereits viele solcher Möglichkeiten und diese gilt es soweit als möglich zu bewahren. Wenn GrundstückeigentümerInnen Besitzansprüche wegen Sachbeschädigungen geltend machen, können hier durch den Einsatz von entweder mobilen oder fixen Möglichkeiten alternative Möglichkeiten geschaffen werden. Jedoch ist auch nach sozialverträglichen Lösungen zu suchen und es muss wegen der Lärmemissionen allenfalls auf andere Plätze, die ansonsten auch belebt sind, ausgewichen werden. Auf diese Unterschiedlichen Ansprüche muss bei der Vermittlung geachtet werden.

Der Verfasser ist sich bewusst, dass durch vorgeschlagenen Handlungsansätze auf der strukturellen Ebene nicht alle Konflikte, die in öffentlichen Räumen entstehen können gelöst werden können und SkateboarderInnen werden sich weiterhin „zweckfremde“ Gegenstände in ihrer natürlichen Umgebung suchen. Es lässt sich jedoch abschliessend festhalten das die hier aufgezeigten strukturellen Lösungsvorschläge den „weiträumigen“ Bedürfnissen der SkateboarderInnen am ehesten gerecht werden.

6.1 Weiterführende Fragen

In den Theorien zur Raumeignung und zur Sozialisation im Raum, kam das sozialräumliche Lernen zur Sprache. Dieses ausserfamiliäre und ausserschulische Lernen wird dem informellen Lernen zugeschrieben. So wäre zu erforschen welche Kompetenzen durch das Skaten erworben werden können. Dabei könnte einerseits untersucht werden, was in Auseinandersetzung mit dem eigenen Körper und innerhalb der Gruppe gelernt werden kann und andererseits, was in der Auseinandersetzung mit den sozialräumlichen Strukturen und im Umgang mit Konflikten gelernt werden kann.

6.2 Ausblick

Es bleibt mit Spannung zu beobachten, inwieweit sich die Skateboardszene öffnen wird, um endgültig zu den anerkannten Sportarten gezählt zu werden. Gerade das Thema Olympische Spiele deutet darauf hin, dass Skateboarding mittlerweile zu einer Sportart geworden ist, deren Leistungen anerkannt werden. Doch gerade hier scheiden sich bisher die Geister und viele SkateboarderInnen fürchten um die eigene Authentizität. Es bleibt jedoch abzuwarten und zu beobachten, wie die neuen Generationen das Skateboarding interpretieren werden, ob sie eher die persönliche Freiheit beim Skaten weiterverfolgen, oder ob sie die sportlichen Aspekte und die Leistungsorientierung in den Vordergrund stellen werden.

7. Quellenverzeichnis

Literaturverzeichnis

- Baacke, Dieter (2003). *Die 13 - 18 Jährigen. Einführung in die Probleme des Jugendalters*. Basel: Weinheim
- Baisch-Weber, Annja V. (2002). *Die Bedeutung des Sozialraums für Lebensbewältigungsprozesse Jugendlicher*. Frankfurt am Main
- Beal, Becky (1995). *Disqualifying the official: An exploration of social resistance through the subculture of skateboarding*. Champaign: Human Kinetics
- Böhnisch, Lothar (1999). *Sozialpädagogik der Lebensalter. Eine Einführung* (2.Aufl.). Weinheim und München: Juventa
- Böhnisch, Lothar. (2005). *Sozialpädagogik der Lebensalter. Eine Einführung*. Weinheim und München: Juventa
- Bordan, Iain (2001). *Skateboarding, space and the city: Architecture and the body*. Oxford: Berg
- Deinet, Ulrich (1999). *Sozialräumliche Jugendarbeit. Eine Praxisbezogene Anleitung zur Konzeptentwicklung in der Offenen Kinder- und Jugendarbeit*. Opladen: Leske + Budrich.
- Deinet, Ulrich (Hrsg.) (2005). *Sozialräumliche Jugendarbeit. Grundlagen, Methoden und Praxiskonzepte* (2. Aufl.). Wiesbaden: VS Verlag für Sozialwissenschaften
- Deinet, Ulrich & Reutlinger Christian (2004). *Aneignung als Bildungskonzept der Sozialpädagogik. Beiträge zur Pädagogik des Kindes- und Jugendalters in Zeiten entgrenzter Lernorte*. (1.Aufl.). VS Verlag für Sozialwissenschaften: Wiesbaden
- Deinet, Ulrich; Okroy, Heike; Dodt, Georg & Wüsthof, Angela (Hrsg.) (2009). *Betreten Erlaubt! Projekte gegen die Verdrängung Jugendlicher aus dem öffentlichen Raum*. Opladen & Farmington Hills, MI: Budrich
- Ferchoff, Wilfried (2007). *Jugend und Jugendkulturen im 21. Jahrhundert. Lebensformen und Lebensstile*. (2.Aufl.). VS Verlag für Sozialwissenschaften: Wiesbaden
- Hälbig, Felix (2008). *Die Geschichte des Skateboardings. Von den Anfängen bis heute*. Hamburg: Diplomica Verlag GmbH
- Herlyn, Ulfert; von Seggern, Hille; Heinzelmann, Claudia & Karow, Daniela (2003). *Jugendliche in öffentlichen Räumen der Stadt*. (Wüstenrot Stiftung, Hrsg.). Opladen: Leske + Budrich
- Hochschule Luzern Soziale Arbeit (2004). *Soziokulturelle Animation – Vermitteln über Grenzen hinweg* [Broschüre]. Luzern Hochschule Soziale Arbeit

- Hitzler, Ronald, Bucher, Thomas & Niederbacher Arne (2001). *Leben in Szenen. Formen jugendlicher Vergemeinschaftung heute*. Opladen: Leske + Budrich
- Hurrelmann, Klaus (2006). *Einführung in die Sozialisationstheorie* (9. Aufl.). Weinheim und Basel: Beltz
- Kessl, Fabian & Reutlinger, Christian (2007). *Sozialraum. Eine Einführung. Lehrbuch*. Wiesbaden: Verlag für Sozialwissenschaften.
- Klamt, Martin (2007). *Verortete Räume: öffentliche Räume, Normen, Kontrolle und Verhalten*. Wiesbaden: VS Verlag für Sozialwissenschaften
- Löw, Martina (2001). *Raumsoziologie*. Frankfurt am Main
- Löw, Martina; Steets, Silke; Stoetzer, Sergej (2007). *Einführung in die Stadt- und Raumsoziologie*. Opladen und Farmington Hills: Verlag Barbara Budrich.
- Moser, Heinz; Müller, Emanuel; Wettstein, Heinz & Willener, Alex (Hrsg.). (1999). *Soziokulturelle Animation: Grundfragen, Grundlagen, Grundsätze*. Luzern: Verlag für Soziales und Kulturelles
- Muri, Gabriela & Friedrich, Sabine (2009). *Stadt(t)räume – Alltagsräume? Jugendkulturen zwischen geplanter und gelebter Urbanität*. Wiesbaden: VS Verlag für Sozialwissenschaften
- Reutlinger, Christian (2008) Sozialisation in räumlichen Umwelten. In Klaus Hurrelmann; Matthias Grundmann & Sabine Walper (Hrsg.), *Handbuch Sozialisationsforschung* (2. Aufl., S. 333 – 346). Weinheim: Beltz
- Rucht, Dieter & Neidhart, Friedhelm (2003). Soziale Bewegungen und kollektive Aktionen. In Hand Joas (Hrsg.), *Lehrbuch der Soziologie* (2. Aufl., S. 533 – 556). Frankfurt am Main: Campus
- Simon, Titus (2007). Öffentlichkeit und öffentliche Räume – wem gehört die Stadt?. In Detlef Baum (Hrsg.), *Die Stadt in der Sozialen Arbeit. Handbuch für soziale und planende Berufe*. Wiesbaden: VS Verlag für Sozialwissenschaften
- Spierts, Marcel (1998). *Balancieren und Stimulieren. Methodisches Handeln in der Soziokulturellen Arbeit*. Luzern: Verlag für Soziales und Kulturelles
- Vollbrecht, Ralf (1997). Von Subkulturen zu Lebensstilen. Jugendkulturen im Wandel. In SpoKK (Hrsg.), *Kursbuch JugendKultur. Stile, Szenen und Identitäten vor der Jahrtausendwende* (S.22 – 31). Mannheim: Bollmann Verlag
- von Seggern, Hille; Schmidt, Anke; von Detten, Börries; Heinzelmann, Claudia; Schultz, Henrik & Werner, Julia (2009). *Stadtsurfer, Quartierfans & Co. Stadtkonstruktionen Jugendlicher und das Netz urbaner öffentlicher Räume*. Berlin: Jovis
- Zeiber, Hartmut & Zeiber, Helga (1994). Orte und Zeiten der Kinder. Soziales Leben im Alltag von Grosstadtkindern. Weinheim: München

Zeitschriften

Litscher, Monika (2009). Öffentliche Räume: vielfältig, begehrt, attraktiv. Sozial Aktuell, 2009 (4), S. 19-21

Nicht publizierte Unterlagen

Carminitana, Federico (2009). *Raumaneignung von Jugendlichen. Vergleich von zwei Jugendgruppen in der Stadt Zug*. Unveröffentlichte Diplomarbeit des Geographischen Instituts Universität Zürich

Linker, Karolin (2007). *Schema Vermittlungsaufgaben*. Unveröffentlichtes Unterrichtsskript. Hochschule Luzern Soziale Arbeit

Linker, Karolin (2007). *Umgang mit Konflikten*. Unveröffentlichtes Unterrichtsskript. Hochschule Luzern Soziale Arbeit

Müller, Yvonne (2007). *Skaten und Streetbiken in Zürich. Räume, Lebensstile, Geschlecht*. Unveröffentlichte Diplomarbeit des Geographischen Instituts Universität Zürich

Elektronische Unterlagen

Urban Playgrounds. Gefunden am 4.4.09 unter www.sraluzern.ch/wp-content/uploads/upmag.pdf

Jugend mit Wirkung. Partizipation in der Gemeinde. Dossier. Gefunden am 22. Dezember. 2009 unter <http://www.infoklick.ch/jugendmitwirkung/dokumentation/>

Die Geschichte des Vereins Freestyle Park Zürich im Überblick (Okt. 2007) Jubiläums-SPICK, Oktober 2007. Gefunden am 10. Okt. 2009 unter www.schtifticonsulting.ch/pdf/spick_bewegt_artikel.pdf)

Skate for Balance (ohne Datum) Claudio Gianconti. Gefunden am 10. Aug. 2009, unter <http://www.skateforbalance.ch/Lehrmittel.htm>

Fachbroschüre Skate-Parks (2009) bfu – Beratungsstelle für Unfallverhütung. Gefunden am 9. Aug. 2009, unter www.bfu.ch/PDFLib/1182_42.pdf

Homepages

Swiss Rolling Association, Auszug aus einem Zeitungsbericht der „Neuen Luzerner Zeitung“. Gefunden am 5. Okt. 2009, unter <http://www.sraluzern.ch/>

Verein Freestyle Park Zürich (ohne Datum) Der Verein Geschichte. Gefunden am 29. Dez. 2009 unter <http://www.freestylepark.ch/de/verein/geschichte.html>)

Mobile Jugendarbeit Basel und Riehen (ohne Datum). *Skaten Basel*. Gefunden am 10. Okt. 2009, unter www.skaten-basel.ch

Swiss Skateboard Association (ohne Datum). *Homepage Swiss Skateboard Association*. Gefunden am 28. Dez. 2009, unter www.swiss-skateboard.ch

JARL Jugendarbeit Region Luzern (ohne Datum). Vereinsinformation. Gefunden am 26. Dez. 2009, unter <http://www.jarl.ch/index.cfm?nav=1,5&sid=1&did=1>

Skateverein Hitzkirch (ohne Datum). Homepage Skateverein Hitzkirch. Gefunden am 28. Dez. 2009, unter <http://www.skateverein-hitzkirch.ch/>

8. Glossar

<i>Grinden:</i>	das Rutschen mit einer oder beiden Achsen auf einem Objekt
<i>Downhill-Skaten:</i>	Das Fahren mit einem Skateboard einen steilen Hang hinunter
<i>Halfpipe-Skaten:</i>	Das vertikale Skaten in Rampen die den Swimmingpools nachempfunden sind
<i>Obstacle(s):</i>	Hinderniss(e) in öffentlichen Raum oder in einem Skatepark
<i>Sliden:</i>	das Rutschen mit der Unterseite des Boards auf einem Objekt
<i>Street-Skaten:</i>	das Skaten in öffentlichen Räumen auf der Strasse und an architektonischen Objekten
<i>Spot(s):</i>	geeignete(r) Ort(e) zum Skateboarden im öffentlichen Raum bestehend aus einem oder mehreren Obstacles