

Inhalt

Einleitung	5
1 Körper, Bewegung und Sozialität	7
1.1 Struktur und handelndes Subjekt	7
1.2 Bewegung als Dialog zwischen Mensch und Welt	15
2 Bewegungsorientierte Jugendkulturen	24
2.1 Bewegung – Jugend – Kultur	24
2.2 Zur Lage der Jugend im High-Tech-Zeitalter	25
2.3 Jugendliche zwischen Orthodoxie und Heterodoxie	30
2.4 Subkulturen und Mainstream des jugendlichen Sportengagements	34
3 Skating und Streetball als bewegungsorientierte Jugendkulturen	39
3.1 Die Szenen der Skater und Streetballer	39
3.2 Vom Siegescode zum Dresscode	41
3.3 Die Tricks der Inline-Skater	44
3.4 Stilbildende Aspekte bewegungsorientierter Streetszenen	53
3.5 Der „Straßenkörper“ als „Männerkörper“	62
4 Techno als jugendkultureller Stil	66
4.1 Techno und Sport – Techno als Sport?	66
4.2 Die Kultur des Rave – Zur Produktion des Angebots	67
4.3 Was macht Rave attraktiv? – Zur Logik der Nachfrage	76
5 Fanzines – Szenezeitschriften jugendlicher Fußballfans	80
5.1 Fanzines und die Dynamik der Szene	80
5.2 Hintergrund und Symbolik der Fußballfanzines	81
5.3 Inhalte und Orientierungen	84
5.4 Die Botschaften der Fußballfanzines	93

6	Jugend, Medien und Sport im Zeitalter der Computerkultur	97
6.1	Inline und Online – Wohin geht die Jugend?	97
6.2	Das multiple Selbst und die virtuellen Welten	98
6.3	Körper und Identität zwischen Cyberspace und Streetstyle	101
6.4	Die bewegungskulturelle Praxis und der Umgang mit Medien	103
6.5	Navigieren in globalen Sport- und Medienwelten	110
7	Wie kommt die Sportpädagogik zur Jugend?	114
7.1	Entwicklungstendenzen der Jugendarbeit	114
7.2	Erlebnispädagogik – ein idealer Weg zu Jugend?	115
7.3	Jugendarbeit mit Körper, Bewegung und Sport	123
	Literatur	135