

### **3 Skateboarding zwischen Subkultur und Versportlichung**

---

#### **3.1 Vorbemerkungen zum allgemeinen Bezugsrahmen dieser Arbeit**

In dieser Arbeit erfolgt keine normative Verwendung des Begriffs »Subkultur« im strengen Sinne, ebenso wenig die Verwendung des Terminus als Kategorie soziologischer Theoriebildung, wie etwa in den Überlegungen und soziologischen Konzepten des Birmingham Center for Contemporary Culture Studies (CCCS) der 1970er-Jahre (vgl. Schäfer 2020: 316). Gleichwohl sind mit Subkultur hier jene Merkmale informeller sozialer Gruppen gemeint, die als Zusammenschluss mehr oder weniger bestimmte Werte teilen, die von der herrschenden Hauptkultur abweichen, zentrale Ideale des Mainstreams ablehnen und auch als »Gegenbewegung« bezeichnet werden können, im Sinne des angloamerikanischen Begriffs der »Counter Culture« (vgl. Reinecke 2012: 107). Der hier verwendete Begriff Subkultur bezieht sich primär auf Symboliken, Ausdrucks- und Handlungsweisen subkultureller Stilmerkmale<sup>1</sup> von Skateboarding, die zuvorderst im Freizeitbereich immanent sind (ebd.: 108) und keiner darüber hinausreichenden politischen Agenda folgen (vgl. Peters 2016: 284).

War Skateboarding in den Emergenzphasen der beiden Hauptkategorien: Transitionterrain Mitte der 1970er- und Street Anfang der 1990er-Jahre, in größeren Teilen eher als subkulturell-homogene Gruppe anzusehen, so ist zu beobachten, dass sich über die Jahrzehnte der Ausdifferenzierung von Skateboarding eine Art Sampling subkultureller Stilmittel abzeichnete, die mit Assimilations- und Akkulturationsprozessen in der Praxis vielschichtig verwoben sind. Trotz der unterschiedlichen Ausprägungen von einer überzeichneten Symbolik in Form von

---

<sup>1</sup> Dass es sich dabei um mehr als eine vordergründig beliebige Symbolik eines sub-kulturellen Stils handeln kann, darauf verweisen Beobachtungen, dass Akteure\*innen, die Skateboarding als performative Stilgemeinschaft bzw. Lebensstil mit Zugehörigkeitsgefühl zumindest eine gewisse Zeit intensiv betrieben oder beigewohnt haben, einen identitätsprägenden Charakter auch auf die Zeit nach dem Kernalter des Skateboardfahrens hinaus haben kann (vgl. Schäfer 2020: 317).

laut, aggressiv, rebellisch, subversiv bis hin zu weniger offensichtlichen, subtleren Repräsentation der Akteure\*innen, die sich heute vor allem durch Kreativität und Diversität artikulieren – unmissverständlich um Abgrenzung bemüht – ist nach wie vor der Aspekt der Nonkonformität das zentrale semantische Merkmal (vgl. Kap. 3.5). Dadurch verweisen diesbezügliche Ausdrucksweisen weiter auf die subkulturelle Identität bzw. Herkunft der Praktik.

Wenn in der vorliegenden Arbeit von Skateboarding als Subkultur und/oder von einer subkulturellen Gestalt derselben die Rede ist, dann schließt dieser Terminus die beschriebenen emanzipatorischen Stilpraktiken weniger stereotyper Symboliken einer *Counter Culture* mit ein.

Thornton (1997: 1) fasst den Kern der verschiedenen Definitionen von Subkultur, die seit der Einführung des Begriffs 1947 durch Milton Gordon (1997: 40) (vgl. Reinecke 2012: 108) kursieren, folgendermaßen zusammen: »While some subcultures are secretive, others are spectacularly public in their clothes, music and behaviour. Subcultures often distinguish themselves against others – workers, achievers, ›squares‹ or the mainstream.« Diese Beschreibung beinhaltet den Aspekt der Distinktion, vor allem gegenüber dem Gewöhnlichen, und lässt sich sehr gut auf das heutige Skateboarding anwenden. Die Skateboardszene lebt distinkтив ihren eigenen Lebensstil, der sie zu einer informellen – mehr oder weniger – geschlossenen Stilgemeinschaft macht, bei dem die Akteure\*innen eine unterschiedliche Impulsivität der Artikulation zeigen. Dadurch grenzt sich Skateboarding gegenüber anderen jugendkulturellen Bewegungspraktiken, anderen informellen Sportarten und vor allem vom organisierten Sport (des Mainstreams) ab. Es ist wichtig zu verstehen, dass die Abgrenzung dabei kein Selbstzweck ist, sondern das Ergebnis der Eigenlogik, analog zu den Konflikten von Street-Skateboarding in der Stadt, die trotz der potenziellen Symbolkraft nicht primär ein politisches Statement sind, sondern sich ebenfalls aus weniger überfrachteten Zuschreibungen der Politisierung des Skateboardfahrens, der Eigenlogik der Praktik geschuldet sind (vgl. Peters 2016: 284). Ein wichtiger Teil dieser Eigenlogik sind subkulturelle Stilmerkmale, wodurch die Skateboardszene selber jedoch nicht substanzell zu einer Subkultur im engeren Sinne wird, was wiederum die Bedeutung diesbezüglicher Handlungs- und Ausdrucksweisen nicht weniger relevant macht. Insbesondere für das Verstehen der spezifischen (Sport-)Raumpräferenzen ist eine Markierung als subkulturell zweckmäßig.

### Zum Verständnis des Raumbegriffs

Der hier verwendet Raumbegriff hat im Zusammenhang mit Skateboarding drei Verständnisdimensionen.

*Allgemeines Verständnis von Raum:* Der Raumbegriff wird hier, wie in den Geistes- und Sozialwissenschaften üblich, erweiternd nicht als physisch-materielle dreidi-

mensionale Gegebenheit, wie eine Box oder Kiste, verstanden, sondern er entsteht vor allem durch den Bezug sozialer Praktiken und Interaktionen (vgl. Diketmüller 2019: 24). Er wird durch Menschen konstituiert und gewissermaßen sozial produziert. Nach diesem Raumverständnis ist der Raum nicht einfach da, sondern er wird als ein »Doing Space« gemacht (Eichler 2012: 166). Er entsteht aus den »objektiven Strukturen des Raums und den subjektiven Sinndeutungen dieser durch den Menschen« (Derecik 2015b: 27). So kann es zu dem Phänomen kommen, dass dieselben architektonischen Gegebenheiten eines Ortes zu unterschiedlichen Räumen werden (vgl. ebd.: 26). Dieses allgemeine Raumverständnis schließt demnach immer auch eine phänomenologische Perspektive der subjektiven Wahrnehmung der Menschen ein und lässt unterschiedliche Nutzungsoptionen offen. Eine Sitzbank in der Stadt, die für die meisten Menschen primär zu einer kurzen Verweil- bzw. Sitzmöglichkeit genutzt wird, kann für Skateboarder\*innen als eine Sportgelegenheit der perfekte Skate-Spot sein, der zu verschiedenen Zeitpunkten stundenlang mit Tricks bespielt wird.

*Verständnis von (Skate-)Raum als Sportraum für eine informelle Bewegungspraktik:* Genauso wie »Sporträume durch die körperlich-performative Praxis von Sportakteur/-innen geschaffen« (Diketmüller 2019: 24) werden, werden auch Skateräume performativ erzeugt (vgl. Borden 2001: 96; Eichler 2012: 162). Räume für Skateboarding finden sich in verschiedenen Kontexten und können typologisch nach Peters (2016: 169) in:

- gefundene Räume (beispielsweise Street-Spots),
- professionell geschaffene Zweckräume (Skateparks),
- selbstgebaute Räume (DIY)

unterschieden werden (ausführlicher dazu Kap. 4.1.1). Räume können durch ihre materiell-strukturellen Dimensionen und Konstellationen ein Dispositiv für Skateboarding bieten. (Skate-)Räume werden so zu Möglichkeitsräumen, die in Relation zur Kreativität und der performativen Kapazität, im Sinne des Könnenniveaus der Akteure\*innen, steht. Die Nutzung ist ein Wechselspiel der individuellen Kreativität, Trickmöglichkeiten und Fahrwege zu sehen und diese performativ umsetzen zu können, was für jeden der genannten Skateraumtypen gilt. Anschließend an den Raumdiskurs der Sportwissenschaft nach Balz/Kleine (2014) stellt die Kategorie der »Räume als lebensweltliche Sozial- und Bewegungsräume für Bewegungspraxis« (Diketmüller 2019: 24), als Sportanlagen für den informellen Sport, mit Skateparks den treffendsten Anknüpfungspunkt dar. Skateparks als Zweckräume sind nicht einfach als sportlich-funktionale Räume zu betrachten, sondern diese Sporträume können gleichermaßen Aufenthaltsräume für Jugendliche und Szenetreffpunkt sein, was sie ebenso als Sozialräume qualifiziert.

*Verständnis des Raumbegriffs als soziokultureller Raum einer performativen Stilgemeinschaft:* Wenn wir Skateboarding als ein körperpraktisches Spiel verstehen (vgl. Peters 2016: 267), benötigt es (Spiel-)Räume zur performativen Umsetzung. Da Skateboarding gleichzeitig auch eine Stilkultur ist, wirkt es weit über die Bewegungspraktik an sich hinaus (vgl. ebd.: 225; Stern 2010: 100 ff.) und findet nie in einem bedeutungsleeren Raum statt. Die (Spiel-)Räume sind für die Skateboarder\*innen stets mit Bedeutung aufgeladen und kulturell formatiert. Sie sind eingebunden in und rückgebunden an die Stilgemeinschaft der Skateboardszene. Demnach ist die Präferenz des Spielfelds (das räumliche Arrangement) hochgradig kulturell geprägt und wird so gewissermaßen zu einer Frage des Stils.<sup>2</sup> Der in dieser Arbeit zugrunde gelegte Raumbegriff hat also ein erweitertes Raumverständnis, indem Räume subjektiv wahrgenommen, sozial gemacht, performativ hervorgebracht werden und denen eine soziokulturelle Bedeutungsdimension eingeschrieben ist.

### Vorbemerkung zum inhaltlichen Bezugsrahmen dieser Arbeit

Um die Forschungsfragen dieser Arbeit sinnvoll diskutieren zu können, ist meiner Ansicht nach das Abstecken eines Referenzrahmens in mindestens dreierlei Hinsichten erforderlich. Erstens muss es einen geografischen Rahmen im globalen Kontext geben, zweitens ist die geschichtliche Periode zu benennen sowie drittens die inhaltliche Ausrichtung der Gestalt der Praktik, auf den diese Arbeit Bezug nimmt. Geografisch lässt sich dies, etwas pauschal formuliert, in der westlichen Welt verorten. Allen voran in den USA, als primäres Herkunftsland von Skateboarding, aber auch in Europa und anderen Ländern, die sich unter westlicher Welt subsumieren lassen. Es scheint nicht zielführend zu sein, sich allgemein auf weltweite Phänomene jenseits dieses geografischen Rahmens zu beziehen, denn selbstverständlich kann Skateboarding irgendwo anders auf der Welt eine ganz andere Gestalt annehmen.<sup>3</sup>

Mit Bezug auf den Zeitpunkt, ab wann diese Arbeit die geschichtliche Entwicklung von Skateboarding aufgreift und für besonders relevant erachtet, bedarf es einer kurzen Erläuterung. Diese Arbeit setzt geschichtlich ab Mitte der 1970er-Jahre an. Allerdings trat Skateboarding bereits in den ausgehenden 1950er-Jahren erstmalig in Erscheinung (vgl. Borden 2019b: 2; Hälbich 2008; Schäfer 2020: 57). Schäfer weist richtigerweise darauf hin, dass die mythologisierte Darstellung der Ge-

---

2 Daher setzt die Planung von (Spiel-)Räumen für Skateboarding ein Wissen und umfassendes Verständnis der Skateboardkultur voraus.

3 Das kann der Fall sein, wenn beispielsweise in Afghanistan Skateboarding als Vehikel zur Entwicklungshilfe genutzt wird (vgl. Skateistan 2017) oder in China im Zuge von Olympia eine andersartige, rein versportlichte Variante von Skateboarding »von oben« initiiert wird, die die Praktik, vom Staate ausgehend, stark kulturell formatiert und als eine Leistungssportseinheit systematisch aufgebaut wird (vgl. Dobija-Nootens 2018).

schichte von Skateboarding, die ihren Ausgangspunkt im Wellenreiten hat und die Historie erst ab Mitte der 1970er nachzeichnen, »immer nur die halbe Geschichte erzählt« (2020: 301). Es kann entgegengehalten werden, dass die Praktik erst Mitte der 1970er-Jahre durch den Bezug zu Surfing, durch die aggressive Fahrweise und das konstitutiv stilistische Element in Skateboarding implementiert wurde, was die Praktik bis heute subkulturell beeinflusst hat und fundamental zu dem macht, was sie gegenwärtig ist (vgl. Peters 2016: 299; Schäfer 2020: 214; Spanke 2019). Erst in den 1970er-Jahren entwickelte sich das vertikale Skateboarding, welches für den vorliegenden Beitrag den Ausgangspunkt für die Terrainrekonstruktion darstellt und für die Skatparkentwicklung zentral ist. Zudem haben sich erst vor vier Jahrzehnten fundamentale Tricks, maßgebliche Produkt- und Technikinnovationen eingestellt. In einem symbiotischen Verhältnis durch Materialweiterentwicklung und Trickkompetenz hat sich die Verschmelzung der Akteure\*innen mit dem Skateboard entwickelt – das sogenannte *Board Feel* –, das Skateboarding bis heute grundlegend prägt. Nicht nur die Symbiose von Subjekt und Sportgerät kennzeichnet die Bewegungspraktik ab diesem Zeitpunkt, sondern auch die sozial(-sub-)kulturelle Verschmelzung mit Musik, Mode und der dazugehörigen Lebenseinstellung »Attitude« (vgl. Schwier 1998a: 53 ff.; Schmidt 2002; Stern 2010: 100 ff.). Kurzum: Erst ab Mitte der 1970er-Jahre konstituierte sich Skateboarding kulturell und positionierte sich innerhalb sportlicher Praktiken distinkтив.

Für diese Arbeit wird die Annahme zugrunde gelegt, dass die westliche Welt und der geschichtliche Zeitpunkt der Subkulturalisierung ab Mitte der 1970er-Jahre nach wie vor als die leitende Gestalt der Praktik anzusehen ist, auf den sich das vorliegende Forschungsvorhaben primär bezieht. Der Gedanke von herrschenden Gruppen in Skateboarding ist höchst anschlussfähig an das theoretische Konzept der kulturellen Hegemonie (altgriechisch: ἡγεμονία, Herrschaft, Führung), welches auf Antonio Gramsci zurückzuführen ist (vgl. Anderson 2018). Ohne auf die aktuelle Relevanz des Begriffs (vgl. ebd.) und die theoretische Diskussion im Speziellen eingehen zu wollen (vgl. u. a. Laclau/Mouffe 2012; Dzudzek/Kunze/Wullweber 2012; Opratko 2018), sollen kurz die Grundzüge erläutert und auf die Skateboardszene angewendet werden. Wenn wir annehmen, dass selbst Subkulturen als soziale Gruppierungen nicht frei von Hierarchien sind (vgl. Thornton 1995; Stern 2010: 103), so müssen wir konstatieren, dass sich auch in Skateboarding Machtstrukturen und herrschende Gruppen finden lassen (vgl. Dupont 2014). Ganz im Sinne der kulturellen Hegemonie lässt sich auch in der Skateboardszene eine mitunter unbewusste, unsichtbare Annahme von vorherrschenden Machtstrukturen erkennen, die als implizite Zustimmung das soziokulturelle Handeln der Akteure\*innen beeinflusst, ohne zwangsläufig explizit zuschreiben zu können, wer genau jene führenden Personengruppen sind, die maßgeblich die Hegemonie bestimmen und reproduzieren. Beziehen wir die bedeutungsmächtige politische, ökonomische und

gesellschaftliche Theorie der Hegemonie auf den sozialen Mikrokosmos von Skateboarding, könnte dies so aufgefasst werden:

»Hegemonie wird verstanden als die Erlangung einer stabilen [...] Situation [der Skateboardszene], in der bestimmte [...] Gruppen in der Lage sind, ihre Interessen in einer Art und Weise zu artikulieren, dass andere [...] Gruppen [von Skateboarder\*innen] diese Interessen als ein Allgemeininteresse [der Szene] ansehen« (Wullweber 2012: 33).

Der Vollzug des Konzepts der kulturellen Hegemonie in Skateboarding drückt sich in der Praxis beispielsweise durch die weiter unten beschriebene soziokulturelle Eigenlogik aus und lässt sich in allen fünf Schlüsselsegmenten<sup>4</sup> der Skateboardindustrie:

- 1.) Profi-Skater\*innen;
- 2.) Produkte/Hersteller;
- 3.) Einzelhändler;
- 4.) Medien/Events und
- 5.) räumliche Infrastruktur

als dominierend und leitend wiedererkennen. Praktizierende Akteure\*innen, die Skateboarding mitunter als professionelle Skater\*innen<sup>5</sup> repräsentieren, Hersteller, die spezifische Skateboardprodukte erzeugen und vermarkten, spezielle Einzelhändler bzw. Skateshops als Orte, an denen diese Waren gehandelt werden, Special-Interest-Medien, die die Praktik diskursivieren (vgl. Kap. 4.4.3), Events, die Plattformen zur Präsentation von Skateboarding bilden, sowie Skateparks, Skate-Spots und weitere physische Räume, die zur Ausübung der Praktik dienen. Diese Komponenten stellen als wichtigste Bestandteile die Hauptberührungspunkte der Skateboardindustrie im weitesten Sinne zu den Nutzer\*innen bzw. Konsumenten\*innen dar. Alle Bereiche, mit Ausnahme der großen Events bzw. Wettbewerbe, protegieren, rezipieren und repräsentieren mehrheitlich eine nonkonforme, subkulturelle Auslegung von Skateboarding als Stilkultur.<sup>6</sup> Die Arbeit orientiert sich an

4 Diese fünf Segmente sind das Ergebnis einer umfangreichen Analyse, die ich im Rahmen eines Marketingauftrags für einen großen Markenartikler durchgeführt habe.

5 Professionelle Skateboarder\*innen sind Personen, die ihren Lebensunterhalt zum Großteil mit Skateboarding verdienen. Die wichtigste Erlösquelle liegt im kommerziell strukturierten Skateboardingmarkt in der Vermarktung durch das Testimonialsponsoring (Einzelsportler\*in-Sponsoring).

6 Selbst das bisher wohl wirkungsmächtigste Phänomen zur Verbreitung von Skateboarding – das Computerspiel *Tony Hawk Pro Skater* – repräsentiert eindeutig eine subkulturelle Ausrichtung von Skateboarding (vgl. auch Kap. 4.2).

jenen Kräften, die das Denken und Handeln innerhalb der Skateboardszene maßgeblich bestimmen, die vorherrschend sind und die die Praktik auch in Deutschland bis heute prägen.

Ein spezifisches Argument, warum die Arbeit Skateboarding zeitlich erst ab den ausgehenden 1970er-Jahren annimmt, ist, dass sich erst ab Mitte der 1970er-Jahre das vertikale Skating entwickelte (vgl. Kap. 3.3.2), welches für die vorliegende Arbeit den maßgeblichen Ausgangspunkt für die Terrainrekonstruktion und Skateparkentwicklung darstellt.

Es sei abschließend erwähnt, dass die vorliegende Monografie die Annahme zugrunde legt, dass Trends und Entwicklungen in Skateboarding, die bis mindestens Anfang der 2000er-Jahre weltweit vor allem von den USA ausgingen und zumeist etwas zeitversetzt sich ähnlich ab den ausgehenden 1970er-Jahren auch in Deutschland verbreiteten. Was nicht ausschließen soll, dass auch von Europa Trends und Impulse ausgehen können, die sich wiederum auf die USA auswirken, was spätestens seit den 2010ern zu beobachten ist (vgl. Kap. 3.3.3).

## 3.2 Der Skateboard-Olympiadiskurs

Die Eigenlogik der Skateboardszene als Stilgemeinschaft lässt sich besonders gut kontrastierend zur Olympiasierung von Skateboarding veranschaulichen. Seit Jahrzehnten versuchen Akteure\*innen und Institutionen aus verschiedenen Bereichen, Skateboarding für ihre Zwecke zu vereinnahmen. Die Praxis verändert sich ständig, differenziert sich in verschiedene Stilrichtungen aus und manövriert auf den verschiedenen Feldern zwischen selbstbestimmter Bewegungskunst, ökonomischen Anreizen und der Fremdbestimmung der Versportlichung. Einem Teil der Skateboardszene ist längst bewusst, dass sich mit Tokio 2021 nicht ein weiterer kommerzieller medial inszenierter Großevent à la *X Games*, *Dew Tour* oder *Street League* ankündigt, sondern mit Olympia auch die Institutionalisierung von Skateboarding als Leistungssport betroffen ist. Es scheint, als stünde sich Skateboarding als selbstbestimmte Bewegungskultur und auf der anderen Seite als fremdbestimmte (Leistungs-)Sportart diametral gegenüber. Als würden zwei Welten aufeinanderprallen: Skateboardbundestrainer, Olympiakader, Skateboardkommission, Regionalstützpunkte, Vereinzugehörigkeit, Dopingkontrollen – viele Skateboarder\*innen spüren, dass die Terminologie des Leistungssports im Kontext von Skateboarding befremdlich wirkt und irgendetwas nicht stimmig ist. Ein Unbehagen verbreitet sich innerhalb von Teilen der Szene und befeuert einen kritischen Diskurs (vgl. Schäfer 2020: 318; Carnie 2020). Es scheint eine berechtigte Befürchtung der Szene zu sein, dass eine akkulturative Repräsentation von Skateboarding durch das IOC einen impliziten Kampf um die Deutungshoheit entfacht. Wenn Skateboarding, wie schon bewegungsverwandte Praktiken

wie Snowboarding zuvor, weltweit einem Massenpublikum eindimensional als Wettkampfsportart präsentiert wird, ist ein durchaus mögliches Szenario, dass »the Olympic people that do skateboarding are gonna say skateboarding is theirs [...] we are skateboarding now. They think what they doing is the right thing and everything else is not good« (Gonzales 2019).

Ob die Rezeption von Skateboarding als Wettkampfsport bei einem uninformierten Sportpublikum dazu führt, im Abgleich die subkulturelle Ausrichtung der Praktik als minderwertig zu deformieren, ist jedoch ungewiss. Sicher ist hingegen die agonale Akzentuierung, um nicht zu sagen die maximale Versportlichung der Gestalt von Skateboarding, um die Praktik passfähig für die Olympiaplattform einzunorden und massenmedial in die Welt zu tragen. Für viele Protagonisten\*innen steht nicht weniger auf dem Spiel, als die Identität von Skateboarding neu zu verhandeln. Es stellt sich die Frage, wer von dieser Entwicklung profitiert und wer die möglichen Verlierer sein könnten? Welchen Einfluss wird die Olympiateilnahme als disruptives Ereignis auf die Skateboardszene haben? Nicht zuletzt betrifft der Diskurs die elementaren Aspekte von Freiheit und Unabhängigkeit bzw. der Programmatik einer Selbst-, Mit- und Fremdbestimmung, denn »the problem of the mainstreaming of skateboarding and its commercialization is that skateboarders fear the loss of their participant control« (O'Connor 2016a: 40).

Zweifelsohne erreicht Skateboarding mit der Olympiateilnahme als bislang beispiellose Intervention sportlicher Institutionalisierung den vorläufigen Höhepunkt der fortschreitenden Versportlichung in Richtung einer klassischen Wettkampfsportart. Das bringt die jugendkulturelle Bewegungspraktik mehr denn je in einen Spannungsverhältnis zwischen Subkultur und Kommerzialisierung, die im Zusammenhang mit der Versportlichung steht (vgl. Schwier/Kilberth 2018b). Die aktuelle Debatte um die Olympiateilnahme verweist auf neue Potenziale und Möglichkeiten, aber auch auf damit einhergehende Anpassungs- und Konformitätsprozesse. Im Folgenden wird der Kern des Diskurses mittels einer kurSORischen Kontrastanalyse herausgearbeitet, dabei werden die unterschiedlichen Positionen dargestellt sowie die zentralen Vor- und Nachteile für die Skateboardgemeinschaft skizziert.

### **3.2.1 Vorteile von Olympia für Skateboarding**

Die Vorteile, die im Kontext der Olympiateilnahme von Skateboarding häufig diskutiert werden, lassen sich zusammenfassend in den Bereich der Sportförderungen und den der allgemeinen öffentlichen Wahrnehmung von Skateboarding einteilen. Für Skateboarding kann die Sportförderung grundsätzlich sowohl eine personenbezogene als auch eine räumlich-infrastrukturelle Unterstützung bieten. Da Skateboarding erstmalig in Tokio 2021 im olympischen Programm in Erscheinung treten soll, ist die Praktik als Teil des olympischen Kanons auf Bewährung anzuse-

hen. Erst wenn eine mehrfache Teilnahme erfolgt, werden neue Sportarten fest in den Olympikanon aufgenommen.<sup>7</sup> Mit einer dauerhaften Aufnahme würden u. a. Leistungsstützpunkte einhergehen, die eine räumlich-infrastrukturelle Förderung darstellen. Nach der Entscheidung des Bundesministerium des Innern, für Bau und Heimat (BMI) und des Deutschen Olympischen Sportbunds (DOSB), den Deutschen Rollsport und Inlineverband e. V. (DRIV) als olympischen Verband aufzunehmen, der mit einer Sportkommission Skateboarding in Deutschland repräsentiert und an die bundesweiten Skateboardvereine angeschlossen sind, erfolgt zunächst ausschließlich eine personenbezogene Sportförderung des Bundes für Skateboarding (vgl. Kuhn 2018). Neben dem Aufbau von verbands- bzw. vereinsorganisierten Strukturen durch ehrenamtliche Funktionäre beziehen sich die Förderleistungen auf den Aufbau eines Perspektiv- und Nachwuchskaders von Frauen bzw. Mädchen und Männern bzw. Jungen, den Einsatz von Regionaltrainern\*innen, das Nutzen von Regionalstützpunkten, die Installation eines festangestellten Leistungssportreferenten, von Skateboard-Bundestrainer\*in, das Erlassen von Regelwerken zur Ausbildung von Wettkampfrichtern, zur Bewertung von Wettkämpfen, zur Ausrichtung von Meisterschaften, zur Ausbildung von Trainerlizenzen und zur Qualifizierung von Skateanlagen als Wettkampfstätten. An dieser Stelle soll die Beantwortung der Frage, ob der Aufbau von Vereinsstrukturen in Skateboarding grundsätzlich als Vorteil zu sehen ist, offen bleiben. Gewiss kann jedoch die Förderung von aktiven Skater\*innen als Vorteil für die Skateboardgemeinschaft ausgemacht werden. Hier ist insbesondere die Unterstützung der weiblichen Teilnahme hervorzuheben, die von der Sportförderung des Bundes besonders stark profitiert, wie Kapitel 4.4 näher ausführt.<sup>8</sup> Die Teilnahme an einer der weltweit größten Sportveranstaltungen könnte zu einer Steigerung des internationalen Bekanntheitsgrades von Skateboarding und zur allgemeinen Verbreitung sowie der Steigerung von aktiven Skaterinnen führen (vgl. Borden 2016b).

Die Olympiainklusion qualifiziert Skateboarding als offizielle Sportart, was zur allgemeinen Akzeptanz von Skateboarding in der öffentlichen Wahrnehmung sowie zu einer positiveren Konnotation beitragen könnte. So könnte sich dieser Effekt weiter auf das bislang ambivalente Verhältnis von Skateboarding und Stadtpolitik (vgl. Schwer 2014: 106; Schäfer 2015a: 74 ff.; Peters 2016: 294) auswirken. Dieses könnte beispielsweise Einfluss auf politische Entscheidungsträger\*innen von Städten und Gemeinden haben und Entscheidungen bezüglich der Allokation von öffentlichen Geldern für Skateparkprojekte und Skateboardinitiativen vorteilhaft be-

7 Bereits seit November 2019 steht fest, dass Skateboarding auch bei den Olympischen Sommerspielen 2024 in Paris aufgenommen werden soll (vgl. Olympic.org 2019).

8 Das Kapitel 4.4 legt u. a. dar, wie die Sportförderung einer soziokulturellen Geschlechterungleichheit entgegenwirken kann und welche vielfältigen Chancen die Olympiateilnahme für das (binäre) Genderverhältnis in Skateboarding bereithält.

einflussen (vgl. Vogel 2015). Auf diese Weise würde die Olympiateilnahme indirekt einen positiven Einfluss auf die räumlich-infrastrukturelle Situation von Skateboarding ausüben. Einige Anzeichen sprechen dafür, dass sich dieser Wirkungszusammenhang in der Verhandlung von öffentlichen Skateparkprojekten zum Teil bereits abzeichnet. Der Olympiaeffekt darf jedoch nicht überschätzt werden, da bereits seit vielen Jahren eine Zunahme von immer mehr neuen Skateparks zu beobachten ist, unabhängig von einer Olympiateilnahme.

### 3.2.2 Die Institutionalisierung und die Kollision mit der soziokulturellen Eigenlogik von Skateboarding

Die Institutionalisierung der jugendkulturellen Praktik steht in engem Zusammenhang mit einer Umstellung der Selbstbestimmung der Skateboardszene zur Fremdbestimmung durch eine Institution, die – wie oben ausgeführt – Regelwerke erstellt, Vorgaben erlässt und bestrebt ist, die Deutungshoheit von oben: herab (*top down*) zu übernehmen (vgl. Schweer 2014: 136 ff.). Die Transformation der subkulturellen Gestalt von Skateboarding mit seiner inhärenten soziokulturellen Eigenlogik hin zur Logik des Leistungssports würde tatsächlich eine elementare Veränderung bedeuten. Die Quantifizierung und Objektivierung institutionalisiert lineare Leistungssportkarrieren und macht durch diese Sportförmigkeit die Praktik berechenbar, wodurch sie von außen steuer- und kontrollierbar würde. Auf diese Weise sorgt sie gewissermaßen für Gleichberechtigung und schafft faire Zugänge im Sinne der Logik des Leistungssports. Wettbewerbsergebnisse werden zum Gradmesser von Leistung, Leistung wird zum maßgeblichen Distinktionskriterium. Kennzeichnend für die Praxis ist, dass in »Phasen einer spezifischen Versportlichung die fahrerische Leistung, also die Trickkompetenz in den Vordergrund tritt« (Schäfer 2020: 318).

Demnach wird das *Trickkönnen* unweigerlich wichtiger als das *Stilkönnen*,<sup>9</sup> wodurch die Diversität und das breite Spektrum an Ausdrucksmöglichkeiten schwindet und der Einheitlichkeit und Konformität Vorschub geleistet wird. Im Gegensatz zur Objektivierung, Graduierung und der alles überragenden Konzentration auf das Ergebnis als Output im modernen Wettkampfsport stellt Skateboarding das Erlebnis über das Ergebnis (vgl. Schäfer/Alkemeyer 2018: 82; Spanke 2019). Das Spiel

---

<sup>9</sup> Die vorliegende Arbeit legt im Vergleich zu Stern einen enger gefassten Begriff des Stilkönnens zugrunde, der sich primär auf das Erscheinungsbild bezieht und insbesondere den ästhetisch-performativen Ausdruck der Akteure\*innen ins Zentrum stellt. Stern, der Stil als ein zentrales Charakteristikum am Beispiel neuer Sportarten als »Stil-Kulturen« herausarbeitet, hat ein breiteres Verständnis von Stilkönnen, das u. a. auch Improvisationsgeschick und Risikobereitschaft einschließt (2010: 156 ff.).

stellt als Selbstzweck das Ziel dar (vgl. Cantin-Brault 2018: 184). Trotz einiger großer kommerzieller Wettbewerbe ist die Praktik bislang hochgradig selbstbestimmt, zieht seine Kraft aus einer intrinsischen Motivstruktur (vgl. Bindel/Pick 2018: 215; Schwier 2018: 25), die durchweg spielerisch formatiert ist und »zielt [...] offensichtlich und zugespitzt auf die Intensität des körperlichen Erlebens [ab]« (Schäfer/Alkemeyer 2018: 82) anstatt auf einen quantifizierbaren Leistungsvergleich.

»An die Stelle objektiver Messbarkeit sportlicher Performances treten subjektive, ästhetische Horizonte von Leistung« (Schäfer 2020: 50). Im Skateboarding geht es »[g]rundsätzlich [...] um das Erfinden, Variieren, Adaptieren und Neu-Machen von Bewegungen [und nicht] um den objektivierenden Abgleich mit anderen Aktiven« (ebd.).

Es geht nicht um Gewinnen oder Verlieren, sondern der persönliche Erfolg des Einzelnen, im Grenzgang des Risikos an seine eigenen Grenzen zu gehen und diese zu überwinden, steht im Vordergrund (vgl. Stern 2010: 272). Der Maßstab dabei ist nicht ein von außen vorgegebenes Ziel, sondern es kommt stets darauf an, in Abhängigkeit vom eigenen Können, ein selbstdefiniertes Ziel zu verwirklichen (vgl. Cantin-Brault 2015: 65). Im Vergleich zum Schul-Klassenziel-Prinzip (Kollektivziel), an dem sich alle Akteure\*innen orientieren, stellt sich der persönliche Erfolg des Einzelnen nicht relativ zur Leistung des Anderen ein, sondern stets in Relation zum Erreichen der eigenen Ziele. Das heißt, dass »Erfolg quer zur Leistungsfähigkeit der Sportler, also prinzipiell von allen Teilnehmern erlangt werden kann« (Stern 2010: 108). Kurz: Es ist ein Vergleich mit sich selbst, statt in direkter Konkurrenz mit anderen (vgl. ebd: 272). Der Anerkennung und Bedeutung innerhalb der Szene als soziale Gemeinschaft und motivationale Unterstützerfunktion kommt dabei eine zentrale Rolle zu, diese selbstaufgerlegten Missionen erfolgreich zu meistern (vgl. Schwier/Kilberth 2018a: 49). Die individuellen Zielsetzungen ermöglichen ein hohes Distinktionspotenzial, das Diversität und Kreativität fördert, wodurch sie einer direkten Vergleichbarkeit entgegenstehen. Diese impliziten Sozialprinzipien juveniler Vergemeinschaftung sind in der Praxis soziokulturell verankert und werden durch eine subkulturelle Auslegung der Praktik reproduziert. Mit der Versportlichung hingegen gehen Prozesse einher, die auf Vereinheitlichung abzielen, und die daraus resultierende Vergleichbarkeit, die nicht zuletzt den Publikums-wettbewerb überhaupt erst ermöglicht, würde eine direkte Konkurrenz innerhalb der Szene forcieren. Eine Umstellung auf die Logik der Bestleistung des modernen Sports (vgl. Marschik, Müllner, Penz & Spitaler 2009: 15) mit einem fremdbestimmten Sieg-Niederlage-Kodex, linearen Sportler\*innenkarrieren, Hierarchisierung und direkte Rivalität hätte weitreichende Folgen in Skateboarding. Eine Verengung der Zielsetzung auf die objektiv besten Tricks korrespondierend mit einem vorgegebenen Ziel würde – streng genommen – nur ganz wenige Gewinner und umso mehr Verlierer erzeugen.

Die Kategorie der besten Tricks lässt sich in Skateboarding als logische Trickprogression fassen. Eine Beschleunigung dieser Tricklogik zeichnet sich bereits seit einiger Zeit im Street-Skateboarding im Rahmen von bestehenden Weltmeisterschaften und selbstverständlich auch innerhalb der aktuellen Qualifikationswettbewerbe für Olympia ab. Im Snowboarding lässt sich die Trickprogression auf das Prinzip des *Spin to win* reduzieren. Um eine höchstmögliche Bewertung zu erreichen, müssen die Akteure\*innen bei Sprüngen die größtmögliche Anzahl an Drehungen in der Luft zeigen. Eine Logik, die sich primitiv objektivieren lässt, wenn gilt: Je mehr Umdrehungen, desto höher wird der Trick bewertet, das heißt: »[W]er mehr dreht, gewinnt am Ende.« (Herkel 2017) Im Street-Skateboarding bildet sich indes ein sehr ähnliches Prinzip heraus, dort lautet es: *Flip to win*. Bei Tricks wird das Board unter den Füßen gedreht, bevor Slide- und Grind-Tricks auf Treppegeländern, Blöcken und ähnlichen Street-typischen Hindernissen ausgeführt werden. Dementsprechend wird ein Trick, bei dem vorher das Board gedreht wird, als schwieriger eingestuft, als selbigen ohne vorherigen *Flip* oder *Spin* in den Bewegungsablauf zu integrieren. Eine Trickentwicklung, wie die hier skizzierte logische Trickprogression, hat in ihrer eindimensionalen Zuspitzung auf die Bestleistung die Tendenz, sich selber in vielfacher Hinsicht zu erschöpfen. In ihrer Ausdifferenzierung wird sie zunehmend vorhersehbar, minimiert das Stilkönnen und formt Leistungseliten heraus. Dadurch zieht sie einen immer tieferen Graben zwischen den Besten und jenen, die eine andere Ideologie der Auslegung der Praktik bevorzugen. Wie erwähnt, folgt das soziokulturelle Leitbild der Skateboardkultur nicht der Logik der Besten des modernen Wettkampfsports, was zur Folge hat, dass sich die Leistungselite vom Kern der Szene inklusiv der sie umgebenden Industrie entfernt. Dieses Phänomen der versportlichten Gestalt von Skateboarding zeigte sich bereits in der Vergangenheit repräsentiert durch die Skateparkpool-Skater der späten 1970er-Jahre, der Halfpipe-Skater der ausgehenden 1980er und zeichnet sich nun auch im Street-Skating der Gegenwart ab (ausführlicher dazu in Kap. 3.3).

### 3.2.3 Die performative Dualität von Skateboarding

Um zum Kern des Diskurses vorzustoßen, ist es wichtig, die soziokulturelle Eigenlogik der Skateboardgemeinschaft noch etwas differenzierter zu betrachten. Dafür müssen wir zunächst den Blick auf die zentralen Faktoren der Kompetenz der aktiven Skater\*innen und den designierten Sponsoringmarkt richten. Das Sponsoring ist die wichtigste Finanzierungsquelle für Akteure\*innen im Skateboarding und hat dadurch bedeutungsmächtige Auswirkungen auf die Verteilung von ökonomischen Ressourcen innerhalb der Protagonisten\*innen. Es wirkt strukturbildend und beeinflusst maßgeblich die ökonomischen Kräfte des kommerziell organisierten Skateboardmarktes, die mit der Hegemonie von Skateboarding verschränkt ist. Die finanzielle Unterstützung von Sponsoren kann die Selbstverwirklichung und

das Selbstmanifest der Akteure\*innen weit über die eigenen Mittel hinaus ermöglichen und so bei der Entfaltung der eigenen Wirkung als Hebeleffekt dienen.

In Skateboarding lässt sich eine performative Dualität erkennen. Diese Zweiteiligkeit konstituiert sich aus dem bereits angesprochenen Trick- und Stilkönnen. Auch wenn diese beiden Kompetenzunterscheidungen in der Praxis untrennbar miteinander verbunden sind, können diese für theoretische Überlegungen durchaus gedanklich losgelöst voneinander in Augenschein genommen werden. Im Spektrum zwischen Kunst und Sport kann das Trickkönnen als das sportliche, eher objektiv messbare und rationale bestimmt werden (quasi als harter Faktor). Während das Stilkönnen weitaus mehr weicheren Kriterien unterliegt, deutlich subjektiver, nicht messbar und weitaus kreativer ausgeprägt ist. Diese beiden Faktoren können sich wechselseitig bedingen, sind jedoch nicht interdependent. Genauso wie in Skateboarding das Trickkönnen grundsätzlich für alle Außenstehenden verfügbar ist (da sich Skateboarding fast überall praktizieren lässt), aber nicht jeder/jedem zur Verfügung steht (aufgrund der physischen Sperrigkeit der Praktik), gilt dieses Prinzip analog auch für das Stilkönnen innerhalb der Skateboardgemeinschaft. Denn nicht alle Skater\*innen verfügen über besonders aussagefähiges (marktfähiges) Stilkönnen. Ein gewisses Niveau an Trickkönnen ist Voraussetzung für Stilkönnen, umgekehrt bedeutet dies nicht, dass ein hohes Trickkönnen zwangsläufig auch zu einem hohen Stilkönnen führt (vgl. auch Kap. 4.4.4). Der Markt für aktive Skateboarder\*innen hat für diese Dualität des Sponsoring als Instrument der Marketingkommunikation schematisch dargestellt entsprechend zwei Zugänge: einen externen von Markenartiklern außerhalb des Skateboardmarktes, der vor allem auf Vermarktungsmechanismen und Konzepte abzielt, bei denen das Trickkönnen, die Spektakularität und die Wettbewerbsteilnahme im Vordergrund stehen, und einen internen, der wirtschaftlich in erster Linie getragen wird von werbungstreibenden Unternehmen, die Skateboard-spezifische Produktgruppen anbieten. Letzterer stellt auf sozialkulturelle Praktiken ab, erhebt mit einem subkulturellen Nimbus vor allem das Stilkönnen und die sozialkulturellen Praxen wie das Nutzen von gefundenen Räumen und die Intermedialität zum maßgeblichen Faktor des Marktwertes der Skater\*innen (vgl. Kap. 3.4). Zwar keineswegs losgelöst vom Trickkönnen, jedoch zumindest nicht ausschließlich auf ihn basierend. Das ist die Erklärung dafür, warum die soziokulturelle Logik impliziert, dass die Skaterin bzw. der Skater, die/der die schwierigsten Tricks kann, nicht zwangsläufig die beste Skaterin bzw. der beste Skater ist und dieser Logik folgend genauso wenig Wettbewerbsergebnisse den Status innerhalb der Skateboardgemeinschaft markieren (ebd.). Der Zugang zu diesem internen bzw. endemischen Markt wird maßgeblich von den Akteure\*innen und Organisationen der Skateboardszene selber kontrolliert und reguliert (Special-Interest-Medien, Skateboard-Marken, Team Manager etc.). Große externe Markenartikler beziehen sich nicht selten auf die Wettbewerbsergebnisse (Hard

Facts, den Weltmeister, den Deutschen Meister usw.) als Auswahlkriterium für die Skaterin und den Skater als Werbeträger\*in, weil sie einerseits häufig die Kodes der weichen Faktoren in Skateboarding nicht dechiffrieren können und andererseits diese Stilbesonderheiten nicht unbedingt notwendig sind für die Ansprache einer Klientel außerhalb der Skateboardgemeinschaft als Rezipienten der Kommunikationsbotschaft.<sup>10</sup>

Die Gewichtung auf das Stilkönnen als zentrales Charakteristikum der sozialkulturellen Auslegung der Praktik impliziert eine ganze Reihe von unklaren Anforderungen und Besonderheiten an die gesponserten Skater\*innen. Es gibt kein klares Leistungskriterium, Skateboarding folgt keiner rationalen Logik, befindet sich stets im Prozess, ist nie fertig und birgt somit ein hohes Maß an Unvorhersehbarkeit, Unberechenbarkeit, insgesamt wenig explizite Orientierung, ein Mangel an vorgezeichneten Karrierewegen und klaren Zielsetzungen. Es ist aufgrund der inhärenten Eigenkomplexität mit weiteren Aspekten weit über die physische Trickausführung verwoben (Kleidungsstil, Trickauswahl, persönliches Erscheinungsbild, persönliche Einstellung, Attitude, Auswahl der Spots etc.). So produziert sie nicht nur Gewinner\*innen, sondern auch Ungleichheit und, aus Sicht von objektiver Leistung als Maßstab, mitunter auch Ungerechtigkeit. Beispielsweise könnten Skater\*innen, die zwar vom Trickkönnen zu den besten weltweit gehören, auf den Sichtbarkeitsmärkten der Skateboardgemeinschaft außer den Eventplattformen (Internet, soziale Netzwerke, Special-Interest-Medien als Multiplikatoren usw.) keine Aufmerksamkeit bekommen, keinen Platz in den Teams prestigeträchtiger Marken von Skateboard-spezifischen Produkten finden, innerhalb der legitimierenden, einschlägigen Special-Interest-Skateboard-Medien der Szenen keine Beachtung erfahren usw.<sup>11</sup> Oder sogar den Zugang für soziale Personengruppen, beispielsweise für Skaterinnen, in Gänze erschweren, wie in der Vergangenheit geschehen (vgl. Beal/Ebeling 2019: 98) und in Kapitel 4.4 aufgearbeitet.

Seit den ausgehenden 1970er-Jahren ist Skateboarding zum Großteil informell organisiert, kommerziell finanziert und musste sich keiner formal institutionalisierten Instanz unterwerfen, die eine Objektivierung der Praktik (er-)forderte. Etwas polarisierend dargestellt, würde durch die formelle Institutionalisierung von

---

<sup>10</sup> Das soll nicht ausschließen, dass eine Doppelqualifikation der Akteure\*innen (Stil- und Trickkönnen) von den Markenartiklern nicht gewünscht ist und in der Praxis auch vorkommt.

<sup>11</sup> Dieses Phänomen lässt sich am Beispiel des wahrscheinlich einzigen männlichen deutschen Skateboard-Olympiateilnehmers in spe verdeutlichen, der in der Disziplin *Park* zu den besten Fahrern des Landes gehört, jedoch meinen Informationen nach bis dato u. a. in der Sponsoringhauptkategorie der Produktgruppe *Footwear* bisher keinen Sponsor finden konnte und von den prestigeträchtigen Skateboard-Special-Interest-Magazinen so gut wie keine Aufmerksamkeit bekommt, obwohl er entsprechend seiner Wettbewerbsergebnisse offiziell der Beste in seiner Disziplin ist (Stand Januar 2021).

Skateboarding als Sportart mit ihrem Leistungssportethos – mit Reckwitz gesprochen – das Besondere von Skateboarding zu einer allgemeinen Sportart rationalisiert, standardisiert und generalisiert (vgl. 2017: 436). D. h.: vorgefertigte Strukturen von linearen Leistungssportkarrieren, ein Höchstmaß an Objektivität, vorgegebene, faire Zugänge, Anforderungs- und Leistungskriterien. Sie würde die vorherrschende beschriebene soziokulturelle Skateboardingeigenlogik unterlaufen, wodurch ein Verlust genau jener Deutungshoheit infrage steht, die für die Skateboardgemeinschaft das Hegemonial der letzten vier Jahrzehnte war. Aus philosophischer Perspektive läuft, laut Cantin-Brault, das sonst intuitive Skateboarding Gefahr, seine Freiheit zu verspielen und durch die Versportlichung zur Ware zu werden (vgl. 2015, 2018). Eine Ware, die in dieser Metaphorik sich selber zwar schon seit jeher zu vermarkten weiß (vgl. Schweer 2018: 115), mit der Institutionalisierung jedoch von nun an nach von außen vorgegebenen Prinzipien produziert und geführt würde und nicht länger ein (sozial-)kulturelles Selbsterzeugnis der Szene wäre.

Es ist wichtig festzustellen, dass durchaus eine versportlichte Gestalt der Praktik existiert. Skateboarder\*innen, die an Wettbewerben teilnehmen und sich strategisch in Form von gezielten Trainings auf das Ergebnis von Wettbewerbsteilnahmen konzentrieren. Wir müssen allerdings im Blick behalten, dass dies quantitativ nur eine sehr geringe Anzahl an Skater\*innen betrifft (vgl. Mountain 2019: 32:40), und noch wesentlich bedeutender ist, dass diese Auslegung der Praktik seit den ausgehenden 1970er-Jahren kein hegemoniales Leitbild in Skateboarding darstellt, ganz im Gegenteil zum vorherrschenden Ideal der meisten modernen Wettkampfsportarten, und sich daher fundamental von den meisten Sportarten des olympischen Kanons unterscheidet.

Die spannende Frage ist daher nicht, ob sich unter – besser gesagt – neben der soziokulturellen Hegemonie ein optionaler Leistungssportzweig etablieren kann – denn dieser besteht schon quasi seit jeher (vgl. Schäfer 2018b) –, sondern ob er das Potenzial hat, eine (ökonomische) Kraft, vor allem durch das Sponsoring werbungstreibender Unternehmen, zu entfalten, die hegemonial werden könnte und die sich die selbstbestimmte Deutungshoheit dieser jugendkulturellen Praktik einzuverleiben vermag? Das wiederum rückt einmal mehr die ökonomische Perspektive in den Vordergrund und stellt die entscheidende Frage, wie gut sich Skateboarding durch Olympia für eine breitere Zielgruppe vermarkten lässt. Also: Wird es zukünftig möglich sein, Skateboarding als Leistungssport für Kommunikationsbotschaften gewinnbringend vermehrt zu nutzen? Könnte das zurückfließende Geld aus dem Wettbewerbsbereich in die Skateboardszene die Identität von Skateboarding verändern? Oder wird nach wie vor die subkulturelle Gestalt – das Besondere an Skateboarding – die Hauptmarketingrelevanz darstellen und dieses Erscheinungsbild weiter in marktförmige Leistungen von endemischen Marken und externen Markenartiklern kulturalisiert.

### 3.3 Skateboardterrain-Rekonstruktion

Das Spannungsverhältnis zwischen subkultureller Herkunft und der Versportlichung von Skateboarding kann auch im Hinblick auf die Rekonstruktion der fortwährenden Konfiguration des Skateparkterrains reflektiert werden. Mit der Bekanntgabe der Olympiateilnahme wurden auch die olympischen Disziplinen mit ihren Terrains *Park* und *Street* qualifiziert und festgelegt. Die designierten Parcours spiegeln die beiden Haupt-Skateboardterrain-Kriterien *Transition* (»Park«) und *Street Skating* wider. Sie sind das Ergebnis einer nunmehr über 40-jährigen geschichtlichen Entwicklung. Da die Parcours das Resultat einer historischen Entwicklung sind, lassen sich diese Räume genealogisch rekonstruieren und interpretieren. Dieser Überlegung nachgehend greift das folgende Kapitel als Ausgangspunkt der Versportlichung das olympische Skateboardterrain auf. Anhand der olympischen Disziplinen werden die Terrains skizziert, die prädisponierten performativen Bewegungsmuster auf einer Metaebene beschrieben und retrospektiv auf ihre wesentlichen historischen Entwicklungen bezogen. Der folgende Abschnitt stellt eine modifizierte Version meines Beitrags dar, den ich bereits an anderer Stelle bilingual veröffentlicht habe (Kilberth 2018; 2019a). Die Skateboardterrain-Rekonstruktion ist ein wichtiges Fundament dieser Arbeit und bildet die Grundlage für die folgenden fünf Aspekte: (1) Sie zeichnet allgemein die geschichtliche Terrainentwicklung nach; (2) beinhaltet zentrale Aspekte für die Skateparktypologie; (3) verdeutlicht das Spannungsfeld von Subkultur und Versportlichung; (4) fördert ein Entwicklungsmuster zutage, das gedanklich an das Habituskonzept von Bourdieu angeschlossen werden kann; (5) und gibt schließlich Aufschluss über die identitätsstiftenden Merkmale von Skateboarding.

#### 3.3.1 Das olympische Skateboardterrain

Es wird die Annahme zugrunde gelegt, dass die Disziplinen *Street* und *Park* im olympischen Format in der konkreten Ausgestaltung und Präsentation von den schon bestehenden inoffiziellen Weltmeisterschaftswettbewerbsformaten *X Games*, *Street League Skateboarding World Tour* und *Vans Park Series* adaptiert, wenn nicht sogar in Gänze übernommen werden. Als Hinweis auf das konkrete Wettbewerbsterain ist bis dato lediglich ein Statement des Skateboard-Weltverbands *World Skate* bekannt, der u. a. Skateboarding offiziell beim IOC repräsentiert, dass es keine normierten Parcours geben wird:

»World Skate supports the idea of Skateparks being unique in design thus enhancing progress and creativity of Skateboarding. For this reason World Skate will not release any official Skatepark Designs for the Olympic competitions. Instead,

World Skate will disclose criteria and examples enabling Skatepark designers to create Skateparks matching the Olympic standard [...]» (Worldskate.org 2019).

Folglich wird es keine standardisierten, normierten, sondern lediglich einzelne Bestandteile wie bestimmte Rampen und Elemente geben, die die spezifischen *Olympic Criteria* aufweisen müssen. Es ist naheliegend, dass die beiden genannten Disziplinen für Olympia ausgewählt wurden, da diese als Hauptdisziplinen die fragmentierte Welt des Skateboardterrains am besten repräsentativ widerspiegeln und jeweils für die beiden Hauptkategorien *Street Skating* und *Transition Skating* stehen.<sup>12</sup> Diese Annahme ist schon deshalb plausibel, weil *Street* im Hinblick auf die Anzahl der aktiv Beteiligten mit einem geschätzten Anteil von 80 Prozent die wichtigste Disziplin darstellt (vgl. Atencio/Beal 2016: 110). Die *Halfpipe* als ehemals führendes Format des Transitionterrains würde sich als Wettkampfanlage grundsätzlich besser eignen, wie später noch gezeigt wird, spielt aber unter den Aktiven außerhalb des Wettbewerbskontextes schon seit vielen Jahren lediglich eine marginale Rolle. Um einen Bezug zwischen der Skizzierung des Skateboardterrains und der Art der Nutzung herstellen zu können, bieten sich die Klassifizierungskriterien des Spiels nach Roger Caillois (1982) an, die hier kurz erläutert werden. Die Typologie des Spiels nach Caillois ist besonders dazu geeignet, die Bewegungsstruktur und die Motive der Akteure\*innen der neuen Sportpraktiken bzw. Stilkulturen zu analysieren, die sich seit den ausgehenden 1990er-Jahren neben dem traditionellen Wettkampfsport immer stärker verbreiten. Diese neuen Bewegungsformen, denen auch Skateboarding zugeordnet werden kann, wurden in den Sportwissenschaften gerade in jüngster Zeit mehrfach in den Zusammenhang der Klassifizierung des Spiels nach Caillois gebracht und vor dem Hintergrund einer vom »Spiele ausgehenden Soziologie« näher betrachtet (vgl. Le Breton 1995; Schwier 1998a: 128 ff.; Gebauer/Alkemeyer/Boschert/Flick/Schmidt 2004: 120; Schäfer 2020: 47; Stern 2010: 79). Das Modell unterscheidet zwischen vier Spielkategorien und zwei Spielweisen, die mit griechischen Begriffen bezeichnet sind:

- *Alea*: Glücksspiele, wie Sportwetten und Lotterie, also Spiele, die wesentlich von Glück und Zufall beeinflusst sind;
- *Mimicry*: Maskierung, die in Form von Verkleidung, z. B. als Maskenball oder Fasching, mit Begriffen wie Illusion, Nachahmung und Verstellung bezeichnet werden kann;
- *Ilinx*: Rausch und Erlebnisse, die durch psychisch-physische Bewegungen, wie z. B. durch Achterbahnenfahren oder Bungeespringen erlangt werden können;

12 *Transition*, oder auch *Tranny Skating* genannt, ist der Oberbegriff, unter dem sämtliche Skateelemente, Rampen und ganze Terrains subsumiert werden können, die aus gerundeten Formen in allen Größen bestehen (vgl. Borden 2019b: 150 ff.).

- *Agon*: Wettkampf, der das Geschehen durch Konkurrenz und Leistungvergleich kennzeichnet, wie z. B. die traditionellen Wettkampfsportarten.

Diese vier Ausübungskategorien, die sich mitunter überschneiden können, sind jeweils mehr oder weniger von den beiden Spielweisen *Paidia* (wildes, zügelloses Spiel) und *Ludus* (geregeltes, strukturiertes Spiel) geprägt. *Paidia* und *Ludus* stellen hierbei zwei Pole dar, die den Charakter des Spiels innerhalb der Kategorien beeinflussen, indem sie gewissermaßen eher freie oder gebändigte Spiele darstellen. Diese Klassifikationskriterien nach Caillois werden im Kontext der Terrainbeschreibung auf Skateboarding angewendet.

Für die folgenden Skateboardterrain-Rekonstruktionen und vor allem für die retrospektiven Analysen kommt es darauf an, nicht die gesamte Geschichte aufzurollen, sondern nur diejenigen wichtigen Veränderungen, Brüche und Diskontinuitäten hervorzuheben, die von aussagekräftiger Relevanz für das vorliegende Forschungsvorhaben sind. Bezüglich vollständiger Darstellungen der historischen Skateboardterrinentwicklung sei auf die Monografien von Borden (2019b) und Schäfer (2020) verwiesen.

### 3.3.2 Das olympische Parkterrain

Diachron wird zuerst die Disziplin *Park* vorgestellt. Unter *Park* wird ein Ensemble von mehreren Formen zusammengefasst, die alle der Kategorie *Transition* zuzuordnen sind. Das heißt: organische, runde und konische Formen, die hauptsächlich aus schüsselartigen Rampen (*Bowls*) bestehen. Auf einer Grundfläche von ca. 600 bis 1.000 m<sup>2</sup> und mit Höhen von ca. 1,6 m bis 3,8 m, vom Boden bis zum Kantenabschluss oben gemessen, werden diese schüsselartigen Formen als ineinander übergehende Sektionen und als geschlossenes Territorial aus Ortbeton für jedes Event neu, individuell und möglichst kreativ konstruiert. Was die Herkunft ihrer Formen angeht, sind die einzelnen Rampen und Elemente ein Sammelsurium der geschichtlichen Entwicklung des Transitionterrains. Die einzelnen Elemente werden so arrangiert, dass Verbindungen geschaffen werden, um von einem Bereich in den anderen zu gelangen, also sogenannte Transfermöglichkeiten bieten. Durch die zufällig anmutenden Verbindungen konstituieren sich wiederum neue Konstellationen, wie sogenannte *Hips*, *Spines*, *Channels*. Hinzu kommt ein kreatives Kantenspiel, indem die geradlinige Kantenführung (Abschlüsse der Rampen oberhalb) immer wieder unterbrochen und andersartig gestaltet wird. Diese spielerisch eingelassenen Interventionen, zum Teil als Erhöhungen eingebaut, firmieren un-

ter Namen wie *Walls*, *Extensions*, *Escalators*, *Tombstones*, *Love Seats*. Die Kanten sind mit Metallrohren ausgestattet, zum Teil mit sogenannten *Pool Copings*.<sup>13</sup>

### Das Parkterrain-Bewegungsmuster

Insgesamt ist das vielfältige, kompakte Parkterrain so gestaltet, dass die Akteure\*innen mit hohen Geschwindigkeiten eine maximale Anzahl an Fahrwegen (*Lines*) kreuz und quer durch das Areal für sich erschließen können. Die relativ hohe Geschwindigkeit, die kombinatorischen Möglichkeiten, die eng aufeinanderfolgenden Stellen zur Trickausübung und die Vielfältigkeit der einzelnen Objekte erfordern von Akteur\*innen insbesondere Improvisationstalent. Aufgrund der kurzen Vorbereitungszeiten und der geschwungenen Anfahrwege auf den nächsten Trick stehen die Kreativität der Nutzung und ein breites Trick-Kompetenz-Spektrum im Hinblick auf den Bewegungsfluss (*Flow*) im Vordergrund. Auf der Website des Veranstalters der *Vans Park Series* wird das Parkterrainbewegungsmuster folgendermaßen beschrieben: »[S]peed, style, flow, amplitude and creativity« (*Vans Park Series* 2017). Frei übersetzt sind diese Kriterien folgendermaßen zu verstehen: eine möglichst hohe Geschwindigkeit *speed*; der allgemeine ästhetische Ausdruck *style*; der bestmögliche Bewegungsfluss *flow*; eine möglichst starke Ausreizung der räumlichen Nutzung *amplitude* sowie einer vielfältigen und möglichst kreativen Nutzung des Terrains *creativity*. Demnach spielt das Parkterrain weniger auf die sportliche Progression des Einzeltrickniveaus an, sondern forciert vielmehr eine Bewegungsform, die auf Fahrfluss, ästhetischen Ausdruck, kreativ-spielerische und vielfältige Nutzung des Terrains abzielt. Ein weiterer Aspekt, der sich nur indirekt auf das Terrain bezieht, aber dennoch hervorgehoben werden muss, ist das Fahren ohne Schutzausrüstung. Da das Terrain nur teilweise vertikale Sektionen aufweist und auch aus niedrigen Höhenniveaus besteht, wird die Disziplin *Park* in der Kategorie der Männer in der Regel ohne Schutzausrüstung ausgeführt. Im Vergleich zur Vorgängerdisziplin des Transitionterrains, des Halfpipe-Skating, ist dies ein bemerkenswerter Unterschied. Sind *Pads* (Schutzbekleidung) doch die Insignien des regulierten Sports, wodurch Skateboarding vorhersehbar und planbar wird (vgl. Butz 2012: 71; Schäfer 2020: 102).

Vom Fahren mit hohen Geschwindigkeiten und der Erfordernis großen Improvisationsgeschicks, zudem noch auf Beton statt Holz, geht eine stark erhöhte Verletzungsgefahr<sup>14</sup> aus, was das Risiko der Akteure\*innen in diesem Ausmaß zu einem bedeutenden Faktor macht. Das Skaten ohne Schutzausrüstung ist nicht nur

13 Die Bezeichnung bezieht sich auf eine aus Stein geformte Wulst als Kantenabschluss, die Swimmingpool-Kanten nach kalifornischer Bauweise nachahmt.

14 Erhöhte Verletzungsgefahr hängt in Skateboarding vor allem mit der Geschwindigkeit zusammen (vgl. Kap. 6.2.5).

ein symbolisches Statement der Risikobereitschaft (vgl. O'Connor 2016b: 494; Glenney/O'Connor 2019: 5), sondern steht auch im direkten Zusammenhang mit physischen Konsequenzen, die durch die Gewalteinwirkung auf den Körper im Fallen von abgebrochenen Trickversuchen und Stürzen zum Tragen kommen. Es ist anzunehmen, dass diese Praktik sich mittel- und langfristig in Form einer insgesamt erhöhten Verletzungshäufigkeit sowie kürzerer Dauer von Profikarrieren im *Park Skateboarding* im Vergleich zum *Halfpipe*-Terrain auswirken wird.<sup>15</sup> Die Relevanz des Risikos und des Grenzgangs, der in einigen angelsächsischen *Skateboard Studies* bereits diskutiert wurde (insbesondere im Kontext der weiblichen Teilnahme, vgl. u. a. Attencio/Beal/Wilson 2009; Kelly/Pomerantz/Currie 2006; Young/Dallaire 2008) und den auch Peters (2016: 204) bei seiner ethnografischen Studie auf der Kölner Domplatte bei *Street-Skatern* beobachtet hat sowie ebenfalls von Stern (2010) bereits bei anderen Stilpraktiken – Paragliding, Freedclimbing und Snowboarding – erforscht wurde, wird bei dieser kurz aufgezeigten geschichtlichen Rekonstruktion des Transitionterrains als konstitutives Merkmal im Skateboarding evident. Im Vergleich zur bisher etablierten vertikalen Praxis des Skateboarding, dem *Halfpipe*-Skating, ist das *Vert Skating* nur ein Teil von *Park*, der als Disziplin offensichtlich einen anderen Transitionfahrer\*innen-Typ protegiert:

»They're like tranny guys and maybe skate the Pool Party, but they can't win the Pool Party, that's for vert skaters nowadays. It's for guys with pads flying 8-feet and spinning. So we were trying to find and establish a plattform for skaters like Curren Caples or Grant Taylor, what we called park terrain [...]« (Schwinghammer 2016).

In diesen Worten beschreibt der zuständige Marketingmanager von Vans, Justin Regan, den anvisierten Fahrer\*innen-Typ. Also sind Park-Skater\*innen ein Fahrer\*innen-Typ, der sich zwar dem Transitionterrain zuordnen, jedoch nicht

---

<sup>15</sup> Ein Indiz dafür ist die Verletzungshäufigkeit beispielsweise bei Veranstaltungen der *Vans Park Series*, die häufig durch verletzungsbedingte Ausfälle von Akteuren\*innen und durch heftige Stürze während des Wettbewerbs evident werden: »There has been about five slams today. Three people has been taken to the hospital and it looks like another one might be on their way [...] super scary« kommentiert Profi-Skateboarder und Teilnehmer Roman Pabich (2019: 1:56:28) das Semifinale der *Vans Park Series World Championship* 2019 in Salt Lake City. In diesem Kontext scheint sich der Veranstalter wenig dazu veranlasst zu sehen, irgendeine Form des Bedauerns zu den brutalen Stürzen zu artikulieren, ganz im Gegenteil. Als dramaturgisches Mittel werden sie erwähnt, um eine erhöhte Spannung für das Finale aufzubauen: »The VPS World Championship Semifinals went down in brutal fashion in Salt Lake City. Shock eliminations and dramatic slams sets things up for an all time Final« (*Vans Park Series* 2019). Auch hier zeigt sich, dass das Risiko von gefährlichen Stürzen akzeptierter Bestandteil von Skateboarding ist (vgl. Kap. 4.4) und sich medial inszenieren lässt.

auf vertikales Skating reduzieren lässt, wie traditionelle Halfpipe- oder Pool-Skater\*innen. Die beiden genannten Profi-Skateboarder Curren Caples und Grant Taylor verkörpern als Protagonisten den neuen ATV-Fahrer\*innen-Typ – *All-Terrain-Vehicle*. Dieser Typ zeichnet sich dadurch aus, dass er eben alle Skateterrains, also auch *Street*, virtuos beherrscht. Diese generalisierten Fähigkeiten der Fahrer\*innen, statt der vormals spezialisierten, begünstigen genau die gewünschten Aspekte der von *Paidia* geprägten und in der Kategorie *Ilinx* mit Anteilen von *Alea* einzuordnenden neuen Fahrweise der Disziplin *Park*. Die Struktur des Fahrer\*innen-Typs gestaltet hier die Struktur des Terrains. Zusammenfassend lässt sich mit den Klassifikationskriterien nach Caillous das Parkterrain als ein eher von *Paidia* geprägtes Spiel bezeichnen, das vor allem in der Kategorie *Ilinx* stattfindet und, wie gezeigt, auch Anteile von *Alea* und *Mimicry* aufweist.<sup>16</sup> Die Frage, wie die Kategorie *Alea* auf Skateboarding bezogen werden kann, muss kurz erläutert werden. In Bewegungspraktiken wie Skateboarding, denen das Risiko mehr oder weniger inhärent ist, sollten sich auf den ersten Blick Aspekte wie Glück und Zufall konstitutiv ausschließen (vgl. Gebauer et al. 2004: 120), dennoch kann diese Spielweise auf Skateboarding bezogen werden. Denn bei Ausübung der Praktik sind nicht selten Improvisationsgeschick und Anpassungsfähigkeit gefragt, da die Akteur\*innen grundsätzlich nicht alles beliebig planen können und demnach der Umstand des Glücks durchaus zu einem spielentscheidenden Faktor wird (vgl. Schäfer 2020: 80 ff.). Gerade im Grenzgang des Risikos ist es nicht ganz auszuschließen, dass z. B. bei selbstproduzierten Rauscherlebnissen der Kategorie *Ilinx*, beispielsweise durch das vertikale Skating oder im Street-Skating das Hinunterspringen großer Stufensets und Befahren von langen Treppengeländern im Vergleich zum passiven Achterbahnenfahren in einem Vergnügungspark, eine stets nur begrenzte Kontrolle der Protagonisten\*innen vorausgesetzt werden kann.

## Rekonstruktion des Parkterrains

Die Disziplin *Park* repräsentiert die Rekonfiguration des Transitionterrains und ist sozusagen die Neuerfindung des vertikalen Skating. Am Beispiel der Karriere der *Halfpipe* (auch *Vert* oder *Vert Ramp*) als ehemalige Königsdisziplin im Skateboarding (vgl. Mokulys/Nawrocki 1991; Schäfer 2015b: 154) soll hier knapp die Historie des vertikalen Skatings rekonstruiert werden, um die Entwicklungsmuster abzuleiten. Aufgrund von vielen verschiedenen Faktoren hat sich Skateboarding Mitte der 1970er-Jahre von der horizontalen Ebene in den leeren Swimmingpools in kalifornischen Vororten zum Steilwand- bzw. vertikalen Skating entwickelt (vgl. Hälbich 2008: 76; Schäfer 2020: 65 ff.). Das Skaten in Pools als gefundenem

16 Vor allem durch das Wettbewerbsformat kommt die Kategorie *Agon* ins Spiel, also die Nutzung des Terrains in einer vorgegebenen Zeit und die Bewertung des Laufs (*Run*) durch Kampfrichter (*Judges*) im Vergleich zu anderen Teilnehmer\*innen.

Terrain war zunächst von kurvenartigen Bewegungsabläufen geprägt, die von experimentellem, spielerischem Annähern an die Vertikale, dem sogenannten Edge-Raum (Oberkante), charakterisiert waren (Schäfer 2020: 169 ff.). Innerhalb des Skateboardbooms Mitte der 1970er-Jahre wurden diese Pools, laut Borden mittlerweile als zweite Skateparkgeneration (vgl. 2019b: 121 ff.), im Laufe der Zeit als nachgeahmte, modifizierte Bauten immer häufiger in kommerziell betriebenen Skateparks in den USA integriert. Der Popularitätsanstieg von Skateboarding wurde postwendend von US-Unternehmen als »one of the 70's most profitable business opportunities« (Borden 2001: 58) zum Teil zu einem vollumfänglichen Skatepark-Dienstleistungsgeschäft inklusivem Einzelhandel mit dem Produktangebot u. a. von Schutzkleidung und Hardware vermarktet. Es ist davon auszugehen, dass die privatwirtschaftlichen Investitionen in Skateparks erheblich zur schnellen Verbreitung beitrugen und besonders die sportliche Progression beschleunigten. Doch schon wenige Jahre später, um das Jahr 1978, mussten viele der kommerziellen Skateparks Insolvenz anmelden, bis schließlich um 1980 fast alle Skateparks in den USA geschlossen hatten (Schäfer 2020: 145). Als Hauptgrund für die massenhafte Schließung der Skateparks wird in der Literatur eine Versicherungsproblematik, die sogenannte *Liability Crisis*, genannt, in deren Rahmen durch überhöhte Beitragszahlungen für die risikoreiche Bewegungspraxis Skateboarding in den Bankrott getrieben wurde (Brooke 1999: 45; Schäfer 2020: 145; Atencio et al. 2018: 16; Zaki 2019: 7). Doch diese Versicherungskrise scheint weniger eine Ursache als ein Symptom für das Ende des großen Skateboardbooms dieser Epoche zu sein. Aus meiner Sicht ist es sehr viel wahrscheinlicher, dass die Hauptursache im Einbruch der allgemeinen Popularität von Skateboarding gegen Ende der 1970er-Jahre zu finden ist, wie sie Borden andeutet (vgl. 2001: 174; 2019b: 134). Das bedeutet aus Sicht der Skateparkinvestoren, dass der Erhöhung der Kosten für die Haftpflichtversicherung bereits eine stark rückläufige Anzahl der Kunden\*innen vorausgegangen war, was die betriebswirtschaftliche Situation zusätzlich erschwerte bzw. untragbar machte. Blümlein/Vogel (2018: 464) sind der Auffassung, dass der Popularitätseinbruch Ende der 1970er-Jahre im Zusammenhang mit der Versportlichung von Skateboarding in Skateparks gestanden haben könnte:

»Perhaps the rapid progression of riding technique at skateparks had raised the bar too high, and many newcomers found skateboarding too difficult as to warrant continued interest. [...]. Park skating garnered a negative reputation for being elitist – not to mention expensive because of park fees and required equipment [...]« (Blümlein/Vogel 2018: 464).

Faktoren wie das zunehmend hohe Trickniveau, die Gestaltung von immer anspruchsvolleren Skateanlagen, die soziale Differenzierung durch Eintrittspreise, die Bildung elitärer Gruppen innerhalb weniger Jahre und die mangelnde Diver-

sität der Praktik in diesem Frühstadium könnten eine Zugangsbarriere für eine breite Teilnehmer\*innenschaft erzeugt haben. Anfang der 1980er-Jahre kam Skateboarding in den USA nahezu vollständig zum Erliegen und verschwand auch in Deutschland fast völlig (vgl. Schäfer 2020: 145). Um das vertikale Skating weiter ausüben zu können, mussten die Skater\*innen notgedrungen wieder in gefundene Räume zurückkehren oder selbstbestimmt ihre eigenen Skateboardartefakte herstellen (vgl. Brooke 1999: 67). »Skateboarder waren jetzt underground, die-hard, hardcore und – ob sie wollten oder nicht – voll D.I.Y.!« (Reinhardt 2016: 15).

Die notgedrungene Selbstbauweise wird unter dem Begriff »DIY« zusammengefasst. Viele Skater\*innen der Kernszene bauten sich in Eigenregie eine vereinfachte Form des vertikalen Terrains aus Holz, vor allem in Hinterhöfen. Die *Halfpipe* war ein simplifiziertes, modifiziertes Bauwerk, das ein ca. 2 bis 5 m breiter Streifen *Fullpipe* (Röhre) mit verlängertem Mittelstück, einem größeren Radius der Rundungen der Seitenwände und deutlich weniger Vertikale, im Vergleich zum Pool, darstellte.<sup>17</sup> Nach einer kurzen Experimentierzeit entwickelte sich die *Halfpipe* zu einem standardisierten Sportmöbel, das die Skateszene maßgeblich selbst gestaltet und aus eigener Kraft hervorgebracht hat. Parallel zur Perfektionierung der *Halfpipe* entwickelte sich auch die sportliche Ausdifferenzierung der Tricks vor allem bei gemeinschaftlichen Treffen der Kernszene, die zumeist in privaten Hinterhöfen unter Ausschluss der Öffentlichkeit stattfanden (vgl. ebd.: 15). Das lineare, repetitive Aufschwingen in die Vertikale, die besser geeignete Geometrie sowie die verlängerte Vorbereitungszeit auf den nächsten Trick aufgrund des längeren Mittelteils (*Flat*) ermöglichte im Vergleich zum Poolskating eine Einzeltrickorientierung (vgl. Borden 2001: 102). Diese Konzentration auf einzelne Tricks, die auf standardisiertem, informell genormtem Terrain stattfanden, führte zu einer massiven Steigerung des Trickniveaus und Beschleunigung der sportlichen Ausdifferenzierung. Durch die wachsende Zahl an *Halfpipes* im öffentlichen Raum, Eventisierung und Kommerzialisierung stieg das *Halfpipe-Skating* bis Ende der 1980er-Jahre zur sogenannten Königsdisziplin von Skateboarding auf. In den ausgehenden 1980er-Jahren erreichte *Halfpipe-Skating*, und somit Skateboarding allgemein, seinen vorläufigen sportlichen Höhepunkt und bescherte der Praktik eine weitere Boomphase (vgl. Beal 2013: 24). Das *Halfpipe-Skating* war gekennzeichnet durch einen hohen Grad an Standardisierung der Sportanlage, was das

17 Für das Design der *Halfpipe* Anfang der 1980er-Jahre könnten zwei bestehende architektonische Räume Pate zur Inspiration gestanden haben. Zum einen die optimiert-modifizierten Pools der Skatelparks und zum anderen die bereits erwähnte *Fullpipe*, worauf der zweite Teil des Kofferworts »Pipe« hindeutet. Aufgrund einer Dürre und Wasserknappheit Mitte der 1970er-Jahre u. a. in Kalifornien standen im Rahmen von Wasserwirtschaftsprojekten, außerhalb der Städte auf dem Land, riesige Betonröhrensegmente zu Montagezwecken auf Baustellen, die von Skateboardern\*innen ebenfalls aufgesucht und als gefundene Räume genutzt wurden (vgl. Schäfer 2020: 310).

Terrain austauschbar und das Können der Fahrer\*innen sehr gut vergleichbar machte. Analog zur Ära der Poolskater Ende 1970er-Jahre hatte sich erneut eine elitäre Klasse an Vert-Skatern herausgebildet, die die Wettbewerbe dominierten und über die Skateszene hinaus, durch Verflechtungen mit dem Musik- und Lifestyle-Markt, Bekanntheit erlangten (ebd.).

Mit der zunehmenden Versportlichung, Regulierung und Berechenbarkeit der Praktik im Halfpipe-Format wandten sich Teile der Szene ab 1990 verstärkt dem Street-Skateboarding zu. Entscheidend kam eine Kompetenzerweiterung im Streetbereich hinzu, insbesondere die Weiterentwicklung des Ollies (kontrolliertes Abspringen mit dem Skateboard unter den Füßen), um vom Boden auf Objekte zu springen und die Stadt nun mehrstöckig skaten zu können (vgl. Schäfer 2020: 148). Mit diesen technischen und physischen Errungenschaften, die Stadt im Gegensatz zum zweidimensionalen Sidewalk Surfing der 1960er-Jahre auf einer Ebene, nun dreidimensional auf mehreren Ebenen skaten zu können – Schäfer spricht in diesem Zusammenhang von »The Gap« (ebd.) – wurden immer mehr architektonische Objekte in Reichweite gebracht, wodurch eine Multiplikation von skatebaren Möglichkeiten einherging. In der allgemeinen Verfügbarkeit von schier unzähligen Skategelegenheiten im städtischen Raum und der kreativen Nutzung dieses Spektrums, indem Skater\*innen ihre schöpferischen Fähigkeiten mittels ihres höchst unterschiedlichen Trickrepertoires der Zweckentfremdung und Umdeutung von städtischem Mobiliar anwenden konnten, begründet sich die überragende Bedeutung und Popularität von Street-Skateboarding innerhalb der Skateboardgemeinschaft, die bis heute anhält.

In seiner emergenten Phase stellte sich das Street-Skateboarding, wie das *Transition Skating*, ebenfalls als eine experimentelle, spielerisch-kreative und vor allem nonkonforme Bewegungspraxis dar, die der Ausdrucksform und Symbolik des Halfpipe-Skating diametral gegenüberstand. Statt ausschließlich in spezifischen Zweckräumen von Kopf bis Fuß eingehüllt in Schutzausrüstung förmlich zu trainieren, eröffnete sich nun die gesamte Stadt als Spielplatz für das ungebundne Street-Skating. Die Ablösung der stark versportlichten Halfpipe-Ära durch das Street-Skateboarding steht im Zusammenhang mit einer neuen Freiheit, Spontanität, Unabhängigkeit, Kreativität und Diversität für Skater\*innen, die von nun an verstärkt öffentliche Räume für ihre Bewegungskunst beanspruchten. Innerhalb kurzer Zeit stieg Street-Skateboarding zu der bis heute bedeutendsten Disziplin in Skateboarding auf (vgl. Schäfer 2020: 147) und die Teilnahme am Halfpipe-Skating kam fast zum Erliegen, ebenso wie der Bau von weiteren Halfpipes (vgl. ebd.: 153). In Skateparks trat das Transitionterrain Ende der 1980er-Jahre vermehrt in modifizierter und vielfältiger Form, häufig auch mit wesentlich kleineren Rampen und in Kombinationen (z. B. die *Funbox*), in Erscheinung (vgl. Borden 2001: 81). In dieser Zeit setzte sich auch die *Miniramp*, also die Miniaturvariante der *Halfpipe*, immer weiter durch (vgl. Borden 2019b: 139), die im Kontext des Halfpipe-Niedergangs

symptomatisch auch *Funramp* genannt wurde. Eine Rampe, bei der buchstäblich der Spaß im Vordergrund steht und die Tricks an der Kante (*Lip Tricks*) im Vergleich zur *Halfpipe* deutlich risikoärmer sowie zumeist ohne Schutzausrüstung spielerisch zu erlernen waren (vgl. ebd. 2001: 82). Erst ab 1995 durch die *Xtreme Games* – heute *X Games* – bekam das *Halfpipe-Skating* noch einmal einen Aufschwung und wurde vor allem als Wettbewerbsformat, Showvorführungen und für TV-Publikum aufbereitet. 1999 erreichte die *Halfpipe*-Ära ihren sportlichen Höhepunkt, als im Rahmen einer Live-Übertragung Tony Hawk vor laufenden Kameras und einem großen Publikum den ersten 900°<sup>18</sup> erfolgreich landete (vgl. Striler 2011: 43). Das *Halfpipe-Skating* bekam um den Jahrtausendwechsel noch einmal einen Aufschwung, der mehrere Jahre anhielt und sich vor allem auf medial inszenierte Wettbewerbsformate bezog. Ab der Jahrtausendwende etablierten sich immer mehr Wettbewerbe im Bereich *Transition*, die in Skateparks stattfanden bzw. die mit einem großen Bowl-Areal ein ähnliches Terrain wie die oben beschriebene Disziplin *Park* bereits boten, etwa der *Bowl* in Marseille (Frankreich) Ende der 1990er- und wenig später dann Anfang der 2000er-Jahre der *Stapelbäddsparken* in Malmö (Schweden). Diese beiden europäischen Skateparks waren dann auch Austragungsort von globalen Bowl-Event-Serien, der *Quiksilver Bowlriders*, erstmalig 1999 in Marseille und später dann 2006 in Malmö. Erst ab 2008 wurde mit *Super Park* die Disziplin *Park* in das Programm der *X Games* aufgenommen, die als kompakte Parcours (Publikums- und TV-optimiert) kreativ mit individuellen spektakulären Elementen immer weiter ausdifferenziert wurden und die heute vor allem durch die *Vans Park Series* repräsentiert wird. Somit nimmt *Park*, mittlerweile schon seit über zehn Jahren, den Platz von *Halfpipe* ein, jetzt auch als zukünftige olympische Disziplin und wichtigste Repräsentanz des vertikalen Transitionterrains.

Diese kurze Rekonstruktion des vertikalen Terrains fördert interessante Erkenntnisse zutage. Zunächst kann festgehalten werden, dass das emergente vertikale Skateboarding Ende der 1970er-Jahre stark von *Ilinx* und teilweise *Alea* im Modus von *Paidia* gekennzeichnet war. Aufgrund der Adaption und Nachahmung von Bewegungsmustern aus dem Wellenreiten spielt auch *Mimicry* gerade in der Anfangszeit des Poolskatings eine bedeutende Rolle (vgl. Schäfer 2020: 92). Erst durch das *Halfpipe-Skating* und die Standardisierung des Sportmöbels in den 1980er-Jahren entwickelt sich das vertikale Skating zunehmend zur ludisch-

18 Eine zweieinhalbache Rotation der Körperlängsachse in der Luft über der Kante. Der 900° galt lange Zeit im *Halfpipe-Skating* im Sinne einer logischen Trickprogression und nach dem 360°, 540°, 720°, die damals fast zum Standardrepertoire von *Halfpipe*-Profis gehörten, als die magische Benchmark spezifischer Höchstleistung. Von der Bedeutung vergleichbar mit der *Four Minute Mile* – in der Leichtathletik eine Distanz von 1.609 m in unter vier Minuten zu laufen, oder *Breaking 2* – einen Marathonrekord unter zwei Stunden zu erreichen, der just während des Schreibens dieser Arbeit am 12. Oktober 2019 auf dem Vienna City Marathon von dem Kenianer Eliud Kipchoge eingestellt wurde.

agonalen Sportart, um dann Anfang der 2000er-Jahre mit der Disziplin *Park* als kreatives, vielfältiges Terrain tendenziell wieder zu seiner damaligen Spielart (dem Poolskating) zurückzukehren. Dieser wesentliche Unterschied macht auch deutlich, dass *Halfpipe* theoretisch strukturell wesentlich besser als sportliche Wettkampfdisziplin geeignet und für den IOC eigentlich die logische Alternative gewesen wäre. Ein Unterschied zwischen *Halfpipe* und *Park* ist besonders interessant: Die von *Paidia* und *Ilinx* geprägte Gestaltung des Parkterrains ist so ausgerichtet, dass der faktische Schwierigkeitsgrad – vor allem der vertikalen Tricks – durch das Terrain selbst limitiert wird. Es kann geschlussfolgert werden, dass in der Disziplin *Park* ein bestehendes Trickrepertoire der Fahrer\*innen auf ein kreatives Terrain bezogen wird, anstatt im Fall der *Halfpipe* das potenzielle Trickrepertoire auf ein standardisiertes Terrain im Sinne des Schwierigkeitsgrades auszudifferenzieren. Demnach relativiert die Destandardisierung des Terrains die Voraussetzung für das Niveau der sportlichen Trickprogression. Offensichtlich wird hier einer agonalen Neigung durch die Gestaltung des Terrains entgegengewirkt, wodurch den *Paidia*-inhärenten Ausprägungen, wie beispielsweise Kreativität und Unberechenbarkeit, Vorschub geleistet wird. In Bezug auf die Versportlichung macht das Beispiel *Halfpipe* auch deutlich, dass ein erfolgreiches Skateboard-Wettkampf-TV-Format nicht zwangsläufig das präferierte Terrain des Gros der Szene widerspiegelt und zum Teil sogar ohne größere Teilnahme der Szene auskommt. Es kann zu zeitlich verzögerten Prozessen kommen, bei denen die Skateszene schon längst neue Praktiken hervorgebracht hat, die sich neben der kommerziellen Vereinnahmung entwickeln oder ihr vorausseilen (vgl. Mountain 2019 20:30).<sup>19</sup>

### 3.3.3 Das olympische Streetterrain

Die Disziplin *Street* ist grundsätzlich eine Nachbildung von Stadtmöbeln und anderen skatebaren Objekten im städtischen Raum, die als Street-Parcours auf einer zumeist rechteckigen, ebenen Grundfläche (ca. 800 bis 1.000 m<sup>2</sup>) arrangiert werden. Die Fläche hat in der Regel eine lineare Struktur und ist mit einem mehrstufigen Aufbau (Höhen von ca. 0,3 bis 2 m) von zumeist eckigen Objekten (*Obstacles*) bestückt. Die einzelnen Obstacles und Sektionen sind so platziert, dass sie linear flüssig hintereinander befahrbar sind. An den beiden Stirnseiten sind häufig Transition-Elemente integriert, um Schwung aufzunehmen. Die Räume zwi-

---

<sup>19</sup> Ein Beispiel für die Diskrepanz von Skateboarding als inszeniertes Wettbewerbsformat und der quantitativen Partizipation der Szene liefert das *Megaramp*-Spektakel. Als experimentelles Athletenvideoprojekt von Profi-Skater Danny Way initiiert und durch seine Sponsoren ermöglicht, wurde diese Form des *Transition Skateboarding* im Rahmen von X Games-Events inszeniert und in ein massentaugliches TV-Format transformiert.

schen den Anfahrten, Landungsräumen und den Elementen, wie *Ledges* (Blöcke), *Rails* (Geländer), *Downrails* (Treppengeländer), *Ramps* (Rampen) und von Treppenversatzteilen, sind so angelegt, dass die Akteure\*innen zwischendurch immer wieder anschieben (*pushen*) können und die Abstände so geplant sind, dass eine entsprechende Vorbereitungszeit auf Tricks gewährleistet ist. Die Dimensionen der Streetelemente sind eine Synthese von megaisierten, aber auch kleinteiligen, technisch nutzbaren Stadtmöbeln. Häufig ist ein großes, spektakuläres Stufenset mit *Handrails* (Handläufe) und *Hubba Ledges* (Blöcke) auf der Street-Fläche prominent platziert, die sogenannte *Big Section*. Die Parcours sind ebenfalls in Ortbeton gefertigt und mit farblichen Kontrasten, Begrünung als Dekoration und weiteren Details aufwendig ausgeführt. Die Street-Parcours der Wettkampfserie *Street League* werden für jede Veranstaltung individuell neu gestaltet und arrangiert. Die Positionierung auf der rechteckigen Grundfläche hat zumeist eine lineare Struktur mit deutlichen Anfahrts- und Landungsräumen zwischen den Objekten.

### Das Streetterrain-Bewegungsmuster

Das Bewegungsmuster vom Street-Skating ist allgemein gekennzeichnet durch ein Fahren auf ebener, glatter Fläche als Ausgangspunkt. Auf der horizontalen Ebene werden durch impulsives Abspringen mittels des *Ollies* (Grundtechnik für fast jede Trickausführung) die Objekte entlang des linearen Parcours hin und her befahren. Zwischen den Elementen wird auf ebener Fläche immer wieder angeschoben, um Geschwindigkeit aufzunehmen, was eine andere Kraftübertragung und Anstrengung darstellt als die Beschleunigung durch *Pumping* (dynamische Gewichtsverlagerungen) im *Transition-Park-Terrain*. Die Skater\*innen wechseln dabei auf den Ebenen des mehrstöckig angelegten Parcours.

### Rekonstruktion des Streetterrains

Das Street-Skateboarding trat zwar schon Mitte der 1980er-Jahre in Erscheinung, hatte jedoch erst Anfang der 1990er-Jahre seinen großen Durchbruch (vgl. Schäfer 2020: 147). Im Vergleich zum Transition-Skating stellte das Street-Skating eine distinktive Form der Praktik dar, die keine speziellen Zweckräume benötigte, sondern Skateboarding weltweit – wie bereits erwähnt – überall und für alle Teilnehmer jederzeit zugänglich machte (vgl. Borden 2001: 182). Entsprechend spielte sich die Praktik zunächst fast ausschließlich in gefundenen Terrains ab. Das emergente Street-Skateboarding war stark experimentell, kreativ und spielerisch gekennzeichnet. Zu Beginn der 1990er-Jahre war es kaum umsetzbar, diese Form des Street-Skating als Wettbewerb zu konzeptualisieren und einem größeren Publikum zu präsentieren (vgl. Schäfer 2020: 179). Nicht nur die kleinteiligen, sehr technischen und experimentellen Bewegungsmuster der Praktik ließen kaum ein Wettbewerbsformat zu, sondern auch die Grundhaltung der Akteure\*innen,

die sich nach der Zeit der Kommerzialisierung als »eine Art Gegenbewegung zum Skateboardestablishment der 80er-Jahre« (Reinhardt 2016: 20) verstanden, war wenig kooperativ. Die Szene versuchte sich von allem abzugrenzen, was reguliert und auch nur ansatzweise in Richtung von Versportlichung ausgelegt war (vgl. Beal 2013: 27; Borden 2019b: 18 ff.; Schäfer 2020: 224 ff.). Zu dieser Zeit herrschte eine kleinteilige, sehr technische Fahrweise des Street-Skatings, die von einer besonders hohen Fehlerquote an gestandenen Tricks gekennzeichnet war. Es bestand ein eigentümlicher szeneinterner, impliziter Imperativ, der vorgab, welche neuen Tricks gemacht werden müssen und die sich heute retrospektiv in der Szene älterer Generationen als die »Pressure-Flip«-Zeit<sup>20</sup> oder auch als »Big pants small wheel«-Ära (Hälbich 2008: 64) bezeichnen lässt. Diese Beschränkung auf eine spezielle Art des Street-Skating und die ausgrenzende Haltung der neuen Generation, der »new school« Street-Skater\*innen (Borden 2019b: 18 ff.), führte zu einer deutlich abnehmenden Teilnehmerzahl in der ersten Hälfte der 1990er-Jahre.<sup>21</sup>

Erst Mitte der 1990er-Jahre wandelte sich die Praktik abermals: 1995 wurde im Rahmen der *X Games* die Disziplin *Street* als megaisiertes Street-Skating (vgl. Schäfer 2020: 75) als Publikumsevent präsentiert. Auf einer kompakten Fläche wurden diverse Elemente zu einem Parcours zusammengestellt, die die spektakuläre Seite des Street-Skatings repräsentieren sollen. Mit den Veränderungen der Praktik und dem Erfolg der *X Games* wurde eine weitere Boomphase im Skateboarding eingeleitet (vgl. Hälbich 2008: 66). Die sperrige Praktik öffnete sich allmählich und die Zeit des kleinteiligen Mikro-Street-Skateboardings wurde zunehmend von den vergrößerten Bewegungsmustern und einem insgesamt durchgängigeren Bewegungsfluss ergänzt. In den ausgehenden 1990er-Jahren tendierte das Street-Skating weiter in eine megaierte Richtung (vgl. Schäfer 2020: 75 ff.). Das Ausloten der Grenzen, wie hoch und wie weit ein Stufenset, eine Böschung, ein Treppengeländer usw. noch skatebar waren, vollzog und vollzieht sich, nach wie vor, auf gefundenem Terrain. Um 1998 änderte sich in Kalifornien die Gesetzgebung für Skateboarding, wodurch die Versicherungsproblematik beigelegt und der Betrieb diesmal auch von öffentlichen Skateanlagen wieder aufgenommen werden konnte (vgl. Beal 2013: 33; Borden 2019b: 62). Im Vergleich zur zweiten Skateparkgeneration Ende der 1970er-Jahre, die fast ausschließlich als kommerzielle Angebote betrieben wurden, kommt dem Skateparkboom der ausgehenden 1990er-Jahre mit der Schaffung und dem Betrieb von nun an mehrheitlich öffentlichen Skateanlagen (insbe-

<sup>20</sup> Eine bestimmte Trick-Family, deren Technik es ermöglichte, durch Druck auf bestimmte Stellen des Skateboards besonders schnelle und andersartige *Flips* (Drehungen) des Boards auszulösen.

<sup>21</sup> In dieser Skateboard-Epoche erlebte ich als Zeitzeuge, dass ungefähr die Hälfte der Skateboarder, mit denen ich regelmäßig geskatet bin, die Praxis bis Mitte der 1990er-Jahre eingesellt hatte.

sondere Outdoor-Anlagen) gewissermaßen eine Verstaatlichung des Skateparkangebots gleich, die die Nutzung von Skateanlagen ohne soziale Barrieren aufgrund von Eintrittspreisen bereitstellten. Auf die stark gestiegene Teilnahme am Street-Skateboarding und auch als Reaktion auf die Vereinnahmung von städtischen Plätzen (vgl. Whitley 2009: 10) entstanden auch in Deutschland immer mehr öffentliche Skateanlagen. In den 1990er-Jahren war das Streetterrain in diesen Zweckräumen häufig ein Arrangement aus modularen Street- und Transition-Elementen aus unterschiedlichen Materialien zumeist auf ebener Asphaltfläche (vgl. Kap. 5.1). Erst ab den 2010er-Jahren entstanden in Deutschland vermehrt öffentliche Ortbetonskateparks, die zunehmend in enger Zusammenarbeit mit der lokalen Skateszene geplant, individuell gestaltet und wesentlich hochwertiger gebaut wurden (ausführlicher dazu ebd.). Eine neue Street-Skatepark-Ära markierte 2005 die Eröffnung des ersten *Streetplazas* in Kettering (USA) (vgl. Borden 2019b: 152 ff.). Diese Anlage ist an den US-amerikanischen Plazabau-Stil angelehnt, der vorwiegend hochwertige Materialien verwendet und mit seinen glatten Böden, Sitzbänken und anderen skatebaren Objekten besondere Affordanzen für Street-Skater\*innen darstellt. Diese Premiumvariante des Skateparks, die Initiator Rob Dyrdek als echte Alternative zum Street-Skateboarding auf öffentlichen Plätzen sieht, ist das Vorbild für die Street-League-Wettkampf-Parcours und sehr wahrscheinlich auch in modifizierter Form für das olympische Streetterrain (vgl. Atencio/Beal 2016: 110; Schäfer 2020: 116).

Zusammenfassend stellt das Plaza- bzw. das Street-League-Terrain in seiner Struktur und dem Arrangement der Elemente einen Parcours mit starker Konzentration auf eine Einzeltrickorientierung dar. Ungeachtet dessen, dass die Parcours für jede Veranstaltung immer wieder neu arrangiert und hochwertig dekoriert werden, weisen im Street-Skating die Abmessungen und Geometrie der einzelnen wiederkehrenden Grundelemente, wie z. B. *Curb*, *Ledge*, *Rail*, *Bank*, *Handrail*, einen erhöhten Grad der Standardisierung auf. Jedes Element wird so platziert, dass es direkt und ungestört angefahren werden kann, was eine Einzeltrickfokussierung begünstigt. Durch diese Kombination von standardisierten Elementen und großzügiger Raumumgebung kann dem Streetterrain eine eindeutig ludisch-agonale Tendenz zugeschrieben werden. Weiter spielt *Ilinx* nicht nur für Skateboarding allgemein eine Rolle, da schon das Gleiten auf glattem Boden zu einem Rauscherlebnis führen kann. Es scheint auch im Street-Skateboarding gerade beim Hinabspringen von Versätzen und dem Rutschen (*Grind*, *Slide*) auf Hindernissen von besonderer Bedeutung zu sein. Der *Ilinx*-Aspekt spielt zwar grundsätzlich im Street-Skating eine Rolle, tritt jedoch im Vergleich zum Parkterrain in einer deutlich weniger starken Ausprägung in Erscheinung. Auf den ersten Blick weist das Streetterrain zum HalfpipeTerrain keine besondere Ähnlichkeit auf. Bei näherer Betrachtung jedoch werden entscheidende Parallelen sichtbar. Die Kombination aus Einzeltrickorientierung und Standardisierung stellt eine strukturell frappie-

rende Ähnlichkeit zur *Halfpipe* da. Genauso wie die ehemalige Königsdisziplin des Skateboarding weist das Streetterrain auch eine stark ludisch-agonale Tendenz auf. Das Streetterrain treibt maßgeblich die sportliche Progression voran, legt den Fokus auf den Schwierigkeitsgrad der Tricks, macht die Praktik verstärkt messbar, objektivierbar und vergleichbar, wodurch sie in den Sog der Logik der Versportlichung gerät. Das wirft die Frage auf, wie lange die sportliche Ausdifferenzierung im Bereich *Street* weiter fortgeführt wird, da in Analogie zum Entwicklungsmuster des *Halfpipe*-Skatings die logische Folge wäre, dass nach der Hochphase der Versportlichung ein Abwenden der Szene und der dadurch bedingte Niedergang der Disziplin in dieser Form zu erwarten ist.<sup>22</sup> Traditionell führt dieses Entwicklungsmuster dazu, eine Weiterentwicklung der Praktik hervorzubringen.

## Die Street-Gegenbewegung

Bezogen auf den Vorläufer des olympischen Streetterrains, der Wettbewerbsserie *Street League*, zeichnet sich in großen Teilen der Skateszene eine zunehmend kritische Haltung ab. Dieses Phänomen soll hier als ›Gegenbewegung‹<sup>23</sup> bezeichnet und kurz skizziert werden, da diese in ihrer oppositionellen Haltung weitere konstitutive Merkmale von Skateboarding offenbart. Wie bereits angedeutet, kann die Präferenz in Sachen Terrain innerhalb der Skateszene dem Wettbewerbterrain vorausseilen oder sich quer zu ihr entwickeln. Anzeichen dafür, dass dies bereits geschieht, sind innerhalb der Skateszene und außerhalb des Wettbewerbskontextes eine zu beobachtende Bewegung gegen die Versportlichung, die sich ungefähr seit 2012 verstärkt vollzieht. Dabei scheint es kein Zufall zu sein, dass sich 2010 das Wettbewerbsformat *Street League* weltweit etabliert hat, das mehr noch als die *X Games* als wesentlicher Treiber der Versportlichung von Street-Skateboarding zu deuten ist (vgl. Schweer 2014: 123; Cantin-Brault 2015: 63; Schäfer 2020: 116). Auch Cantin-Brault sieht in professionellen Skateparks und in großen Wettbewerben, wie *Street League*, die beiden Hauptfaktoren, die zur Vereinheitlichung von Skateboarding

<sup>22</sup> Bei dieser Überlegung müssen im Vergleich zum *Halfpipe*-Skating mindestens noch vier Aspekte berücksichtigt werden. Erstens: Aufgrund der Replikation von echten Stadtmöbeln kommen bei *Street* vermehrt Anteile von *Mimicry* als zusätzliche Spielkomponente hinzu. Zweitens erfolgten die Standardisierung und Normung der Elemente wesentlich subtiler und die Parcours erscheinen nicht zuletzt wegen ihrer Street-Dekoration vielfältiger. Drittens wird Street-Skating ohne Schutzausrüstung ausgeführt, was dem Aspekt des Risikos zuträglich ist. Viertens entspricht die skizzierte Bewegungsstruktur auf dem Parcours dem authentischen Street-Skating, insbesondere von Plaza.

<sup>23</sup> Hier handelt es sich um genau jene wahrnehmbare Bewegung in Skateboarding, die Sebastian Schweer als heterodoxes Skaten bzw. heterodoxer Skatestil bezeichnet (2018: 104 ff.). Diese Art des Street-Skating wird auch als »East Coast/European Style« bezeichnet, als »counterpart of the California style of stunt based skating of big rails, gaps and stairs« (Push Product 2019: 2:49 ff.).

führen. Seinen Ausführungen nach machen die Objektivierung, Quantifizierung und Vergleichbarkeit Skateboarding zu einer austauschbaren Ware, die dadurch ihre »wahre Identität« verliert (vgl. 54–66).

Die Gegenbewegung versucht sich in ihrem Ausdruck der logischen Progression im Sinne der Sportifizierung zu entziehen. Diese veränderte Sinngebung von Street-Skateboarding drückt sich in allen Facetten, in denen sich die Praktik vollzieht, bis ins kleinste Detail aus: Mit entsprechenden Protagonisten\*innen, Marken, Outfits, Räumen, Tricks, Skateboards, Videos etc. (vgl. Schweer 2018: 104 ff.). Diese Merkmale sind zum Teil nur mit einem Insiderblick identifizierbar. Bezogen auf das Terrain findet dieses Phänomen u. a. als verräumlichte Form der Gegenbewegung seine Entsprechung in der heute wieder verstärkt aufkommenden DIY-Praktik (vgl. Peters 2016: 293). Als urbane Intervention wird auch in den städtischen Raum eingegriffen, indem bestehende Street-Spots in Betonbauweise modifiziert oder potenzielle Skate-Spots (kleine Skategelegenheiten im urbanen Raum) auf besonders kreative Weise überhaupt erst skatebar gemacht werden. Die häufig in einem kleinen Kreis von Skater\*innen gemeinschaftlich mühsam gefertigten Bauten sind einer ungeklärten Lebenszeit ausgesetzt, da sie häufig die Grenze des Legalen überschreiten und jederzeit entfernt werden können. Dieses experimentelle Spiel mit der Vergänglichkeit, der Unvorhersehbarkeit und der Aspekt des Illegalen machen u. a. den Reiz für die Akteure\*innen von DIY-Projekten aus (vgl. Peters 2016: 162). Im Sinne der Kategorie *Alea* bezieht sich hier der Aspekt des Zufalls und Glücks nicht nur auf das Befahren des Terrains, sondern auf das Terrain selbst. Hier wird die Kategorie *Alea* deutlich. Wenn die Verweildauer von illegalen DIY-Bauwerken im öffentlichen Raum jederzeit der Entsorgung der Ordnungshüter ausgesetzt ist, wird auch das Glück zu einem wichtigen Faktor (ebd.; Schwier/Kilberth 2018a: 51). Dabei ist das DIY-Phänomen ein Rückgriff auf eine alte Praktik von Skateboarding. Die Praxis kann auch als Heterotopie<sup>24</sup> oder als »Wunsch der Core-Szene nach exklusiver Vergemeinschaftlichung, nach einer Rückbesinnung auf die traditionellen Werte der Skateboard-Kultur« (Peters 2016: 155) gesehen werden (vgl. Schweer 2014: 51–64). Überspitzt formuliert sind die selbstgestalteten, unperfekten DIY-Kunstwerke der Gegenentwurf zur fabrizierten, artifiziellen Kulisse der Street-League-Wettkampf-Parcours. DIY steht hier unmissverständlich für Aspekte der Gemeinschaft, der Kreativität, des Nonkonformismus, der Unvorhersehbarkeit und der Selbstbestimmung.

Nicht nur das Terrain, sondern die gesamte Konstellation der Gegenbewegung ist durchzogen von spielerisch-kreativen Ausdrucksformen, einer Rekultivierung alter Praktiken und einer starken Betonung von Ästhetik und Kreativität

24 Schweer (2014: 51–64) bezieht den von Foucault geprägten Begriff der *Heterotopie* auf DIY-Spots. Es sind für ihn Räume, die, vereinfacht ausgedrückt, nach eigenen Regeln funktionieren.

im Modus von *Paidia*. Das bedeutet allerdings nicht, dass es sich nur um ein Retro-Skateboarding handelt, indem z. B. einfach Old-School-Tricks ausgeführt werden. Häufig werden alte und moderne Praktiken im Sinne eines Samplings amalgamiert und bringen so wiederum neuartige Erscheinungsformen hervor.<sup>25</sup> Fernab von der Wettbewerbsinszenierung werden diese Praktiken aufwendig in Form von Foto und Video dokumentiert. Mit multimedialen Stilmitteln wird der andersartige Ausdruck entscheidend inszeniert und in der Szene weltweit intermedial verbreitet. Die einschlägigen Special-Interest-Medien sind die wichtigsten Informationsquellen der Szene, über die sich Neuigkeiten maßgeblich verbreiten (vgl. Bock 2017: 37 ff. und 181). Als ein zeitgenössischer Hauptprotagonist wird der schwedische Profi-Skater, Künstler und Unternehmer Pontus Alv angesehen, der bereits in einem 2014 erschienenen Interview die hier beschriebene Gegenbewegung als Underground postuliert hat und etwas zynisch den großen Marken dafür dankt, dass sie ein klares Feindbild schaffen, gegen das sich Gleichgesinnte versammeln können:

»Thank you Monster – Energy Drink –, thank you Street League, and thank you all for that. It only makes the underground grow stronger. A lot of people are converting the other way, it's a present for all of us« (Michna 2014).

Pontus Alvs stark künstlerisch-ästhetisch inszeniertes Skatevideo *The Strongest of the Strange* aus dem Jahr 2005 präsentiert seine Vision von Skateboarding. Vor allem die in Szene gesetzten DIY-Projekte können als Kritik an der Vereinheitlichung von Skateboarding mit einem Appell an die Selbstbestimmtheit interpretiert werden. Es ist davon auszugehen, dass dieses wegweisende Video starken Einfluss von Malmö aus, durch die intermediale Verbreitung, auf die Skateszene weltweit hat (vgl. Peters 2016: 156; Reinhardt 2014: 35; Schäfer 2020: 159; Borden 2019b: 162; Schwinghammer 2019a: 71). Betrachtet man Skateboarding mit etwas Abstand, kann festgestellt werden, dass die Skater\*innen per se sich als etwas Besonderes vom Allgemeinen abheben, weil sie eben diese besondere Bewegungspraktik gewählt haben und eben nicht eine traditionelle Sportart, die hier für das Allgemeine steht (vgl. Colberg 2010: 24; Atencio et al. 2018: 217).

Wenn wir annehmen, dass dieses Bedürfnis grundsätzlich in Skateboarding in der Struktur der Akteure\*innen angelegt ist, so scheint es naheliegend, dass sich dieses Prinzip innerhalb der Skateszene weiter fortsetzt und ausdifferenziert. Etwas pathetisch ausgedrückt: Die Gegenbewegung rollt mit einem idealistisch

---

25 Paradoxerweise gehen bei dem Versuch, sich durch bestimmte Praktiken der Kommerzialisierung zu entziehen, häufig neue Trends hervor, die etwas zeitversetzt von selbiger sofort wieder erfasst bzw. zum Teil überhaupt erst ermöglicht werden, was das Beispiel *Red Bull DIY* verdeutlicht (vgl. Peters 2016: 165).

formatierten Impetus gegen den Missstand der Versportlichung und Vereinheitlichung von Skateboarding an. Sie lenkt den Fokus weg vom objektivierten sportlichen Können im Sinne der Schwierigkeit der Tricks und findet ihre Entsprechung in dem ästhetischen Ausdruck von selbstgebauten Artefakten (DIY), der aufgewerteten älteren Trickpraktiken (*Old School Tricks*), deren Ausführung (*Style*) in einem zugehörigen expressiven modischen Stil, der die Skateboarder\*innen wieder als einen Besonderen von außen distinkтив erkennen lässt. Eine Bewegung der Skateszene, die, mit Reckwitz (2017) gesprochen, scheinbar nach dem Singulären, dem Authentischen, dem Einzigartigen trachtet. Indem sie sich rückbesinnt und in die Vergangenheit greift, um das hervorzuholen und zu valorisieren, was Skateboard-kulturspezifisch genau dieser Charakteristik entspricht. Anschließend an Reckwitz (2017) können wir hier eine Bewegung beobachten, die sich, weg von der Rationalisierung (der Versportlichung) hin zu einer Kulturalisierung des authentischen Skateboarding, in seine Theorie der Moderne nahezu perfekt einfügen lässt.<sup>26</sup>

### **Zusammenfassung: Historische Rekonstruktion der olympischen Terrains**

Als Zusammenfassung der Rekonstruktion der olympischen Terrains in Bezug auf die Versportlichung kann in beiden Hauptkategorien (*Transition* und *Street*) ein Entwicklungsmuster und eine bestimmte dispositive Konstellation von Elementen identifiziert werden, die die Dynamik der sportlichen Ausdifferenzierung maßgeblich bewirkt. Es wird deutlich, dass die Perpetuierung der Sportifizierung auch auf dem grundsätzlichen Entwicklungsmuster des gefundenen Skateboardterrains im urbanen Raum (leere Swimmingpools in Hinterhöfen, skatebare Stadtmöbel etc.) basiert, um diese in kompakten Parcours unter Laborbedingungen zu konstituieren, zu standardisieren und zeitlich permanent verfügbar zu machen (in Skateparks) sowie als Wettbewerbsformate zu präsentieren (vgl. Schäfer 2020: 154). Dieses Entwicklungsmuster lässt sich soziologisch in Caillois Kapitel zur »Soziale[n] Bestimmung der Spiele« wiedererkennen. Wie er ausführt, haben Geschicklichkeitsspiele die Tendenz, zu Geschicklichkeitswettbewerben zu werden (1982: 62 ff.). In Analogie zu Skateboarding wird ein sehr ähnliches Entwicklungsmuster durch die Rekonstruktion der Skateboardterrains sichtbar. Etwas, das nichtzweckrational selbstbestimmt in gefundenen Räumen spielerisch beginnt, entwickelt sich über konstruierte Zweckräume (Skateparks), wird fremdbestimmt kanalisiert und zu großen Wettkämpfen als TV-Formate konzeptualisiert. Die Kommerzialisierung

---

26 Einschränkend muss angemerkt werden, dass der Beweis für die skizzierte Gegenbewegung als solche und der Umfang als Relationsgröße zur Dimension der Versportlichung und der geografischen Gewichtung der Skateszene nicht ohne Weiteres wissenschaftlich dingfest gemacht werden kann. Dazu bedarf es eines anderen methodologischen Ansatzes und einer umfangreichen Primärdatenerhebung.

von Skateboarding mittels der Versportlichung führt tendenziell zu Vergleichbarkeit, Einformigkeit, Herausbildung von Eliten, Fremdbestimmung und nicht zuletzt zur Bedrohung der Deutungshoheit der Skateboardszene. Mikroräumlich resultiert die Versportlichung maßgeblich aus der Anordnung der Elemente, die eine Einzeltrickorientierung ermöglichen. Im Anschluss an Schäfer (vgl. 2020: 312) sei erwähnt, dass nicht nur die Standardisierung des Terrains – zum Beispiel in Skateparks – zur ludisch-agonalen Neigung der Praktik führt, sondern vor allem das Arrangement der Hindernisse *Street* bzw. der runden Elemente *Park*, die so angeordnet sind, dass die Sektionen in Einzeltrickorientierung befahren werden können. Es gibt kaum eine Konstellation, die die Versportlichung derart vorantreibt wie die Standardisierung von Elementen und die unverstellte, lineare Anfahrt auf diese Mikroräume zum ständigen Wiederholen und Üben von Tricks.

Die hier skizzierte Gegenbewegung und die von Schweer als »heterodoxes Skateboarding« (2018) beschriebene Entwicklung könnte eine viel tiefgreifendere Entwicklung des Street-Skateboarding andeuten, die erst durch die historische Rekonstruktion des Park- und Streetterrains strukturell und in ihren möglichen Ausmaßen begreifbar wird.

Im Zuge der aktuellen Sportifizierung durch eine neue Dimension der Eventisierung mit der SLS und Olympia gerät nun auch die agonale Ausprägung des Street-Skateboarding in gefundenen Räumen mehr denn je in den Diskussionszusammenhang der Versportlichung. Denn auch Skate-Spots im urbanen Raum können durch die Intermedialität durchaus ludisch-agonal formatiert sein und in diesem Sinne eine versportlichte Ausrichtung haben (vgl. Schäfer 2020: 192). Dies zeigt sich intermedial in der Nutzung von sehr ähnlichen Street-Spots (ähnlich dimensionierte Sitzblöcke, Bänke, Anzahl der Treppen von Stufensets, Handrails etc.) oder direkt und unmittelbar durch das Aufsuchen derselben Skatemöglichkeiten, um die zuvor medialisierten Tricks mit *Never Been Done Tricks* (NBD) zu ergänzen bzw. zu übertreffen (vgl. Kap. 8.1.5).

In Analogie zur nachgezeichneten Abkehr im Park- bzw. Transition-Skating vom linearen standardisierten Terrain der *Halfpipe* hin zu verspielten kreativen Elementen und Konstellationen eines Parkterrains bezieht sich die Neuausrichtung des Street-Skateboarding in ihrer Struktur analog nicht mehr primär auf die Steigerung des Trickniveaus des üblich genutzten Stadtmobilars, sondern auf das spielerische Improvisationsgeschick, möglichst diversitäre Objekte performativ bespielen zu können. Um in einer neuen Dimension jeglichen Mikroräum für das Street-Skating zu aktivieren, werden der Stadt Kreativpotenziale entlockt, was die Idee der kreativen Zweckentfremdung (vgl. Kap. 4.1.1) auf ein bis dato nie praktiziertes Ausmaß hebt. Die Neuausrichtung der Nutzung des städtischen Raums setzt mit dem Aufsuchen weniger perfekter und dadurch mitunter besonders herausfordernder Spots quasi eine selbstgewählte Grenze der Progression im Sinne der logischen Tricksteigerung. Innerhalb dieser neuen Entwicklung könnte auch

das megaisierte Street-Skateboarding insofern eine bedeutende Rolle spielen, als dass es das Kreativitätsspektrum durch vergrößerte Bewegungen physisch erweitert.

Mit der Andersartigkeit vernakulärer Architektur und die kreative Nutzung der üblichen Spots das Street-Skateboarding geht ebenso eine neue Dimension von Subjektivität und Unvergleichbarkeit einher. Die neue Maxime heißt nicht mehr, die besten Tricks in der Stadt zu machen, sondern sie lautet: die Stadt möglichst kreativ zu nutzen. Durch die Verlagerung an quasi standardisierten Elementen möglichst schwierige Tricks zu machen, hinzu an schwieriger zu befahrenden Objekten (zumindest) einen Standardtrick zu machen, wird die Praktik inkomparabel und entzieht sich dadurch mehr denn je direkter Konkurrenz- und Wettbewerbsverhältnisse. Aspekte wie Kreativität, Experimentalismus und Diversität werden valorisiert und innerhalb der Skateszene der Stellenwert der logischen Trickprogression zum gegenwärtigen Zeitpunkt als vergleichsweise weniger affizierend herabgestuft.

Es bleibt abzuwarten, inwiefern die bereits populäre Neuausrichtung des Street-Skateboarding (vgl. Schwer 2018: 118) weiter um sich greift. Denn mit der Verlagerung kultureller Wertzuschreibung und der Valorisierung des Neuen kann tendenziell, dem Paternostereffekt ähnlich, eine Entwertung und Herabstufung des Alten einhergehen.<sup>27</sup>

Nur am Rande sei angemerkt, dass die Skateboardszene auf diese Weise in einem bedeutungsmächtigen Ausmaß »von unten« die Praktiken der Wettbewerb-Street-Skater\*innen inklusive der eigenen Olympioniken kulturell entwerten könnte. Ob, und wenn ja, in welchem Maße dies wirklich eintritt, ist jedoch höchst spekulativ und soll hier nicht zum Gegenstand der Diskussion gemacht werden.

### 3.4 Der Habitus von Skateboarding

Bei den wesentlichen Umbrüchen und Neuausrichtungen der Praktik scheint etwas am Werke zu sein, das sich, wie beschrieben, nicht rational, ökonomisch erklären lässt, sondern vielmehr einer anderen soziokulturellen Logik der Szene folgt. Meine These ist, dass die Gründe für die wellenartige Popularitätsentwicklung in einer tiefen Struktur von Skateboarding angelegt sind. Etwas, wovon Skateboarding durchdrungen ist und sich die Praktik immer wieder neu rekonfiguriert. Die-

---

<sup>27</sup> Dies veranschaulichte in besonders heftiger Ausprägung die hier nachgezeichnete Umstellung von der *Halfpipe* auf das Street-Skating Anfang der 1990er-Jahre. Damals machte Skateboarding durch die Verbreitung der Ollie-Technik einen Kompetenzsprung, der die Voraussetzung für ein erweitertes Nutzen der Stadt war (vgl. Schäfer 2020: 310), sodass aktuell eine derartig drastische Umstellung nicht zu erwarten ist.

ses Phänomen möchte ich als »Habitus« von Skateboarding bezeichnen und versuchen, es näher zu erklären. Genauso wie das Habituskonzept als Struktur das soziale Verhalten erklären kann, soll dieser Grundgedanke auf die Wandlungsprozesse in Skateboarding bezogen werden. Dabei soll das Habituskonzept von Bourdieu (1987) nicht auf Subjektebene, sondern als strukturelle Analogie angewendet werden. Zunächst muss der Begriff »Habitus« kurz erklärt werden. Der aus der Philosophie stammende Begriff wurde von Pierre Bourdieu und Norbert Elias weiterentwickelt und in den 1960er-Jahren als Fachbegriff in die Soziologie eingeführt. Er dient zur Erklärung des Sozialverhaltens von Menschen und wird heute auch verstärkt interdisziplinär verwendet. Der Habitus ist im sozialen Kontext alles, was einen Menschen ausmacht und wodurch er selbst geprägt wird. Er strukturiert das Handeln, ermöglicht und verhindert bestimmte Verhaltensweisen. »Der Habitus ist eine Struktur, die durch die Geschichte einer Person strukturiert wird« (Hasselbusch 2014: 44). Er wirkt von innen auf das Handeln und das Handeln wirkt wiederum von außen nach innen. Der Habitus entsteht durch Erfahrungen, die ein Mensch macht, und modifiziert sich im Verlauf des Lebens, wobei die Kindheit und Jugend besonders prägend sind (vgl. Bourdieu 1993: 113 und 120; Hradil 2001: 90). Wenn wir das Habituskonzept von Bourdieu auf Skateboarding beziehen, ersetzen wir in diesem Gedankenmodell den Menschen durch die Stilkultur Skateboarding. So wie der Mensch als soziales Wesen in der Kindheit und Jugend geprägt wird und durch seine Herkunft den Habitus (mit-)konstituiert, ist Skateboarding als Praktik auch stark von seiner Frühphase geprägt und wird ständig mit dieser Phase in Verbindung gebracht und mit ihr konfrontiert. Was die subkulturelle Gestalt von Skateboarding sein kann, ist gewissermaßen bereits vorstrukturiert, denn

»der Habitus [ist] wie ein lebendes System: flexibel und hoch anpassungsfähig, zugleich jedoch die Identität des Subjekts bewahrend« (Krais/Gebauer 2017).

Diese Beschreibung lässt sich sehr zutreffend auf Skateboarding anwenden, indem sich die Praktik immer wieder in dynamischen Veränderungsprozessen, etwa der Versportlichung, befindet und sich unterschiedlich darstellt, zugleich aber auch immer versucht ist, die eigene subkulturelle, nonkonformistische Identität zu wahren.

»Der Habitus bewirkt, dass die Gesamtheit der Praxisformen eines Akteurs [...] als Produkt der Anwendung identischer [...] Schemata zugleich systematischen Charakter tragen und systematisch unterschieden sind von den konstitutiven Praxisformen eines anderen Lebensstils« (Bourdieu 1987: 278).

Auf Skateboarding bezogen könnte das folgendermaßen aufgefasst werden: Der Habitus von Skateboarding bewirkt, dass die Gesamtheit der Ausprägungen dieser Bewegungsform (*Street, Park etc.*) das Resultat der Umsetzung identischer Entwicklungsmuster ist, die gleichzeitig einen systematischen Charakter haben und

die sich wiederum systematisch von anderen Bewegungspraktiken unterscheiden. Genau dieses Muster zeigt der dynamische Prozess; nämlich, dass in subkultureller Rahmung Praktiken hervorgebracht werden, die zum Teil immer wieder von der Kommerzialisierung vereinnahmt werden, sich aber wieder von ihr losreißen, um ein neues Spielfeld zu eröffnen, welches dann fortwährend denselben stereotypen Zyklus aufweist, wodurch sich Skateboarding grundlegend von anderen Sportpraktiken unterscheidet. Die gleiche Systematik kann durch das folgende Zitat veranschaulicht werden:

»Der Habitus ist nicht nur strukturierende, die Praxis wie deren Wahrnehmung organisierende Struktur, sondern auch strukturierte Struktur« (Bourdieu 1987: 279).

Auf Skateboarding übertragen bedeutet dies, dass der Habitus nicht nur die Struktur von Skateboarding bestimmt, sondern auch durch die geschichtliche Entwicklung geprägt wird. Wenn wir die subkulturelle Herkunft als in die Struktur eingelassen auffassen und die Sportifizierung sowie Fremdvereinnahmung als Anpassungsleistung des Habitus von Skateboarding verstehen, dann wird bei Betrachtung der geschichtlichen Entwicklung deutlich, dass sich – sobald Skateboarding zu sportlich wird – die Skateszene systematisch ab einem bestimmten Punkt wieder subkulturell formatiert rekonfiguriert, um sich anderen Aspekten zuzuwenden, die sich in ihrer Symbolik der Versportlichung entziehen. Anders formuliert:

»Die Schemata des Habitus stellen sich als ein soziokulturelles Erzeugungsprinzip dar, welches in innovativer und flexibler Weise immer wieder neue und andere Praktiken hervorbringt und sich dabei zugleich selber reproduziert« (Reckwitz 2008: 41).

Dieses innere Korrektiv der Skateboardgemeinschaft, das die Handlungsweise der Szene wesentlich beeinflusst und fortwährend zur Reproduktion subkultureller Praktiken führt, kann als Habitus gedeutet werden. Die nonkonformistisch-subkulturelle Prägung kann wohl kaum überschätzt werden, da sie sich in den Frühphasen beider Hauptkategorien der Praktik – sowohl dem Transition-Skating als auch dem Street-Skating – vollzog. Somit bestätigt die historische Rekonstruktion des Skateboardterrains die These von Borden, dass Skateboarding trotz der multiplen Erscheinungsformen der Praktik bis heute eine nonkonforme Identität hat: »still retains its vibrant, counter-culture heart« (2019b).

### **Das habituelle Verhältnis von gefundenem zu Zweckterrain**

Die Terrainrekonstruktion zeigt, dass das Wettbewerbsterrain zwar überwiegend aus der Skateszene hervorgeht, es jedoch nicht zwangsläufig mit der authentischen (quantitativen) Teilhabe der Szene korrelieren muss. Dieser Symptomatik folgend wäre es denkbar, dass die fortschreitende Versportlichung durch Olympia in einer verstärkten Trennung von Skateboarding in eine Welt der ökonomisierten Wettbe-

werbsinszenierung und in eine Welt der Kulturalisierung mündet und diese weiter ausdifferenziert. Diesem Szenario nach, die Skateszene in zwei Lager einzuteilen, also in die Wettbewerb-Skater\*innen und die Akteure\*innen der Gegenbewegung, wäre jedoch eine oberflächliche Betrachtung und eine allzu leichtfertige Interpretation. Vor dem Hintergrund des dargelegten Habitus von Skateboarding ist ein weiteres Indiz für die Tragfähigkeit dieser theoretischen Überlegungen die Tatsache, dass sich fast alle elitären *Street League-Skater\*innen* zusätzlich zu ihren Wettbewerbseinsätzen selbstbestimmt auf Missionen begeben, um ›authentische‹ Streetvideos<sup>28</sup> im urbanen Raum als »Selbstmanifest« (Schäfer 2015: 149) zu produzieren. Die Präsentationen auf gefundenen Terrains und die damit einhergehende symbolische Bedeutung (subkulturell, nonkonform und kreativ) stellt die soziokulturelle Verbindung zur Basis der Szene dar. Nach Schwier (2016) kann die Selbstmedialisierung u. a. als Nachweis der Zugehörigkeit und »zur Erweiterung des subkulturellen Kapitals« (115) gedeutet werden.<sup>29</sup> Diese Kapitalsorte lässt sich maßgeblich bei der Dokumentation von Tricks in echten Räumen generieren (vgl. Dupont 2014: 565). Der Stellenwert der Videodokumentation und Verbreitung von Skateboardpraktiken in authentischen Settings (*Street*: Gefundene Räume und besondere DIY; *Transition*: Gefundene Räume und aussagekräftige Skateparkterrains) ist grundsätzlich das bedeutendste (Er-)Zeugnis zur Aneignung von Anerkennung und Reputation innerhalb der Skateszene:

»While skaters who do well in skate contests will likely be well compensated, their contest winnings must be supplemented by video parts in order to ensure their reputation. Skateboarding contests are about performing the tricks you know you can land; for a video part skaters push themselves to do the most creative, most challenging tricks they can imagine« (Snyder 2017: 171).

Das via Videodokumentationen akkumulierte symbolische subkulturelle Kapital – und nicht die Wettbewerbsbilanz – bestimmt den Status in der Szene und manifestiert entscheidend auch den Marktwert der individuellen Profi-Skater\*innen für

28 Die Nutzung von gefundenen Räumen führt nach wie vor nicht selten zu Auseinandersetzungen mit dem Gesetz aufgrund von Lärmbelästigung, Hausfriedensbruch, Sachbeschädigung und allgemeiner Verkehrsgefährdung (vgl. Mikmak 2014: 55). Mit diesen Raumnutzungskonflikten geht eine mehr oder weniger starke Kriminalisierung von Skateboarding einher, die sich zumindest als nonkonformes Verhalten zeigt, zum Teil sogar als rebellisch und aggressiv von der Szene gelebt und von außen wahrgenommen wird.

29 Anschließend an die Feldtheorie von Bourdieu (vgl. Fuchs-Heinritz/König 2014) hat Thornton (1995) gezeigt, dass auch subkulturelle Musikszene keine herrschaftsfreien Räume sind, sondern Hierarchien aufweisen, die informell durch *subcultural capital* strukturiert werden. Diese Adaption der Kapitalsorte nach der Theorie von Bourdieu für subkulturelle Gemeinschaften konnte Reinecke (2012) auch für die Streetartszene verifizieren, die in Verbindung mit der Skateboardszene steht (vgl. ebd.: 131).

Sponsoren (vgl. Peters 2016: 239; Snyder 2017: 171).<sup>30</sup> Der Habitus von Skateboarding ist demnach auch eine Erklärung dafür, dass die Selbstmedialisierung im urbanen Raum auch bei den vielen Protagonisten\*innen der großen Wettbewerbe weiter Bestand hat, trotz der immer größeren ökonomischen Anreize, die in Verbindung mit der Teilnahme an großen Events stehen (Preisgeld und Vermarktungspotenzial der Athleten\*innen durch Sponsoren). Die hier herausgearbeitete soziokulturelle Bindung an gefundene Räume hat weitreichende Folgen. Sie impliziert, dass ambitionierte Street-Skater\*innen früher oder später den Skatelpark verlassen müssen, um der soziokulturellen Logik zu entsprechen und um sich das beschriebene subkulturelle Kapital anzueignen. Dadurch wären Skateparks nicht einfach eine »Segregation des Skateboardfahrens« (Peters 2016: 153) und »Zähmung« (Cantin-Brault 2015: 57) von (Street-)Skateboarding oder ein Trainingsplatz für Wettbewerbe, sondern vor allem auch ein Inkubationsraum zur Vorbereitung auf das authentische Street-Skating (vgl. Vivoni 2018: 125). Im Zuge der Versportlichung ist dieser soziokulturell verankerte Aspekt gewissermaßen ein in der Struktur angelegtes, implizites Protektorat der Szene. Diese soziokulturelle Eigenlogik schützt die Skateboardszene vor einer vollständigen Vereinnahmung durch die Leistungssportlogik der Eventisierung und Sportifizierung. Im Umkehrschluss hätte eine Inflation, im Sinne einer Entwertung der Bedeutung von authentischen Dokumentationen (Fotos und Videos) als wichtigste Währung in Skateboarding, verheerende Folgen für die Identität – insbesondere für die Selbstbestimmung – der Praktik.

### Die habituellen Handlungsschemata der Skateboardszene

Wie in der Terrainanalyse exemplarisch an der Gegenbewegung und am Verhalten der Wettbewerbs-Skater\*innen verdeutlicht wurde, findet die Skateszene vielfältige Wege, mit der Versportlichung und der fortschreitenden Kommerzialisierung umzugehen. Dazu gehört ein neuer Fahrer\*innen-Typ, der auf generalisierte Fähigkeiten ausgerichtet ist, anstatt den Schwierigkeitsgrad der Tricks in einer Disziplin weiter voranzubringen. Das Parkterrain, das als relativer Antagonist zur Standardisierung auf Kreativität setzt und dadurch die linear sportliche Progression selbst begrenzt, um wieder zu den prädispositiven Bewegungsmustern seiner Herkunft (leere Swimmingpools) zurückzukehren. Skater des neuen vertikalen Terrains ziehen es vor, die Schutzausrüstung wegzulassen, um dadurch ihre besondere Risikobereitschaft und ihr Improvisationsgeschick auszudrücken. Akteure\*innen, die in hohem Maße ihre Gesundheit auf das Spiel setzen, nur um sich einer symbolischen Sportlichkeit und Vorhersehbarkeit zu entziehen. Andere

---

30 Diese Einschätzung basiert auf meiner fünfjährigen Erfahrung als gesponserter Profi-Skater und meiner 14-jährigen beruflichen Marketingpraxis, zu der u. a. das Talentsichten, Empfehlen, Auswählen und Betreuen von gesponserten Skatern\*innen für brancheninterne Marken und Markenartikler außerhalb der Skateszene gehört.

Profi-Skater\*innen, die sich zusätzlich zu ihren Wettbewerbsteilnahmen im urbanen Raum Treppengeländer hinunterstützen, um ihre Authentizität und Szenezugehörigkeit zu bekunden. Eine Gegenbewegung innerhalb der Szene, die als Reaktion auf die Versportlichung alte Praktiken rekultiviert, auf Kreativität umstellt und damit immer mehr Anhänger findet. Es scheint, als ob keine Praxis der Skateszene immun gegen die Vereinnahmung der Kommerzialisierung ist (vgl. Schweer 2014: 69; Schwier 2016: 114). Für Marken kann sowohl die Verwertungslogik der Versportlichung<sup>31</sup> als auch die distinktive Positionierung im oppositionellen Ausdruck der Gegenbewegung u. a. ein interessantes Betätigungsfeld sein. Indem Markenartikler beispielsweise ihre Budgets dafür einsetzen, gegen die Versportlichung gerichtete Praktiken und Handlungsweisen der Szene zu unterstützen bzw. teilweise überhaupt erst zu ermöglichen, kann die Kommerzialisierung auch gegen die Sportifizierung arbeiten oder sich neben ihr positionieren. Das heißt, entgegen der häufig vorschnellen Zuschreibungen ist es wichtig zu verstehen, dass sich die zumeist negativ konnotierte Kommerzialisierung nicht per se als identitätsändernder Faktor von Skateboarding ausmachen lässt. Vielmehr ist sie als Verstärker von bestimmten Aspekten zu denken. Im professionell gesponserten Bereich zeichnet sich eine Zweigleisigkeit der jeweiligen Akteure\*innen ab: die Akteure\*innen der Versportlichung, die einerseits als Objekte der Kommerzialisierung an Wettbewerben teilnehmen, um für sich persönlich ökonomische Vorteile zu sichern, und die andererseits auch als Subjekte der Skateszene handeln und dabei subkulturelles Kapital durch mediale Selbstinszenierung generieren. Und auch die Protagonisten\*innen der Kulturalisierung, die als Subjekte selbstbestimmt (sub-)kulturelle Projekte initiieren, die häufig durch Sponsoringgelder finanziert werden, wodurch sie als Träger\*innen der Markenbotschaft indirekt ebenso zum Objekt der Kommerzialisierung werden (dieses Sponsoringverhältnis zwischen werbungtreibenden Unternehmen und Sportler\*innen folgt dem Prinzip einer Mäzen-Künstler-Beziehung). Durch diese exemplarisch dargelegten Handlungsschemata bewahren die Skater\*innen als Akteure\*innen der Kommerzialisierung im sportlichen wie auch im kulturellen Sinne gleichzeitig ihre ›wahre Identität‹. Interessanterweise entspricht das Szenario des Sowohl-als-auch anstelle eines Entweder-oders, das

---

<sup>31</sup> Es muss angemerkt werden, dass die allgemeine Versportlichung in Skateboarding und die dadurch bedingte wirtschaftliche Tragfähigkeit der Kommerzialisierung insgesamt mittlerweile einen Einbruch von Skateboarding, wie es ihn u. a. Anfang der 1980er- und 1990er-Jahre (vgl. Brooke 1999: 45 und 90; Lombard 2016a: 10) gab, verhindern kann. Mehr noch ermöglicht sie Akteuren\*innen spezialisierter Formen der Praktik eine Existenz als Profi-Skater\*in. Die Kommerzialisierung unterhält beispielsweise eine kleine Gemeinschaft als *Halfpipe*- und eine noch kleinere Gruppe als *Megaramp*-Skater\*innen, die es sonst heute vermutlich kaum in dieser Ausprägung geben würde. In diesem Sinne trägt sie zur Erhaltung bzw. Erweiterung des Distinktionsspektrums von Skateboarding bei.

beiden Handlungsschemata zugrunde liegt, genau jenem paradigmatischen Handeln, das Reckwitz für die neue Mittelklasse der Spätmoderne herausgearbeitet hat (vgl. 2017: 301). Die hier beschriebenen Skateboarder\*innen verkörpern, zumindest teilweise, den singulären Lebensstil als eine »Symbiose von Romantik und Bürgerlichkeit« (305). Die romantische Idee der Selbstverwirklichung (Skateboarding als künstlerische Bewegungsform und subkulturelle Praxis) und der bürgerlichen Werte (Skateboarding als Profisport bzw. als berufliche Unternehmung), bei denen für Skater\*innen z. B. auch die Höhe des Einkommens und der finanziellen Absicherung relevant zu sein scheint.

### 3.5 Die identitätsstiftenden Merkmale von Skateboarding

Auf Grundlage des dargestellten Spannungsverhältnisses zwischen Subkultur und Versportlichung anhand der Skateboardterrainentwicklung und des herausgearbeiteten subkulturell geprägten Habitus von Skateboarding sollen im Folgenden die zentralen identitätsstiftenden Merkmale von Skateboarding dargestellt werden. Anhand von spezifischen Merkmalen wird die Identität von Skateboarding, also die Gesamtheit der Eigentümlichkeiten, die sie bezüglich des Skateboardterrains kennzeichnet und distinktiv von anderen unterscheidet, zusammengefasst. Es gilt, diejenigen Aspekte herauszukristallisieren, die sich von der Skateboardterrainentwicklung ableiten lassen und die eine zeitliche Stabilität zeigen. Bestimmte Kennzeichen, die immer wieder in Erscheinung treten und die möglicherweise auch zukünftig relevant sein werden.

Für die Interpretation der identitätsstiftenden Merkmale fließen sämtliche vorangegangenen Erkenntnisse der Skateboardterrain-Rekonstruktion sowie im Vorgriff auch die Ergebnisse der mikroräumlichen Analyse von Kapitel 4.1 ein. Als Analysewerkzeuge und Interpretationshilfen wird die Skateboardterrain-Rekonstruktion von einer Nah- bis Weitsicht in die Betrachtungen und Deutungen einbezogen. Die Mikroperspektive nimmt die räumlich-materiellen Elemente und die Struktur in den Blick. Die Mesoperspektive untersucht – zwischen einer Nah- und Weitsicht – vor allem die Schnittstellen zwischen den Terrainumstellungen, immer wenn sich die präferierten Skateräume und deren Bedeutung ändern. Insbesondere sind die Phasen, in denen ein neues Terrain an Bedeutung gewinnt und ein anderes verliert, von großer Aussagekraft für die Interpretation. Ebenso verhilft der Gesamtblick der Makroperspektive zu aufschlussreichen Erkenntnissen. Dabei schließt die Analyse über die räumlichen und bewegungs-praktischen Entwicklungen hinaus die symbolische Bedeutung von gefundenen zu künstlich geschaffenen Räumen für Skateboarding mit ein. Der Gang der Untersuchung erfordert eine pragmatische Setzung der identitätsstiftenden Merkmale in spezifische Begriffe, um diese praxisnah in Verbindung mit Planungs- bzw.

Gestaltungsimplikationen von Skateparks bringen zu können. Es besteht die Herausforderung, die identitätsstiftenden Merkmale auf die wesentlichen Begriffe zu beschränken, unter denen sich wiederum weitere subsumieren lassen. Als maximale Anzahl werden zehn Merkmale festgelegt. Diese Restriktion ist notwendig, um die spätere Anwendung in der Praxis operationalisierbar zu machen. Eine derartige Vorgehensweise stellt grundsätzlich ein schwieriges Unterfangen dar. Die Merkmale müssen dem Anspruch genügen, zeitlich stabil und für alle in Kapitel 4.1 herausgearbeiteten Skateparktypen anwendbar zu sein. Das heißt, die Merkmale müssen einerseits weit gefasst werden, damit alle Typen berücksichtigt werden können, andererseits jedoch auch spezifisch – eng genug – sein, um greifbar zu sein und einen Mehrwert leisten zu können. Es soll hier angemerkt werden, dass dem Skateboarding kein wahrer Kern oder eine Essenz unterstellt wird (vgl. Cantin-Brault 2015; kritisch dazu Schweer 2018: 115 ff.). Die hier dargelegten Erkenntnisse beziehen sich deskriptiv gewissermaßen auf die soziale Struktur, anstatt einen mystifizierten wahren Kern zu enthüllen und ohne dabei eine normative Position einzunehmen, sowie fern einer moralischen Wertung, welche Gestalt von Skateboarding denn die richtige sei. Es spricht einiges für eine Identität, die bestimmte Merkmale aufweist und die subkulturell strukturiert zu sein scheint. Wie gezeigt, kann dem Skateboarding, geprägt durch die Frühphasen beider Hauptkategorien (Transition- und Street-Skateboarding), ein Habitus zugeschrieben werden, der ein subkulturell formatiertes Handeln der Skateboardszene bis heute maßgeblich kennzeichnet. Der subkulturelle Habitus beeinflusst die Skateboardszene und die Skateboardszene beeinflusst den subkulturellen Habitus von Skateboarding. In diesem wechselseitigen Wirkungszusammenhang wirkt der Habitus von Skateboarding von innen nach außen und umgekehrt von außen nach innen (vgl. Kap. 3.4).

### **Identitätsstiftendes Merkmal: Experimentalismus**

Die Terrainrekonstruktion zeigt, dass dem Skateboarding seit jeher ein explorativer, das Terrain erkundender Impetus innewohnt. Vom Sidewalk-Surfing der 1960er-Jahre in der Horizontalen verläuft die Entwicklung in die Vertikale in den ausgehenden 1970er-Jahren, bis zum Aufstieg des Street-Skateboardings im städtischen Raum seit Anfang der 1990er-Jahre. Die Frühphasen der Hauptkategorien (Transition- und Street-Skating) sind geprägt von einem spielerisch-explorativen und ausreizenden Ausloten im Modus von *Paidia*. Dieses spielerische Erkunden des Terrains kann als wichtiges Merkmal mit dem Oberbegriff Experimentalismus, als Experimentierfreudigkeit der Skateboardszene, gedeutet werden. Die Rekonstruktion des Terrainentwicklungsmusters macht deutlich, dass nicht nur die Frühphasen der Hauptkategorien stark experimentell geprägt sind, sondern dass die Praktik im Verlauf der Ausdifferenzierung des Terrains immer wieder zu jenen

zurückfindet und diejenigen bewahrt, die ein Potenzial für Experimentalismus bieten. So stellt die Ausprägung des neuen vertikalen Terrains, die Disziplin *Park*, eine kreative, vielseitige Rampenkonstellation bereit, die ein großes Potenzial für eine experimentelle Fahrweise vorhält. Die skizzierte Street-Gegenbewegung versucht, sich in ihrem Ausdruck einer logischen Progression und damit vor allem einer Vorhersag- und Planbarkeit von Skateboarding zu entziehen. Auf diese Weise kollidiert der inhärente Experimentalismus mit der Versportlichung und den Aspekten, die in Bezug zur Linearität der sportlichen Institutionalisierung stehen. Kurz: mit allem, was experimentelle (Spiel-)Räume der Praktik einschränkt. Zudem bewahrt die subkulturell ausgelegte Terrainpraxis (das Skaten in gefundenen Räumen) ein experimentelles Moment. Denn das experimentelle Aufsuchen von gefundenen Räumen, insbesondere im Street-Skateboarding, steht in enger Verbindung mit einer gewissen Kontingenz und der Unvorhersehbarkeit des städtischen Lebens (vgl. Mikmak 2014: 39). *Street Spots* zu entdecken und kreativ zu nutzen, ist verbunden mit einer ganzen Reihe von Unwägbarkeiten, die sich aus potenziellen Raumkonflikten mit anderen Stadtnutzern, wie Passanten und anderen Verkehrsteilnehmern, Ordnungskräfte, ergibt.<sup>32</sup> Diese Gemengelage des öffentlichen Lebens, die sich mit Terkessidis auch als »Vielheit der Stadt« (2018: 9) beschreiben lässt, ist der Schauplatz von Street-Skateboarding im öffentlichen Raum. Die mehrfach genannte spielerische Grundhaltung der Akteure\*innen sowie das Erforschen des Neuen und des Andersartigen führen dazu, ständig Novitäten hervorzubringen, die zumeist intermedial verbreitet werden. Auf diese Weise bietet Skateboarding spielerisch Affekte, die von Kreativität, Spontanität, Unvorhersehbarkeit und Abwechslungsreichtum gekennzeichnet sind. Es stellt sich sogar die Frage, ob für die großen Umbrüche in der Terrainentwicklung der Skateboardszene nicht auch die Eigenlogik des Experimentalismus eine treibende Kraft bzw. zumindest ein Verstärker gewesen sein könnte, als Selbstzweck, spielerisch Neues hervorzubringen. Eine Motivation, die sich nicht unbedingt dem Einfluss der Versportlichung entziehen will, sondern ganz profan – weil bestimmte Terrains schlicht langweilig geworden sind.

### **Identitätsstiftendes Merkmal: Progressivität**

Anschließend an den Experimentalismus werden bei der Aneignung von Räumen mit dem Skateboard die räumlich-materiellen und physischen Grenzen jeglichen Terrains ausgelotet und immer wieder neu verschoben. Das betrifft sowohl den

---

32 Als besonders eindrucksvolles Beispiel zeigt der Skateboardfilm *Blessed* der Marke Supreme aus New York den Aspekt des *Unvorhersehbaren* und des *Experimentalismus*. Letztendlich dokumentiert und inszeniert dieses Skateboardvideo die Erfolge und Fehlschläge einer Gruppe von Streetskatern, die versuchen, ihre Bewegungskunst im Kontext der Kontingenz, die Skateboarding in der Großstadt mit sich bringt, umzusetzen (vgl. Strobeck 2018).

Einstieg in ein neues Terrain als auch die fortwährende Ausdifferenzierung desselben. Das bedeutet, dass sich hier der Begriff Progressivität im Sinne von Fortschritt, Weiterentwicklung und Steigerung nicht nur am oberen Ende der progressiven Ausdifferenzierung von Tricks auf dem höchsten Niveau bezieht, sondern auch eine Bedeutung für das untere Ende des Spektrums beansprucht. Anfänger\*innen, ausgehend von einem geringen Könnenniveau, haben die Möglichkeit, sich progressiv weiterzuentwickeln. Beispielsweise zeigt die Terrainentwicklung, dass die *Miniramp* als Miniaturvariante der *Halfpipe* das Erlernen von Tricks am oberen Kantenabschluss (*Coping*) im Vergleich zur *Halfpipe* besonders leicht ermöglicht und zu einem schnellen Erlernen von Tricks führt, worin sich die Beliebtheit dieses Rampentyps bis heute begründet. Die Bedeutung der Progressivität in Skateboarding lässt sich u. a. auch an Folgendem exemplifizieren. Das Street-Skateboarding in den ausgehenden 1990er-Jahren verzeichnete einen massiven Popularitätsschub, als sich die Praktik vom kleinteiligen, sehr komplizierten Mikro-Street-Skating (Anfang bis Mitte der 1990er-Jahre) zu vergrößerten Bewegungsmustern – das megaierte Street-Skateboarding – veränderte. Mit dieser Umstellung ging eine dimensionale Weiterentwicklung und eine große Ausweitung des Streetspektrums einher.

Im Zuge des Entwicklungsmusters von gefundenen Skate-Spots, zu konturierten Skateparks, zu Wettbewerbparcours scheint eine Standardisierung des Terrains mittelfristig problematisch zu sein. Wir haben gesehen, dass die *Halfpipe* und das olympische Streetterrain aufgrund ihrer Standardisierung die logische Trickprogression beschleunigen und zu einer ludisch-agonalen Ausrichtung der Praktik führen. Dadurch stehen diese beiden Terrains u. a. den Aspekten der Gemeinschaft entgegenstehen, aufgrund der Herausbildung von sportlichen Eliten und einschränktem Spektrum an Kreativität. Offensichtlich hat Skateboarding eine Triebkraft, sich aus einem selbstbestimmten Antrieb zu entwickeln, sich zu steigern und auszudifferenzieren. Man könnte fast sagen, die Skateboardgemeinschaft steht unter einem (selbstbestimmten) Novitätsdruck (siehe vorherigen Punkt). Sobald jedoch versucht wird, dies in einem Raum zu konzeptualisieren und beispielsweise als Wettbewerbsformat an Werbungtreibende und an ein breites Publikum zu vermarkten, ist das instrumentalisierte Unterfangen häufig einer begrenzten Lebenszeit ausgesetzt, da die Hegemonie der Skateboardgemeinschaft bereits neue Praktiken und Schauplätze eröffnet:

»[T]he industry is so far behind always« (Mountain 2019 20:30).

Im Spannungsfeld zwischen Subkultur und Versportlichung ist die sportliche Progressivität der Praktik grundsätzlich der logische Ansatzpunkt für die Konzeptualisierung von Skateboarding als Wettbewerbsformat. Somit rückt der Aspekt der Progression in der Terrainentwicklung von Skateboarding immer wieder in einen engen Zusammenhang mit der Versportlichung, da die logische Progression der

Trickentwicklung auch den Schwierigkeitsgrad von Tricks objektiviert und dadurch Leistung in die Logik des klassischen Wettkampfsports konvertiert. Der Aspekt der Progressivität wird ebenfalls innerhalb der Intermedialität von Skateboarding evident. Die Praxis der Medialisierung bringt ständig Erweiterungen und Variationen hervor und konfiguriert so den Möglichkeitsraum vor allem für Street-Skater\*innen progressiv und kreativ. Das Ausloten der physischen Grenzen von gefundenen Street-Spots und der zugehörigen Videodokumentation hält bis heute an und lässt sich als Progression verstehen.

Bei der Debatte um die Versportlichung und Kulturalisierung von Skateboarding – irgendwo zwischen Sport und Kunst – kann zusammengefasst werden, dass die sportliche Progressivität ein existenzieller Teil von Skateboarding als Bewegungsform ist und somit die Identität mitkonstituiert. Als Wettbewerbsformat und -terrain in einer ludisch-agonalen Ausdifferenzierung kollidiert sie jedoch zunehmend mit anderen konstitutiven Merkmalen von Skateboarding, die hier angedeutet worden sind, wie etwa: Selbstbestimmung, Nonkonformität, Unberechenbarkeit, Risiko, Kreativität, Authentizität, Diversität und Gemeinschaft.

### **Identitätsstiftendes Merkmal: Urbanität**

Unter dem Begriff Urbanität wird eine Atmosphäre von innerstädtischen Räumen verstanden. Aufgrund der Notwendigkeit des harten, glatten Untergrunds als physische Grundvoraussetzung für die Bewegungspraktik auf Polyurethanrollen lässt sich Skateboarding kaum ohne einen Bezug zur Stadt denken. Skateboarding ist im Wesentlichen, mindestens seit dem anfänglichen Asphalturfern der 1960er-Jahre, eine urbane Praxis, und der Hauptschauplatz liegt heute mehr denn je in der Großstadt (vgl. Cantin-Brault 2018: 179). Vor dem Hintergrund des Terrainentwicklungsmodells wird der Aspekt der Urbanität in Bezug auf die Gestaltungsansätze von Skateparks und Wettbewerbtterrains besonders augenscheinlich. Die Terrainrekonstruktion konnte zeigen, dass künstliche Räume für Skateboarding häufig einen Bezug zu gefundenen Räumen haben. Das Skateparkkonzept des *Streetplaza*, das versucht, besonders authentisch die gefundenen Street-Skateboarding-Möglichkeiten nachzuahmen, welches auch als Vorlage für die SLS sowie Olympia-Wettbewerbsparcours dient. Das gleiche Phänomen lässt sich ebenso in der Kategorie des Transitionterrains feststellen. Auch wenn die Herkunft des vertikalen Skateboarding primär in leeren Swimmingpools der kalifornischen Suburbs verortet ist und es sich dort eher um eine Vor- als Großstadtkultur handelt, kann durch den architektonischen Zusammenhang ein Bezug zur Stadt hergestellt werden. In Skateparks und als Park-Disziplin werden durch spezifische Materialität und Elemente (*Pool Coping, Love Seat etc.*) Bezugspunkte zu gefundenen Swimmingpools geschaffen. Nicht zuletzt trägt auch die Intermedialität zur Urbanität von Skateboarding bei. Der hohe Stellenwert der Dokumentation von Skateboarding

in gefundenen Räumen rezipiert und reproduziert u. a. eine urbane Identität von Skateboarding. Die allgemeine Ausrichtung der Intermedialität der Skateboardszene mit dem Schwerpunkt von Aufnahmen im städtischen Raum kann als besonders symbolträchtige und identitätsstiftende sowie -bildende Praxis angesehen werden.

### **Identitätsstiftendes Merkmal: Nonkonformismus**

Die Terrainrekonstruktion zeigt: Von den Anfängen des Transitionskating in leeren Hinterhofpools kalifornischer Bauart über das Verlassen der *Halfpipe* als Sportmöbel bis zum Ausschwärmen in die Städte, die Beanspruchung fremden Eigentums, Lärm und Sachbeschädigung mit weiteren Raumkonflikten wohnt dem Skateboarding seit den 1970er-Jahren etwas Rebellisches, Widerständisches und Subversives inne (Stichwort: *Skatepunk*). Als Oberbegriff dieses subkulturellen Stilmerkmals wird hier Nonkonformismus festgelegt, der unabhängig vom Grad der Ausprägung und vom aggressiv-exzentrischen *Skatepunk* bis zum/zur angepasst-gezähmten Skater\*in dieses Andersartige als Begriff fassen soll. Mit Nonkonformismus als identitätsstiftendem Merkmal von Skateboarding sind hier Haltungen, Einstellungen und Handlungsweisen gemeint, die vom vorherrschenden kulturellen Mainstream abweichen (vgl. Kap. 3.1). Im Kontext der Terrainentwicklung drückt sich die konstitutive Zweckentfremdung bei der Nutzung von gefundenen Räumen als ein wesentlicher Akt nonkonformen Verhaltens mit großer Symbolkraft als raumpraktisches Merkmal aus. Ohne den nonkonformen Handlungsweisen der Skateboardszene bei der Nutzung von gefundenen Räumen eine genuin politisch motivierte Intention zusprechen zu wollen (vgl. Peters 2016: 264 ff. und konträr dazu Scherer 2016), plausibilisiert die große Bedeutung der Praktik auf nicht dafür vorgesehenen Objekten die nonkonforme Identität. Das Skateboardfahren als Wahl der Freizeitbeschäftigung stellt im Vergleich zu den klassischen Leistungs- und Breitensportarten als eine alternative Bewegungsform bereits etwas Nonkonformes dar. Unterstellt man dem Skateboard-fahrenden Subjekt grundsätzlich ein nonkonformes Dispositiv, so kann es nicht verwundern, wenn sich dieses innerhalb von Skateboarding weiter ausdifferenziert (vgl. Kap. 3.3.3). So zeigt die geschichtliche Entwicklung des Skateboardterrains diese Nonkonformität als Identität von Skateboarding auch in einem Innenverhältnis der Skateboardszene. Diese Szene entthronte Ende der 1980er-Jahre die *Halfpipe* als Königsdisziplin und setzte im Zuge der Etablierung des Street-Skateboarding ihre eigene Halfpipe-Industrie ab (vgl. Kap. 4.4.1). Des Weiteren trägt die verstärkt aufkommende DIY-Praktik im öffentlichen Raum heute zu einer nonkonformen Identität von Skateboarding bei.

### Identitätsstiftendes Merkmal: Selbstbestimmung

Die Selbstbestimmung ist innerhalb der Terrainrekonstruktion allgegenwärtig und steht in einem engen Zusammenhang mit den Werten Freiheit und Unabhängigkeit. Insbesondere als Gegenpol zur Fremdbestimmung der Versportlichung wird sie als ein zentrales identitätsstiftendes Merkmal von Skateboarding evident. Skateboarding hat als intrinsisch motivierte Bewegungspraktik grundsätzlich einen selbstbestimmten Impetus. Das proaktive Aufsuchen von gefundenen und Zweckräumen sowie deren mikroräumliches (tricktechnisches) Ausloten ist geprägt von einer genuin selbstbestimmten Handlung der Akteure\*innen. Vor dem Hintergrund der intermedialen Praxis implizieren die selbstaufgeriegten Missionen, Tricks zu dokumentieren, ein hohes Maß an Selbstbestimmung. Praktisch manifestiert sich die Bedeutung der Selbstbestimmung innerhalb der Terrainentwicklungsmuster u. a. auch in der Street-Gegenbewegung, wenn wir – wie gezeigt – die Gegenbewegung als Kritik von Streetplaza-Skateparks und SLS-Wettbewerbsparcours lesen. Folgerichtig hat die Partizipation in Planungsprozessen, die enge Zusammenarbeit und die Mitbestimmung der Skateboardszene, dazu geführt, die Qualität des Skateparkangebots deutlich zu verbessern. In einem dialogisch-kooperativen Beteiligungsprozess, der auf einer demokratischen Grundlage fußt (vgl. Kähler 2014: 130), kann die Selbstbestimmung als Mitbestimmung zum Ausdruck kommen, womit häufig eine positive Resonanz der Nutzer\*innen einhergeht und die Bedeutung der Selbstbestimmung festigt. Die DIY-Praxis geht in jüngster Zeit besonders anschaulich über die selbstbestimmte Aneignung von gefundenen Räumen hinaus, indem nicht nur die Nutzung von Räumen zweckentfremdet wird, sondern diese auch durch die Gestaltung von skatebaren Artefakten verändert werden. Mit Bezug auf die Theorie der Verfügungsrechte<sup>33</sup> wird hier innerhalb der Kategorie des Eigentums eine gesteigerte Form der Beanspruchung deutlich. Es wird nicht nur ein allgemeines bzw. fremdes Gut genutzt, sondern es wird zusätzlich in Form, Aussehen und Funktion verändert, wodurch zwei der vier konstitutiven Verfügungsrechte von Eigentum berührt werden (*usus* und *abusus* – siehe Fußnote). Darüber hinaus erweitert das DIY-Phänomen Skateboarding durch die handwerkliche Gestaltung von Rampen und anderen befahrbaren Objekten um eine zusätzliche Komponente der Selbstbestimmung.

---

33 Die Theorie der Verfügungsrechte (*usus*: das Recht, eine Sache zu nutzen; *usus fructus*: das Recht, etwaige Erträge, die im Zusammenhang mit der Nutzung eines Gutes stehen, zu behalten; *abusus*: das Recht, ein Gut in Form und Aussehen zu verändern und *ius abutendi*: das Recht, ein Gut weiterzuverkaufen) sind ein Teilbereich der Neuen Institutionsökonomik innerhalb der Wirtschaftswissenschaften (vgl. Wirtschaftslexikon 2020).

### Identitätsstiftendes Merkmal: Kreativität

Die Kreativität tritt ähnlich wie die Selbstbestimmung als konstitutives Merkmal von Skateboarding im Diskurs zur Versportlichung kontrastierend hervor. Als Antagonist zu Vereinheitlichung, Standardisierung und der logischen Progression wird die Bedeutung der Kreativität für Skateboarding wie durch ein Brennglas sichtbar. Die geschichtliche Terrainentwicklung veranschaulicht die dem Skateboarding immanente Kreativität. Beispielsweise zeigte die Rekonstruktion der Karriere der *Halfpipe* in der Frühphase Anfang der 1990er-Jahre noch einen Bezug zur DIY-Praxis, so stellt sich die ausdifferenzierte Gestalt des Halfpipe-Skating als Wettbewerbsformat als eine standardisierte, auf die logische Progression ausgerichtete Praktik dar. Im Vergleich zum Parkterrain mit seiner Vielzahl an fahrkombinatorischen Möglichkeiten sowie die Gewichtung des Wertes der Kreativität als Wettkampfkriterium wirkt die *Halfpipe* als standardisiertes Sportmöbel geradezu eindimensional und unkreativ. Für die Wiedergeburt des vertikalen Transition-Skating, in Form der Disziplin *Park*, war das Umstellen von Progression u. a. auf Kreativität eine besonders wichtige Prämissen. Weiter lässt sich der überragende Erfolg des Street-Skating seit Anfang der 1990er-Jahre vor allem der Bedeutung der Kreativität zuschreiben. Dem hohen Stellenwert des Street-Skating liegt die vielfältige Nutzung des städtischen Raums zugrunde und den schier endlosen Möglichkeiten der kreativen Zweckentfremdung und Umdeutung, die mit der Streetpraxis einhergehen. Im Rahmen der Versportlichungstendenz durch Skateparks und Wettbewerbsparkours prangert die genannte Street-Gegenbewegung u. a. die mangelnde Kreativität der auf die logische Progression ausgerichteten Terrains an. Die Street-Gegenbewegung rekultiviert mit der DIY-Raumpraxis die Kreativität durch eine zusätzliche handwerkliche Komponente in doppelter Hinsicht. Das Merkmal der Kreativität zeigt sich auch anhand der bereits genannten großen Bedeutung der Dokumentation von Tricks in gefundenen Räumen. Die Praktik erfährt über die kreative Terrainnutzung hinaus über die multimedialen Möglichkeiten der Intermedialität durch die Art der Aufnahmen, des Schnitts, des Einsatzes von Musik und weiterer audiovisueller stilistischer Elemente ein erweitertes Kreativitätsspektrum.

Die Entscheidung des Weltverbands *World Skate*, die Kreativität von Skateboarding dadurch zu unterstützen, dass es keine vollständig normierten Skateboard-Wettbewerbsparkours im Kontext von Olympia geben wird, ist eine klare Absage an die Standardisierung und Vereinheitlichung (vgl. Kap. 3.3.1). Es ist ein Appell an die Einzigartigkeit und Kreativität und ein Statement dafür, dass Wettbewerbsparkours bzw. Skateparks ein Unikat sein sollen. Damit wird Skateboarding Kreativität und Einzigartigkeit zugesprochen.

### **Identitätsstiftendes Merkmal: Diversität**

Anknüpfend an den Abschnitt der Kreativität ist Diversität im Sinne von Vielfältigkeit allgemein immer auch ein Dispositiv für ein breites Spektrum an (kreativ-experimentellen) Ausdrucksmöglichkeiten. An verschiedenen Entwicklungspunkten zeigt sich, dass Diversität für die Identität von Skateboarding eine wichtige Rolle spielt. Im Kontext der Terrainrekonstruktion hebt sie auf die Vielfältigkeit der mit dem Skateboard befahrbaren Infrastruktur in Form von gefundenen Räumen, Skatemarks und Wettbewerbsparkours ab. Diversität stellt eine wichtige Voraussetzung für den oben genannten Experimentalismus dar. Die geschichtliche Entwicklung zeigt, dass eine Reduzierung der Diversität des Skateboardterrains und/oder des Spektrums der Nutzungsvielfalt desselben Terrains problematisch für die Anzahl der Teilnahme sein kann. Bereits innerhalb der zweiten Generation von Skatemarks wurde deutlich, dass eine Beschränkung auf ein anspruchsvolles Terrain u. a. die Gründe für einen deutlichen Rückgang der Praktik in den ausgehenden 1970er-Jahren gewesen sein könnten (vgl. Kap. 3.3.2). So ist auch die Bedeutung des Street-Skating in den Zusammenhang mit Diversität zu bringen, da die Städte als Skateboardinfrastruktur konstitutionell die größte Vielfalt bieten. Die große Bedeutung von Diversität lässt sich auch am Transition-Skating veranschaulichen. Das Park-terrain zeigt mit seinen vielfältigen Transitionelementen und Konstellationen eine strukturelle Diversität. Denn der mit diesem Terrain anvisierte ATV-Fahrer\*in-Typ stellt durch seine generalisierten Fähigkeiten eine Präferenz für vielfältiges Skateboardterrain (*Street* und *Transition*) dar, anstatt ausschließlich auf ein Terrain spezialisiert zu sein.

### **Identitätsstiftendes Merkmal: Kollaboration**

Kollaboration ist die Übersetzung des aus dem angelsächsischen Sprachraum stammenden Begriffs von Collaboration, der bisher vor allem im Bereich der Wirtschaft und Kunst sowie deren Verquickung auffällig häufig Verwendung findet (große Markenartikler, die mit Künstlern kollaborieren, Collabs von großen und kleinen Marken, Künstler die miteinander Kollaborationen eingehen usw.). In Deutschland war der weitaus weniger geläufige Terminus Kollaboration bisher eher negativ konnotiert (vgl. Terkessidis 2018: 7). Insbesondere seit Terkessidis den Begriff vor wenigen Jahren starkgemacht hat, indem er ihn als Handlungsoption mit aktuellen politischen Debatten verknüpfte, änderten sich zunehmend die Semantik und die Sinnzusammenhänge in der Verwendung. Mit seiner Vision einer Renovierung der Demokratie durch Kollaboration entfachte er einen Diskurs, der zur heutigen Konjunktur des Begriffs beitrug. Im Vergleich zu dem Begriff der Gemeinschaft oder Kooperation meint Kollaboration »eine Zusammenarbeit, bei der die Akteure einsehen, dass sie selbst im Prozess verändert werden, und diesen Wandel sogar begrüßen« (ebd.: 14). Es ist ein intensiver Austausch von Gemein-

samkeiten in einer Gruppe von Menschen, denen eine Art von Verbundenheit inhärent ist, wie sie in der engen Zusammenarbeit und in dem Zusammenhalt der Skateboardszene deutlich wird. Denkbar wäre auch die Bezeichnung von Freundschaft, die auf lokaler Ebene gewiss von großer Bedeutung ist, sich jedoch auf einen globalen Kontext in ihren qualitativen Dimensionen nicht glaubwürdig ausdehnen lässt.

Anders als der eher weit gegriffene Begriff der Gemeinschaft und die etwas eng gefasste Freundschaft stellt Kollaboration den *Community*-Gedanken in einen funktionalen Wirkungszusammenhang und macht das kollaborative Verhältnis der Mitglieder der Skateboardgemeinschaft deutlich. Mehr noch konkretisiert Kollaboration den Zweck der Gemeinschaft, indem er auf die wechselseitige Abhängigkeit der Kollaborateure\*innen durch das gegenseitige Unterstützen – nicht zuletzt für das eigene Fortkommen – verweist. Wie bereits geschildert, hat Stern diesen immanenten Selbstbezug von Protagonisten\*innen im Kontext von Stilkulturen als »Arbeit am Selbst« (2010: 88) beschrieben, der im Vollzug der Praktik in Skateboarding zwar vor allem in Kleingruppen praktiziert wird, sich jedoch intermedial mittels Foto- und Videoerzeugnissen Ländergrenzen überschreitend auf die weltweite Skateboardcommunity beziehen kann (vgl. auch Kap. 3.4). So lässt sich Kollaboration geografisch gesehen auf verschiedene Ebenen beziehen, auf einer Mikro- (in kleinen lokalen Gruppen), auf Meso- (größere Gruppen auf regionaler oder und nationaler Ebene) sowie auf Makroebene (Skateboardcommunity als globale Gemeinschaft). In der Praxis wird sich das unterschiedliche Terrain hauptsächlich gemeinsam angeeignet – sei es in leeren Swimmingpools in Kalifornien, in den ersten professionellen Skateparks der 1970er-Jahre, den Halfpipes, dem Street-Skating Anfang der 1990er-Jahre oder besonders deutlich in der heutigen DIY-Praxis. Dabei kommt dem Aspekt der Komplizenschaft (vgl. Peters 2016: 221) der Kollaborateure\*innen, insbesondere bei der kreativen Zweckentfremdung von fremdem Terrain bzw. Eigentum, eine große Bedeutung zu: Der mitunter einhergehende Hausfriedensbruch bei der Nutzung von Privateigentum (z. B. den genannten Hinterhof-Swimmingpools) oder der unsachgemäßen Nutzung von öffentlichem Eigentum, Lärmemissionen, Sachbeschädigung und Gefährdung bei Street-Skateboarding in gefundenen Räumen oder die vielen DIY-Projekte, die die Grenze des Legalen oft deutlich überschreiten.

Diese genannten Grenzüberschreitungen als Gruppe im Sinne einer Mittäterschaft verstärken die Idee und die Wichtigkeit der Kollaboration als verbindenden Aspekt der Skateboardszene untereinander. Auch hier überzeichnet die DIY-Raumpraxis gewissermaßen den Aspekt der Kollaboration als identitätsstiftendes Merkmal von Skateboarding. Sie stellt auf ein besonderes interdependentes Verhältnis der Akteure\*innen ab, die zum Teil über längere Zeiträume konsekutiv Stück für Stück diese Bauten als Gemeinschaftsprojekt fertigen. Die DIY-Raumpraxis materialisiert die Kollaboration der Skateboardszene und setzt

eine kollaborative Anstrengung als Input in das direkte Verhältnis zum Output des Schaffens von skateboardbaren Artefakten, die auch als »Sozial-Skulpturen« (Marent 2015: 6) bezeichnet werden können. Die Kollaboration spielt auch für den Aspekt des Risikos eine zentrale Rolle, wenn die einzelnen Protagonisten\*innen im Grenzgang ihres persönlichen Risikos die Unterstützung der Anderen zur Ermutigung beim Überwinden ihrer Ängste und als Rezipienten in Form eines Publikums zur Selbstinszenierung benötigen. Im Kontext der Intermedialität lassen sich auch die kollaborativen Verhältnisse beispielsweise zu denjenigen Personen aufzählen, die die Trickpraxis in Foto und Bewegtbild dokumentieren (Fotografen\*innen und Videofilmer\*innen).

Die Terrainrekonstruktion hat an verschiedenen Stellen aufgezeigt, dass das Herausbilden von Eliten und protegierten Gruppen in der Vergangenheit bis heute problematisch ist. Als Beispiele lassen sich die soziale Selektion durch Eintrittsgelder und die elitäre Gruppe der Pool-Skatepark-Skater in den ausgehenden 1970er-Jahren, die Ära der professionellen Halfpipe-Skater\*innen Ende der 1980er-Jahre, die ausgrenzende Haltung vieler Street-Skater\*innen Anfang der 1990er-Jahre oder Skater\*innen als elitäre Street-Spitzensportler\*innen im Zuge der Versportlichung von *Street League* und die aktuelle Olympiasierung anführen. Das bedeutet, dass ein Mangel an Kollaboration respektive einer Verengung von kollaborativen Ansatzpunkten in der Vergangenheit zum Niedergang von Skateboarding führte und heute zum Abwenden und zur Gegenbewegung von Teilen der Skateboardszene beiträgt. Kurzum: Skateboarding ist eine individuelle Bewegungspraxis (um nicht zu sagen eine Individualsportart), die in vielfacher Hinsicht kollaborativ vielschichtig praktiziert wird (vgl. Schäfer 2020: 178 ff.).

### **Identitätsstiftendes Merkmal: Risiko**

Innerhalb der Terrainrekonstruktion tritt das Thema des Risikos im Zusammenhang mit der Disziplin *Park* erstmalig hervor. Die symbolische Bedeutung des Skaten ohne Schutzausrüstung wurde als wichtiger Aspekt für die Etablierung des neuen vertikalen Transitionterrains ausgemacht. Da das Parkskating von der neuen ATV-Generation – wie beschrieben – zum Großteil ohne Schutzausrüstung ausgeübt wird, macht das Transition-Skating identitätsstiftenden Boden gut, im Vergleich zur allgemeinen Relevanz in der Skateboardwelt zu *Street*. Doch diese von außen sichtbare symbolische Bedeutung der Schutzausrüstung hat ihre Wurzeln in einer wesentlich tieferen Ebene in Skateboarding als Stilkultur. Für Außenstehende kann es durchaus so aussehen, als würden die Akteure\*innen mutwillig ihre Gesundheit auf das Spiel setzen (vgl. Borden 2019b: 185). Wenn wir annehmen, dass die landläufige Außenperspektive von Risiko vor allem auf den möglichen negativen Ausgang einer Unternehmung und somit vor allem auf die Gefahr fokussiert ist, so kann unterstellt werden, dass die Skater\*in sich auf die potenzielle Chan-

ce, das Wagnis erfolgreich zu meistern, konzentriert (vgl. Stern 2010: 120). Der Grenzgang des persönlichen körperlich-physischen Risikos in Skateboarding ist gewiss nicht ein willkürliches Eingehen von Gefahren, sondern findet vielmehr in einer individuell gewählten »Spannungsbalance zwischen Kontrolle und Kontrollverlust« statt, wie es Stern (2010: 120) konstitutiv für Stilkulturen herausgearbeitet hat. Dieses Spiel zwischen Angst und Freude ist als ein Meistern des Risikos und als Kompetenzerwerb zu deuten (vgl. Peterson 2018: 286). Dabei ist der Aspekt des Könnens im Kontext der Risikobereitschaft eine wichtige Komponente, die erstaunlicherweise häufig nicht gewürdigt wird. Die Gefahr (der Sturz) steht in einem direkten Verhältnis zum eigenen Können, genauso wie die Chance bzw. der Gewinn, also die Wahrscheinlichkeit, ob der Trick gelingen wird, ebenfalls direkt mit dem Können verschränkt ist, sodass in das bipolare Verhältnis des Risikokonzepts von Angst und Freude, das Können(-sniveau) als dritter Faktor einbezogen werden muss. Nach diesem erweiterten Verständnis steht demnach das Risiko nun in einem triangulären bzw. tripolaren Zusammenspiel von Angst (Sturz), Freude (Trick gestanden) und Können (Fähigkeit) bzw. verallgemeinernd: Gefahr, Gewinn und Kompetenz. Interessanterweise erweitert die DIY-Praxis den Aspekt des Risikos über die körperliche Dimension hinaus, da die illegal installierten Bauten einer ungeklärten Lebenszeit ausgesetzt sind, weil sie jederzeit von Ordnungshütern abgerissen werden können. Dieses Risiko ist, wie bereits erwähnt, ein bewusster Teil des Spiels. Es ist wichtig zu verstehen, dass das Risiko auch in Skateboarding ein konstitutiver Teil der Logik der Praxis ist, analog zu anderen Stilkulturen (vgl. Stern 2010: 141 ff.). Es ist nicht die Suche nach, sondern das Spiel mit dem Risiko, worauf auch die aufgezeigte symbolische Bedeutung der Ausübung ohne Schutzausrüstung verweist.

»They [the skaters] would have been safer in protective equipment, but that would have ruined it. They weren't trying to be safe. They were trying to become competent – and it's competence that make people as safe as they can truly be« (Peterson 2018: 286).

Für eine ausführliche Diskussion zum Thema Risiko und Stilkulturen sei auf Stern (2010: 113 ff.) verwiesen, dessen Ausführungen sich größtenteils auf Skateboarding anwenden lassen.

### **Identitätsstiftendes Merkmal: *Flow***

Ein Aspekt, der sich im Vergleich zu den anderen genannten Merkmalen kategorial unterscheidet, ist der Begriff »Flow«. Er beschreibt nicht eine Eigenschaft der Identität, sondern einen körperphysischen Zustand, der jedoch für das Terrain von zentraler Bedeutung ist. *Flow* wird in Skateboarding ubiquitär verwendet: Viele Skater\*innen hoffen auf ein *Flow Sponsorship*. Den Zusammenschnitten von Protagonisten\*innen in Skateboardvideos wird mit der Bezeichnung, dass der mediale

Output einen guten *Flow* hat, eine besondere Würdigung zugeschrieben. Wer ein Skateboardterrain besonders gut ausreizen kann, zeigt ihre/seine Fähigkeit, einen guten Flow zu haben. Im Kontext der Terrainentwicklung bezieht sich *Flow* als weiteres identitätsstiftendes Merkmal in Skateboarding vor allem auf den physischen Bewegungsfluss und korrespondiert mit der häufig genannten Spielkategorie *Ilinx*, also den psychischen Rauscherlebnissen, die durch physische Bewegungen hervorgebracht werden. Der angelsächsische Begriff »Flow« für Fließen meint hier den Bewegungsfluss, der durch die Terrainbeschaffenheit und Konstruktion ermöglicht wird. Dadurch grenzt sich der hier verwendete *Flow*-Begriff zunächst vom Konzept von Csikszentmihalyi (1985) ab. Denn es handelt sich nicht an erster Stelle um das Erlebnis, intrinsisch motiviert im Tun aufzugehen und die Verflüssigung von Zeit und Raum bei potenziell verschiedenen Tätigkeiten zu erleben, sondern es ist der durch den Bewegungsablauf produzierte *Flow*, der im Zusammenhang mit der Struktur des Terrains steht. Dabei soll nicht ausgeschlossen werden, dass das körperphysische Erleben infolge genau jenes *Flow*-Erlebnis bewirken kann, welches das Konzept von Csikszentmihalyi im engeren Sinne kennzeichnet. Wenn schon das Gleiten auf glattem, ebenem Boden *Flow* ermöglichen kann, kommt diesem Aspekt für künstliche Konstruktionen von Skateparks und den Konfigurationen von Wettbewerbsparcours eine hohe Bedeutung zu (vgl. Mikmak 2014: 36), insbesondere, wenn innerhalb des Terrains Höhenunterschiede integriert sind und es den Skater\*innen physisch möglich ist, durch dynamische Gewichtsverlagerung Geschwindigkeit zu generieren bzw. aufrechtzuerhalten. Im Bereich *Street* und *Transition* werden die Parcours stets so strukturiert, dass die Anordnung der Obstacles einen bestmöglichen Fahrfluss ermöglicht.

Wir haben gesehen, dass der Aspekt *Flow* bei wesentlichen Terrainveränderungen von Bedeutung ist. So war der Bewegungsfluss für den Aufstieg der Disziplin *Park* ein wichtiger Bestandteil, der sich in Abgrenzung zum eher monotonen *Flow* im Halfpipe-Skating als multidirektionales Ausloten von Fahrwegen kreuz und quer durch das Terrain auszeichnet und als Park-Wettkampfkonzept erstmalig Einzug als Wertungskriterium hält. In der experimentellen Anfangsphase des Street-Skating zu Beginn der 1990er-Jahre kann der Phase des kleinteiligen Mikro-Street-Skating ein Mangel an *Flow* attestiert werden. Erst als das Street-Skateboarding ab Mitte der 1990er-Jahre auf vergrößerte Bewegungsmuster umstellte (megaiisiertes Street-Skateboarding), kam es insgesamt zu einem deutlich gesteigerten Bewegungsfluss sowie zu einer Erhöhung der Geschwindigkeit. Es ist leicht nachvollziehbar, dass das Schwungholen bzw. das Pumpen mittels dynamischer Gewichtsverlagerung innerhalb des Transitionterrains den Aspekt *Flow* besonders auszeichnet. Auch im Street-Skating, das auf ebener Fläche charakteristisch durch ein Anziehen (*pushen*) zwischen einzelnen Tricks und Obstacles gekennzeichnet ist, kommt dem Bewegungsfluss eine besondere Relevanz zu. Verdeutlichen lässt sich das an der Line, bei der mehrere Einzeltricks hintereinander in einer Fahrt

ausgeführt werden. Die konsekutive Aneinanderreihung von Tricks eröffnet ein Spektrum an kombinatorischen Möglichkeiten, worin auch der wichtige Aspekt der Kreativität zum Vorschein kommt (vgl. Vivoni 2010: 72). Im Bereich der Intermedialität können Videos die *Lines* (hier Trickfolgen) in gefundenen Räumen und den *Flow* der Protagonisten\*innen besonders gut dokumentieren. In Videos lässt sich im Modus des *Flows*, neben der kreativen Kombination von hintereinander geschalteten Tricks, die Konsistenz des Trickkönnens sowie der persönliche Stil gut zeigen, der in Lines, im Vergleich zu Einzeltricks, besonders ausgeprägt zur Geltung kommt. Offensichtlich ist auf vielschichtige Weise die Bedeutung von *Flow* konstitutiv für Skateboarding als Gleit- bzw. Rollsportart. Wie eingangs erwähnt stellt *Flow* gewissermaßen einen Bruch in der Stringenz und der Argumentationslogik der identitätsstiftenden Merkmale von Skateboarding dar, die jedoch durch die aufgezeigte Bedeutung für das Terrain aufgewogen wird.

### Fazit der identitätsstiftenden Merkmale von Skateboarding

Zusammenfassend konnten aus der Terrainrekonstruktion die folgenden identitätsstiftenden Merkmale von Skateboarding abgeleitet werden:

- Experimentalismus (Unvorhersehbarkeit, Spontanität),
- Progressivität,
- Urbanität (Ästhetik),
- Nonkonformismus,
- Selbstbestimmung,
- Kreativität,
- Diversität,
- Kollaboration,
- Risiko,
- *Flow*.

Im Rahmen dieser Analyse wurde mehrfach deutlich, dass sich die identitätsstiftenden Merkmale von Skateboarding besonders prägnant zu erkennen geben als Kontrastanalyse im Diskurs zwischen Subkultur und Versportlichung. Wie aus dem Verhältnis von gefundenen Räumen zu Zweckräumen deutlich geworden ist, schreibt die Skateboardgemeinschaft dem Nutzen von gefundenen Räumen den höchsten Wert zu. Das Nutzen von gefundenen Räumen ist unmissverständlich eine subkulturelle Praxis im Kontext des Terraindiskurses. Das wiederum gibt Aufschluss über die Hegemonie und das dementsprechend subkulturelle Selbstverhältnis bzw. die Identität von Skateboarding. Es scheint, als sei insbesondere dem Street-Skateboarding etwas inhärent zu sein, das besonders aussagekräftig die identitätsstiftenden Merkmale von Skateboarding widerspiegelt. Der Auf-

stieg Anfang der 1990er-Jahre und die bis heute überragende und anhaltende Bedeutung für die Skateboardszene weltweit ist ein wichtiger Anhaltspunkt dafür. So ist es wenig überraschend, dass sich ein Großteil der hier diskutierten identitätsstiftenden Merkmale von Skateboarding in der Praxis des Street-Skateboarding in gefundenen Räumen manifestieren. Die Rekultivierung der DIY-Praxis veranschaulicht die identitätsstiftenden Merkmale von Skateboarding – Selbstbestimmung, Kollaboration, Kreativität und Nonkonformität – besonders präsent. Das bedeutet, entgegen allgemeiner Versportlichungs- und etwaiger Konformitätstendenzen von Skateboarding, die sich von außen durch Indikatoren wie beispielsweise die Skaterparkentwicklung, Wettbewerb-Parcours-Evolution sowie der Olympiasierung interpretieren lassen, ist bei näherer Untersuchung auf Basis der Terrainrekonstruktion die Identität der jugendkulturellen Bewegungspraktik bis heute soziokulturell geprägt und in ihrer hegemonialen Ausrichtung subkulturell formatiert.

Die hier destillierten Charakteristika von Skateräumen stellen Affordanzen dar, die ein räumlich-materielles Dispositiv bilden, welche Qualitäten Räume für die Praktik idealerweise bieten sollten. Die herausgearbeiteten Merkmale bilden die Grundlage, sie in Kapitel 7 in eine räumlich-materielle Korrespondenz bringen zu können.

