

4 Skateparks: die Verräumlichung von Skateboarding

4.1 Skateparktypologie

In Annäherung an eine Skateboardraumtypologie wird zunächst der zugrunde liegende Bezugspunkt erklärt, danach werden die zentralen Begriffe definiert, auf deren Basis die Typologie dargestellt wird. Grundsätzlich sind verschiedene Ansätze zur Entwicklung einer Skateboardraumtypologie denkbar. Mit der Intention, die Typologie anschlussfähig und später einsetzbar für die kommunale Sportentwicklungsplanung zu machen, bilden deren Terminologie und inhaltliches Verständnis der vorliegenden Werke »Sportstätten und Stadtentwicklung des Bundesinstituts für Bau-, Stadt- und Raumforschung« (BBSR 2011) sowie das »Memorandum zur kommunalen Sportentwicklungsplanung« (Göring/Hübner/Kähler/Weilandt/Rütten & Wetterich 2018) den Hauptbezugspunkt für diese Arbeit.

Die kommunale Sportentwicklungsplanung begreift die gesamte Gemeinde bzw. die Stadt in einem erweiterten Verständnis als Sportraum. Neben den unterschiedlichen Betriebstypen und Konzepten von Sportanlagen als Sonderräume des Sports bringt sie auch den Terminus der Sportgelegenheit vermehrt ins Gespräch. Insbesondere im Zusammenhang zwischen Sportstätten und Stadtentwicklung kommt dem Begriff eine zentrale Bedeutung zu (vgl. BBSR 2011; Göring et al. 2018). Als Sportgelegenheiten werden Flächen im öffentlichen Raum bezeichnet, die zur sportlichen Nutzung durch den informellen Sport aktiviert werden können und sollen. Als Definition wird gemäß Sportstätten und Stadtentwicklung des Bundesinstituts für Bau-, Stadt- und Raumforschung (BBSR 2011) von Lüder Bach zugrunde gelegt: »Bei [Sportgelegenheiten] handelt es sich um Flächen und Räume, deren Primärnutzung (z. B. Straßenräume) eine Sekundärnutzung für informellen Sport zulassen« (1990: 21).

Für eine Skateboardraumtypologie sind diese beiden Termini – Sportanlagen und Sportgelegenheiten – von zentraler Bedeutung. Sportanlagen sind im Kontext von Räumen für Skateboarding sämtliche Skateanlagen bzw. Skateparks. Sportgelegenheiten werden als gefundene Räume (*Skate-Spots*) übersetzt. Beide Begriffe werden im Folgenden ausführlicher definiert.

4.1.1 Skatepark und Skateanlage, gefundener Raum, *Shared Spot*, *DIY Spot*

Eine Arbeit, die sich dem Thema Skatepark umfangreich widmet, muss näher auf den aus dem angelsächsischen Sprachraum stammenden Begriff »Skatepark« eingehen. In der öffentlichen Diskussion und Berichterstattung bestehen häufig Unklarheiten über einen namentlich passenden Oberbegriff für einen künstlich konstruierten Raum für Skateboarding. Der folgende Abschnitt geht kurz auf die geschichtliche Herkunft ein, klärt die Definition und gibt Hinweise zum Sprachgebrauch für die vorliegende Arbeit.

Das Wort »Skatepark« ist bereits seit über fünf Jahrzehnten, seit den ersten Skateparkbauten im angelsächsischen Sprachraum, geläufig (vgl. Borden 2019b: 118). Im Zuge der zweiten Skateparkphase mit der Eröffnung der ersten kommerziellen Skateanlagen 1976 in Port Orange (USA) und Carlsbad (USA) (vgl. Brooke 1999: 64; Borden 2001: 58) sollte der Begriff deutlich an Verbreitung hinzugewonnen haben. Laut Brooke wurden die ersten Skateparks von Jack Graham und John O'Malley konzipiert, nachdem sie im TV die Verhaftung von Skatern sahen, die in einem Abflussbecken geskatet waren. Daraufhin entwickelten sie die romantische Idee, große Skateboardanlagen in privaten Gärten und Parks anzulegen, in denen die Aktiven ungestört skaten konnten (vgl. Brooke 1999: 64 ff.). Diesen Vorstellungen entsprechend entstanden die ersten Zweckräume für Skateboarding, die den Begriff Skatepark sinnbildlich verkörpern und bis heute prägen. Eine etymologische Annäherung an den Begriff Skatepark macht deutlich, dass Skatepark offensichtlich eine Wortkombination darstellt und, wie oben gezeigt, aus dem Angloamerikanischen stammt. In Wortlaut und Struktur ähnlich wie Ballpark als Bezeichnung für Baseballstadien setzt sich der Begriff aus zwei Wörtern zusammen: Zum einen aus »Skate« und zum anderen aus »Park«. Ersteres ist die Kurzform von Skateboard (vgl. Orpana 2016: 154 und 157). Dabei beschreibt der Terminus »Skateboard« nicht nur das Sportgerät, sondern im übertragenen Sinne das Skateboardfahren als solches und auch allgemein die Bewegungspraktik in Gänze. Der Terminus *Park* beschreibt, der geschichtlichen Überlieferung nach Brooke zufolge, eine gestaltete Landschaft. Zusammengefügt lässt sich Skatepark frei als Skateboardpark, also eine Landschaft (ein Park) – eine natürliche Umgebung – zum Skateboardfahren übersetzen.¹

In Deutschland dürfte spätestens mit den ersten Skateparks Ende der 1970er-Jahre eine Bezeichnung von Zweckräumen für Skateboarding notwendig geworden sein. Das war oft leichter gesagt als getan: Häufig werden Skateparks in Deutschland seither u. a. von Boulevardmedien und Vertreter*innen der öffentlichen Verwaltung im Rahmen von Initiativen sowie Eröffnungen fälschlicherweise als

1 Die Struktur des Wortes »Skatepark« lässt sich analog auch auf weitere Begriffe aus dem angelsächsischen Sprachraum im Kontext von Skateboardzweckräumen beziehen, wie beispielsweise *Skatespot* als Skateboardstelle oder *Skate Hall* als Skateboardhalle.

»Skaterpark« oder »Skateranlage« bezeichnet. Ebenso scheint auch die Wissenschaft nicht vor einer Falschbezeichnung gefeit zu sein (vgl. Göring et al. 2018: 8). Skate als Wortteil von Skatepark wird dabei zum Subjekt umfunktioniert, indem es die »Skater« im Sinne der Akteure*innen bezeichnet, statt Skateboarding als Praktik in den *Park* bzw. auf einer Anlage darzustellen. Auf eigentümliche Weise scheint diese Assoziation bei der Adaption von Skatepark für viele Laien scheinbar nahelegend zu sein. Entsprechend dem umgangssprachlichen Gebrauch wurde daher auch nicht Skateanlage, sondern »Skateranlage« in den Duden der deutschen Rechtschreibung aufgenommen und schlicht als »Anlage zum Skateboardfahren« bezeichnet (Duden 2018b). Auch der Begriff Skatepark wird im Duden mit folgender Definition geführt: »größere Anlage zum Skateboardfahren« (Duden 2018a). Ungeachtet der eigenwilligen Wortkonstruktion von »Skateranlage« kann festgehalten werden, dass die Unterscheidung der beiden Begriffe auf die Größe bzw. der Anzahl der Elemente des künstlich geschaffenen Raums zum Skateboardfahren abzielt. Anders sieht es das Deutsche Institut für Normung (DIN): In der speziell für Skateparks entworfenen DIN EN 14974:2019 wird der Terminus Skateparks wie folgt definiert: »Anlage mit einem oder mehreren Skate-Element[en] und sportartspezifischen Bereichen für Nutzer von Skateboards oder ähnlichen Rollsportgeräten sowie BMX-Fahrrädern« (2019: 7).

In dieser Definition wird bei dem Gebrauch des Begriffs Skatepark nicht explizit nach der Anzahl der Elemente unterschieden und gleichzeitig ein Bezug zu den Nutzer*innen-Gruppen hergestellt. Eine weitere Publikation, die sich bei der Begriffe bedient, ist die Forschungsgesellschaft Landschaftsentwicklung Landschaftsbau e. V. (FLL). Sie führt den Begriff Skatepark in ihrer Publikation Planung, Bau und Instandhaltung von Skateparks und Bikeanlagen zwar noch im Titel, verwendet diesen jedoch später im Kapitel zur Typologisierung als spezifischen Anlagentyp (FLL 2016: 25). Als Oberbegriff wird dann Skateanlage im Inhalt fortfolgend eingesetzt. In Abgrenzung zur FFL wird der Idee, den Begriff Skatepark für einen spezifischen Skateanlagentyp zu verwenden, in dieser Arbeit nicht gefolgt. Vielmehr wird der Begriff Skatepark aus dem angelsächsischen Sprachraum adaptiert und zusammen mit der deutschen Variante Skateanlage allgemein als Gattungsbegriff für künstlich geschaffene Zweckräume zur primären Skateboardnutzung synonym verwendet (unter Skatepark kann beispielsweise auch eine Skatehalle als Indoorvariante des Skateparks subsumiert werden). Differenziert wird jedoch bezüglich der Größendimension: Unter Skateparks wird ein Ensemble von mehreren Elementen für Skateboarding verstanden, also immer mehr als ein einzelnes Element. Eine Skateanlage kann hingegen sowohl nur ein Element als auch mehrere Objekte für Skateboarding in einem Aktionsraum umfassen. Für eine Definition sollte auch – wie in der Definition der DIN (vgl. 2019) – berücksichtigt werden, dass Skateparks grundsätzlich auch von Aktiven anderer Rollsportarten genutzt werden können (z. B. BMX, Inlineskating, Stunt-Scooter). Diese Annahme deckt

sich auch mit den Erfahrungen aus der Praxis. Es sei weiterhin erwähnt, dass keine der mir bekannten Definitionen und Begriffsverwendungen einen Bezug auf den räumlichen Kontext von Park nehmen, wie es nach Brooke der Fall gewesen ist. So nimmt auch in der vorliegenden Arbeit die Verwendung des Begriffs Skatepark im Sinne von Park keinen spezifischen Bezug auf das kontextuelle Umfeld im Sinne von Grünflächen oder Freizeitpark.

Schlussfolgernd berücksichtigt eine Definition des Begriffs Skatepark folgende Aspekte: Aufgrund der Historie und des Wording ist die Gewichtung zulasten von Skateboarding ausgerichtet, aber auch andere Rollsportarten werden berücksichtigen,

- in Abgrenzung zu anderen Räumen, die für Skateboarding genutzt werden, muss es einen Hinweis geben, dass diese Räume künstlich geschaffen sind,
- in historischer Anlehnung an gefundene urbane Räume wird eine diesbezügliche Andeutung hergestellt,
- außerdem muss hervorgehen, dass es sich um Räume handelt, die zur Ausübung der Praktiken optimiert sind,
- zuletzt wird eine Unterscheidung zwischen Skatepark und Skateanlage vorgenommen.

Diesen Anforderungen entsprechend wird folgende neue Definition von Skatepark und Skateanlage konstituiert, die Anspruch auf Allgemeingültigkeit erhebt und in der vorliegenden Arbeit fortfolgend verwendet wird:

Ein Skatepark ist ein künstlich geschaffener Zweckraum, der für die primäre Nutzung mit dem Skateboard sowie artverwandte Bewegungspraktiken optimiert ist, bestehend aus mehreren architektonischen Elementen.

Im Unterschied hierzu kann eine Skateanlage, wie bereits erwähnt, auch aus nur einem Element bestehen und wie folgt definiert werden:

Eine Skateanlage ist ein künstlich geschaffener Zweckraum, der für die primäre Nutzung mit dem Skateboard sowie artverwandte Bewegungspraktiken optimiert ist, bestehend aus einem oder mehreren architektonischen Elementen.

In der vorliegenden Arbeit werden beide Begriffe synonym verwendet, sofern es sich nicht um eine Anlage handelt, die explizit aus nur einem Element besteht.

Begriffsdefinition: gefundene Räume

Im Unterschied zu den oben beschriebenen Zweckräumen für Skateboarding sind gefundene bzw. natürliche Räume, analog zu Sportgelegenheiten, immer Räume, die nicht primär für Skateboarding konzipiert worden sind. Gefundene Räume im städtischen Raum werden zu Skateboardräumen durch die kreative

Umdeutung und Zweckentfremdung seitens der Skateboarder*innen. Diese Räume werden zumeist in einer experimentellen, spielerischen Raumverhandlung performativ erst hervorgebracht (Eichler/Peters 2012: 154).² Das Fundament eines jeden Raums, der für Skateboarding genutzt werden kann, stellt eine glatte Oberflächenbeschaffenheit des Bodens dar, auf der die relativ kleinen harten Polyurethanrollen eines Skateboards leichtläufig rollen können. Was die Verortung von gefundenen Räumen im städtischen Kontext betrifft, beschränkt sich diese keinesfalls ausschließlich auf zentrale, öffentliche Plätze, wie beispielsweise Marktplätze, Vorplätze von Bürogebäuden, Parkplätze, Wege wie Bürgersteige, Straßen usw. im innerstädtischen Raum, sondern ebenfalls auf die entlegensten Stellen des städtischen Umfelds, wie beispielsweise auf Tiefgaragen, Flächen unter Brücken, Transiträume, U-Bahn-Stationen, ebenso vergessene Räume wie Industriebrachen, Fundamente von Wohngebäuderuinen. Zudem handelt es sich bei gefundenen Räumen sowohl um Räume für Street-Skateboarding als auch um solche, die sich unter die Kategorie Transitionsterrain fassen lassen, wie leere Swimmingpools kalifornischer Bauart, *Fullpipes*, leere Abflussbecken. Durch die Aktionen der Skateboardakteure*innen wird demzufolge alles, was sich innerhalb der Kommune für Skateboarding nutzen lässt, zu einem potenziellen gefundenen Raum für Skateboarding. In diesem Sinne wird der gesamte Stadtraum zum Skateraum (vgl. Mikmak 2014).

Begriffsdefinition: *Shared Spot*

Das Raumkonzept des *Shared Spot* ist im Zusammenhang mit Skateboarding ein relativ neues und bisher wenig erprobtes Konzept. Es ist angelehnt an das aus der Verkehrsplanung stammende Modell des *Shared Space* (gemeinsamer Raum). Dieses Konzept wurde in den 1990er-Jahren als alternative Verkehrsberuhigung von Hans Monderman, einem Verkehrsplaner aus den Niederlanden, entwickelt (vgl. Faix/Burgstaller 2012; Bechtler, Hänel, Laube, Pohl & Schmidt 2010).³ Zusammengefasst geht es im Kern darum, die starre Verkehrsstruktur von segregierten Leitbahnen, Nutzungsflächen und vorgegebenen Wegeführungen des öffentlichen Raums aufzulösen und in einen gemeinsamen Raum zumeist auf gleicher Ebene zusammenzubringen mit dem Ziel, den Verkehrsfluss zu fördern und damit zur Sicherheit beizutragen. Durch diese Planungsphilosophie entsteht im Vergleich zur

2 Im Vordergrund der Typologisierung von Skateboardräumen steht nicht die theoretische Raumerzeugung durch Nutzer*innen, vielmehr stellt eine Typisierung von Räumen für die praktische Nutzung für Skateboarding den Untersuchungsgegenstand dar. Für das Körper-Raum-Verhältnis der Aneignung, Produktion und Vereinnahmung von Räumen durch Skateboarder*innen wird hier auf die bestehenden wissenschaftlichen Studien verwiesen (vgl. Borden 2001; Eichler/Peters 2012; Peters 2016).

3 Der Name *Shared Space* geht allerdings auf den britischen Architekt Ben Hamilton-Baillie zurück (vgl. Faix/Burgstaller 2012: 8).

Überregulierung und Dominanz des motorisierten Verkehrs ein gleichberechtigter Raum für alle, der als neues Raumgefühl die Lebensqualität der Stadt in vielfacher Hinsicht verbessern soll (vgl. kritisch dazu Gehl 2018: 113 ff.).⁴ Das Auflösen der Territorialisierung und Kanalisierung der Verkehrsteilnehmer schafft offene Plätze mit neuen Voraussetzungen für die Qualität der partizipativen Raumgestaltung des kulturellen und sozialen Miteinanders (vgl. Lutz 2010: 19 ff.). Inzwischen ist dieser moderne Planungsansatz international verbreitet (vgl. Gerlach 2009: 5).

Vor diesem Hintergrund ist ein *Shared Spot* eine Spezifikation des *Shared Space*, der für die gemeinsame Nutzung auch für Skateboarding ausgerichtet ist. Die Wortkomponente »Spot« entstammt in diesem Zusammenhang der unter Skateboardern üblichen Bezeichnung von Skateboard-tauglichen Orten als »Skate-Spots«. Der hier vorgestellte Shared-Spot-Ansatz legt das Augenmerk auf die gemeinsame Nutzung des öffentlichen Raums durch nichtmotorisierte Verkehrsteilnehmer, also Fußgänger, Fahrradfahrer und Akteure*innen von Bewegungspraktiken wie Skateboarding, anstatt die im Shared-Space-Ansatz vorgesehene soziale Zusammenführung von motorisierten und nichtmotorisierten Teilnehmern des öffentlichen Stadtlebens. Demnach steht weniger die Zielsetzung im Vordergrund, den motorisierten Verkehrsfluss zu verbessern, als vielmehr die Potenziale im nichtmotorisierten Raum für urbane Bewegungspraktiken integrativ zu aktivieren. Ein solcher *Shared Spot* ist i. d. R. ein materiell modifizierter, gefundener Raum mit veränderter Nutzungsberechtigung im öffentlich-städtischen Raum, der speziell für die Skateboardnutzung qualifiziert wird. Dieser Raum ist zwar zum Skaten geeignet, allerdings ohne strikte Abgrenzung und ohne singulären Zweck, da er seinem Namen nach funktional einer geteilten Verwendung dient. So kann beispielsweise ein skatebarer Granitblock multifunktional auch als Sitzbank für Passanten geplant und verwendbar sein.

In der Terminologie der kommunalen Sportentwicklungsplanung können gefundene Räume und Shared-Spots der Kategorie der Sportgelegenheiten zugeordnet werden. Entsprechend der Definition macht die intendierte Primär- und Sekundärnutzung hier den Unterschied aus: Gefundene Räume, die nicht für Skateboarding gebaut sind, sich jedoch kreativ für das Skateboardfahren nutzen lassen, sind sekundär genutzte Räume. Als solche sind sie wiederum entweder verbotene, geduldete oder offiziell legalisierte gefundene Räume. Das Nutzungsrecht von gefundenen Räumen kann sich zu explizit legalisierten Räumen, wie etwa ein »Liberated Spot« (Whitely 2009: 79) und »skate-friendly zones« (Willing/Shearer

4 Der dänische Architekt und Stadtplaner Jan Gehl kritisiert am Konzept des *Shared Space* die Gleichstellung aller Verkehrsteilnehmer. Aus seiner Sicht muss es im Sinn der »Städte für Menschen« eine klare Hierarchie geben, in der der Mensch als Fußgänger an erster Stelle steht, vor nichtmotorisierten und motorisierten Verkehrsteilnehmern (vgl. 2018: 115).

2016: 55), erweitern, was sie dann als *Shared Spots* qualifiziert, wobei Skateboardern*innen eine gleichrangige Berechtigung mit anderen Passanten zukommt. Als Unterschied ist festzuhalten: Im Gegensatz zu gefundenen Räumen sind *Shared Spots* im engeren Sinne konstruierte Räume bzw. architektonisch explizit modifizierte Sportgelegenheiten für Skateboarding, die jedoch im weiteren Sinne auch Orte bezeichnen, an denen Skateboarding geduldet bzw. implizit sowie explizit legalisiert ist.

Begriffsdefinition: DIY-Spot

Im Rahmen der immer populärer werdenden DIY-Praktik im Skateboarding entstehen vielerorts von Laien selbstgebaute Skate-Spots, also Gelegenheiten/Stellen zum Skaten. Solche heutzutage vornehmlich aus Ortbeton gebauten Skateelemente werden auf leerstehenden Flächen wie Industriebrachen, in Transiträumen unter Brücken und auch im innerstädtischen Raum installiert. Als urbane Intervention wird auch in den öffentlichen Raum eingegriffen, indem bestehende Street-Spots modifiziert oder potenzielle Spots auf besonders kreative Weise überhaupt erst für Skateboarding nutzbar gemacht werden (vgl. Peters 2016: 153-171). Einen öffentlichen bzw. privaten Raum zu besetzen, ihn für die eigenen Zwecke zu verändern und für sich zu nutzen, kennzeichnet das DIY-Phänomen. Es wird vermutet, dass das Spiel der Vergänglichkeit und der Aspekt des Illegalen als wichtige Faktoren den Reiz von DIY-Projekten für die Akteure*innen ausmachen (vgl. Peters 2016: 162). Dabei ist die DIY-Praktik keine neue Erfindung der Szene, sondern vielmehr ein Rückgriff auf eine Praxis von Skateboarding, die Ende der 1970er-Jahre besonders in Erscheinung trat. Damals wurde in den USA die erste Skateparkära dadurch beendet, dass wegen des erloschenen Mainstreaminteresses am Skateboarding und einer Versicherungsproblematik quasi über Nacht sämtliche Skateparks geschlossen wurden (vgl. Kap. 3.3). Somit mussten die Skater*innen notgedrungen ihre eigenen Skateboardartefakte herstellen (ebd.).

Typologie Skateboardräume als Sportgelegenheit

Raumtypologisch können gefundene Räume von modifizierten Räumen konstitutiv unterschieden werden. Im Gegensatz zu gefundenen Räumen sind modifizierte Räume im engeren Sinne konstruierte Räume bzw. architektonisch explizit arrangierte Sportgelegenheiten. Näher betrachtet können sie durch den Grad der räumlich-materiellen Modifikation und das Gesamtarrangement weiter differenziert werden:

1. Minimal invasiv konstruiert (Bestand wird nutzbar gemacht);
2. teilintegriert (Objekte werden in den Bestand integriert);

3. vollständig konstruiert (ganzheitliche Multifunktionsräume werden geschaffen).

Mit dieser Raumklassifizierung können sowohl Shared-Spots als auch selbstgebaute Räume der DIY-Spots bezeichnet werden. Anschließend an Peters, der DIY-Praktiken grundsätzlich zwischen 1. Minimal-Invasiven-DIY (Bestand wird skatebar gemacht) und Self-Made-Spots (es wird ein eigener DIY-Spot geschaffen) unterscheidet (2016: 160-162), wird in der vorliegenden Arbeit sein Ansatz weiter ausdifferenziert und im Sinne der Sportgelegenheit um den unter 2. beschriebenen teilentegrierten Raumtypus erweitert. Zudem erfolgt eine inhaltliche Ausweitung über das »bauliche Eingreifen der Skater« (Peters 2016: 160) hinaus, indem diese Klassifizierung auf vorsätzliche Shared-Spots angewendet wird, unabhängig von der Initiator*innen-Perspektive. Also, egal ob diese Räume selbstbestimmt und häufig unerlaubt von Skater*innen geschaffen wurden oder z. B. städteplanerisch offiziell geplant und umgesetzt wurden, handelt es sich, ungeachtet der nutzungsrechtlichen Situation, bei beiden Varianten raumtypisch um modifizierte Räume. DIY-Werke können darüber hinaus auch größere eigene Sonderräume darstellen, die mitunter den geschlossenen Charakter von professionell gebauten Skateparks haben (vgl. *2er Hannover*, *DIY Aachen* usw.). So lässt sich der von Peters benannte »Self-Made-Spot[s]« (160), je nach Integration in den öffentlichen Raum, gleichermaßen als Sportanlage und Sportgelegenheit unter 3. vollständig konstruiert, als Bauwerk »from the ground up« (Snyder 2017: 191) subsumieren.

Typologie Skateboardräume als Sportanlage

Der Schwerpunkt der Skateboardraumtypologie folgt dem Prinzip: Je größer die praktische Relevanz für die Sportentwicklungsplanung, desto umfangreicher wird der Skateboardraumtyp berücksichtigt. Daher steht im Fokus der vorliegenden Arbeit das gezielte Einwirken auf und das Schaffen von Sonderräumen für Skateboarding. In dieser Praxis besteht – zumindest aktuell – der größte Handlungsbedarf, die sozialwissenschaftliche Forschung für die praktische Gestaltung von Skateparks fruchtbar zu machen. Demnach werden im folgenden Abschnitt Sportanlagen als Räume für Skateboarding zu einer Skateparktypologie ausführlich analysiert und entwickelt.

In Kapitel 3.3 ist gezeigt worden, dass sich in der Vergangenheit die Skateboardzweckräume fortlaufend rekonfiguriert haben. Die unterschiedlichen Gestalten der Praktik, bezogen auf die jeweiligen historischen Epochen in Kombination mit der inhärenten Dynamik von Skateboarding allgemein, haben dazu geführt, dass es zu einer kaum überschaubaren Vielfalt der Ausprägungen von Skateparks gekommen ist. In Skateboardzweckräumen wird potenziell alles verräumlicht, was die intermediale Repräsentation der weltweiten Skateboardszene als zentrale

Inspirationsquelle hervorgebracht hat (vgl. Bock 2017: 37-40). In Anlehnung an gefundene Räume werden architektonische Gegebenheiten in Skateparks modifiziert, arrangiert und kombiniert. Um das kaum überschaubare und pluralisierte Bild von Skateparks weltweit und auch in Deutschland zu ordnen und greifbar zu machen, ist eine Skateparktypologie dringend erforderlich. Ziel ist es, eine Skateparktypologie herauszuarbeiten für professionell geplante Skateparks, die die Gesamtheit der typischen Merkmale der Aktionsflächen von Skateparks erfasst und auf übergeordnete Kriterien bezieht sowie die gesamte Gestaltungsbreite und -tiefe berücksichtigen. Die Typologie bezieht sich in der Abfolge von Planung-Bau-Betrieb ausdrücklich auf die Planung von Skateparks. Weder der Bau noch der Betrieb von Skateparks kann in dieser Typologie berücksichtigt werden.

4.1.2 Anforderungen an die Skateparktypologie

Die Typologie muss die Fähigkeit haben, die vielfältigen Erscheinungsformen des weltweiten ausdifferenzierten Skateparkangebots verorten zu können. Aussagekräftig ist eine Typologie erst, wenn sie die entscheidenden Hauptkriterien definiert, unter die sich die vielfältigen Arten von Skateparks subsumieren lassen, und die den Anspruch hat, zeitlos, international und generalisierbar sowie möglichst einfach anwendbar zu sein. Sie sollte die wesentlichen Merkmale erfassen und in wenige große Kategorien einteilen, statt zu kleinteilig zu erscheinen und sich in Besonderheiten und Spezifika zu verlieren. Sie hat sich auf Grundsätzliches und auf den Skateparks zugrunde liegende Strukturen zu beziehen. Die Typologie muss für alle Materialien und Bauweisen anwendbar sein (Ortbeton, Holz etc.), sämtliche Skateparkbetriebstypen, wie öffentlicher und privatbetriebener Skatepark (als Vereinsgelände oder kommerzieller Anbieter), berücksichtigen und für Indoor- und Outdoor-Anlagen gleichermaßen anwendbar sein. Zudem muss sie für große und kleine Terrains gelten, solange es sich um mehrere Elemente handelt, die einen Raum konstituieren im Sinne der Definition von Skatepark. Darüber hinaus soll es auch möglich sein, innerhalb der Typologiekriterien alle Skateboarddisziplinen verorten zu können – *Street*, *Bowl*, *Park*, *Miniramp*, *Pool*, *Halfpipe*, *Megaramp* etc. – und von Anfängern*innen bis Profis alle Schwierigkeitsgrade einzubeziehen. Die zentrale Frage ist also: Aus welchen das Skateparkterrain strukturierenden Kategorien lässt sich eine Typologie ableiten?

Kriterien der Skateparktypologie

Die Annäherung an eine Skateparktypologie kann über verschiedene Wege erfolgen. Im ersten Schritt wird der aktuelle Stand der Diskussionen zu den unterschiedlichen Ansätzen von bestehenden Skateparktypologien und Skateboardterrain aufgezeigt. Daraus werden Hauptkriterien gebildet, die dann wiederum im Hinblick auf ihre kategoriale Eignung für eine Typologie diskutiert werden. Auf

dieser Basis wird dann eine eigene Skateparktypologie entwickelt. Zur Erarbeitung einer Typologie, die den aktuellen Wissensstand widerspiegelt und die der Breite und Tiefe des heutigen Spektrums von Skateparktypen gerecht werden soll, werden folgende aktuelle Publikationen analysiert und diskutiert:

(1) FLL – Die Forschungsgesellschaft Landschaftsentwicklung Landschaftsbau e. V. (2016) legt mit der Publikation *Empfehlungen für Planung, Bau und Instandhaltung von Skateparks und Bikeanlagen* ein Regelwerk für die Planung von Skateparks und Bikeanlagen vor, welches außer Sicherheits- und Technikaspekten auch eine explizite Skateparktypologie liefert.

(2) *Skateboarding. Ethnographie einer urbanen Praxis* – Christian Peters (2016) erforscht in seiner Ethnografie über sechs Jahre lang die Kölner Domplattenskater u. a. auch die Spots, in denen sich die Praktik vollzieht. In seiner geografischen Analyse stehen die Räume der Skater im Zentrum der Studie und werden im Kapitel »Typologie der Praktiken des Skateboard-Fahrens« (2016: 169) praxeologisch ausgewertet und kategorial erfasst.

(3) *Public Skatepark Development Guide* – Die Tony Hawk Foundation hat in den USA den Public Skatepark Development Guide (Whitley 2009) herausgegeben, der u. a. auch eine »Skatepark Typology« beinhaltet (18 und 78-81).

(4) *Contesting Public Space. Skateboarding, Urban Development, and the Politics of Play* – Die Dissertationsschrift des Soziologen Francisco Vivoni (2010), ebenfalls aus dem angelsächsischen Sprachraum, untersucht in einem städtepolitischen Diskurs das Verhältnis der Kommune zu gefundenen und »purpose-built skateboarding terrains« (38). Im Laufe seiner Untersuchung legt er konkret dar, wie die Kommune gefundene Skateboardmöglichkeiten im urbanen Raum kriminalisiert und dafür als politisches Zugeständnis Skateparks strategisch in das städtische Angebot aufnimmt. Dabei geht er auf die unterschiedlichen Örtlichkeiten ein, an denen diese Skateboardangebote in der Stadt verortet sind, und analysiert dabei dezidiert die unterschiedlichen Skateparktypen.

(5) *California Skateparks* – Der Vollständigkeit halber und um die Berücksichtigung kontemporärer und praxisnaher Skateparktypen sicherzustellen, werden auch die Angebote und Referenzen des international größten Skatepark-Planungsbüros und -bauunternehmens – California Skateparks – in die Typologisierung einbezogen. Die Firma proklamiert auf ihrer Website, die »World's Most Recognized Skatepark Design and Build Firm« zu sein (californiaskateparks.com 2018).

Im Folgenden werden die jeweiligen Ansätze hinsichtlich ihrer Eignung als Typologisierungskriterien analysiert.

1. FLL

Dem Titel der Publikation entsprechend differenziert die FLL zwischen Skate- und Bikeparktypen. Innerhalb der Anlagentypen (FLL 2016: 24) werden Zweckräume für Skateboarding als Skateanlagen zentral zusammengefasst. Überraschenderweise wird der Begriff Skatepark selbst zu einem spezifischen Skateanlagentyp. Folgende Typen werden mit Abbildung und einer Kurzbeschreibung, welche die Form der Elemente und das Terrainarrangement rudimentär beschreibt, aufgeführt: Skatepark, *Skateplaza*, Rampenanlagen, *Flowpark*, *Vert Ramp (Halfpipe)*, *Miniramp*, *Pool*, *Bowl* und Speedskatinganlage.⁵ Das spezifische Kriterium, das dieser knappen normativen Beschreibung unter dem Abschnitt »Übersicht der Anlagentypen« (ebd.) zugrundeliegt, ist die Typisierung des Terrains.

2. Peters

Beim Versuch, die unterschiedlichen Ausprägungen des Kölner Street-Skateboardfahrens zu differenzieren, verallgemeinert Christian Peters in Anlehnung an Marent (2015) diese zu einem eigenen Entwurf »einer Typologie der Praktiken des Skateboardfahrens« (2016: 169). Er unterscheidet dabei drei Hauptkategorien:

- das Streetskaten,
- das Park-, Halle-, Plazaskaten,
- das DIY-Skaten.

Aus einer räumlich fokussierten Perspektive handelt es sich hier um verschiedene Terrainarten, die sich folgendermaßen reformulieren lassen:

- gefundene Räume,
- professionell geschaffene Zweckräume und
- selbstgebaute Räume.

Das Merkmal dieser Typologie ist die raumkonstitutive Initiator*innen-Perspektive.

3. Tony Hawk Foundation

Das praktische Handbuch der Tony-Hawk-Stiftung liefert eine Liste von zwölf verschiedenen Skateparktypen:

5 Unerklärlicherweise werden auch Speedskatinganlagen unter dem Oberbegriff von Skateanlage gefasst. Nach eigener Beschreibung der FLL sind diese Anlagen jedoch »Rundkurse für Rennen mit Inlineskates« (2016: 32) und stehen daher nicht im Zusammenhang mit Skateboarding. Aus diesem Grund wird hier nicht weiter auf Speedskatinganlagen eingegangen.

- *Skate Dot* und *Skate Spot* (kleiner Skatespot im städtischen Umfeld, bestehend aus einem Element),
- *Microsite* (kleines Arrangement von Elementen im städtischen Umfeld, kleiner als 183 m²),
- *Skate Spot* (Mini-Skatepark, 900 - 1.500 m²),
- *Small Neighborhood Skatepark* (kleiner Skatepark 1.500 - 3.000 m²),
- *Large Neighborhood Skatepark* (Skatepark, 3.000 - 7.600 m²),
- *Sector Skatepark* (Skatepark größer als 7.600 m²),
- *County/Regional Skatepark* (Riesenskatepark, ca. 12.000 m²),
- *Liberated Spot* (größerer öffentlicher Platz im städtischen Raum),
- *Skate Paths* (schmaler Skateweg),
- *Streetplazas* (Replikation in Anlehnung an einen großen öffentlichen Platz),
- *Sculpture Gardens* (skatebare Skulpturen als Kunstwerk im öffentlichen Raum oder Teil eines Skateparks),
- *DIY (Do It Yourself)*; selbstgebaute Skateparks).

Zunächst kann festgestellt werden, dass es sich nicht ausschließlich um Skateparks als künstlich geschaffene Zweckräume handelt, sondern unter den verschiedenen Typen auch Multifunktionsräume bzw. *Shared Spots* aufgeführt werden (*Skate Dot*, *Microsite*, *The Liberated Spot*, *Skate Path* und *Sculpture Gardens*). In der Einleitung des Kapitels »Skatepark Typology« (2009: 78) und wie an einigen Skateparktypen abzulesen ist, bezieht sich dieser Ansatz nicht ausschließlich auf die Formen der Elemente und das Arrangement des Terrains, sondern es wird auch ein dimensionaler Bezug hergestellt, in dem die Größe der Fläche zu einem Unterscheidungsfaktor wird (Skate-Spot, Small-, Large-, Sector- und County-/Regional-Skatepark). Mit steigender Größe der Skateparkfläche geht der Typenbezeichnung entsprechend auch eine Erweiterung des Einzugsgebietes bzw. der geografischen Reichweite einher. Aus den Beschreibungen geht hervor, dass mit zunehmender Größe sowohl eine umfangreichere Ausstattung (Aufenthaltsbereich, Fahrradstellplätze, Parkplätze etc.) als auch eine größere Diversität der Gestaltung des Skateparkterrains verbunden ist. Je größer die Fläche, desto vielfältiger das Angebot der Terrainarten bzw. Skateboarddisziplinen.

4. Vivoni

Im Diskurs zur städtepolitischen Kontrolle und Einflussnahme auf das Verhalten ihrer Bürger*innen untersucht Vivoni am Beispiel von Skateboarding in Chicago (USA) das politische Verhältnis der Kommune zu gefundenen und »purpose-built skateboarding terrains« (2010: 38). Um seine These der Kriminalisierung von Sportgelegenheiten im städtischen Raum (Skate-Spots) durch Sportanlagen (Skateparks)

zu erläutern und zu plausibilisieren, beschreibt Vivoni die folgenden fünf unterschiedlichen Typen von Räumen für Skateboarding:

- 1.) »under the bridge«-DIY (*Burnside*) – Dieser Skateparktyp bezieht sich zunächst auf den Standort unter einer Brücke, dessen Vorzüge sich aufgrund der Überdachung zum Schutz vor der Witterung ergeben. Ein DIY-Skatepark-Projekt, das prozessoral, eigeninitiativ von den Nutzern*innen selbst gebaut wurde. Ein Raum unter einer Brücke, der zunächst illegal angeeignet, vereinnahmt und verändert wurde, bis der vermutlich weltweit bekannte Burnside-DIY-Skatepark geduldet und schließlich *ex post* legalisiert werden konnte.
- 2.) »inside the mall« – Hierbei handelt es sich um einen kommerziellen »pay-to-play«-Ortbetonskatepark (51), der als Marketinginstrument Teil des Angebots eines Herstellers bzw. Einzelhändlers in einem Einkaufszentrum ist. Der Skatepark ist permanent installiert und bietet eine mehrteilige Transition- und Street-Area. Die Nutzung erfolgt gegen Eintritt auf Stundenbasis. Der Betrieb ist stets betreut und umfassend reguliert.
- 3.) »A Plaza in the Park« – Das ist eine *Streetplaza*, welche die Disziplin Street-Skateboarding anvisiert in Anlehnung an besonders hochwertige innerstädtische Vorplätze zumeist von Bürogebäuden in den USA. Diese eher niedrig auf einer Ebene gehaltene, aus hochwertigen Materialien gebaute und mit Grünflächen gestaltete Plaza soll besonders die natürlichen Street-Gelegenheiten in der Stadt widerspiegeln. Diese öffentliche Anlage ist als kollaboratives Projekt mit verschiedenen Interessenvertretern*innen sowie Initiatoren*innen seitens der Skateboardszene entstanden.
- 4.) »Poured-in-Place« Skateparks (Municipal Skatepark) – Mit der frei übersetzten Bezeichnung des in die Landschaft modellierten Skateparks ist ebenfalls ein öffentlicher Skatepark gemeint, der von öffentlichen Trägern finanziert, genehmigt und gebaut wurde. Die Konstruktion ist hier auch die Ortbetonbauweise, die es ermöglicht, die Anlage topografisch in die Umgebung zu integrieren.
- 5.) »Prefabricated Modular Skateparks« – Als letztes Beispiel beschreibt Vivoni einen modular konstruierten Skatepark bestehend aus Fertigteilen. Dieser Typ entspricht dem in Kapitel 5.1 aufgezeigten Katalog-Skatepark. Die Skateanlage befindet sich ebenfalls unter einer Brücke und wird auch als öffentlicher Skatepark betrieben.

Aus den dezidierten Beschreibungen der einzelnen Skateparkbeispiele von Vivoni lassen sich drei verschiedene Hauptkriterien extrahieren:

- Die Initiator*innen-Perspektive – Vivonis Initiator*innen-Perspektive geht von dem sozialpolitischen Sachverhalt aus, wer einen Raum für Skateboarding initiiert. Antipodisch kann zwischen dem maximal selbstbestimmten und in ei-

geninitiative entstandenen DIY-Projekt und dem kommerziellen Skatepark als genuin fremdinitiiertes und vorgegebenes Angebot unterschieden werden. Der öffentliche Municipal-Skatepark lässt sich aufgrund der Partizipation der Nutzer*innen in die Typologie als dialogisch-kollaborativer Typ zwischen den beiden Polen verorten. Mit der Initiation ist das Betriebskonzept verbunden, auf welche Weise der jeweilige Skateparktyp geführt wird.

- Der Standort/die Örtlichkeit – Als mögliches Kriterium könnte die Tauglichkeit des Standorts inklusive des Umfeldsettings und des Bezugs zur Umgebung für einen Skatepark ausschlaggebend sein.
- Die Bauweise – Mit *Poured-in* und *Pre-Fabricated* enthalten zwei der fünf von Vivoni vorgestellten Skateparktypen bereits explizit in der Formulierung Hinweise auf die Bauweise.

5. California Skateparks

Das Skateparkportfolio des weltweit größten Skatepark-Planungs- und Bauunternehmens, das die Wettbewerbparcours der *Vans Park Series* und *Street League* baut und auch als Generalunternehmen die olympischen Parcours für *Street* und *Park* 2021 in Tokio planen und baulich umsetzen wird, unterscheidet folgende Kundengruppen und Projekte:

- Commercial (kommerzielle Skateanlage);
- Private (privat betriebener Skatepark);
- Public (öffentlicher Skatepark); Residential (Skateanlage auf Privatgrundstück);
- Event (Wettbewerbparcours) und
- Projects (skatebare Kunstskulpturen und Rampen für spezielle Marketingaktionen).

Innerhalb dieser nach Bauherrn unterschiedenen Typen finden sich unzählige unterschiedliche Arten von Skateparks. Als zusätzliche Filterfunktion wird zwischen der Größe und dem Standort unterschieden. Als Kategorien lassen sich hier für die Typologie der Typ des Bauherrn (öffentlich, kommerziell etc.) und die Größe des Skateparks entnehmen.

Diskussion der Hauptkriterien

Nach Durchsicht der Publikationen und der Website eines Herstellers konnten strukturell folgende elf potenzielle Hauptkriterien herausgearbeitet werden, die nun auf ihre kategoriale Eignung für eine Skateparktypologie diskutiert werden. Es sei noch einmal auf die Ausgangssituation hingewiesen, dass diese Typologie in erster Linie auf die Gestaltung von professionell gebauten Skateparks als Zweckanlagen bzw. Sportanlagen abzielt.

Typisierung des Terrains (siehe FLL)

Die Typisierung des Terrains betrifft die zugrunde liegende Formgebung der Elemente und die Struktur, weshalb sie auf den ersten Blick als zentrale Kategorie erscheint. Problematisch dabei ist, dass die in der Übersicht der Anlagentypen aufgelisteten Terrains der FLL *ex post* benannt wurden, ohne einen Bezug zu den konstituierenden Merkmalen herzustellen. Feststehende Skateparktypen als Kategorien für eine Skateparktypologie heranzuziehen, ist wenig zielführend. Nichtsdestotrotz lassen sich die angegebenen Typen zum Teil als Skateboarddisziplinen verstehen (*Vert Ramp/Halfpipe, Miniramp, Pool/Bowl*), wodurch sie sich wiederum als Kategorie eignen. Hier wird deutlich, dass einige Terrainarten einen eigenen Skateparktyp konstituieren können. So kann eine Skateanlage aus nur einem Terrain bestehen (Monoterrain) oder sich z. B. auf einer größeren Fläche zu mehreren Terraintypen zusammenschließen. Diese Zusammensetzung soll hier als Terrainkomposition bezeichnet und als Kategorie berücksichtigt werden.

Raumkonstitutive Initiator*innen-Perspektive (siehe Peters)

Die Initiator*innen-Perspektive richtet den Blick von außen auf ein Skateanlagenprojekt. Sie stellt die Frage, wer den Skatepark bzw. die Skategelegenheit geschaffen hat. Diese Initiator*innen-Perspektive ist als Kategorie für eine Skateparktypologie nicht geeignet, da eine Skateparktypologie grundsätzlich für alle Initiatoren*innen anwendbar sein muss.

Größe und geografische Reichweite (siehe Tony Hawk Foundation)

Die räumliche Größe von Skateparks wird als relevante Kategorie angesehen, da die Größendimension im Zusammenhang mit zentralen kommunalen Zielsetzungen und Voraussetzungen steht. Sie korrespondiert maßgeblich mit der Höhe des Budgets und der Reichweite aus städteplanerischer Versorgungsperspektive. Außerdem ist das oben gezeigte Verhältnis der Skateparkflächengröße zum geografischen Einzugsgebiet von beträchtlicher Bedeutung.

Allgemeine Ausstattung (siehe Tony Hawk Foundation)

Die allgemeine Ausstattung eines Skateparks ist durchaus nicht unwichtig, sie wird jedoch nicht als konstitutiv für eine Typologie angesehen. Ausstattungsmerkmale wie beispielsweise Fahrradständer, Trinkwasserbrunnen, die Qualität des gesamten Aufenthaltsbereichs usw. sind vor dem Hintergrund Skatepark-typologischer Überlegungen als periphere Aspekte anzusehen und somit nicht kategorial einzuordnen. Eine Beleuchtungsanlage oder eine Überdachung kann den Skatepark zweifelsohne aufwerten, diese Merkmale haben jedoch keinen Einfluss auf das Skateparkterrain, da sich diese Ausstattungsmerkmale grundsätzlich auf jedes

Terrain anwenden lassen, wodurch sich nicht der eigentliche Typ, sondern z. B. nur die Nutzungszeit des Skateparks ändert (nach Dunkelheit oder auch bei Regen).

Diversität des Terrains (siehe Tony Hawk Foundation)

Das relationale Prinzip, demzufolge mit zunehmender Größe der Skateparkfläche eine vielfältigere Gestaltung des Terrains einhergehen kann, ist ein wichtiger Hinweis für die Typologie. Die Diversität lässt sich zwar nicht als eigenständige Kategorie anwenden, ist jedoch als normative Gesetzmäßigkeit innerhalb einer dimensional Betrachtung (Größe bzw. Umfang des Skateparks) für die Typologisierung zu verwenden.

Sozialpolitische Initiator*innen-Perspektive (siehe Vivoni)

Analog zu der raumkonstitutiven Initiator*innen-Perspektive von Peters spielt es kategorial für eine Skateparktypologie weder eine Rolle, wer den Skateboardraum konstitutiv konstruiert, noch welche Initiatoren*innen für die – im Prozess vorgelegte – sozialpolitische Initiierung verantwortlich sind.

Betriebstyp (siehe Vivoni)

Der Betriebstyp muss nicht zwangsläufig mit dem Skateparktyp zusammenhängen. Also ist hier nicht relevant, ob ein Skatepark ein öffentlich zugänglicher Raum ist oder ein privates Vereinsgelände, das klassischerweise umzäunt ist, oder ob er als regulierte Skatehalle betrieben wird und es sich um einen Multifunktionsraum in der Stadt handelt. Jeder Skateparktyp kann auf verschiedene Art und Weise betrieben werden, weshalb das Kriterium der Betriebsart in der Typologie nicht als Skateparktyp konstitutiv angesehen wird.

Standort und räumliche Anbindung (siehe Vivoni)

Eine weitere Überlegung ist, ob nicht auch der Standort, das Umfeldsetting und die Anbindung für eine Skateparktypologie kategorial zu würdigen wären? Da es sich bei Skateparks um Sportanlagen handelt, die als Sonderräume abgegrenzte und flächengeschlossene Bereiche darstellen, können Skateparks zwar mit der Umgebung korrespondieren, dennoch eignet sich die Örtlichkeit ebenfalls nicht als Typologisierungskategorie, da das Umfeld nicht zwangsläufig einen konstituierenden Einfluss auf das Terrain hat. Ob sich eine Skateanlage beispielsweise als Freizeitanlage in einer städtischen Grünanlage befindet oder ob ein Skatepark als privates Vereinsgelände in einer BezirksSportanlage betrieben wird, ob als öffentliche Sportanlage in der Stadt, kommerziell ausgerichtet oder als Teil eines Jugendzentrums, kann nicht zwangsläufig in Verbindung mit dem Skateparktyp gebracht werden. Ebenso würde es zu weit führen, eine Skatehalle in der Typologisierung zu berücksichtigen, da sie im Sinne der Typologisierung nichts anderes ist als ein Skatepark

in einer Halle. Die Unterschiede zwischen einer Skatehalle und einem Outdoor-Skatepark liegen vor allem neben der Planung und dem Bau auch im Betrieb, der in dieser Arbeit jedoch nicht im Fokus der Betrachtung steht.

Bauweise (siehe Vivoni)

Die Bauweise ist ebenfalls nicht kategorial zu berücksichtigen, da sie zwar spezifische Vor- und Nachteile für den Bau des jeweiligen Skateparkterrains hat, jedoch stets den Stand der Technik reflektiert. Sie hat keinen konstituierenden Einfluss auf Umfang, Form und Struktur, da sich mit verschiedenen Bauweisen grundsätzlich die gleichen Typen von Skateparks konstruieren lassen (ausführlicher dazu Kap. 6.2.1).

Bauherr (siehe California Skateparks)

Die Kategorie ›Bauherr‹ lässt sich synonym als Initiatoren*innen-Perspektive reformulieren und folglich, wie in den beiden diskutierten Beispielen oben, nicht für eine Skateparktypologie einsetzen.

Als Ergebnis der Diskussion werden folgende Kategorien als die Skateparktypologie konstituierenden Hauptkategorien herauskristallisiert: Größe, Reichweite, Komposition, Disziplin und Terrainart.

Größendimension

Es gilt nun, diese destillierten Aspekte in ein sinnfälliges Verhältnis zu bringen, um sie für eine Skateparktypologie nutzbringend zu machen. Dazu bietet es sich an, für die ausgewählten Aspekte Metakategorien zu finden. Größe, Reichweite und Komposition können unter die Größendimension gefasst werden. Innerhalb der Größendimension kann die Flächengröße auf die Reichweite bezogen werden (siehe Größe und geografische Reichweite) und nach dem normativen Prinzip (siehe Diversität des Terrains) die Diversität des Terrains in Relation zur Größe gebracht werden. Weiter steht die Größe des Skateparks meistens in einer Relation zur Reichweite bzw. dem Einzugsgebiet der Nutzer*innen. Grundsätzlich hat das Angebot eines größeren Skateparks auch das Potenzial, eine größere Reichweite an Nutzer*innen zu entfalten. Die absolute Terraingröße ist dabei immer relativ zu sehen, das heißt, als ein Angebot-Nachfrage-Verhältnis kann beispielsweise ein relativ kleiner Skatepark in einer ländlichen Region eine weitaus größere Reichweite entfalten im Vergleich zu einer relativ großen Anlage in einer Großstadt, die bereits ein größeres Skateparkangebot vorhält. Die in Abb. 2: *Skateparkdimension* angegebenen Quadratmeter der Größe des Terrains beziehen sich primär auf Großstädte und dienen lediglich als grobe Anhaltspunkte. Die Werte sind an Whitley (2009: 78 ff.) angelehnt und decken sich auch weitestgehend mit meinen eigenen Erfahrungswerten. Für die Einteilung der Diversität wird komplexitätsre-

duzierend unterschieden zwischen Monoskatepark, also eine Anlage, die lediglich eine Terrainart bzw. Disziplin bietet, und Kombiskatepark, der mindestens zwei unterschiedliche Disziplinen in einem Skatepark vereint und schließlich der Polyskatepark,⁶ der mehr als zwei Terrainarten in einer Anlage umfasst.

Terraintyp

Die verbleibenden Aspekte Disziplin und Terrainart beziehen sich als eine zweite Metakategorie auf den Inhalt, also konkret auf die Aktionsfläche des Skateparks, und werden für die Typologie zusammenfassend als Terraintyp bezeichnet. Wie oben bereits angedeutet (siehe Typisierung des Terrains), greift eine nominale Terrainartbezeichnung, beispielsweise in *Halfpipe*, *Bowl*, *Miniramp*, zu kurz. Einerseits gibt es im Zuge der fortlaufenden Skateboardterrain-Rekonfiguration mittlerweile vielzählige Terrainarten und -kreationen, andererseits hat die vorliegende Arbeit den Anspruch, auch die bestehenden Terrainarten und -disziplinen kategorial zu erfassen. Darum ist es notwendig, die Skateboardterrain-konstituierenden Merkmale zu eruieren, die dann wiederum als Kategorien das Fundament für den Terraintyp bilden. Ergänzend zu der hier betrachteten Literatur für die Skateparktypologie werden die Erkenntnisse aus der Terrainrekonstruktion zu Form und Struktur herangezogen. Es ist naheliegend, die Form von Skateboardelementen mit ihrer historischen Herkunft in Verbindung zu bringen, eine Differenzierung in die beiden allgemeinen Skateboardhauptkategorien in das Transitions-kating und das Street-Skating. Diese beiden Terrainarten stellen die beiden Haupt-Skateboarddisziplinen dar (vgl. Kilberth 2018: 58) und lassen sich generell als Formsprache deuten. Dem Transitions-kating können runde, konische und organische Formen zugeordnet werden, das Street-Skating hingegen lässt sich eher durch eckige, kantige Körper und Schrägen charakterisieren.

Die Struktur des Terrains kann anschließend an die Klassifizierungskriterien des Spiels nach Caillois für die Typologie angewendet werden. Genauso wie die beiden Pole *Paidia* und *Ludus* die Art der Spielweise der vier Spielkategorien (Wettkampf, Rausch, Maskierung und Zufall) charakterisieren, lässt sich diese etwas abstrahiert raum-konstitutiv als eine Skateparkterrainstruktur denken. Der Charakter von *Paidia* als ungebändigtes, improvisatorisches und spontanes Spiel kann räumlich-strukturell in ein Terrain übersetzt werden, das ein hohes Maß an kreativem Bewegungsspielraum und ungezügelter Bewegungsfluss bietet. *Ludus* impliziert hingegen als Antipol ein geregeltes, geordnetes, eher lineares und geradliniges Terrain. Die Anordnung der Skateboard-tauglichen Formen als Elemente auf einer Fläche definiert die Struktur des Terrains. Bei näherer Betrachtung

6 Diese Bezeichnung stammt aus der Stadtsoziologie von Martina Löw, welche die heutige Komplexität von städtischen Räumen u. a. als *polykontextural* bezeichnet (2018: 21). *Poly* dem griechischen Wortstamm nach als *mehrere*.

können zum einen die Dichte der Elemente, also wie viel relativer Platz um jedes einzelne Element herum besteht, und zum anderen die Anzahl der Fahrrichtungen und die möglichen Fahrwege durch das Terrain, die sich aufgrund der Eigenschaften der einzelnen Elemente und deren Anordnung sowie das Gesamtarrangement der Elemente, als strukturgebende Hauptmerkmale gedeutet werden. Um die beiden Pole *Paidia* und *Ludus* für die Typologie praktikabel zu machen, werden diese vereinfacht auf die Fahrwegunterscheidung reduziert. Demzufolge wird *Paidia* mit einer größeren Anzahl an möglichen Fahrwegen mit »multidirektional«⁷ und *Ludus* entgegengesetzt mit »linear« bezeichnet.

Zusammenfassend wird der Terraintyp aus den beiden Kategorien: Art/Herkunft (*Street* und *Transition*) und Struktur (*Paidia multidirektional* und *Ludus linear*) konstituiert.⁸

4.1.3 Ergebnis der Skateparktypologie

Die Skateparktypologie stellt sich konsekutiv nun in zwei Komponenten dar: zum einen die Größendimension als Rahmung und Umfang mit den Unterkategorien Größe/Reichweite und der Terrainkomposition. Der zweite Teil, der Terraintyp, richtet den Blick auf den innen liegenden Raum des Skateparks mit den beiden jeweiligen Unterkategorien Art/Herkunft als Form und Struktur. Der Terraintyp analysiert eine kompositorisch mono-thematische Fläche bzw. mehrere Terrains eines Skateparks, sodass es sich um einen Kombi- oder Polyskatepark der Typologie Größendimension handelt.

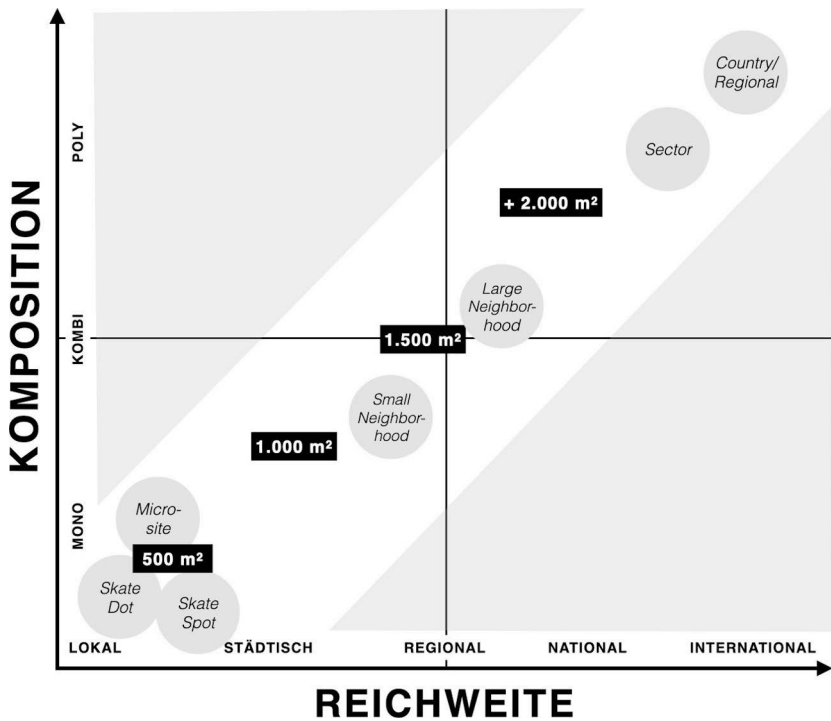
I Dimension (Rahmung)

- a. Größe/Reichweite (Lokal, Bezirk/Quartier, Stadt, Region, überregional)
- b. Komposition (Mono-, Kombi- und Polydisziplin)

7 Borden spricht in diesem Zusammenhang von »multiple line approach« (2001: 103).

8 Es ist anzumerken, dass nicht die topografische Fahrt (z. B. das Höhenniveau), sondern die Fahrtrichtung durch das Terrain für die Struktur maßgeblich ist.

Abb. 2: Skateparkdimension



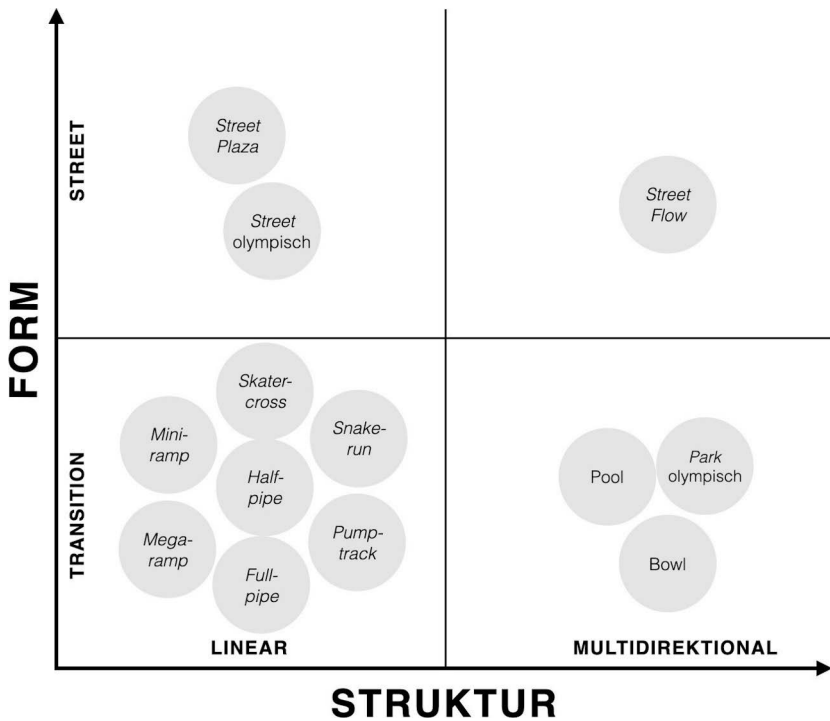
Quelle: Eigene Darstellung

II Terraintyp (Inhalte)

- Art/Herkunft (*Street* eckig oder *Transition* rund)
- Struktur (*Ludus* linear oder *Paidia* multidirektional)

So lassen sich Terrainkonstellationen dualistisch in zwei Typen differenzieren, eben jener der Versportlichung, die linear, standardisiert und quasi gleich sind, und demjenigen der subkulturellen Gestalt, die tendenziell multidirektional, kreativ und anders komponiert sind. Stellt der Typus des versportlichten Terrains eine eindeutige Struktur dar, fasst das subkulturelle aufgrund des wesentlich breiteren Gestaltungsspektrums und des konstitutiv ›Kreativen‹ eine weitaus größere Bandbreite, worunter sich quasi alle anderen (nicht versportlichten) Terraingestaltungen subsumieren lassen.

Abb. 3: Skateparkterrain



Quelle: Eigene Darstellung

4.2 Die Nutzer*innen-Gruppen von Skateparks

Grundsätzlich bieten Skateanlagen ein Bewegungsangebot für alle Rollsportarten, die das Terrain als räumliche Gegebenheit für sich nutzen können. Eingeschränkt wird dies einerseits durch eine rechtliche Bestimmung, welche Rollsportarten den Skatepark befahren dürfen, und andererseits die räumlich gestalterische Spezifikation der jeweiligen Anlage, für welches Sportgerät die Nutzung optimiert ist. In der Praxis wird häufig der Zugang von öffentlichen Anlagen, der Empfehlung der DIN folgend, durch ein Mindestalter von acht Jahren beschränkt (vgl. Deutsches Institut für Normung DIN 2019: 28). Skateparks werden zumeist primär für die Gruppe der Skater*innen und zum Teil auch mit und für BMXer geplant,⁹ je

9 BMX- bzw. Bikeparks werden zusätzlich in Abgrenzung zu Skateparks als eigene spezifische Anlagen verstanden, aufgrund des unterschiedlichen Sportgeräts und den dadurch bedingten unterschiedlichen Anforderungen an die Terrains.

nach der Zielsetzung und den lokal vorherrschenden Verhältnissen. Die sekundären Nutzer*innen-Gruppen sind häufig Stunt-Scooter und Inlineskating. Repräsentative Studien zu den Nutzer*innen-Gruppen in Deutschland liegen bis dato nicht vor. Die vorwiegend jugendlichen Nutzer*innen sind unterschiedlich und verfügen über unterschiedliches Können, von Anfängern*innen bis Profis, von Jung bis Alt. Trotz fehlender empirischer Untersuchungen ist zu beobachten, dass die Nutzer*innen aus verschiedenen sozialen Klassen, Ethnizitäten und zunehmend aus beiden Geschlechtergruppen stammen (vgl. Kap. 4.4). Genaue Kenntnisse zur Anzahl der aktiven Skateboarder*innen zu erlangen, ist grundsätzlich schwierig. Dahinter steht ein konstitutives Problem von Skateboarding als informelle Praktik, da sich diese per se nicht institutionell organisiert und diesbezüglich keine aussagekräftigen Mitgliederzahlen erfasst werden wie im Vereinssport. Laut der Mitgliederstatistik der Skateboardkommission des DRIV sind in 2019 gerade mal rund 3.000 Personen in Vereinen organisiert (vgl. DRIV 2019), was offensichtlich für die Anzahl der aktiven Skateboarder*innen keineswegs als repräsentativ einzuschätzen ist.¹⁰ Rückschlüsse von den Skateboardverkaufszahlen des Handels auf die aktiven Teilnehmer*innen zu ziehen, ist ebenfalls kaum möglich, da diesbezügliche Zahlen in Deutschland nicht verfügbar sind.¹¹ Allerdings zählt eine (gestützte) Repräsentativstudie, die zum »Sportkonsum privater Haushalte in Deutschland« durchgeführt und 2012 veröffentlicht wurde, 734.735 aktiv skateboardfahrende Menschen in ihrer Hochrechnung (vgl. Preuß/Alfs/Ahlert 2012: 98). Hitzler/Niederbacher (2010: 133) bezeichnen die Skateboardszene als aktuell größte sportzentrierte Jugendzene und schätzen die Zahl der Skateboarder in Deutschland auf rund eine Million, von denen 200.000 ihren Sport (fast) täglich ausüben.

Zu der vermutlich bis dato größten Popularitätswelle ab den 1999er-Jahren hat sehr wahrscheinlich auch das Videospiel *Tony Hawk Pro Skater* (THPS) beigetragen (vgl. Reinhardt 2016: 29 ff.; Borden 2018b: 81; Kilberth 2002: 61). Das THPS-

10 Skateboarder*innen organisieren sich zumeist lediglich als Notbehelf bzw. aus besonderem Grund in Vereinen (vgl. Peters 2016: 43, 222 und 279). Verglichen mit dem identitätsstiftenden Kern des informellen Sports, bei dem die Handlungsrollen von Sport treiben, Sport organisieren und Sport vermitteln charakteristisch von den Akteuren*innen symbiotisch selber ausgeführt werden (vgl. Bindel 2008: 25), entspricht Skateboarding geradezu emblematisch diesem Typ der Umsetzung.

11 Nach demselben Prinzip, wie die Praktik betrieben wird, ist auch die Handelsstruktur der Hersteller, Vertriebe und Einzelhändler von Skateboard-spezifischer Ware (Komplett-Skateboards, Decks, Achsen, Rollen etc.) überwiegend informell organisiert mit vielen Konzern-unabhängigen Händlern, sodass sie nicht von den üblichen Marktforschungsinstrumenten der Konsumgüter bzw. Sportartikelhersteller erfasst werden und somit keine offiziellen Verkaufszahlen herangezogen werden können. Ebenso scheint eine eindeutige Kategorisierung des Einzelhandelstyps Skateshop schwierig, sind sie doch meistens weder ein reiner Sportartikelfachhandel noch eine Modeboutique und verkaufen zumeist beides. Auch hier lässt sich Skateboarding inhaltlich nicht eindeutig verorten.

Videospiel verstärkte und verlängerte den Boom von Skateboarding auf beispielsweise Weise seit des bis dato signifikantesten Aufschwungs Mitte der 1990er-Jahre mit Einführung der *X Games*. Durch den enormen Verkaufserfolg des Videospiels kapultierte es als disruptives, unvorhersehbares Ereignis die subkulturelle Gestalt von Skateboarding in die Mitte der Gesellschaft (vgl. Reinhardt 2016: 29 ff.).

Dieses Videospiel hat es geschafft wie kein anderes Phänomen jemals zuvor, junge Menschen (virtuell) mit der Welt des (subkulturellen) Skateboarding in Berührung zu bringen (vgl. Schäfer 2020: 232; Borden 2019b: 25), von denen möglicherweise ein kleiner Teil inspiriert wurde, Skateboarding auch körperpraktisch auszuprobieren: »kids to pick up skating [...]« (Clayton 2020), bzw. ein Teil als Skateboarder*innen reaktiviert wurde (vgl. Wiethaus 2017). Dieses Produkt der US-amerikanischen Unterhaltungsindustrie hat Skateboarding seit Einführung der *X Games* im Jahre 1995 in den darauffolgenden zehn Jahren maßgeblich einen massiven Schub an Teilnehmerzahlen beschert.¹² Einer Studie der National Sporting Goods Association (NSGA) zufolge stieg die Zahl der Aktiven in den USA – im Herkunftsland von Skateboarding – in diesem Zeitraum von 4,5 auf zwölf Millionen an (vgl. Howell 2008: 476). Eine aktuellere Studie aus dem Jahre 2008 geht von 13 Mio. Skateboarder*innen in den USA im Alter von fünf bis 24 Jahren aus (vgl. Whitley 2009: 16). Im Bericht der »Ten-Year History of Sports Participation«, ebenfalls von NSGA (2009), wird zwar im Jahr 2008 eine geringere Beteiligung von 9,8 Mio. beziffert, der Längsschnitt zeigt jedoch einen Anstieg von 5,8 Mio. in 1998 auf 9,1 Mio. in 2000, das bedeutet innerhalb von zwei Jahren eine Steigerung um 57 Prozent. In den Folgejahren bis 2008 zeigt die Entwicklung einen vergleichsweise marginalen Zuwachs und Volatilität der Teilnehmer*innenzahl (vgl. ebd.).¹³ Der Befund der Skateboardboomphase zum Jahrtausendwechsel lässt sich mit einer aussagekräftigen Studie in Deutschland verifizieren, die in der Zeit von 1999 bis 2001 einen Anstieg der aktiven Skateboarder*innen um den Faktor 3,66 aufweist, wie Abb. 4: *Wie lange skatest du schon?* zeigt.¹⁴ Diese Auswertung hat den Zweck, die Signifi-

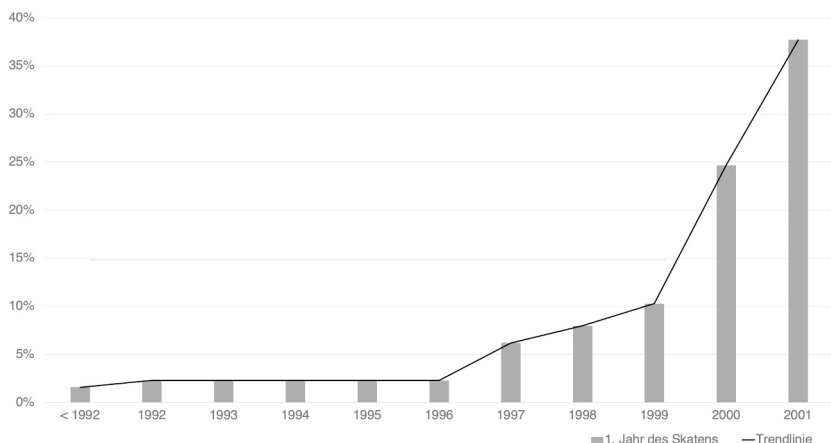
12 Selbstverständlich sind solche Entwicklungen niemals monokausal und können daher nicht ausschließlich diesen beiden Faktoren zugeschrieben werden.

13 Es muss angemerkt werden, dass von den Anbietern von kommerziellen Studien zum Sportengagement in den USA, die auch Zahlen zu Skateboarding erheben (Statista, Grand View Research, Sports & Fitness Industry Association [SFIA] etc.), je nach Methodologie und den Parametern des Forschungsdesigns unterschiedliche absolute Zahlen vorgelegt werden. So weist etwa die SFIA-Studie 2017 eine Gesamtbeteiligung in 2008 von nur 8,1 Mio. Skateboarder*innen aus.

14 Im Rahmen einer soziologischen Studie über das Publikum des 20. *Monster Mastership* in 2001, der damaligen Skateboard-Weltmeisterschaft und dem größtem Skateboardevent in Deutschland, gab es einen Rücklauf von 682 Personen, von denen 72,1 Prozent angaben, aktiv zu skaten (vgl. Schmitz 2002: 81). Weiter wurden diese 486 Probanden befragt: »Wie lange skatest du schon?« (Ebd.: 83)

kanz des damaligen Teilnehmer*innen-Schubs zu visualisieren. Die vertikale Achse zeigt den Anteil in Prozent der Befragten, die horizontale Achse gibt Auskunft über das Startjahr ihres Skatens. Die Trendlinie zeigt deutlich die starke Zunahme des Skatebeginns zwischen 1999 und 2001.

Abb. 4: *Wie lange skatest du schon?*



Quelle: Eigene Darstellung in Anlehnung an Schmitz (2002: 83).

Leider liegen keine vergleichbaren aktuellen Studien für Deutschland vor. Wenn wir jedoch annehmen, dass sich dieser Trend von Skateboarding in den USA etwas zeitversetzt tendenziell auch in Deutschland etablierte und wir die US-amerikanische Längsschnittstudie der NSGA heranziehen, dann verlief die quantitative Veränderung der Beteiligung pro Jahr nach 2001 auch hierzulande vergleichsweise eher moderat, wodurch die Boomphase um den Jahrtausendwechsel als Ausnahme anzusehen ist.¹⁵ Die älteren Skateboarder*innen machen heutzutage einen nicht unerheblichen Anteil der Skateboardszene aus. Die Gruppe der Skateboarder*innen, die um 1999 im Alter von ca. 12 bis 15 Jahren angefangen haben zu skaten und heute ca. 33 bis 36 Jahre alt sind, möchte ich als die ›Skateboard-Boomergeneration‹ bezeichnen. Sie tragen dazu bei, dass Skateboarding nicht mehr länger ausschließlich eine Bewegungspraktik für Jugendliche – auf das Alter bezogen – ist, sondern sich die Altersgrenze nach oben aufzulösen scheint (vgl. Schmees 2019; Schwier 2020: 33). Gerade für Erwachsene jenseits der

15 Ich sehe keinen Grund zur Annahme, dass ein anderes Phänomen nach den *X Games* und dem *Tony-Hawk-Videospiel* auch nur ansatzweise einen ähnlichen Skateboardboom mitverursacht haben könnte, das sich mit meinen persönlichen Beobachtungen als aktiver Skateboarder im Feld ergibt.

30er-Jahre kann »das vage Gefühl von Freiheit« (ebd.) eine gewisse Anziehung ausstrahlen, Skateboarding als »skate life« (Willing/Shearer 2016: 54 ff.) beizubehalten, neu- oder wiederzuentdecken. Nicht nur die Skateboard-Boomergeneration hebt den Altersdurchschnitt der Skateboardszene an, der »Treue zum Stil« (Gebauer et al. 2004) scheinen sich auch die Skateboarder*innen früherer Generationen, vor 1999, verpflichtet zu fühlen (vgl. Borden 2019b: 36 ff.; Schwier 2020: 33).¹⁶ Die demografischen Strukturen von Skateboarding befinden sich im Wandel,

»because of the longevity and increasingly wider appeal of skateboarding, several generations of skaters now exist, and the subculture encompasses people of varying ages, genders, and social backgrounds« (Willing/Shearer 2016: 54 ff.).

Mit dem Älterwerden der aktiven Skateboarder*innen geht ein weiteres Phänomen einher, nämlich dass sich die Lebensphase der Skateboarder*innen in beide Richtungen ausweitet, also sowohl nach hinten verlängert als auch vorne früher beginnt. Das machen die vielen Angebote an Skateboard-Workshops-, Skateboard-camps und Ähnliches für Anfänger*innen und insbesondere für Kinder deutlich, die deutschlandweit seit einigen Jahren vermarktet werden.¹⁷ In den USA ist das Phänomen von Skateboarding als Sport für die ganze Familie und insbesondere von den steigenden Angeboten für Kinder durch die Studie der Forschergruppe von Atencio et al. (2018) aufschlussreich belegt. Dort ist sogar die Rede von einer Zweiteilung der Skateboardindustrie in »a young-person and another industry« (ebd.: 216). Durch die Ausweitung der Altersspanne in beide Richtungen lässt sich die These formulieren, dass Skateboarding heutzutage immer früher anfängt und länger andauert.¹⁸ Diese Entwicklung ist nicht unkritisch zu sehen (vgl. Atencio et al. 2018: 216 ff.), machen die demografischen Veränderungen in Skateboarding doch Skateparks vermehrt zu »adult space[s]« (ebd.: 50; vgl. auch 248 ff.), wodurch sie weniger als Rückzugsort für Jugendliche dienen, denn nur »Sport ohne die Kontrolle Erwachsener ist ein jugendlicher Eigenraum« (Bindel 2008: 263). Dass Erwachsene heutzutage immer häufiger Skateparks aufsuchen, muss differenziert betrachtet werden, da ihre Rolle und Funktion unterschiedlich sein können. Ist es doch ein bedeutender Unterschied, ob Erwachsene ihre eigenen Kinder beaufsichtigen und selber keinen weiteren Bezug zum Geschehen haben oder ob Erwachsene als

16 Das zeigen u. a. die Facebookgruppen wie *Skater Over 50* mit über 24.000 Mitgliedern, Gruppierungen wie die *Old Men Skateboard Association* (OMSA) und die Einführung der Startgruppe *Senior-Division* der über 30-Jährigen auf der damaligen Deutschen Meisterschaftsserie, dem *C.O.S. Cup* in 2016 (vgl. auch Borden 2001: 139 ff.).

17 Es wäre denkbar, dass diesbezügliche Angebote auch interessant für ehemalige oder ältere Skateboarder*innen sein könnten, die entsprechend der eigenen Präferenz alternative Bewegungsangebote für ihre Kinder in Erwägung ziehen.

18 Unklar bleibt dabei jedoch der Effekt der Nachhaltigkeit, also ob Workshopangebote für Kinder dazu führen, die Teilnehmer*innen langfristig für die Praktik zu begeistern.

Skateboarder*innen in Erscheinung treten und sich in die Dynamik der Terrainnutzung einfügen. Es könnte durchaus sein, dass Erwachsene, die selber skaten und mit den Jugendlichen die Werte der Skateboardkultur teilen, von den Jüngeren dadurch nicht als störende Aufpasser oder Aufseher wahrgenommen werden, wie evtl. anwesende Eltern, die ihre Kinder betreuen, sondern in gewisser Weise als Komplizen bei der Ausübung der Praktik. Diese Konstellation könnte eine besondere Qualität von Intergenerationalität ausmachen (vgl. Atencio et al. 2018: 117).

Zur Anzahl der Nutzer*innen zählen weitere Aspekte, die in Skateparks beobachtet werden können, nämlich die hohe Nutzungshäufigkeit und -dauer, die viele Akteure*innen zeigen (vgl. Kap. 5.2), dies gilt besonders für die jüngeren Skateboarder*innen. Diese Besonderheit hängt zum einen mit dem totalen Engagement vieler Nutzer*innen zusammen, zum anderen sind Skateparks über die sportliche Nutzung hinaus häufig auch Aufenthaltsräume und Szenetreffpunkte. Skateboarding ist zwar quantitativ von der Anzahl der Teilnehmer*innen nicht mit Breitensportarten wie Basketball oder gar Fußball zu vergleichen, in der qualitativen Intensität und Häufigkeit der Ausübung verursachen die Nutzer*innen in der Summe jedoch erhebliche Nutzungszeiten und Auslastungen von Skateparks, die das Verhältnis der Anzahl der Nutzer*innen zur durchschnittlichen Nutzungszeit im Vergleich mit einer Sportanlage des Breitensports – beispielsweise Bolz- und Streetballplätze – bei Weitem überschreiten kann und eigene Maßstäbe an die Richtwerte des Flächenbedarfs der Nutzer*innen pro Quadratmeter erhebt.¹⁹ Im Hinblick auf die Nutzungskapazitäten und Auslastungen von Skateparks kann vielerorts von der Summe der informellen Nutzer*innen-Gruppen wie den Skateboarder*innen, Stunt-Scooterfahrer*innen, Inline-Skater*innen und BMX-Fahrer*innen kumuliert von einer potenziell hohen Anzahl an Akteuren*innen ausgegangen werden.

4.3 Soziale Aspekte von Skateparks

Zum Diskurs »Sport für den Menschen – sozial verantwortliche Interventionen im Raum« (Bindel/Balz 2019) lässt sich ein sozial verantwortlicher Sportstättenbau im Interesse der Menschen inzwischen auch in den Zusammenhang von Räumen

19 Nutzungs- bzw. Aufenthaltszeiten von vier Stunden und länger sind keine Seltenheit.

für urbane Bewegungskulturen bringen.²⁰ Innerhalb von Skateparks lassen sich Entwicklungstendenzen beobachten, die verstärkt soziale Aspekte berücksichtigen. Mit der Versportlichungstendenz des subkulturell geprägten Skateboarding geht auch ein räumlich infrastruktureller Wandel einher, der bereits zunehmend Maßnahmen und zukünftige Potenziale für soziale Interventionen mit sich bringt. Die Verhäuslichung von Skateboarding in Zweckräumen ist in gewisser Hinsicht ein Indikator für die Sportifizierung der urbanen Bewegungspraktik. Das Spannungsfeld zwischen Subkultur und Versportlichung spielt auch in dem Diskurs sozialer Interventionen eine Rolle und muss daher miteinbezogen werden. Im folgenden Abschnitt soll dargelegt werden, welche sozialen Aspekte sich in den Zusammenhang mit Skateparks bringen lassen und welche Problematik damit verbunden ist. Öffentliche Skateparks treten heute in verschiedenen Stadtkontexten und städtischen Zuständigkeitsbereichen in Erscheinung: Als Spielplätze sind sie Teil der kommunalen Spielplatzbedarfsplanungen, als Sportplatz ein Teil von Bezirkssportanlagen, als Bewegungsräume gehören sie zu Jugendzentren und in Form von Freizeitanlagen zu den Grünflächenanlagen (ausführlicher dazu in Kap. 5.1.1). Neben einigen wenigen kommerziellen Skateparks und Skatehallen werden Skateanlagen als klassisches Vereinsgelände oder öffentliche Sportanlage betrieben. Letzterer Betriebstyp stellt nach dem Motto ›umsonst, frei und draußen‹ aktuell den Großteil des mit öffentlichen Mitteln finanzierten Skateparkangebots dar.

4.3.1 Die soziale Struktur von Skateparks

Mit der städtepolitischen Verhäuslichung von Skateboarding in Skateparks als Zweckanlagen setzt ein Prozess der Sportifizierung ein (vgl. Peters 2018a: 193). Mit dieser Entwicklung gehen neue Potenziale einher und die Bewegungspraktik wird für eine breitere Nutzer*innen-Gruppe zugänglich, indem sichere Räume zur Ausübung bereitgestellt werden. Am Beispiel von Skateboarding zeigt sich, dass die Initiierung von öffentlichen Sportanlagen für den informellen Sport zumeist ein Bürgerbegehren bzw. eine entsprechende Bürgerinitiative voraussetzt (vgl. Kap. 5.1).²¹ Je nach genereller Ausrichtung, entweder unter dem Rubrum sportlicher und/oder sozialpädagogischer Zielsetzungen und entsprechend der

20 Meine Ausführungen zu den sozialen Aspekten von Skateparks und die damit zusammenhängende Problematik hatte ich bereits im Rahmen der Veranstaltung: »Sport für den Menschen – sozial verantwortliche Interventionen im Raum. Jahrestagung der dvs-Kommission: Sport und Raum, 2018 in Wuppertal« präsentiert und als Beitrag veröffentlicht (vgl. Kilberth 2019b). Für den folgenden Abschnitt wurden die Inhalte modifiziert und erweitert.

21 Eine inzwischen klassische Ausnahme ist das Phänomen der häufigen Integration von Skateanlagen in Bundesgartenschauen (vgl. Schäfer 2020: 157), die häufig losgelöst von der sozialräumlichen Situation anliegender Wohnquartiere und Stadtteile bzw. der lokalen Bedarfe geplant werden.

sozialräumlichen Zuständigkeit seitens der Kommune, richten die Initiativen ihr Skateparkanliegen an unterschiedliche Ämter der Stadtverwaltung.²² Nicht selten wird ein Gemeinnutzen für Städte und Gemeinden anvisiert, denn ohne Verpflichtung zur Förderung des Sozialen ist die Allokation von öffentlichen Mitteln vielerorts kaum denkbar. Um den sozialen Nutzen für die Allgemeinheit zu maximieren, werden häufig die drei folgenden Merkmale in der Verhandlung um Skateparkprojekte seitens der Initiativen proklamiert:

1.) *Große Nutzer*innen-Gruppe*

Skateparks werden einerseits für eine möglichst breite Gruppe verschiedener urbaner Bewegungspraktiken (Skateboarding, Inlineskating, Stunt-Scooter, BMX etc.) konzipiert. Andererseits wird die Tiefe des Angebots durch die Vielzahl der Terrainarten und der jeweiligen Disziplinen (*Street*, *Bowl* etc.) bestmöglich ausgereizt.

2.) *Intergenerationalität*

Viele Skateanlagen bieten heute durch entsprechendes Design der Aktionsflächen, Aufenthaltsqualität usw. ein alternatives, ergänzendes Bewegungsangebot für Kinder, Jugendliche und Erwachsene, sodass die subkulturelle jugendliche Bewegungspraktik mittlerweile zu einem Angebot für die ganze Familie avanciert (vgl. Atencio et al. 2018: 28; Schäfer 2020: 164).

3.) *Interperformativität*

Skateparks werden für unterschiedliche Könnenniveaus gestaltet, damit sie sowohl für Anfänger*innen und Freizeitsportler*innen als auch für Fortgeschrittene geeignet sind (vgl. Atencio et al. 2018: 65; Borden 2018b: 86).²³

Demnach impliziert die an öffentliche Gelder gebundene Gemeinnützigkeit – zumindest dem Anspruch nach –, dass soziale Gestaltungsmerkmale in die Struktur von Skateparks eingelassen werden.

Selbstregulierte und fremdregulierte Skateparks

Die sozialen Aspekte eines Skateparkprojekts lassen sich theoretisch nach dem Modus des Betriebszustands differenzieren, entweder in 1. selbstreguliert oder 2. reguliert:

22 Hier sind vor allem die Jugend-, Sport- und Grünflächenämter zu nennen, die meistens jeweils separat für Skateparkprojekte verantwortlich zeichnen. Eine intersektorale, also amtsübergreifende Koordination innerhalb der Stadtverwaltung, in die auch z. B. das Amt für Stadtplanung aktiv involviert ist, ist aktuell noch selten der Fall.

23 Der Aspekt der *Inter-Performativität*, also dass Anfänger*innen und Profis zur selben Zeit die Skateanlage nutzen, ist mit Sicherheit ein hervorzuhebendes Charakteristikum von Skateparks.

1.) *Skateparks als selbstregulierte Räume*

Als informell selbstregulierte Räume sind Skateparks nicht nur Sportplätze für selbstbestimmte Betätigungen, sondern auch Treffpunkte für soziale Interaktion und sie erfüllen vor allem für jugendliche Nutzer*innen-Gruppen verschiedene soziale Funktionen – Stichwort: außerschulische Lernorte –, die weit über den Sport hinausgehen. Durch die Brille der Pädagogik können öffentliche Skateparks als Sozialräume gesehen werden, die der Forderung Kessls nachkommen, als pädagogische (Frei-)Räume zu dienen »mit dem Ziel, Selbstbildungsprozesse zu ermöglichen [...]« (2019: 20). Verschiedene englischsprachige Studien (siehe unten) konnten den sozialen Mehrwert von Skateparks belegen: Skateparks sind mitunter für ihre Nutzer*innen sinn- und identitätsstiftende Orte. Sie bieten als soziale Räume eine Plattform zum Austausch unter Gleichgesinnten und zur Szenebildung. Sie können allgemeine entwicklungspsychologische Bedürfnisse von Jugendlichen befriedigen und somit einen positiven Beitrag zur sozialen Entwicklung liefern. In modernen Skateparks kann beobachtet werden, dass diese Anlagen als selbstregulierte Räume stark genutzt werden und es unter den heterogenen Nutzer*innen zu gewünschten sozialen, demografischen und kulturellen Vermischungen kommt (vgl. Bradley 2010; Atencio et al. 2018; Borden 2019b: 165 ff.).

2.) *Skateparks als fremdregulierte Räume*

Grundsätzlich konstituiert sich ein erweiterter sozialer Nutzen daraus, dass einerseits in diesen Skateparks der Betrieb durch Initiativen so reguliert wird, dass potenzielle Nutzer*innen-Gruppen protegiert werden, die sonst gegenüber den zumeist männlichen Jugendlichen und jungen Erwachsenen weniger zum Zuge kommen bzw. Skateparks verhältnismäßig wenig nutzen oder evtl. noch nicht für sich entdeckt haben (z. B. Anfänger*innen, Kinder, Mädchen/Frauen, Behinderte und Geflüchtete). Andererseits geschieht dies durch die Gestaltung und durch die Ausstattungsmerkmale (barrierefrei, Sportrollstuhl-gerechte Rampen, für Anfänger*innen geeignete Rampen etc.).

Das Hervorbringen sozialer Angebote über die freie, selbstbestimmte Nutzung hinaus kann den folgenden drei Komponenten zugeschrieben werden:

- Skateparks als designierte Zweckräume, die kontrolliert und reguliert werden können;
- soziale Initiativen, die Angebote initiieren, organisieren und vermitteln und
- eine spezifische räumliche Gestaltung für spezielle Nutzer*innen-Gruppen.

Im Folgenden werden kurz einige Beispiele genannt, wie Skateparks an aktuelle soziale Themen anknüpfen.

Skateparks als Räume für Flüchtlingsbetreuung

Bereits seit einigen Jahren leisten Vereine und soziale Initiativen deutschlandweit Flüchtlingshilfe, indem sie Skateboarding als sozialpädagogisches Vehikel zur Betreuung und Integration junger Flüchtlinge nutzen und dies in Skateparks durch Räume zur Flüchtlingsbetreuung in Workshops umsetzen (vgl. Barthel 2015). Mittlerweile werden Skateparks international auch als Räume zur humanitären Hilfe, wie beispielsweise in Afghanistan, gebaut (vgl. Borden 2018b: 93 ff.).²⁴

Förderung der weiblichen Beteiligung am Skateboarding

Skateanlagen können als geschützte und mitunter regulierte Räume den Zugang und die Einstiegsbarriere für Mädchen und Frauen in Skateboarding entscheidend erleichtern bzw. deutlich verringern. Im informell organisierten Skateboarding ist es möglich, durch temporäre Aktionen oder feste Programmpunkte im Betrieb von Skateparks (etwa *Ladies Skate Night*) zur Raumaneignung von Skateboarderinnen erheblich beizutragen (ausführlicher dazu weiter unten).

Der inklusive Skatepark

Weiterhin wird das Thema Inklusion hier in Form von Behindertensport in jüngerer Zeit immer häufiger in den Zusammenhang mit Skateparks gebracht. Vermehrt werden Skateanlagen auch von Sportrollstuhl-Fahrern*innen genutzt, dem sogenannten WCMX (Wheelchair-Motocross bzw. -Skating). Die Initiative *sit 'n' skate* veranstaltet deutschlandweit regelmäßig Shows und Workshops in Skateparks, um behinderte und nicht behinderte Menschen zu inspirieren, Barrieren und stereotype Denkmuster bei gemeinsamer Nutzung abzulegen (vgl. *sit 'n' skate* 2017). Über Workshops hinaus veranstaltete der Deutsche Rollstuhl-Sportverband e. V. (DRS) jährlich die Deutsche Meisterschaft und erstmalig fand eine Weltmeisterschaft im Sommer 2019 im Skatepark *North Brigade* in Köln statt. Wie angedeutet können die räumlich-strukturellen Gegebenheiten im Skatepark speziell für das Wheelchair-Skating gestaltet werden, die weit über den barrierefreien Zugang zur Anlage hinausgehen. Die Optimierung der Aktionsflächen für Wheelchair-Skating wurde in

24 Das Projekt »Skateistan« hilft durch den Bau von Skateparks und dem Angebot von Trainings, gesellschaftliche Ausgrenzung aufgrund von kultureller Zugehörigkeit oder sozialer Herkunft zu überwinden. Skateboarding bietet dabei ein besonderes Medium, da es Mädchen in Afghanistan ermöglicht, eine Bewegungspraktik auszuüben, obwohl in vielen arabischen Ländern Sport für Mädchen und Frauen verboten ist (vgl. Skateistan 2017).

Deutschland bereits in den ersten Skateparks berücksichtigt.²⁵ Somit können Skateanlagen auch Angebote für den Behindertensport bieten.

Es gilt zu beachten: Die hier diskutierten erweiterten sozialen Aspekte sind vor allem von Kooperationen mit gemeinnützigen Organisationen abhängig.²⁶ Die Voraussetzung zur Schaffung von Skateparks und die sich dort ansiedelnden sozialen Projekte bilden in der Regel Kooperationen mit Interessengruppen aus den Bereichen kommunale Politik, städtische Verwaltung, Wirtschaft²⁷, Stiftungen und Privatpersonen (z. B. Spenden) etc. Das bedeutet, bei sozialen Interventionen handelt es sich stets um ein interdependentes Verhältnis von Raum und Nutzung. Skateparks bieten als infrastrukturelle Einrichtungen die ›Hardware‹, und die Vereine, Träger, Paten und sonstigen Organisationen liefern die ›Software‹, um soziale Projekte zu initiieren, umzusetzen und regelmäßig zu veranstalten.

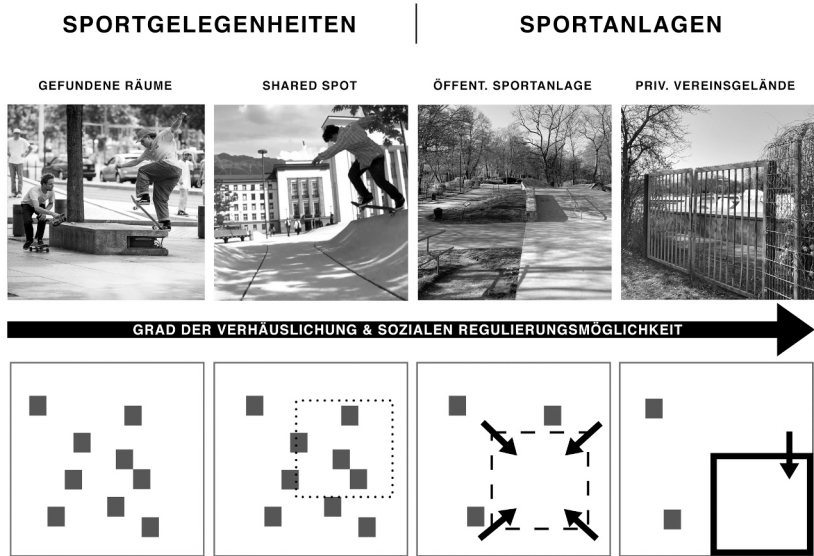
4.3.2 Die Verhäuslichung von Räumen für Skateboarding

Wenn man das Raumverhältnis als eine Genese von subkultureller Herkunft (gefundene Räume) und Versportlichung (Skateparks) betrachtet, kann zunächst konstatiert werden, dass mit zunehmender Einschließung die Möglichkeit der Kontrolle und Regulierung von Skateboarding zunimmt (vgl. Abb. 5: *Segregation von Skateräumen*). Hiermit können, wie gezeigt, diverse soziale Aspekte einhergehen. Der Grad der Einhegung von Street-Spots als gefundene Räume und urbane Gelegenheiten, über Shared-Spots als explizit konstruierte Multifunktionsräume, bis zu öffentlichen Sportanlagen als Spielplatz betriebene Skateparks und bis zu privaten, eingezäunten Sportplätzen als Vereinsgelände, nimmt von unterschiedlichen Skateboardraumtypen die Entwicklung von freien, offenen bis zu geschlossenen Räumen zu. Dies hat zur Folge, dass Räume für Skateboarding aus städtischen Zentren und populären Lagen tendenziell an den Stadtrand gedrängt werden und in Form von Skateanlagen in weniger lebhaften Gegenden abwandern (vgl. Haury 2015: 135 ff.). Das Schema in Abbildung 5 zeigt abstrakt, wie die Skategelegenheiten des städtischen Raums als strukturelle Genese einer Segregation von freien zu geschlossenen Skateräumen werden und wie Skateräume durch immer striktere,

-
- 25 Beispielsweise befinden sich mit der Abenteuerhalle Kalk (Halle59) und dem Skatepark Höhenberg (in Planung) in Köln gleich zwei Skateparks, bei denen WCMX-Sportler*innen und Interessenvertreter*innen in den Planungsprozess involviert gewesen sind. Im Konzept der Beschlussvorlage für das Münchner *Actionsportzentrum* sollen ebenfalls die Bedürfnisse von WCMX berücksichtigt werden (vgl. ris-muenchen.de 2017).
 - 26 Diese Initiativen werden maßgeblich getragen durch das ehrenamtliche Engagement von Personen aus dem Umfeld der urbanen Bewegungspraktiken, beispielsweise ehemalige oder ältere Protagonisten*innen und Eltern.
 - 27 Beispielsweise durch Sponsoren unterstützte Aktionen wie etwa *Schwalbe WCMX Tryout & Jam*, *Girls Night by Nike SB* etc.

weniger durchlässige Grenzen und physische Zugänge eingeeht werden und aus dem Zentrum nach außen abwandern.

Abb. 5: Segregation von Skateräumen



Quelle: Eigene Darstellung; Fotos: 1. © Leo Preisinger; 2. © Martin Venier; 3./4. eigene Fotos.

Hier wird eine bemerkenswerte Entwicklung von Sporträumen augenscheinlich: War Anfang der 2000er-Jahre die Nutzung von öffentlichen städtischen Räumen als Sportgelegenheit ein zentrales Kriterium, worin sich nach Gebauer et al. der Unterschied zwischen den alten (klassischen Breiten- und Leistungssportarten) im Vergleich zu den »neuen Spielen« (2004: 25) (Inlinehockey, Skatehockey, Skateboarding etc.) manifestierte, so wird heutzutage tendenziell eine regressiv-assimilative Entwicklung deutlich – von den spielenden Protagonisten*innen in der »sinnliche[n] Fülle des öffentlichen Lebens« (ebd.: 29) auf öffentlichen Plätzen nun sportförmig und verräumlicht in segregierte Sonderräume des institutionalisierten Sports. Kurzum: Schwärmten sie früher in die Ballungszentren der Städte aus (vgl. Bette 1999), scheinen sie sich knapp zwei Jahrzehnte später in jenen Zweckräumen wiederzufinden, deren Grenzen und Begrenzungen sie einst idealtypisch sprengten (vgl. Gebauer et al. 2004: 27 ff.; vgl. kritisch dazu Schäfer 2018b: 51).

4.3.3 Das Dilemma der Verhäuslichung von Skateräumen

Diese Entwicklung von Skateräumen ist nicht unkritisch zu sehen, denn mit zunehmender Einschließung und Segregation von Skateboarding in Zweckräume geht die bereits angesprochene Kriminalisierung von städtischen Sportgelegenheiten bzw. Street-Spots einher. Wenn wir die Regulierung als Zähmung des freien »Körper-Raum-Spiel[s]« (Eichler/Peters 2012) von Street-Skateboarding in der Stadt betrachten, dann können durch Skateparks – wie gezeigt – Zugänge für weitere soziale Gruppen geschaffen werden, andererseits perpetuiert jedoch die fortschreitende Segregation von Sonderräumen die Kriminalisierung von Street-Spots im urbanen Raum. Die praktische Immanenz dieses Wirkungszusammenhangs ist leicht nachzuvollziehen und durch wissenschaftliche Studien mehrfach belegt (vgl. Chiu 2009; Vivoni 2010; Peters 2016). Demzufolge kann es zu einem Dilemma kommen: Je mehr der soziale Nutzen zunimmt, desto stärker nehmen die Möglichkeiten zur freien Raumnutzung ab. Die Deutungsoffenheit der Ausübung und die räumliche Freiheit von Skateboarding werden gewissermaßen gegen den sozialen Nutzen von Zweckräumen eingebüßt.

Die Lösung dieses Dilemmas kann nur in der Diversität liegen, indem Wert auf das Schaffen verschiedener Raumtypen gelegt wird, das jedoch ein soziokulturelles Verständnis für ein Bedürfnis von Street-Skateboarding auf öffentlichen Plätzen und der Teilhabe am städtischen Leben voraussetzt, was keineswegs als selbstverständlich angesehen werden kann (vgl. Chiu 2009: 40). Lösungsansätze und Handlungsoptionen dazu werden in Kapitel 8.1 diskutiert.

4.4 Aktueller Stand der weiblichen Teilnahme an Skateboarding

Auf die weibliche Teilhabe an Skateboarding soll in dieser Arbeit ausführlich eingegangen werden, da dieses Phänomen innerhalb der *Skateboard Studies* allgemein bisher vor allem das Geschlechterverhältnis betrachtet und bezogen auf Räume von Skateboarding im Besonderen wenig gewürdigt worden ist. So kann Women Skateboarding nicht nur einen maßgeblichen Beitrag zur Quantität der potenziellen Nutzer*innen-Gruppen z. B. von Skateparks leisten, sondern gerade künstlich konstruierte Räume können für das Skateboarding und für Skateboarderinnen grundsätzlich von großer Bedeutung sein, wie noch gezeigt wird. Im folgenden Abschnitt soll der aktuelle Stand der weiblichen Beteiligung an Skateboarding dargestellt und den damit einhergehenden Schwierigkeiten nachgespürt werden. Es sollen Indikatoren einer Entwicklungstendenz herausgearbeitet und Perspektiven aufgezeigt werden. Die beiden zentralen Forschungsfragen sind:

- 1.) Wie können der aktuelle Stand und die Entwicklungstendenzen der weiblichen Teilnahme in Skateboarding zusammengefasst werden?
- 2.) Welche Perspektiven lassen sich deuten?

Dem Phänomen des Women Skateboarding auf die Spur zu kommen, setzt eine interdisziplinäre Betrachtungsweise voraus, da die Gründe für die relativ geringe Teilnahme von Mädchen und Frauen am Skateboarding multikausal zu betrachten sind und diese zum Teil in komplexen Zusammenhängen mit den Wandlungsprozessen im Skateboarding sowie den daraus folgenden Möglichkeiten stehen. Mit Blick auf die Geschlechterthematik spielen neben soziologischen und kulturellen Hintergründen sicherlich auch ökonomische Aspekte eine Rolle. Es sollen auch wirtschaftliche bzw. Marketingeffekte benannt werden, die nicht unerheblich zur Verbreitung der Praktik beitragen, motiviert durch eine Erweiterung der Konsumentengruppe, welche für die Produktionsseite der Industrie durchaus lukrativ sein kann. Auf empirische Daten für den deutschsprachigen Raum kann leider nicht zurückgegriffen werden, da diese bisher noch nicht erhoben worden sind.

Das folgende Kapitel ist nicht als Beitrag der Genderstudies im engeren Sinne zu verstehen. Mein Anliegen ist es nicht in erster Linie, das Bilden von Geschlechteridentitäten, die Herausbildung von Machtstrukturen, die Strukturierung von Hierarchien und deren Reproduktion zu untersuchen. Diesbezügliche Studien speziell im Bereich Skateboarding wurden bereits durchgeführt und liegen mit den Arbeiten u. a. von Beal 1996, Porter 2003, Beal/Wilson 2004, Atencio/Beal/Wilson 2009, Yochim 2010 und MacKay 2016 vor.

In dieser Arbeit ergibt sich der Schwerpunkt einer Diskussion von Mädchen/Frauen in Skateboarding aufgrund der binären Geschlechtlichkeitsstruktur des Wettkampfsports²⁸ und durch die ökonomischen Aspekte einer geschlechtsspezifischen Vermarktung. Im Sinne der Genderstudies möchte ich anmerken, dass das folgende Kapitel nicht unreflektiert weiter zur Verfestigung heteronormativer Strukturen beitragen soll. Denn wie Butz richtigerweise einwendet, unterwerfen die strengen olympischen Wettkampfbestimmungen die in Skateboarding grundsätzlich angelegten »herrschaftskritisch und anti-normalisierend[en]« (Villa 2012: 59, zit. n. Butz 2018: 141) Potenziale einer binären Logik. Innerhalb des binären Systems ergeben sich jedoch neue Potenziale und Möglichkeiten für Skateboarderinnen, die ans Licht zu holen sind. Im Folgenden wird mittels eines kursorischen Rundumblicks versucht, die Komplexität zu erfassen. Es wird ein deskriptiver Ansatz gewählt, der einen Überblick über die Probleme geben will und dabei die Erkenntnisse der Skateboard Genderstudies berücksichtigt, aktuelle

28 Nicht zuletzt durch die Einteilung des olympischen Formats in Frauen und Männer sowie der Sportförderung der weiblichen Teilnahme in Skateboarding.

Entwicklungen erfasst und Überlegungen zur Perspektive eines Women Skateboarding vorstellt. Dadurch ist es im Rahmen dieser Arbeit zwar nicht möglich, jeden Bereich erschöpfend darzustellen, da ein eher holistischer Ansatz auf relativ wenig Seiten grundsätzlich die Gefahr birgt, in den einzelnen Wissensdisziplinen nicht immer in die Tiefe zu gehen. Der Vorteil besteht allerdings darin, dass erst auf einer breiten Argumentationsgrundlage die aktuelle Situation (be-)greifbar und, noch bedeutender, der Blick auf mögliche Perspektiven geöffnet wird.

Der Terminus »Women Skateboarding« bezeichnet eine weibliche Form von Skateboarding, unter den Mädchen, weibliche Jugendliche und Frauen gefasst werden, die die Skateboardpraktik ausüben. Der Begriff »Women Skateboarding« soll diejenigen ansprechen, die sich einem binär heteronormativen System zugehörig fühlen, sowie auch jene, die sich unabhängig vom biologischen Geschlecht mit Weiblichkeit identifizieren.

Es ist unumstritten, dass Skateboarding ein stark männlich geprägtes Metier ist (vgl. u. a. Beal 1996; Schwier 1998a; Borden 2001; Porter 2003; Hitzler/Niederbacher 2010; Yochim 2010; Peters 2016; Sobiech/Hartung 2017; Schwier/Kilberth 2018c). Genauso unumstritten ist allerdings auch, dass gerade in den letzten Jahren ein Anstieg der weiblichen Teilnahme zu verzeichnen ist und neue Entwicklungstendenzen zu beobachten sind (vgl. Atencio et al. 2009: 1; Willing/Shearer 2016: 46; MacKay 2016: 130; Snyder 2017: 57; Gentsch 2018a: 6; Meurle 2018: 9; Atencio/Beal/Wright/McClain 2018: 13; O'Connor 2020: 9). Die hier vertretene These lautet: Die Voraussetzung für die weibliche Teilhabe an Skateboarding war seit Mitte der 1970er-Jahre nie besser als heute.

Der Ausgangspunkt für die mangelnde weibliche Beteiligung

Wenn wir das Thema zum Einstieg mit etwas Abstand betrachten, dann ist der Hauptgrund für die geringe Beteiligung von Mädchen und Frauen an Skateboarding die quantitative Dominanz der Jungen und Männer, die es über vier Jahrzehnte lang als eine männliche Praktik geprägt haben (vgl. Porter 2014). Die A-priori-Logik könnte lauten: Würde es mehr Skaterinnen geben, dann würde es auch mehr Mädchen und Frauen geben, die sich davon angesprochen fühlen. Das besagt auch die nachvollziehbare These von Gustav Eden, dem Skateboardkoordinator der Stadt Malmö: »The main reason why you don't see more girls skating is, that they haven't seen any other girls skating« (Kliewer 2016). Oder anders formuliert: »[Y]ou can't be what you don't see« (Atencio et al. 2018: 226). Diese Argumentation spiegelt auch den Skateboard-Genderdiskurs wider (vgl. ebd. 2009: 14). Demnach stellt sich das Hauptproblem der geringen Beteiligung von Mädchen und Frauen an Skateboarding aktuell als wechselseitig konstitutiv schwierig dar: Zur vermehrten Teilnahme von Mädchen und Frauen wird ein Zustand vorausgesetzt, den die Skateszene seit den ausgehenden 1970er-Jahren nicht selber erzeugen konnte – jedenfalls

bislang nicht. Das richtet den Blick auf die dahinterliegenden Fragen: Was führte zur quantitativen Dominanz der männlichen Teilnehmer? Was kann sich im Laufe der Jahre verändert haben und wie ist der aktuelle Status quo zu beschreiben? Welchen Einfluss haben die mit der Olympiateilnahme von Skateboarding verbundenen Versportlichungstendenzen auf die weibliche Teilnahme? Und welche Rolle können Skateparks in diesem Zusammenhang spielen?

Die *Golden Days* der weiblichen Teilhabe

Eine knappe historische Betrachtung zeigt, dass die quantitative Übermacht des männlichen Geschlechts im Skateboarding nicht immer selbstverständlich gewesen ist. Schäfer konnte in seiner *Wirklichen Geschichte des Skateboarding* herausstellen, dass in den 1960er- bis Mitte der 1970er-Jahre – bevor Skateboarding mit dem Umbruch durch *Dog Town and the Z-Boys* vom Sport zur Stilkultur wurde – eine wesentlich größere Beteiligung von Mädchen und Frauen vorherrschend war (vgl. Schäfer 2020: 87; Porter 2014; Atencio et al. 2018: 13). In dieser Zeit hatte Skateboarding – wie schon erwähnt – eine stark sportliche Gestalt. Die Sinngebungen und der körperstilistische Ausdruck reduzierten sich vor allem auf die sportliche Bewegungspraktik im engeren Sinne und die gesamte Praktik hatte eine agonale Ausrichtung (vgl. Schäfer 2020: 131 ff.). Das Skateboard war nicht mit Bedeutungsgeladen aufgeladen, sondern fungierte als Sportgerät, genauso wie sich die Bewegungsmuster und Tricks aus dem Turnsport eher auf dem Skateboard als Rollbrett abspielten (vgl. Schäfer/Alkemeyer 2018: 86), statt das Skateboard als Teil des Körpers zu nutzen (vgl. Borden 2001: 100). Diesen Zeitabschnitt bezeichnet Porter als *Golden Days* der weiblichen Teilhabe und schätzt den Anteil der Mädchen/Frauen im Skateboarding auf 25 Prozent (Porter 2014: 101).²⁹ Erst Mitte der 1970er-Jahre und mit der Ära der *Dog Town and the Z-Boys* erfolgte die Konstituierung zur Stilkultur (vgl. Kap. 3.1) und die Verschmelzung mit anderen Lebensstilbereichen, insbesondere mit anderen Subkulturen wie der Punkmusik. Genau die daraus resultierende nonkonforme Haltung und Positionierung von Skateboarding als Counter Culture sieht Porter Ende der 1970er-Jahre als Hauptgrund für die ab diesem Zeitpunkt deutlich verminderte Beteiligung des weiblichen Geschlechts: »[The] changed attitude dropped female participation due to the emergence of punk« (Porter 2014: 259). Die Verschmelzung von Skateboarding mit Punk in der Frühphase des vertikalen Skatings, die auch als *Skatepunk* bezeichnet wird und deren Verbindung Butz überzeugend nachgewiesen hat (2012), artikuliert sich ab diesem Zeitpunkt auch im körperlichen Ausdruck der Bewegungsmuster. Die subkulturell geprägten Ausdruckformen zeigten sich beispielsweise in einer bestimmten Ästhetik und

29 Hierbei muss berücksichtigt werden, dass dieses Verhältnis als besonders hoch einzuschätzen ist, da zu dieser Zeit Frauen im Sport allgemein stark unterrepräsentiert waren (vgl. Schmidt 2012: 86).

vor allem in einer aggressiven Fahrweise besonders im Poolskating, das zu einer Maskulinisierung von Skateboarding in dieser Phase führte (vgl. Schäfer 2018a: 340). Abgesehen von der Emergenzphase des vertikalen Skateboarding Mitte der 1970er-Jahre sind noch zwei weitere Epochen der geschichtlichen Entwicklung für den Skateboarding-Genderdiskurs hervorzuheben: Zum einen das aufkommende Street-Skateboarding von Anfang bis Mitte der 1990er-Jahre und zum anderen die megaisierte Phase Mitte der 1990er- bis Anfang der 2000er-Jahre. In letzterer Epoche haben sich die Bewegungen auf allen Skateboardterrains in ihrer Dimension und Gewagtheit deutlich vergrößert, und es kann von einer besonders hohen Relevanz des Risikoaspektes ausgegangen werden, der eher eine exkludierende Wirkung auf Mädchen und Frauen gehabt haben könnte (siehe weiter unten). In der Phase seit Anfang der 1990er-Jahre, in der Street-Skateboarding bis heute zur dominanten Disziplin der Praktik wurde, appliziert und vereinnahmt Skateboarding den öffentlichen städtischen Raum. Ab diesem Zeitpunkt werden die urbanen Räume als Hauptterrain von Skateboarding zum zentralen Faktor für die geringe weibliche Teilnahme (ebd.: 56). Mit einem Mal wird der gesamte urbane Raum zum Aktionsfeld von Skateboarding. Überall bieten sich Skategelegenheiten, die in explorativen »Board-Streifzügen« (Eichler/Peters 2012: 153; Peters 2016: 84) durch die gesamte Stadt erkundet werden und die sich auch in entlegenen und mitunter prekären Orten wie Tiefgaragen, Transiträumen, Industriebrachen, Hinterhöfen und dergleichen finden lassen. Diese sozial informell regulierten Räume können für Frauen zum Teil mit Angst besetzt sein, wodurch sie für die weibliche Teilhabe grundsätzlich exkludierend wirken können (vgl. Atencio et al. 2009; Ruhne 2011).

Im Verlauf der 1990er-Jahre, die auch Skateboard-historisch allgemein als »Pubertät von Skateboarding« (vgl. Reinhardt 2016: 23-24) eingeordnet werden können, kam es im Rahmen des Street-Skating nicht nur vermehrt zu den bereits genannten Raumkonflikten aufgrund von Lärmbelästigungen, Hausfriedensbrüchen, Verkehrsgefährdungen und Sachbeschädigungen mit der Außenwelt. Weiterhin kam es auch zu scene-internen Abgrenzungen und Auseinandersetzungen, insbesondere mit dem vorherrschenden versportlichten Skateboard-Industrieestablishment und den zugehörigen etablierten Komponenten wie Marken, Profis, Events, Special-Interest-Medien und Skateräumen. Im Zuge dieses Konflikts nahm die hegemoniale Street-Bewegung zum Teil eine oppositionelle, nonkonforme Einstellung und Verhaltensweise an, die sich gegen alles und jeden richtete, der nicht die neue »Street-Ideologie« vertrat (vgl. Kap. 3.3.3). In dieser Zeit vollzog sich erneut eine Art der Subkulturalisierung von Skateboarding – ähnlich wie dem *Skatepunk* der Achtziger (vgl. Schäfer 2020: 317 ff.) – diesmal verstärkt mit dem Musikgenre Hip-Hop.³⁰ Schwier vergleicht das Street-Skating zu dieser Zeit sehr treffend mit

30 Das Genre Hip-Hop ist als Erweiterung des Musikspektrums zu denken, neben der in der Skateboardkultur bereits etablierten Punkmusik u. a.

dem »Black Style« im Basket- bzw. Streetball (1998a: 57), welches die Ästhetik der Straße mit dem Gestus des »Coolen« als Paradigma jeglicher Ausdrucksformen und Verhaltensweisen Anfang der 1990er-Jahre vorzugeben schien (vgl. Schäfer 2018a: 56; Brayton 2005).

Im Zuge dieser experimentellen und überzeichneten nonkonformen Abgrenzungskämpfe und dem Anspruch, mit jeglichen Konventionen und Regeln zu brechen (vgl. Beal 2013: 27; Reinhardt 2016: 20), wurden Frauen im Kontext von Skateboarding eher als ein sexualisiertes Objekt aus Sicht von spätpubertierenden männlichen Jugendlichen und jungen Erwachsenen dargestellt (vgl. Borden 2001: 263). Dies zeigte sich u. a. auch in damaligen Repräsentationen von Frauen mit teilweise pornografischen Inhalten in Skateboard-Magazinen und Grafiken auf Skateboarddecks (vgl. Rhinehart 2005; Schäfer 2020: 264 ff.). Aber nicht nur die interne Welt von Skateboarding propagierte durch Symboliken eine misogynen Haltung, sondern beispielsweise auch der Kinofilm *Kids* rezipierte diese Haltung der Skater in dem Bemühen, ein möglichst authentisches Bild der Skateboardszene zu zeichnen. Der 1995 erschienene Film porträtiert eine Skateboardclique in New York, deren Einstellung zu Frauen vor allem als Beute männlicher Jugendlicher dargestellt wird. Dieser Film repräsentiert emblematisch das misogynen Bild der Skateboardszene in der Öffentlichkeit. Dieser subkulturellen Überzeichnung in der öffentlichen Wahrnehmung von Anfang bis Mitte der 1990er-Jahre wirkten seitdem einige Faktoren entgegen.

Es ist sehr wahrscheinlich, dass die Kommerzialisierung, Sportifizierung und Eventisierung von Skateboarding im Zuge seiner vierten Boomphase (vgl. Brooke 1999: 138; Borden 2016b), in den ausgehenden 1990er-Jahren bis zur bevorstehenden Olympiateilnahme 2021 in Tokio, das subkulturell konnotierte Bild von Skateboarding relativieren. Nichtsdestotrotz kommen wissenschaftliche Arbeiten aus dem angloamerikanischen Sprachraum zu übereinstimmenden Ergebnissen, die die patriarchischen Strukturen und die männliche Dominanz aufzeigen, die zur Exklusion der weiblichen Teilhabe am Skateboarding führen und die Praktik für Mädchen und Frauen gewissermaßen versperren (vgl. Beal 1996; Porter 2003; Yochim 2010). Mit seiner Untersuchung der *Wirklichen Geschichte des Skateboardfahrens* konnte Schäfer (2020) mittels eines praxeologisch-genealogischen Ansatzes, der den Körper und die Bewegungen fokussiert, zeigen, dass eine genuine Frauenfeindlichkeit nicht als geistig-substanzielle Grundhaltung der Skateboardszene verstanden werden muss, »sondern [man] kann sie als physio-psychischen Spirit beschreiben, der sich in der Motorik der aggressiven Fahrweise begründet und plausibilisiert« (ebd.: 93; vgl. auch Kap. 2.2). Diese Erkenntnis von Schäfer legt nahe, dass es sich insbesondere bei textualistischen Analysen zum Verhältnis von Frauen und Männern im Skateboarding auch um Momentaufnahmen handeln kann, die nicht substanziell ohne einen Gesamtblick generalisiert werden sollten.

Skateboarding und der Risikoaspekt

Der habituelle Aspekt des Risikos kann in mehrfacher Hinsicht problematisch für die Teilhabe von Mädchen und Frauen in Skateboarding sein. Er verursacht eine Verkettung von aufeinanderfolgenden und sich gegenseitig bedingenden Faktoren, die einen exkludierenden Effekt haben können. Als Ausgangsvoraussetzung für Rauman eignungsprozesse in informell sozialregulierten Sportgruppen von Jugendlichen ist die bewegungspraktische Kompetenz allgemein von grundlegender Bedeutung (vgl. Bindel 2008). Insbesondere zur Rauman eignung und dem Szenezutritt in Skateboarding ist für die performative Teilhabe ein bestimmtes Niveau des Skateboardkönnens notwendig (vgl. Tappe 2011: 237 ff.). Mut und Risikobereitschaft sind dabei maßgebliche Voraussetzungen, um im Skateboarding persönliche Lernfortschritte zu erzielen (vgl. Peters 2016: 199; Bock 2017: 184). Dabei ist hier nicht zwangsläufig das Risiko fataler Verletzungen gemeint, sondern es kann durchaus auch schon sehr schmerzhaft sein, wenn beispielsweise eine Kante des Skateboards gegen das Schienbein springt. Leichte Prellungen und andere Blessuren sind ohnehin Teil des Alltags der Bewegungspraktik. Sie sind in täglicher Praxis quasi allgegenwärtig und im spielerisch formatierten Lernmodus gemäß dem Prinzip »Try & Error« (vgl. Bindel/Pick 2018: 213) von den Akteuren*innen implizit akzeptierter Teil des Geschehens (vgl. Peters 2016: 199–203; Bock 2017: 108). Die Konsistenz und die Beschaffenheit des Terrains von Beton-, Asphalt- und anderen harten Oberflächen in Skateboarding führt bei intensiver, langfristiger Nutzung zu einem prozessualen Verbrauch gesundheitlicher und körperästhetischer Substanz.³¹ Daraus folgt, dass für eine Lernentwicklung in Skateboarding, im Sinne einer Steigerung des Trickkönnens, die Selbstverpflichtung destruktiv auf den eigenen Körper einzuwirken, zu einem Imperativ wird. Blessuren, Prellungen, Zerrungen, Risse und Brüche des physischen Bewegungsapparats müssen als »totales Engagement« (Stern 2010: 100) billigend in Kauf genommen werden. Es ist eine implizite Bedingung, dass der Motivation, neue Tricks zu lernen, die körperliche Unversehrtheit untergeordnet werden muss.

31 Dass die Härte des Terrains Einfluss auf die weibliche Beteiligung zu haben scheint, zeigt auch ein Blick auf artverwandte *Boardsports* wie Snowboarding und Surfing, bei denen eine höhere Beteiligung des weiblichen Geschlechts beobachtet werden kann. Wenn wir unterstellen, dass diese Stilkulturen (vgl. Stern 2010) in Bewegungsformen, Ausdruck und Sinngebungen sehr ähnlich zu Skateboarding sind, dann ist ein zentraler Unterschied das Terrain als Aktionsfeld. Auch wenn Schnee und Wasser bei spezieller Nutzung zu körperlichem Schaden führen können, so könnte im Skateboarding nicht nur das Setting der Räume von Bedeutung sein, sondern auch die determinierte sukzessive Abnutzung des Körpers auf hartem Untergrund.

Risikoaffinität: angeboren oder anerzogen?

Zur Grundsatzfrage im Genderdiskurs allgemein: angeboren oder anerzogen, stellt sich auch in Skateboarding die Frage, ob sich die häufig thematisierte, vergleichsweise geringere Risikobereitschaft von Mädchen und Frauen (vgl. Atencio et al. 2009: 3) im Zusammenhang mit unterschiedlichen körperbiologischen Voraussetzungen steht bzw. wie sich die sportmedizinisch nachgewiesene physiologische Überlegenheit des Männerkörpers (vgl. Heckemeyer 2018: 63)³² als biologische Disposition auf die Risikobereitschaft auswirken könnte? Eventuell könnte sich eine erhöhte körperliche Leistungsfähigkeit von Männern, z. B. bei Stürzen die Gewaltwirkungen auf den Körper zu absorbieren und gefährlichere Tricks zu stehen, deren größere Höhe und höhere Geschwindigkeit ein Entgegenwirken stärkerer (Muskel-)Kraft vorausgesetzt, begründen. Könnte hier ein unbewusstes Risikokalkül zum Tragen kommen, das entsprechend den Vorurteilen eine größere körperpraktische Risikoaffinität von Männern im Vergleich zu Frauen erklärt?

Profi-Skateboarderin Nora Vasconcellos sieht eine biologische Disposition als gegeben an und begründet dies evolutionstheoretisch damit, dass die physiologische Umstellung des Körpers in der Pubertät beim weiblichen Geschlecht dazu führt, den Körper instinktiv besonders stark zu schützen: »What I am supposed to do is to have children [...] you are supposed to like to protect your body« (Vasconcellos 2017, 30:19).

Diese Einschätzung von Vasconcellos mag auf den ersten Blick plausibel erscheinen, greift jedoch zu kurz. Sie versucht eine differente Risikobereitschaft der Geschlechter durch einen expliziten Bezug zum biologischen Geburtsauftrag der Frau zu begründen und damit geradezu als angeboren zu rechtfertigen.³³ Auch wenn körperliche Unterschiede zwischen Männern und Frauen bestehen (vgl. Oerter/Montada 1998: 268) und es die genannten allgemein physiologischen Leistungsunterschiede geben sollte, so ist das Deuten von Kausalitäten und Korrelationen dieser angeborenen Dispositionen, also welche das genau sind und wie sie sich konkret auf das menschliche Verhalten auswirken, grundsätzlich höchst spekulativ und führt deshalb zu Schwierigkeiten bei der induktiven Generalisierbarkeit.

32 Gemeint ist hier der *Lean Body Mass*, ein Wert, der sich aus Körpergröße, Muskulatur und Körperfett zusammensetzt und als quantitative Messgröße für körperliche Leistung den Männern ein besseres Ergebnis im Vergleich zu Frauen bescheinigt. Zudem produziert der Männerkörper weitaus mehr von dem leistungsbestimmenden Hormon Testosteron.

33 Ihre Argumentation weist unwillkürlich eine Parallele auf zu der bekannten Diskussion des Skisprungwettbewerbs der Frauen, deren Aufnahme in das olympische Programm 2010 verweigert wurde u. a. aus medizinischen Gründen, da die harte Landung beim Skispringen zu einem Riss in der Gebärmutter führen könnte (vgl. Heckemeyer 2018: 146). Diese substanzlose Vermutung wurde bereits kurze Zeit später »als blödsinniger Macho-Spruch entlarvt« (Voigt 2009) und das Skispringen der Frauen wurde in der darauffolgenden Olympiade 2014 in Sotchi in das Programm aufgenommen.

Ließe sich dennoch eine Differenzierung der Leistungsfähigkeit zumindest für den Bereich der extremen physischen Leistung ausmachen,³⁴ indem das kulturell Anerzogene an die biologischen Grenzen des Angeborenen stoßen könnte, sozusagen im Hochleistungsbereich von Skateboarding, scheint die Generalisierung dieser Testosteronargumentation zugunsten der Fraktion angeboren ebenfalls wenig tragfähig zu sein, wenn man die vielen existierenden weiblichen Gegenbeispiele beobachtet (vgl. Thrasher 2018). Insbesondere im Hinblick auf die Vielfältigkeit sowie der Breite des Spektrums der Art und Weise, wie die Praktik von ihnen ausgeübt wird. Es lassen sich Skateboardfahrweisen in beiden Hauptterrains des Street- und Transition-Skatings finden, die deutlich weniger Risikoeinsatz bedürfen, jenseits eines Skateboarding, das auf hohe Gewalteinwirkungen auf den Körper ausgerichtet ist. Vor diesem Hintergrund scheint das Zitat von Vasconcellos eher ein Beispiel dafür zu sein, wie sehr auch sie stereotype Rollenbilder internalisiert hat (vgl. auch den Abschnitt Pädagogisches Lernumfeld von Women Skateboarding weiter unten). Nicht zuletzt vor dem Hintergrund des Genderdiskurses und der theoretischen Dekonstruktion des binären bzw. biologischen Geschlechts (vgl. Butler 1991; Funk 2018: 85-96) erscheint eine grundsätzliche Argumentation von körperlich-biologischen Dispositionen wenig tragfähig.

Risikobereitschaft zur Herstellung sozialer Ordnung

Im Kontext der Peer-Group-Vergemeinschaftung kann dem Risikoaspekt und dem Grenzgang im Sinne der »distinction of risk« (Schäfer 2020: 280 ff.) eine soziale Gruppenordnungsfunktion zukommen, die für den Status und die Positionierung innerhalb der Gruppe maßgeblich sein kann (vgl. Atencio et al. 2009: 3; Stern 2010: 147 ff.). Dieses Streben nach Anerkennung und Respekt innerhalb der Gruppe stellt auch Peters bei Street-Skatern auf der Kölner Domplatte fest:

»In ihrem Umgang mit Ängsten, Risiken und Verletzungen zeigt sich die Skatergemeinschaft als maskuline Kultur, in der stereotype Rollenbilder im Sinne der in westlichen Gesellschaften hegemonialen Maskulinität leitend erscheinen. Skateboarder inszenieren ein kriegerisch-männliches Rollenbild von sich, in dem Aggressivität, Mut, Risikobereitschaft, Abenteuerlust, Souveränität, Selbstbeherrschung, Coolness, Selbstbewusstsein und Konkurrenzbereitschaft dominant sind [...]« (2016: 204).³⁵

34 Als Extrembereich körperpraktischer Performativität lassen sich Praktiken fassen, die in einem besonders engen Zusammenhang mit physischer Kraft und der Gewalteinwirkung auf den Körper stehen, wie beispielsweise Tricks an besonders große Stufensets von 15 Treppenstufen und mehr oder das *Megaramp Skating*.

35 Es muss angemerkt werden, dass sich Peters ethnografische Beobachtungen im Feld auf der Kölner Domplatte ausschließlich auf männliche Street-Skateboarder bezieht.

Durch dieses männliche Gebaren, das durchaus auch als typisch deviantes Verhalten von männlichen Jugendlichen gedeutet werden kann, erfolgt eine Instrumentalisierung des Risikos als interne Hierarchisierung innerhalb der Peer-Group sowie Raumanneignung und -eroberung, die Mädchen und Frauen laut Atencio et al. (2009: 12) systematisch ausschließt. Als verstärkender Faktor kommt im Skateboarding – wie bereits mehrfach erwähnt – ein von vielen Akteuren*innen gezeigtes »totale[s] Engagement« hinzu, welches Stern als konstitutives Merkmal von Stilkulturen herausgearbeitet hat (2010: 100 ff.). Diese soziokulturelle Selbstverpflichtung findet auch in der Skateboardszene seine Entsprechung und kann in der Praxis zu einem destruktiven Umgang mit dem eigenen Körper führen, da auch die Gesundheit dem »totale[n] Engagement« untergeordnet wird (vgl. Borden 2001: 149). Vor dem Hintergrund des Risikoaspekts kann der geschundene Körper als Zeugnis der kompromisslosen Selbstverpflichtung zur Sache besonders dienlich sein. Passend zu der zur schaugestellten Risikobereitschaft können auch harte Stürze, die häufig intermedial inszeniert werden, sowie Schürfwunden, Ellbogenschwellungen (*Swellbows*)³⁶ und andere Spuren körperlicher Auseinandersetzung im Grenzgang des Risikos und dem Überwinden von Herausforderungen, einen Trick zu schaffen, authentifizierend sein, die Gruppenzugehörigkeit verstärken,³⁷ wenn nicht sogar mitunter eine heroisierende Funktion innerhalb der Skateszene einnehmen (vgl. Stern 2010: 124 und 177; Peters 2016: 204).³⁸ Es ist naheliegend, dass die Härte gegen den eigenen Körper als subkulturell geprägte Thematisierung des Körpers im Skateboarding aus der Sicht von Mädchen und Frauen zur Folge haben kann, mit typischen Rollenbildern gesellschaftlicher Konventionen im Konflikt zu stehen. Etwas zugespitzt formuliert, scheint die ständige Bereitschaft, an seine persönlichen

36 Ellbogenschwellung: *swollen elbow*, die oftmals Folge eines Sturzes ist.

37 Besonders theatralisch wird dies im jüngst erschienen Kinofilm *Mid90s* inszeniert, als der Hauptprotagonist sein Leben riskiert, sich verletzt und, basierend auf dieser Schlüssel-situation, erfolgreich in die Gruppe aufgenommen wird (vgl. Hill 2019: 33:35).

38 Als kontemplatives intermediales Beispiel veranschaulicht dies das Video von Nyjah Huston, einem der weltweit bedeutendsten Street-Skater. Zur Markteinführung seines signierten Skateboardschuhs seines Sponsors Nike SB veröffentlicht der 23-jährige US-Amerikaner unter dem martialischen Titel *'Til Death* (Nike SB 2018) ein zehnminütiges Skateboardvideo, das eine Sammlung von Street-Tricks in gefundenen Räumen zeigt, die vermutlich zu den aktuell größten Herausforderungen zählen und im Sinne einer *Treppenstufen-Rekordjagd* die Grenzen des Möglichen wieder ein Stück weit verschieben. Der Titel *'Til Death* wird programmatisch, da sich zwischen den einzelnen Stunts auch heftige Stürze mischen. Die Folge der missglückten Tricks werden medial bis zu *Nah-Tod-Erfahrungen* hochstilisiert, um dann doch wieder das Aufstehen und den erneuten Versuch zu zeigen, der dann schließlich den Triumph über den gestandenen Trick und den erfolgreich gemeisterten Grenzgang dokumentiert. Es muss angemerkt werden, dass diese Repräsentanz nur ein Beispiel unter vielen verschiedenen Facetten der pluralisierten Welt von Street-Skateboarding ist.

Grenzen zu gehen, seine Gesundheit zu riskieren und dazu seinen Körper besonders schlecht zu behandeln,³⁹ bei Mädchen und Frauen durchaus auf »habituelle Hemmungen« (Schäfer 2020: 94) zu stoßen (vgl. auch Kreisky 2009: 84).

Pädagogisches Lernumfeld von Women Skateboarding

Sowohl Jungen als auch Mädchen benötigen ein unterstützend ermutigendes Umfeld, was im Skateboardjargon als »sich gegenseitig zu pushen« beschrieben werden kann (vgl. Atencio et al. 2018: 162; Schwier/Kilberth 2018: 30). Könnte eventuell eine Trennung in gleichgeschlechtliche Gruppen besonders förderlich für den aktuellen Stand von Skaterinnen sein? Es könnte ihnen helfen, Fortschritte in ihrem eigenen Rhythmus und Tempo zu machen. So könnte es ihnen gelingen, für sich das richtige Maß zu finden, um an ihre persönlichen Grenzen zu gehen. Atencio et al. sehen genau darin ein »empowering« für die weibliche Teilhabe (2009: 14).

In der Skateboardpraxis handelt es sich in der Regel um das Modell der Peergroup-Education. Dies bedeutet, dass sich die Akteure*innen gegenseitig unterstützen und sich auf verschiedene Art und Weise zu ihren selbstbestimmten individuellen Zielen und Lernfortschritten verhelfen (vgl. Schwier/Kilberth 2018a: 49). Unabhängig vom pädagogischen Modell treten im männlich dominierten Skateboarding sehr ähnliche Verhaltensweisen auf, wie beispielsweise auch im gemischten Sportunterricht beobachtet werden kann (vgl. Kleindienst-Cachay, Kastrup/Cachay 2008; Kleindienst-Cachay/Frohn 2014; Gieß-Stüber 2018), die maßgeblich auf stereotype Rollenbilder zurückzuführen sind und sich in der Praxis stark negativ auf die weibliche Teilhabe auswirken (vgl. Beal 1996: 218 ff.). Etwas wie eine geschlechtersensible soziale (Selbst-)Regulierung ist im Freizeitbereich in informellen Gruppen, wie beispielsweise der Skateboardszene, ohne anleitende Person völlig abwegig, und »die Abwesenheit offizieller – meist erwachsener – Organisatoren ist zugleich ein Verlust an Integrationshilfe« (Bindel 2017: 425). Ein besonders schwerwiegendes, aus dem Rollenklischee resultierendes Vorurteil besagt, dass viele männliche Akteure den Mädchen und Frauen ein Skateboardkönnen schlicht nicht zutrauen (vgl. Beal 1996: 217; Moran 2017, 8:00; Atencio et al. 2018: 172). Das könnte ein zentraler Grund dafür sein, warum sich Mädchen und Frauen häufig gehemmt verhalten und entmutigt fühlen. Infolge dieser Reaktion wird das Vorurteil bestätigt, sodass dadurch eine sich selbsterfüllende Prophezeiung entsteht.

Im Diskurs gleichgeschlechtlicher Gruppen ist eine Studie zu erwähnen, die sich mit dem Risikoaspekt beschäftigt. Wie bereits ausgeführt, ist die Risikobereitschaft eine zentrale Voraussetzung für die Aneignung von Skateboarding und Teil-

39 Schäfer spricht in diesem Zusammenhang von der »permanente[n] Feier des Schrottens des eigenen Körpers im Skateboarding« (2020: 315).

habe innerhalb der Szene. Eine Studie des Instituts zur Zukunft der Arbeit (2009)⁴⁰ konnte zeigen, dass Schülerinnen von Mädchenschulen sich genauso risikobereit zeigten wie gleichaltrige Jungen. Im Gegensatz dazu waren Mädchen von koedukativen Schulen weniger risikofreudig als ihre männlichen Mitschüler. Dieses Phänomen wird mit den negativen Effekten der Herausbildung von Geschlechterstereotypen begründet. Die Überschrift verschiedener Boulevardmedien zur Veröffentlichung der Ergebnisse der Studie bringt es sehr treffend auf den Punkt: anerzogen, nicht angeboren. Angewendet auf Skateboarding könnte das bedeuten, dass Mädchen und Frauen in einem gleichgeschlechtlichen Umfeld sehr wahrscheinlich auch risikofreudiger agieren.⁴¹

Demnach besteht der Vorteil einer gleichgeschlechtlichen Gruppe von Skateboarderinnen eben nicht nur im Vermeiden eines vordergründigen Wettbewerbsvergleichs im Sinne der Leistungsfähigkeit der Geschlechter, sondern vor allem in der Isolierung und dem Ignorieren der dahinter liegenden gegenseitigen Projektionen von gesellschaftlichen Rollenklischees, den daraus resultierenden impliziten und expliziten Vorurteilen, die zumeist tief in den Subjekten internalisiert sind und demnach das soziale Handeln stark beeinflussen (vgl. Schiersmann 1987: 5-24). Wenn stereotype Rollenbilder auch in schulischen Kontexten ein Thema sind, und zwar trotz der konstitutiv vermittelnden und sozial regulierenden Instanz, dann ist es naheliegend, dass ein Lernen in gleichgeschlechtlichen Gruppen im Skateboarding nicht nur hilfreich sein kann, sondern aufgrund der bisher vorherrschenden männlichen Dominanz und den vielfältigen Aspekten, die sich schädlich auf die Teilhabe von Mädchen und Frauen auswirken, sogar als notwendig anzusehen ist, um eine weibliche Teilnahme zu unterstützen (vgl. Atencio et al. 2018: 254 ff.). Es ist dabei zu berücksichtigen, dass von vielen etablierten Skaterinnen der explizite Wunsch geäußert wird, nicht geschlechtergetrennt zu skaten (vgl. Pushing Boarders 2018). So scheint es, als ob sich mit zunehmender Skateboardkompetenz besagte Zugangsbarrieren auflösen und es wesentlich selbstverständlicher zum geschlechtergemischten Skateboarding kommt, was im Sinne der Errungenschaft moderner Gesellschaften zweifelsohne das Ziel sein sollte (vgl. Frohn 2014: 49). Vor diesem Hintergrund gilt es kritisch zu hinterfragen und sensibel zu differenzieren, ob sich Konzepte als Maßnahmen für Anfängerinnen an den Wünschen der

40 *Gender Difference in Risk Behaviour: Does Nurture Matter?* (Booth/Nolen 2009). Hier muss angemerkt werden, dass diese Studie nicht in einem körperpraktischen Untersuchungssetting umgesetzt wurde, sondern es sich um ein ökonomisches Verhaltensexperiment handelte, das die Risikobereitschaft in Bezug zur Vermehrung von Geld testete.

41 Im Kontext der Diskussion von Mädchenschulen sollte immer kritisch berücksichtigt werden, dass diese Schulen häufig sozial selektiv sind. So könnten sich unterschiedliche Sozialisationserfahrungen aufgrund der sozialen Schichtzugehörigkeit auch auf die Risikobereitschaft auswirken.

bereits etablierten Skaterinnen orientieren oder ob es sinnvoller ist, problembewusst zu differenzieren und zum Einstieg auch geschlechtergetrennte Angebote anzubieten? Dabei geht es hier nicht um ein Plädoyer für eine dauerhafte Trennung von Skaterinnen und Skatern in jeweils eigenen Aktionsräumen, sondern um grundsätzliche Überlegungen, unter welchen Gelingensbedingungen der Kompetenzerwerb und die Vergemeinschaftung von Skaterinnen erfolgen könnte. Dies scheint eine wesentliche Grundvoraussetzung für Mädchen und Frauen zu sein, an geschlechtergemischten Gruppen überhaupt performativ partizipieren zu können (vgl. Schwier 2004: 121).

4.4.1 Räume für Women Skateboarding

Im Kontext des Women Skateboarding sind eigene, temporär exklusive und permanente Plattformen für die weibliche Skateboardgemeinschaft besonders förderlich. In der digitalen Welt – in Form von sozialen Netzwerken, Blogs, Foren etc., auf denen sie sich online austauschen können – körperlich-physisch an Skate-Spots, in Skateparks bei speziellen Women Events oder zu bestimmten Nutzungszeiten (z. B. Girl Jams) sind Räume zu schaffen, in denen sie die Möglichkeit haben, auch unter sich sein zu können. Lefèbvre betont, dass es zur Konstituierung jeglicher Personengruppen eigener Räume bedarf: »[G]roups, classes or fractions of classes cannot constitute themselves, or recognize one another, as subjects unless they generate (or produce) a space« (Lefèbvre 1991: 416).

Dieser Gedanke scheint höchst anschlussfähig für die Thematik des Women Skateboarding zu sein. Er bildet den Bezug und zeigt die Wichtigkeit von physischen Räumen für den Vollzug der Praktik. Vergegenwärtigt man sich zudem, dass sich Skateboarding heutzutage vorwiegend in Skateparks abspielt (vgl. Marent 2015: 1; Schäfer 2020: 156 ff.), wird die bedeutungsmächtige Rolle von Skateparks für die weibliche Teilhabe an Skateboarding sichtbar. Die Gestaltung von künstlich gebauten Räumen könnte gezielt auf die Bedürfnisse von Skaterinnen zugeschnitten sein und – noch wesentlich wichtiger – je nach Betriebstyp zuweilen reguliert werden. Folgt man der These von einer positiven Relation zwischen legitimen Skateboardanlagen und weiblicher Beteiligung, könnten Skateparks grundsätzlich zu einer genderinkluseren Ausrichtung der Praktik beitragen (vgl. Schäfer 2020: 187 ff.). Dann ist anzunehmen, dass Mädchen und Frauen vom Skateparkboom seit Anfang der Nullerjahre profitieren werden und sehr wahrscheinlich auch schon profitiert haben. Im Zuge der Institutionalisierung von Skateboarding in Vereinsstrukturen entstehen auch immer mehr geschützte Räume, z. B. von Vereinen betriebene eingezäunte Skateparks und Skatehallen, die für die weibliche Teilnahme entscheidend den Zugang regulieren können. Da es sich hier um private, also sowohl vereinsbetriebene als auch kommerziell betriebene Anlagen handelt, kann der Zugang für bestimmte Personengruppen, Veranstaltungen usw. kontrolliert ge-

steuert werden. In diesem Kontext sind heute bereits viele Initiativen und Regelungen zu verzeichnen, wie beispielsweise spezielle Veranstaltungen (*Girls Skateboard Events*), bestimmte exklusive Nutzungszeiten (*Girls Skate Jams*) und andere Aktivierungen und Aktionen, die dem Women Skateboarding die Aneignung von Räumen zum Skateboarding offerieren (vgl. Atencio et al. 2009; MacKay 2016).

4.4.2 Mediale Präsenz von Women Skateboarding

Die allgemein fortschreitende Digitalisierung seit den 1990er-Jahren und die Demokratisierung der Medien insbesondere durch Blogs, Websites und soziale Netzwerke seit den 2000er-Jahren veränderte auch die Skateboard-spezifische Medienlandschaft (vgl. Schäfer 2020: 305 ff.). Die Special-Interest-Medien der Skateboardszene sind allgemein als sehr bedeutungsmächtig anzusehen, sind sie doch zentrale Informationsquellen der Szene (vgl. Porter 2003: 136). In ihrer Funktion als Sprachrohr der Szene bestimmen sie maßgeblich den kontemporären Diskurs der Skateboardgemeinschaft. Anschließend an die Theorie der »Diskursivierung« von Foucault, sind sie gewissermaßen Praktiken, »die systematisch die Gegenstände bilden, von denen sie sprechen« (Foucault 2015: 74, vgl. auch Yochim 2010: 77). In ihren medialen Repräsentationen von Skateboardinhalten reflektieren sie die Szene und konstituieren dadurch gleichzeitig selbige. Konkret: Sie regeln im Wesentlichen, wer, was und welche Themen relevant sind (Agenda-Setting-Funktion), bestimmen darüber, wer oder was präsentiert wird (Gate-Keeper-Funktion), legitimieren und multiplizieren Skateboardinhalte zum Teil mit weltweiter Reichweite und Bedeutung. Als einschlägige Szenemedien speziell für Skateboarding sind auch die Videos Skateboard-spezifischer Marken zu nennen (vgl. Beal 2013: 23 ff.) und Periodika wie etwa das *Transworld Video Magazine*, *411 Video Magazine*, *Puzzle Video*, *Monster Movie Mag*, die bis ca. 2010 die Hauptbezugsquellen von Skateboardbewegt Bildern in der Szene gewesen sind. Neben dem technologischen Fortschritt, der Verbreitung des World Wide Web und der schnelleren Internetverbindungen sind vor allem die stetig vereinfachten und leicht zugänglichen Möglichkeiten zur Produktion eigener medialer Inhalte im Sinne der Selbstmedialisierung (vgl. Kap. 3.4) bzw. der Intermedialität und deren Distribution im World Wide Web auch für die Verbreitung von Women Skateboarding besonders relevant. Noch bis vor einigen Jahren konnte von einer Marginalisierung des weiblichen Geschlechts als aktive Teilnehmerinnen im Kontext von Skateboardingmedien gesprochen werden (vgl. Porter 2003: 137; Beal/Wilson 2004; Atencio et al. 2009: 12; Butz 2018: 132). Wenn Frauen dennoch in Skateboardmedien thematisiert wurden, dann zumeist in einer Objektrolle aus Sicht von männlichen Skateboardern (vgl. Butz 2018: 132). Es ist naheliegend, dass die große Bedeutung der Szenemedien zum einen und der nahezu mediale Ausschluss von Mädchen und Frauen zum anderen sehr wahrscheinlich zur geringen Beteiligung am Skateboarding zumindest beitrug,

diese wenn nicht sogar gewissermaßen bedingte. Bezüglich der medialen Präsenz von Women Skateboarding sind heute zwei zentrale Entwicklungen zu beobachten: Seit über einer Dekade entstehen im Zuge der angesprochenen Digitalisierung und des World Wide Web spezielle Informationen in sozialen Netzwerken, in Blogs und in Websites für Women Skateboarding (vgl. Atencio et al. 2009: 15; MacKay 2016: 124). Im Zuge der Demokratisierung der Medien und der Tendenz, dass immer mehr (Skateboard-)Marken zunehmend vor allem über die sozialen Netzwerke den direkten Kontakt zur Skateszene herstellen und die Protagonisten*innen der Szene zum Teil selbst zu Marken werden, nehmen nun zusätzlich zu den spezifischen Szenemedien viele weitere Akteure*innen medial am Diskurs der Skateboardgemeinschaft teil, und die Vormachtstellung der einschlägigen Special-Interest-Medien erodiert zunehmend.⁴² Die verstärkten medialen Repräsentationen von Skaterinnen tragen erheblich dazu bei, ein eigenes Women Skateboarding zu konstituieren. Aufgrund dessen ist eine seit den 1970er-Jahren nie dagewesene mediale Präsenz von Women Skateboarding sowohl in den Skateboardszenemedien als auch in den großen Publikumsmedien festzustellen (vgl. Dupont 2014: 578; MacKay 2016: 130). Insbesondere die allgemein stark gestiegene Sichtbarkeit und die achtungsvollen medialen Repräsentationen von Women Skateboarding in Skateboardszenemedien können als Indikator für die zunehmende Akzeptanz und den Respekt der Szene gegenüber Skateboarderinnen gedeutet werden. Das gilt vor allem, wenn die Legitimierungsfunktion dieser Special-Interest-Medien miteinbezogen wird.⁴³

So viel lässt sich schon jetzt feststellen: Wenn interessierte Mädchen und Frauen heute Skateboarderinnen als Vorbilder suchen, dann können sie diese jedenfalls virtuell im Internet auch finden. Dabei muss jedoch nochmals auf die Wichtigkeit von physischen Räumen hingewiesen werden, denn: »Eine Gemeinschaft kann als Onlineversammlung beginnen, aber um zu gedeihen, wird sie auch in der Offline-welt Wurzeln schlagen müssen« (Harari 21. Part 1, Track 67, 0:22).

42 Ungeachtet des Verlusts dieser ehemals entscheidenden Komponenten zur Konstituierung verbleibt den speziellen Skateboardmedien dennoch eine wichtige Funktion, nämlich die der Legitimierung.

43 Ein Indikator für die Marginalisierung der weiblichen Teilnahme in Skateboarding und die aktuelle vermehrte Sichtbarkeit von Frauen ist das US-amerikanische *Thrasher Magazine*, das als »rebellious bible of the skateboarding subculture« gilt (vgl. Butz 2018: 132). Seit über zwei Jahrzehnten ist mit Lizzie Armanto wieder eine Frau auf der Titelseite (Thrasher 2017). Nach Sichtung des Archivs der 450 Ausgaben seit 1981 bis heute (März 2020) lassen sich insgesamt drei Titelseiten mit Frauen ausmachen, die einen Trick ausführen. Somit liegt die Frauen-Titelseiten-Quote bisher im Promillebereich, was die Marginalisierung der weltweit wichtigsten periodischen Skateboardpublikation quantitativ veranschaulicht.

Das Verhältnis der Skateboardindustrie zu Women Skateboarding

Das folgende Zitat des 33 Jahre alten Profi-Skaters Kevin Long verdeutlicht die aktuelle Situation und die Haltung der Skateboardszene gegenüber Women Skateboarding par excellence:

»I think that it's sick there's so many more girls now, all of a sudden I'm watching the general acceptance becoming up to date. The generation that we're from is strangely misogynistic and, I never even noticed it growing up, it was not very inclusive. I don't know how that slipped through with something like skating which is supposed to be progressive. I can't explain why it was like that, but I know that it was, it's really obvious that it's changing for the better and becoming far more inclusive for girls« (Broadley, Kingpin 2018).

Er betont die gestiegene Präsenz und die allgemeine Akzeptanz der Skateszene gegenüber Skaterinnen heutzutage im Vergleich zu früher. Diese Wahrnehmung kann durch einen weiteren Indikator validiert werden: Die soziale Anerkennung und der Respekt innerhalb der Skateszene gegenüber der weiblichen Teilhabe lassen sich auch exemplifizieren durch die Präsenz von Skaterinnen als fester Bestandteil von Marketingkampagnen der großen Skateboardmarken und Schuhfirmen. So zeigt das kürzlich erschienene Women-Skateboarding-Video GIZMO von Nike Skateboarding ausschließlich eine Auswahl gesponserter Frauen des weltweit größten Sportartikelherstellers. Als ›Testimonials‹ (personifizierte Markenbotschafter) werden sie zunehmend Teil von gesponserten Skateboardteams, und die bisher männlichen Werkteams werden immer häufiger mit weiblichen Akteurinnen gemischt. Auf diese Weise etabliert sich eine immer stärkere Präsenz von Mädchen und Frauen im Skateboardmarketing. Ein Nebeneffekt von diesbezüglichen Marketingmaßnahmen kann darin bestehen, dass es zu einer Normalisierung führt, wenn Mädchen und Frauen in Gruppen von Skateboardern repräsentiert sind. Indem Women Skateboarding einen festen Platz in Marketingkampagnen erhält, die Präsenz in den Medien gesteigert wird und Skateboarderinnen mittels Sponsoring unterstützt werden, kann davon ausgegangen werden, dass diese Art der Kommerzialisierung der weiblichen Teilhabe stark zuträglich ist. Innerhalb der wirtschaftlichen Aspekte sind vor allem die endemischen Marken zu erwähnen, die häufig von Protagonisten*innen der Szene selbst gegründet und geführt werden. Das Besondere an diesen zumeist kleineren, scene-internen Brands ist, dass die Szene sie selbst hervorgebracht hat und sie deshalb unter den Protagonisten*innen als sehr prestigeträchtig gelten (vgl. Schwier 2018: 22). Unter diesen Szenemarken sind zum großen Teil Skateboard-Hardware-Firmen, die sogenannte ›Pro-Models‹ ihrer Werkteam-Fahrer*innen lancieren und heute immer öfter Frauen durch ein eigenes Signatureprodukt zum ›Pro‹ erheben. Galt es noch bis vor einigen Jahren als auffällig, wenn eine Frau in einem Skateteam erschien, so verfestigt sich heute

immer stärker die umgekehrte Wahrnehmung – dass es auffällig ist, wenn keine Frau dabei ist.

Die Etablierung von derartigen Marketingmaßnahmen und durch spezielle Produkte von und für Frauen und Mädchen wird so eine professionelle Ebene des Women Skateboarding geschaffen. Dieser sich neu konstituierende Markt kann als Entwicklung ›von unten‹ bzw. von innen heraus betrachtet werden. Während es sich interessanterweise bei der Olympiateilnahme und den entsprechenden Implikationen um eine ›von oben‹ initiierte Entwicklung handelt, kann hier eine Bewegung von der Basis der Skateboardszene ausgehend beobachtet werden, was noch einmal die These der gestiegenen Akzeptanz des Kerns der Szene für Women Skateboarding verstärkt. Die Skateboardszene scheint nicht nur gegenüber Skaterinnen aufgeschlossener denn je zu sein, sondern es kann auch allgemein eine gesellschaftliche Akzeptanz von Vielfalt und Heterogenität beobachtet werden. Dieses Klima hat vermutlich mit dazu beigetragen, dass kürzlich erstmalig zwei bedeutende Protagonisten der Szene, die Profiskaterin Lacey (Leo) Baker und der Profi-Skater Brian Anderson, sich zu ihrer Homosexualität öffentlich und proaktiv bekannten und ihr Coming-out auch in den Skateboardmedien inszenierten (vgl. Dougherty 2016; Garber-Paul 2017).

Skateboarding als ästhetische Ausdrucksform

In diesem Abschnitt sollen nun Überlegungen zur zukünftigen Perspektive von Women Skateboarding angestellt und ein Ausblick auf das künftige Potenzial gewagt werden. Wenn wir zunächst die Komplexität von Skateboarding als Praxis auf eine Dualität von Stil- und Trickkönnen reduzieren (vgl. Kap. 3.2.3), dann gibt es einen zentralen Unterschied, nämlich dass dem Stilkönnen ein wesentlich breiteres Bedeutungsspektrum inhärent ist, das aber deutlich weniger objektiv und messbar ist. Um Perspektiven und Potenziale des Women Skateboarding zu eruieren, scheint es zielführend zu sein, als Ansatzpunkt den Stilaspekt als ästhetisch-kreativen Ausdruck der Bewegungspraktik zu wählen. Skateboarding hat die Qualität, sich der im Leistungssport häufig problematischen Vergleichbarkeit zwischen Frauen und Männern (vgl. Heckemeyer 2018) zu entziehen. Durch die Komponente des Stilkönnens grenzt es sich nicht nur von der relativen (›nicht schlecht für eine Frau‹), sondern vor allem von der direkten (wie z. B. die 100-m-Bestzeit beim Laufen der Frauen bezogen auf die der Männer) Vergleichbarkeit ab. Genau hier liegt ein zentrales Potenzial des Womens Skateboarding, wo sich die Praxis fundamental zum Leistungsethos des klassischen Leistungssports abgrenzt und eine weibliche Teilhabe ihre ganz eigenen Potenziale in Skateboarding für sich heben und proklamieren kann. Die Parallele zu einem körperpraktisch-stilistischen Ausdruck wird im Skateboarding noch um weitere Stilkomponenten erweitert, wie beispielsweise die Mode, die, laut empirischen Erhebungen, insbesondere für weibliche Jugendli-

che von großer Bedeutung ist (vgl. Diekhof 1999: 71). Die für viele Protagonisten*innen im Skateboarding konstitutive Verschmelzung von Lebensstilbereichen, hält ein breites Spektrum an Einstellungen, Sinngebungen und Bedeutungen bereit, das sich seit vier Jahrzehnten als pluralisiertes Artikulationsfeld von verschiedenen Stilen und Ausdrucksweisen zeigt (vgl. Schwier 2018: 15-35). Im Skateboarding steht nicht der objektiv messbare Leistungsvergleich im Vordergrund, sondern die Praktik orientiert sich an qualitativen Faktoren, anschließend an Stern, der dieses Phänomen für Spiel- und Stilkulturen herausgearbeitet hat und unter dem Oberbegriff »Stilkönnen« (2010: 151-189) zusammenfasst. »It's more like art or dance. Creativity and style are everything in skateboarding«, formuliert Beal den Stellenwert von Stil und Kreativität im Skateboarding etwas überspitzt (Frost 2017).

An dieser Stelle soll festgehalten werden, dass der Stilaspekt im Skateboarding unumstritten grundsätzlich von besonders großer Bedeutung ist (vgl. Schwier 1998a: 39-62; Krosigk 2006: 56-63; Hitzler 2010: 34; Colberg 2010; Borden 2019b: 24; Cantin-Brault 2018: 165 ff.). Ohne auf die allgemeine Komplexität und unterschiedlichen Facetten des Stils näher eingehen zu wollen, soll der Fokus auf das Stilkönnen im Sinne des performativen Stils, d. h. im Zusammenhang mit dem körperlichen Vollzug von Skateboarding, kurz diskutiert werden. Im Kontext des Stilaspekts mit Bezug zur Teilnahme und Teilhabe an Skateboarding ist es wichtig zu verstehen, dass die körperpraktische Artikulation von Stil im Skateboarding immer in Verbindung mit Trickkönnen steht. Wenn wir den Stil bei der Ausführung der Praktik isoliert auf die Bewegung betrachten und unabhängig von einem Individualstil, dann kann beobachtet werden, dass stilvolle Trickausführungen bzw. Tricks, die mit hohem Stilkönnen ausgeführt werden, häufig einige oder mehrere der folgenden Merkmale aufweisen:

- Sicherheit und Souveränität der Trickausführung,
- eine zur Schau gestellte mühelose Leichtigkeit,⁴⁴
- ein graziöser Bewegungsfluss,

44 Diese *mühelose Leichtigkeit* im Skateboarding scheint anschlussfähig zu sein an ein zentrales Charakteristikum des performativen Stils der *neuen Sportarten* (vgl. Gebauer et al. 2014) bzw. Stilkulturen (vgl. Stern 2010). Dieses Phänomen wird nach Baldassare Castiglione auch *Sprezzatura* genannt und bezeichnet eine anstrengende Tätigkeit mühelos und leicht aussehen zu lassen und das im Französischen als *Nonchalance*, im Deutschen als *Lässigkeit* oder mit Jürgen Trabant einfach als *Coolness* übersetzt werden kann (vgl. Gebauer et al. 2004: 124). In den Skateboardmedien wurde dieses »Bewegungs-Phänomen« als »grace under pressure or making the impossible look easy« (vgl. ON Video 2002: 0:32) diskutiert und im Kontext Women Skateboarding beispielsweise jüngst als »Tricks just have to look easy on the eye« (Lanza 2018) beschrieben.

- die »Stop Motion«-Pose⁴⁵ (vgl. Stern 2010: 160),
- eine besondere Selbstsicherheit bei der Trickaufführung, die sich vor allem bei der Landung in einer gewissen Aggressivität artikuliert (*stomp with authority*),
- eine leichte Überzeichnung während der Bewegungsaufführung sowie
- eine bewusste Weiterführung der Bewegungsabläufe nach der eigentlichen Trickaufführung.

All diese körperpraktischen, stillkonstituierenden Komponenten erfordern eine virtuose Beherrschung des Skateboards sowie des Tricks als Grundvoraussetzung für aktive Skater*innen, um den Skateboardstil überhaupt zeigen oder gar neu interpretieren zu können. Das gilt sowohl für relativ leicht zu erlernende Basistricks als auch für besonders anspruchsvolle Manöver. Einen Trick »stylish« auszuführen, wie es im Skatejargon heißt, kann eben auch auf die einfachsten Tricks angewendet werden. Beziehen wir umgekehrt das Trickkönnen auf den Stil, dann kann festgestellt werden, dass es sehr wohl Trickaufführungen gibt, denen kein besonders stilvoller Ausdruck zukommt. Das führt zu der Aussage – pointiert formuliert: Es gibt zwar Tricks ohne Stil, aber keinen Stil ohne Trick. Um ein performatives Stilkönnen für die weibliche Teilhabe erfolgreich zu machen, muss allerdings berücksichtigt werden, dass für die Korrelation von Trickkönnen und performativem Stilkönnen ein gewisses Niveau des Ersteren notwendig ist, jedoch nicht zwingend als hinreichende Bedingung für Letzteres anzusehen ist. Das heißt, eine generelle Steigerung des Trickkönnens innerhalb von Women Skateboarding bietet die Grundvoraussetzung für das Herausbilden eines eigenen Stils, ist jedoch nicht a priori die logische Konsequenz.

4.4.3 Perspektiven des Women Skateboarding

Das folgende Gedankenexperiment soll nun den Blick auf die Perspektive bzw. auf das Potenzial von Women Skateboarding lenken: Vorausgesetzt, die Anzahl der Teilnehmerinnen im Skateboarding würde sich deutlich erhöhen und das durchschnittliche Niveau des Trickkönnens würde sich, damit einhergehend, ebenfalls kollektiv flächendeckend verbreiten und in den Akteurinnen vertiefen. Dann wäre es denkbar, dass ab einem bestimmten Punkt eine kritische Masse erreicht wird, die zunehmend einen eigenen Women-Skateboarding-Stil herausbildet. Ein eigener performativer Stil, der sich in modischen und allen übrigen Aspekten des Skateboarder-in-Sein darstellt. Insbesondere das breite Spektrum eines modischen Ausdrucks kann als ein femininer Stil die bedeutende Komponente eines eigenen Stils im Skateboarding sein. Ein distinktiver Stil hat das Potenzial,

45 Das bedeutet ein etwas längeres Verharren in bestimmten Körperposen eines Trickablaufs als eigentlich nötig.

Women Skateboarding eine eigene Identität zu geben und sich weder vor oder hinter, sondern neben der maskulinen Gestalt von Skateboarding zu positionieren. Anders als in den meisten klassischen Sportarten ist die Leistung, das Trickkönnen in der Skateboardszene, eben nicht ausschließlich der wichtigste Aspekt (vgl. Cantin-Braut 2018: 165 ff.), ebenso wie Wettbewerbe nicht das Wichtigste im Skateboarding sind (vgl. Kap. 3.2.3). Dieses eigentümliche Charakteristikum von Skateboarding könnte zu einem verminderten Konkurrenzdenken zwischen Frauen und Männern führen. Women Skateboarding wäre demnach konstitutiv weniger einem direkten Leistungsvergleich, wie im klassischen agonalen Sport, ausgesetzt. Eine Positionierung nicht unter der Maxime des »der oder die Beste sein«, sondern vielmehr innerhalb der Kategorie des Andersseins, scheint eine vielversprechende Perspektive für Women Skateboarding zu liefern (vgl. Colberg 2010: 21). In diesem Sinne sehe ich nicht die Chance darin, dass sich durch die Teilnahme von mehr Mädchen und Frauen der Habitus von Skateboarding ändern könnte, wie es Atencio et al. (2009: 17) als Zukunftsszenario der fortschreitenden weiblichen Beteiligung prognostizieren, sondern ich halte ein eigenes Women Skateboarding für möglich. So könnte sich das vorherrschende allgemeine Bild von Skateboarding insofern ändern, dass es durch das Women Skateboarding eine Erweiterung erfährt.

4.4.4 Der Olympiaeffect

Die Olympiateilnahme ist nicht nur für Skateboarding allgemein von wegweisender Bedeutung (vgl. Kap. 3.2), sondern hat gerade auch für die weibliche Teilnahme besondere Auswirkungen in Form von direkten und indirekten Effekten, wie im Folgenden beschrieben wird. Auf Grundlage der *Olympischen Charta*⁴⁶ gehen im Jahr 2021 in den beiden Skateboarddisziplinen – *Street* und *Park* – jeweils 40 Frauen und 40 Männer an den Start. Da Skateboarding als olympische Sportart vom DOSB gefördert wird, profitieren nun auch Skateboarderinnen in besonderem Maße von dieser Sportförderung. Während für viele der herausragenden Skateboarder bereits seit Mitte der 1970er-Jahre eine Förderung durch Sponsoren als fester Bestandteil der Marketingkommunikation in der Skateboardindustrie gegeben ist,

46 Die *Olympische Charta* geht auf Pierre de Coubertin 1908 zurück, der internationalen Regeln als Grundlage der olympischen Bewegung festlegte. Diese fundamentalen Prinzipien, die heute die olympischen Werte wie Fairness und Chancengleichheit, Respekt, Toleranz, darstellen, wurden im Laufe der Zeit immer wieder an den gesellschaftlichen Wandel, die Globalisierung und andere Veränderungsprozesse angepasst. So ist in der Olympischen Charta 2014 u. a. als Aufgabe und Funktion des IOC »die Förderung von Frauen im Sport auf allen Ebenen und in allen Strukturen zu stärken und zu unterstützen, um das Prinzip der Gleichheit von Mann und Frau durchzusetzen« festgelegt (2014: 10).

kam diese Unterstützung nur verhältnismäßig wenigen Skateboarderinnen zugute. Eine systematische Förderung von Skateboarderinnen als direkter Effekt der Olympiateilnahme wird Women Skateboarding nachhaltig positiv beeinflussen.⁴⁷ Dass die Olympiateilnahme weitreichende Folgen für die weibliche Beteiligung haben wird, zeigt sich vor allem in den auftretenden indirekten Effekten.

Seit sich vor einigen Jahren die Gerüchte einer Aufnahme von Skateboarding in das olympische Programm erhärteten und die bestehenden großen, internationalen Skateboard-Wettbewerbsformate, die ausschließlich kommerziell organisiert sind (vgl. Herkel 2017), wie etwa *X Games*, *Street League*, *World Tour* und *Vans Park Series*, ihr Veranstaltungsprogramm in Richtung der Olympischen Charta entwickelten, wurden vermehrt Frauen als eigene Startgruppe in die Wettbewerbe aufgenommen. Es scheint, als würde sich die Gruppe der Akteure*innen in der Skateboardindustrie, die in die genannten großen Skateboard-Wettbewerbsformate involviert sind, auf die Olympischen Spiele einstellen und sich für das IOC regelrecht empfehlen zu wollen, um beispielsweise als Qualifikationswettkampfsreihe für Olympia oder in einer anderen Form vom IOC profitieren zu können.⁴⁸ Diese – unterstellt – wirtschaftlich geleiteten Interessen der aktuellen inoffiziellen Weltmeisterschaften verschaffen Women Skateboarding eine massenmediale und Skateboard-mediale Präsenz. Die Kontakte und die Reichweite, welche die größten Sportbühnen im Skateboarding bereithalten, lassen sich für die Protagonisten*innen unter anderem durch das Sponsoring sehr gut vermarkten. Aber auch nationale Olympiaqualifikationen institutionalisieren die weibliche Teilhabe im Rahmen von Skateboardwettkämpfen. Auf diese Weise bekommen Mädchen und Frauen ihren festen Platz innerhalb der zunehmenden Eventisierung von Skateboarding weltweit.⁴⁹ So lässt sich ein gestiegenes Interesse von Sponsoren an Women Skateboarding u. a. erklären. Wenn man dieses paritätische Verhältnis von Skaterinnen und Skatern bei Olympia

47 Seitens der Skateboardkommission des DRIV wurde 2017 ein Frauenkader aufgestellt, der deutschlandweit Mädchen bzw. Frauen fördert. Der Kader hat ein spezielles Programm zum landesweiten Austausch unter den Aktiven und wird von einer eigenen Trainerin betreut. Sämtliche Aktivitäten werden medial aufbereitet und mit wachsendem Interesse von der Szene verfolgt (vgl. auch Kuhn 2018).

48 Es ist zu berücksichtigen, dass in die Ausrichtung von großen Wettbewerbsformaten immer Marken, Markenbotschaften, Veranstalter, spezielle Veranstaltungstechnik, Organisationsteams, Skateparkhersteller sowie weitere wirtschaftliche Akteure eingebunden sind, die darauf spekulieren, »olympische Aufträge« jeglicher Art zu generieren.

49 Eine erhöhte Aufmerksamkeit und Sichtbarkeit mit Schwerpunkt auf Eventplattformen bzw. Wettbewerben ist nicht unproblematisch, da der kreativ-ästhetische Ausdruck und die Akkumulation des symbolischen subkulturellen Kapitals in der Skateboardszene auch für Mädchen und Frauen vor allem durch Skatevideos erfolgt (vgl. Kap. 3.4).

2021 in Tokio, basierend auf der Olympischen Charta, auf das bisher männerdominierte Skateboarding bezieht, dann hat diese vom IOC institutionalisierte Frauenbeteiligung in Anbetracht der vorherrschenden Beteiligungsverhältnisse im informellen Skateboarding den Charakter einer impliziten Frauenquote. So kann konstatiert werden, dass auch in einer Bewegungspraktik wie Skateboarding, die – bisher jedenfalls – nicht als klassische Wettkampfsportart einzuordnen ist, nach dieser Lesart eine Frauenquote, die durch die gezeigten direkten und indirekten Effekte starke Auswirkungen auf die weibliche Teilnahme hat und somit als Vorteil für Mädchen und Frauen verstanden werden muss. Die Frauenquote erscheint als Handlungsmaßnahme des IOC, die im Zuge der Versportlichung von Skateboarding auf den Leistungssport intentional ausgerichtet ist und darüber hinaus weitreichende Auswirkungen auch auf die soziokulturelle Teilhabe des weiblichen Geschlechts an der Alltagspraxis der Skateboardszene hat, fernab vom Wettbewerbsgeschehen. Es ist anzunehmen, dass die deutlich verstärkte mediale Präsenz von Women Skateboarding und die allgemeine Versportlichung von Skateboarding als ›geadelte‹ olympische Sportart die Akzeptanz der Praktik in der Öffentlichkeit positiv beeinflussen werden und zu einer Entsubkulturalisierung aus Sicht der öffentlichen Wahrnehmung beitragen, was für die weibliche Teilhabe sehr zuträglich sein kann. Vor diesem Hintergrund scheint bereits Jahre vor der ersten Olympiateilnahme ein Ziel der Programmreform Agenda 2020 des IOC (vgl. Herkel 2017), u. a. mehr Weiblichkeit im Sport zu fördern, erste Früchte zu tragen. Und das ungeahnt der noch folgenden Effekte der massenmedialen Präsentation von Skateboarding in einem paritätischen Geschlechterverhältnis im Rahmen der Olympischen Spiele 2021 in Tokio.

Eine gesamtgesellschaftliche Perspektive von *Women Skateboarding*

Aus einer allgemein gesellschaftlichen Perspektive kann das, was hier als Hindernis zur weiblichen Teilhabe dargestellt wurde, im Kontext des gesellschaftlichen Wandels ebenso als Potenzial gelesen werden, zumindest für eine bestimmte, eher kleine gesellschaftliche Gruppe. Warum soll nicht Skateboarding im Zuge des gesellschaftlichen Wandels und der Individualisierung (vgl. Beck 1986; Bette 1993; Schwier 1998a; gemeint ist hier die Individualisierungstheorie nach Beck, die Bette und Schwier auf das Feld des Sports bezogen haben) und Singularisierung der Spätmoderne (vgl. Reckwitz 2017) zukünftig auch für weibliche Jugendliche eine Option zur Selbststilisierung (vgl. Schwier 1998a: 34) im Sinne einer foucaultschen Technologie des Selbst sein. Das Streben nach Individualität, Selbstentfaltung und Einzigartigkeit kann mitunter zum Aufbrechen gesellschaftlicher Konventionen und stereotyper Genderrollen führen (vgl. Hurrelmann 2016: 17). Diese Entwicklung kann sich als körperpraktische Selbstinszenierung auch auf die Unversehrtheit des Frauenkörpers beziehen (vgl. Degele 2007: 32). Als sozialdistinktive Praktik

kann Women Skateboarding einen Anreiz entfalten für das von der Norm abweichende, das Besondere, das Singuläre. Zusätzlich kann ein weiterer Ansatzpunkt im Diskurs zu *Degendering*⁵⁰ gesehen werden. In diesem Kontext kann Skateboarding für Mädchen und Frauen zum Vehikel werden, das vielleicht nicht direkt das Auflösen der traditionellen Geschlechterrollen expliziert, jedoch eine Komponente des weiblichen Geschlechterprofils der neuen Mittelklasse der Spätmoderne sein könnte (vgl. Reckwitz 2017: 339).⁵¹ Mehr noch als eine einzelne Identitätskomponente des Subjekts scheint in diesem Zusammenhang erwähnenswert, das Potenzial von Skateboarding als »queere Praxis« herauszustellen,⁵² das jüngst von Butz (2018: 134) auch in einem körperpraktischen Sinne dargelegt wurde. Im Kontext des Genderdiskurses soll als Beispiel das aus dem angelsächsischen Sprachraum stammende Internetforum *Skirtboarders.com* genannt werden. Diese Onlineplattform propagiert ganz im Sinne der Genderstudies ein »polygendered Skateboarding« als Alternative zu einer binären Geschlechteridentität des Women Skateboarding (MacKay 2016: 126 ff.). Dieser diversitäre Ansatz soll ein breites Spektrum von Aspekten und eine flexible Auslegung der weiblichen Geschlechtlichkeit begünstigen, welche die soziale Ordnung der Geschlechterrollen im Skateboarding grundsätzlich infrage stellt, indem eine Vielzahl an weiblichen Skateboardidentitäten offeriert wird (ebd.: 128). Im Kontext von LGBTQ+ (Akronym für Lesbian, Gay, Bisexual, Trans, Queer und weitere) muss angemerkt werden, dass Erscheinungsformen, die unter der Bezeichnung *Non Traditional*-Skater*innen gefasst werden können, etwa *Non Binary*- und *Trans*-Skater*innen, sich in Skateboarding zunehmend herausbilden. Es scheint als würde Skateboarding auch diesbezüglich ein Artikulationsfeld bieten, mit einem Dispositiv für das Unkonventionelle, das Nicht-Traditionelle und Nonkonforme.

Es bleibt abzuwarten, welche Genderformen ein weibliches Skateboarding annehmen wird. Also, ob sich in Abgrenzung zur maskulinen Gestalt der Praktik auch die binäre Form eines weiblichen Skateboarding etabliert, oder ob sich eventuell ein explizit nichtheteronormatives Women bzw. ein *Non Traditional*-Skateboarding durchsetzen wird.

50 Bei diesem Begriff handelt es sich um ein Aufbrechen zentraler Aspekte klassischer Geschlechterrollen und einer dadurch bedingten zunehmenden Neutralisierung typischer Rollenzuschreibungen, wie beispielsweise die beruflich erfolgreiche Frau und der Mann, der sich um Kinder und Haushalt kümmert mit den jeweilig dafür zugesprochenen Fähigkeiten. Dabei geht es nicht um die vollständige Auflösung von stereotypen Rollenbildern, sondern um die Komposition eines Profils von »Geschlechtermodellen«, in denen Frau und Mann im klassischen Sinne tendenziell erkennbar bleiben (vgl. Reckwitz 2017: 338 ff.).

51 Reckwitz merkt einschränkend an, dass es trotz fortschreitender Individualisierungsprozesse durchaus auch Grenzen der allgemeinen Akzeptanz der Geschlechterrollen gibt (2017: 340).

52 *Queer* steht hier als Sammelbegriff, der von der Norm abweichende Geschlechterrollen, Geschlechteridentitäten und vor allem auch sexuelle Orientierungen umfasst.

Fazit

Insgesamt können die hier dargelegten Indikatoren und Entwicklungstendenzen die eingangs aufgestellte These – die Voraussetzung für die weibliche Teilhabe an Skateboarding war seit Mitte der 1970er-Jahre nie zuvor besser als heute – argumentativ untermauern: Women Skateboarding wird von Frauen mitinitiiert, von der Skateboardszene (sub-)kulturell akzeptiert, von den Skateboardmedien legitimiert, von Publikumsmedien und großen Events zunehmend multipliziert, von der Skateboardindustrie ökonomisiert, vom IOC utlisiert, von der Sportförderung protegiert und durch Skateparks mit eigenen Räumen reguliert. Diese Entwicklung beinhaltet ineinandergreifende Mechanismen, die einen sich selbstverstärkenden Effekt bewirken und so das Potenzial haben, die weibliche Teilhabe am Skateboarding perspektivisch deutlich zu steigern und zu verfestigen.

Es kann festgestellt werden, dass die bisher stark vom männlichen Geschlecht dominierte Praktik sich derzeit im Wandel befindet und dieser Wandel große Potenziale für ein Women Skateboarding bietet. Die Akzeptanz innerhalb der Skateboardszene scheint eine Marktdisposition darzustellen, die zunehmend in marktförmige Prozesse des Women Skateboarding überführt wird bzw. diese überhaupt erst ermöglicht. Hierbei ist besonders hervorzuheben, dass die von der Olympiateilnahme initiierte Bewegung – »von oben« – in der Skateboardszene auf fruchtbaren Boden trifft und dass damit das Thema Women Skateboarding mit den üblichen Marketingmaßnahmen (allen voran das Sponsoring) mitvereinnahmt und somit – »von unten« heraus – authentisch unterstützt wird. Dementsprechend wird die Genese des Women Skateboarding auch durch die Logik der ökonomischen Verwertbarkeit der Skateboardindustrie vorangetrieben, die durch die Gendervermarktlichung zu einer wirtschaftlich interessanten Zielgruppenerweiterung durch Frauen führt. Dieses Marktpotenzial kann eine Kraft entfalten, die möglicherweise zu einer stark erweiterten Präsenz führen wird. Es wurde weiterhin deutlich, welche wichtige Rolle Skateparks als eigene Räume zur Aneignung von Trickkönnen für ein Women Skateboarding spielen. Skateanlagen leisten als infrastrukturelle Voraussetzung einen existenziellen Beitrag zur weiblichen Teilhabe (vgl. Kap. 4.4.2). Unabhängig von den zukünftigen Auswirkungen auf die Identität von Skateboarding allgemein kann Women Skateboarding bereits heute als Gewinnerin der Versportlichung und Kommerzialisierung von Skateboarding ausgemacht werden (vgl. Schäfer 2018b: 59), obgleich genau diese Tendenzen aus subkultureller Sicht in Teilen der Szene weiterhin umstritten bleiben (vgl. Kap. 3.4). Dem eingangs aufgezeigten Hauptproblem der mangelnden Sichtbarkeit von Skaterinnen wird nicht nur medial, sondern auch durch eine zunehmende physische Anwesenheit von Mädchen und Frauen im Skateboarding entgegengewirkt. So könnte sich das rein männliche Bild von Skateboarding sehr bald ändern, indem sich ein Women Skateboarding sukzessive dauerhaft etabliert, das wiederum als Verstärker wirken kann, der noch

mehr weibliche Jugendliche zur aktiven Teilnahme an Skateboarding inspirieren wird. Vieles spricht für eine Erhöhung der weiblichen Teilnehmerzahl, doch um welche mengenmäßige Dimension es sich dabei handeln wird, bleibt abzuwarten. Ein entscheidender Faktor scheint zu sein, ob zukünftig mehr Mädchen und Frauen einen Zugang zu Skateboarding finden, der die Motivation, neue Tricks erlernen zu wollen, über die körperliche Versehrtheit stellt. Ein paritätisches Geschlechterverhältnis ist vor dem Hintergrund der genannten ungleichen Voraussetzungen, dem aktuellen Stand bedingt durch die Historie und der möglicherweise zum großen Teil weiter vorherrschenden stereotypen Rollenbildern sowie der daraus folgenden begrenzten gesellschaftlichen Akzeptanz, nicht zu erwarten. Um auf die eingangs formulierte These zurückzukommen, kann konstatiert werden, dass in der Geschichte von Skateboarding die aktuelle Akzeptanz und die Möglichkeiten für das weibliche Geschlecht im Skateboarding bisher nie besser waren als heute.

