

2 Forschungsdesign

2.1 Zielsetzung und Fragestellung

Die vorliegende Arbeit verfolgt das Anliegen, sozialwissenschaftliche, insbesondere sportsoziologische Forschung für die Planung von kommunalen Sportanlagen des informellen Sports – hier Skateparks – fruchtbar zu machen. Das Ziel ist es, wissenschaftliche Erkenntnisse als Orientierungshilfe für alle an der Planung von öffentlichen Skateparkprojekten interessierten bzw. beteiligten Personen und Organisationen bereitzustellen. Die Informationen sollen zur Qualitätssicherung bei der Gestaltung von Skateparks auf verschiedenen Planungsebenen beitragen. Einerseits können auf Meso- und Makroebene Städte und Gemeinden sowie die kommunale Sportentwicklungsplanung auf strategischer Ebene zur Planung eines kommunalen Skateparkgesamtangebots davon profitieren. Andererseits werden auf der Mikroebene auch Handlungsempfehlungen in Form eines Praxistransfers von Gestaltungsgrundsätzen formuliert, die sich auf die spezifische Planung von Freizeitanlagen bzw. Skateparks beziehen.

Der Gang der Untersuchung folgt dabei der Annahme, wenn Skateparks im übertragenen Sinne die materielle Verräumlichung von Skateboarding darstellen, dann schließt an diese Annahme als Axiom die These an, dass die Resonanz von Skatepark-Nutzer*innen dann besonders positiv und nachhaltig ist, umso besser Skateanlagen der Idee von Skateboarding als räumlich konzeptualisiertes Angebot entsprechen. Da es jedoch im Laufe der letzten fünf Jahrzehnte unterschiedliche Auslegungen der Gestalt von Skateboarding gab (vgl. Schäfer 2018b), und es somit keine singuläre Idee der Praktik gibt, ist es notwendig, Skateboarding mit etwas mehr Distanz von einer höheren Warte aus zu betrachten. Dadurch soll einerseits die Idee von Skateboarding abstrahiert werden, andererseits gilt es, sie zu diversifizieren. Wenn wir anstelle der Idee abstrahierend die Identität setzen und diese diversifizieren, dann werden aus der konstitutiv unbestimmbaren Idee bestimmbar identitätsstiftende Merkmale von Skateboarding. Diese inhaltliche Erweiterung, welche Charakteristiken Skateboarding aufweist bzw. die identitätsstiftenden Merkmale zu deuten, wird als angemessener Ansatz angesehen, die Diversität von Skateboarding im Sinne des Untersuchungsgegenstands greifbar und anwend-

bar zu machen. Eine weitere Vorannahme besteht darin, dass diese identitätsstiftenden Merkmale auf einer tieferen Ebene in Skateboarding eingelassen sind und sie dadurch eine erhöhte zeitliche Stabilität aufweisen, die weitestgehend immun gegenüber Schnelllebigkeit und oberflächlichen Trends dieser jugendkulturellen Bewegungspraktik ist. Die zu erforschenden Erkenntnisse zielen insbesondere auf diese beiden zentralen Herausforderungen bei der Gestaltung von Skateparks in der Praxis ab:

- a) eine möglichst positive Resonanz der Nutzer*innen herzustellen und
- b) die zeitliche Stabilität der Attraktivität und Aktualität der Anlage bestmöglich zu gewährleisten.

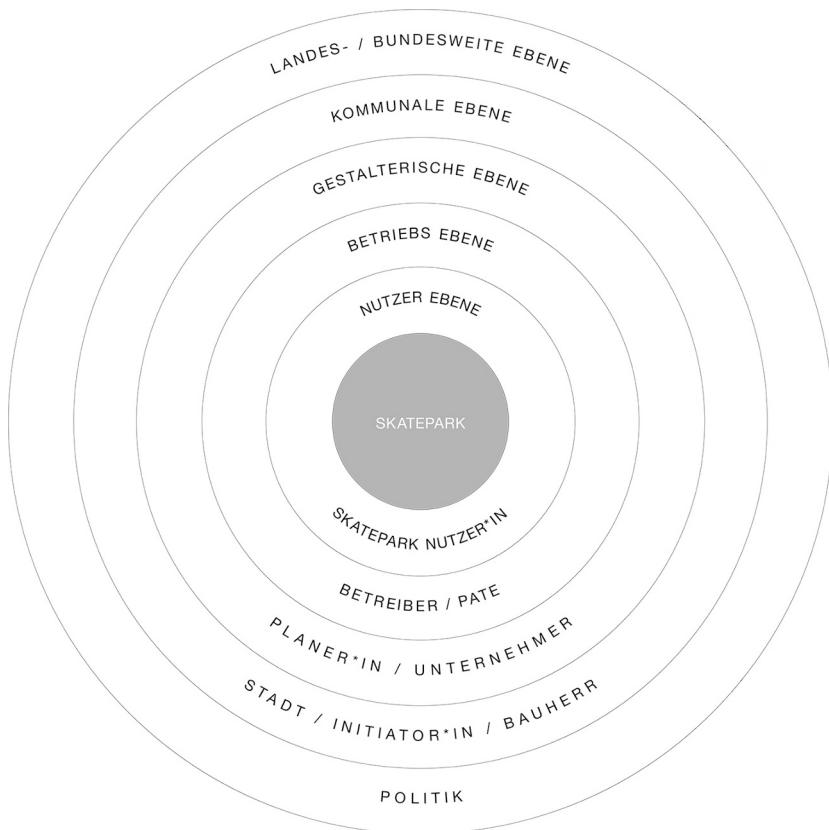
Insbesondere der letztgenannten Schwierigkeit der planerischen Praxis, Ortbe tonskateparks (vor Ort manuell ausgeführte Betonarbeiten) mit einem Planungs horizont von 20 Jahren zu gestalten, kommt eine besondere Bedeutung zu.

Ausgehend von der genannten Zielsetzung und der Herangehensweise führt dies zu den übergeordneten Forschungsfragen:

- Was sind die identitätsstiftenden Merkmale von Skateboarding?
- Wie lassen sie sich im Spannungsfeld zwischen Subkultur und Versportlichung fassen?
- Wie lassen sich diese sozialwissenschaftlichen Erkenntnisse für die kommunale und spezifische Skateparkplanung räumlich deuten und konzeptualisieren?

Die Forschungsfragen zur Planung von Skateanlagen müssen vom Untersuchungs gegenstand – den Skateparks – ausgehend den soziokulturellen Kontext des Untersuchungsfeldes in den Blick nehmen, in den sie eingebettet sind. Abbildung 1: *Akteure*innen im Feld Skatepark* zeigt schematisch die Akteure*innen und Bereiche, die im Feld in unterschiedlicher Distanz zum Untersuchungsgegenstand kreisen. Die einzelnen Sphären des Untersuchungsfeldes verweisen darauf, welche Bereiche sozialwissenschaftlich näher zu untersuchen sind. Im Fokus steht der soziokulturelle Kontext und als zeitlicher Bezugspunkt der historische Entwicklungs prozess der Skateboardterrains. Von innen nach außen, von den Motiven, Einstellungen und Bedürfnissen der Nutzer*innen, über die spezifische Planung, von der städtisch-verwalterischen Planungsebene bis zur politischen Rahmung kann das sozialwissenschaftliche Untersuchungsfeld strukturiert werden. Mit den Erkenntnissen sollen Skateparks als Raumangebote für jugendliche Bewegungskulturen in ihren sozialen und sportlich-funktionalen Dimensionen konzeptualisiert werden. Dazu wird der Skatepark als Artefakt bis in seine Bestandteile von räumlich-materiellen Strukturen und Formen untersucht.

Abb. 1: Akteure*innen im Feld Skatepark



Quelle: eigene Darstellung

Aus dem Bezug von Untersuchungsgegenstand und Forschungsfeld lassen sich wiederum die folgenden weiteren Sekundärfragestellungen ableiten, die als theoretische Grundlage, Hinführung und als besonders relevante Informationen im Sinne der Zielsetzung dienen:

- Wie lässt sich die historische Entwicklung von Skateparks nachzeichnen?
- Wie lässt sich das schier unüberschaubare, pluralisierte Bild von Skateparks heutzutage ordnen und in eine sinnfällige Typologie bringen?
- Für welche Nutzer*innen-Gruppen sind Skateparks relevant?
- Welche sozialen Aspekte lassen sich in den Zusammenhang mit Skateparks bringen?

- Wie ist der aktuelle Stand der weiblichen Teilnahme als Nutzerinnen-Gruppe von Skateparks zu beschreiben?
- Wie stellt sich das Verhältnis von Skateboarding und Stadt heute dar?
- Wie sind Skateparks innerhalb der kommunalen Planung verankert, und wie sind die Planungsprozesse strukturiert?
- In welche Bereiche kann die spezifische Skateparkplanung eingeteilt werden, und welche Aspekte sind besonders hervorzuheben?
- Wie lassen sich Skateparks zwischen Subkultur und Versportlichung perspektivisch denken? Und welchen Einfluss hat die Sportifizierung durch die Olympiateilnahme?

Das intendierte Ergebnis ist ein auf sportwissenschaftlicher Forschung begründetes (neues) Modell für den praktischen Einsatz im landschaftsarchitektonischen Ingenieurbereich der Skateparkplanung. Es handelt sich demnach um ein inter- bzw. transdisziplinäres Forschungsvorhaben, indem die Erkenntnisse aus dem Bereich der Sportsoziologie für den Einsatz in der Architektur, insbesondere der Landschaftsarchitektur sowie der Stadtplanung dienen sollen.

2.2 Aktueller Forschungsstand

Bei der vorliegenden Arbeit handelt es sich um eine sportsoziologisch angelegte Studie mit sportökonomischen Anteilen, die interdisziplinär auch andere wissenschaftliche Bereiche berührt. Sie stützt sich dabei auf vielfältige Quellen aus inhaltlich unterschiedlichen Feldern, zu denen wissenschaftliche und auch nichtwissenschaftliche Literatur sowie weitere Medien zählen. Mit der Intention, den aktuellen Forschungsstand darzulegen, wird zunächst ein allgemeiner Überblick über die bestehenden wissenschaftlichen Skateboardstudien und an die Skateboardthematik angrenzenden Arbeiten gegeben, um die Anschlussstellen des vorliegenden Forschungsvorhabens darin zu verorten. Inhaltlich lassen sich die relevanten Quellen in die folgenden vier Bereiche einteilen:

- Allgemeine *Skateboard Studies*;
- Spezifische *Skateboard Studies* (Monografien);
- Inhaltlich angrenzende wissenschaftliche Literatur;
- Nichtwissenschaftliche Skateboard-spezifische Fachliteratur und sonstige relevante Quellen.

2.2.1 Allgemeine Skateboard Studies

Wissenschaftliches Interesse erweckte Skateboarding erst mit dem Street-Skateboarding ab den 1990er-Jahren und der Etablierung, Verbreitung und vor allem mit der zunehmenden Präsenz im städtischen Raum sowie die damit einhergehenden verstärkt aufkommenden Raumkonflikte in der Stadt um den Jahrtausendwechsel, was sich an der inhaltlichen Kontextualisierung der Studien und deren Publikationsjahren zeigt. Bis zu dieser Zeit gab es fast ausschließlich Special-Interest-Medien (Skateboardvideos und Printmagazine) und Skateboard-Lehrbücher als Fachliteratur. Mittlerweile ist eine stetig steigende Anzahl an kultur- und sozialwissenschaftlichen Studien zu vermelden, die sich dem Skateboarding als kulturellem Phänomen aus verschiedenen Perspektiven und wissenschaftlichen Disziplinen annehmen »ranging from sociology, cultural studies, American studies, and gender studies to architecture, geography, history, art history, and sport science« (Butz/Peters 2018: 10).

Diese Arbeiten lassen sich unter den angelsächsischen Begriff der *Skateboard Studies* fassen.¹ Dabei handelt es sich nicht um ein neues Feld der Kulturstudien, sondern lediglich um einen Oberbegriff, unter den sich diese soziokulturellen Studien zum Thema Skateboarding subsumieren lassen (vgl. Peters 2016: 21; Butz/Peters 2018: 11). Einen Meilenstein in der Entwicklung der *Skateboard Studies* stellt ohne Zweifel die Monografie *Skateboarding, Space and the City* (2001) des britischen Architekturhistorikers Iain Borden dar (vgl. Peters 2016: 23) (mehr dazu weiter unten). Offensichtlich hält Skateboarding als Bewegungsform nicht nur für seine Akteure*innen ein breites Bedeutungsspektrum bereit, sondern analog dazu lassen sich auch aus wissenschaftlicher Perspektive vielfältige Zugänge finden, sich der jugendkulturellen Bewegungspraktik zu nähern. Skateboarding wird als physische Bewegungspraxis und als kulturelles Phänomen wissenschaftlich in den Blick genommen. Dabei zielen viele dieser Studien nicht ausschließlich darauf ab, die Facetten von Skateboarding und das kulturelle Umfeld, in die es eingebettet ist, zu untersuchen, sondern Skateboarding wird häufig im Kontext anderer Untersuchungsfelder exemplarisch als Indikatorfunktion herangezogen. Die Skateboard-Studien greifen auf unterschiedliche theoretische Grundlagen zurück, ebenso werden verschiedene methodologische Ansätze verfolgt. Lombard schreibt Skateboarding aufgrund der medialen Repräsentationen, Verbreitung und Durchdringung der Bereiche von Sport, Musik und Lifestyle den Stellenwert einer »influential culture« (2016b: 3) zu. Genau auf jene kulturelle Bedeutung und Präsenz führt sie die

¹ Streng genommen müssten die meisten Skateboard-Kulturstudien eigentlich *Street Skateboarding Studies* heißen. Zur allgemeinen Einordnung des Begriffs »Skateboard Studies« innerhalb der Kulturforschung sei auf Peters (2016: 21 ff.) verwiesen.

wissenschaftliche Relevanz der *Skateboard Studies* zurück: »[S]kateboarding is a significant part of urban and culture fabric in contemporary global society, and thus there is a serious academic case for addressing it [...].« (Ebd.)

Skateboard Studies werden als eigenständige Monografien publiziert (siehe unten). Als Einzelbeiträge werden sie u. a. innerhalb von Sport, Sportsoziologie, Sportpädagogik und Architektur & Raum in wissenschaftlichen Journals, als Beiträge in Tagungsbänden und in sonstigen Sammelbänden veröffentlicht. Jüngst sogar als gesammelte Artikel in spezifischen Skateboard-Study-Anthologien (Lombard 2016c; Butz/Peters 2018; Schwier/Kilberth 2018b; Kilberth/Schwier 2019). Gleichwohl sich die *Skateboard Studies* in jeden denkbaren soziokulturellen Bereich und darüber hinaus erstrecken (vgl. Lombard 2016b: 3), lassen sich vier übergeordnete Hauptstränge wissenschaftlicher Kontextualisierung als Ansatzpunkte bis dato ausmachen. Die folgende Übersicht² stellt den Großteil des aktuellen Forschungsstands angelsächsischer und deutschsprachiger Studien dar, ohne Anspruch auf Vollständigkeit zu erheben:

1. Sportpädagogik und -soziologie

Studien zu Skateboarding im Kontext neuer Bewegungspraktiken und Körperkulturen: Petrone 2008 (Monogr.); Bradley 2010 (Art.); Atencio et al. 2018 (Monogr.); Bindel/Pick 2019 (Art.); Schwier 1998a (Monogr.); Ehni 1998 (Art.); Schwier 1998b (Art.); Tappe 2011 (Art.); Schäfer/Alkemeyer 2018 (Art.); Schwier/Kilberth 2018c (Art.); Bindel/Pick 2019 (Art.); Schwier 2019 (Art.).

2. Stadt, Raum, Architektur und Artefakte

Vielfältige sozialwissenschaftliche Untersuchungen von Skateboarding im Zusammenhang mit Stadt: Borden 2001 (Monogr.); Vivoni 2010 (Monogr.); Turner 2012 (Monogr.); Snyder 2017 (Monogr.); Borden 2019b (Monogr.); Stratford 2002 (Art.); Howell 2005, 2018 (Art.); Németh 2006 (Art.); Howell 2008 (Art.); Chiu 2009 (Art.); Vivoni 2009 (Art.); Carr 2010 (Art.); Peters 2011b (Art.); Atencio/Beal 2016 (Art.); Borden 2016a (Art.); Lombard 2016b (Art.); Orpana 2016 (Art.); O'Connor 2017b (Art.); Borden 2018a (Art.); Borden 2018c (Art.); Vivoni 2018a (Art.); Borden 2019a (Art.); Chiu/Giamarino 2019 (Art.); Glenney/O'Connor 2019 (Art.); Kilberth 2019a (Art.); Peters 2016 (Monogr.); Eichler/Peters 2012 (Art.); Eichler/Peters 2015 (Art.); Schäfer 2015a (Art.); Borden 2018b (Art.); Peters 2018b (Art.); Kilberth 2019b (Art.).

3. Soziologie und Genderstudies

Soziologische Studien, die ein oder mehrere soziale Differenzkriterien von Race, Class und Gender betrachten, wobei ein Schwerpunkt auf den Skateboard Gen-

2 Die Publikationen sind gegliedert nach der Unterscheidung zwischen Monografie (abgekürzt: Monogr.) und Artikel (abgekürzt: Art.).

derstudies liegt: Beal 1992 (Monogr.); Yochim 2010 (Monogr.); Porter 2014 (Monogr.); Beal 1996 (Art.); Rinehart 2005 (Art.); Kelly/Pomerantz/Currie 2006 (Art.); Kusz 2007 (Art.); Donnelly 2008a (Art.); Donnelly 2008b (Art.); Kelly/Pomerantz/Currie 2008 (Art.); Young/Dallaire 2008; Atencio/Beal/Wilson 2009 (Art.); Bäckström 2013 (Art.); Dixon 2016 (Art.); MacKay 2016 (Art.); Bäckström/Nairn 2018 (Art.); Kusz 2018 (Art.); McClain/Wright/Beal/Atencio 2018 (Art.); Yochim 2018 (Art.); Beal/Ebeling 2019 (Art.); Schäfer 2020 (Monogr.); Butz 2018 (Art.).

4. Akkulturationsprozesse der Skateboard-(Sub-)Kultur

Akkulturationsprozesse, Kommerzialisierung, Versportlichung und Widerstandsfähigkeit der Skateboard(-sub-)kultur: O'Connor 2020 (Monogr.); Turner (2013) (Monogr.); Flutsy 2000 (Art.); Rinehart 2008 (Art.); Young/Atkinson 2008 (Art.); Reinhart, (2010); Cantin-Brault 2015 (Art.); Lombard 2016a (Art.); Lorr 2016 (Art.); O'Connor 2016b (Art.); Turner, T. 2016 (Art.); O'Connor 2017a (Art.); O'Connor 2017b (Art.); Reinhart 2018 (Art.); Schäfer 2018a (Art.); Cantin-Brault 2019 (Art.); Schweer 2019 (Art.); Schwier 2019 (Art.); Schweer 2014 (Monogr.); Schäfer 2015b (Art.); Cantin-Brault 2018 (Art.); Schäfer 2018b (Art.); Schäfer 2019 (Art.); Schweer 2018 (Art.); Schwier 2018 (Art.).

5. Sonstige Studien

Sonstiges, als Fundus jener Studien, die sich keiner der o. g. Themen zuordnen lassen: Schaffer 2016 (Art.); O'Connor 2016a (Art.); Willing/Shearer 2016 (Art.); Jeffries/Messer/Swords 2016 (Art.); Hälbich 2008 (Monogr.); Butz 2012 (Monogr.); Bock 2017 (Monogr.); Butz 2018 (Art.).

Die Übersicht der *Skateboard Studies* zeigt inhaltlich einen Schwerpunkt im Bereich Stadt, Raum, Architektur und Artefakte sowie die Entwicklung von Skateboarding als Subkultur im Zusammenhang von Akkulturationsprozessen, wie etwa der Kommerzialisierung und der Versportlichung. Trotz der zunehmenden Publikationen zum Thema Skateboarding können Studien zu dieser speziellen Bewegungspraktik, nach wie vor, als Nischenforschungsthema eingestuft werden. Außer der skizzierten inhaltlichen Schwerpunktsetzung ist bislang keine systematische Forschung auf dem Gebiet der *Skateboard Studies* erkennbar. Aufgrund der Nischenthematik, der disparaten Studien und der vielzähligen, wissenschaftlichen Zugänge handelt es sich häufig um singuläre Forschungsprojekte und Einzelstudien, die zwar zum Teil Berührungspunkte und Überschneidungen aufweisen, die jedoch meistens losgelöst voneinander sind und nicht direkt aufeinander aufbauen.

Wenn wir das vorliegende Forschungsvorhaben innerhalb der *Skateboard Studies* weiter auf den Aspekt von Raumpräferenzen und Skateparks fokussieren, dann wird das Anliegen umso spezieller und die spezifischen Studien und Überschnei-

dungen werden dementsprechend geringer. Das hat zur Folge, dass auch diese Arbeit keine (sport-)wissenschaftliche Lücke eines umfangreichen, systematisch erschlossenen Forschungsfeldes im klassischen Sinne schließt, sondern sie schlägt vielmehr eine interdisziplinäre Brücke. Es werden Forschungsfragen verfolgt, die sich nicht zwangsläufig aus dem aktuellen wissenschaftlichen Diskurs ergeben, sondern die von Herausforderungen und Bedarfen der Praxis – hier die Planung von Skateparks – als Fragestellungen von außen in die Wissenschaft hineingetragen worden sind und die verschiedene Wissenschaftsdisziplinen miteinander in Beziehung bringen. Daher müssen die herangezogenen Quellen über die *Skateboard Studies* hinaus um angrenzende Bereiche erweitert werden (siehe weiter unten).

2.2.2 Spezifische Skateboardstudien, Monografien

Die folgenden fünf Monografien der *Skateboard Studies* sind für das vorliegende Forschungsvorhaben besonders relevant. Sie bieten einen Teil der Grundlage für diese Arbeit und liefern wichtige Anschlussstellen und Erweiterungsmöglichkeiten.

1. Contesting Public Space. Skateboarding, Urban Development, and the Politics of Play (Vivoni 2010)

Mit seiner Dissertationsschrift *Contesting Public Space. Skateboarding, Urban Development, and the Politics of Play* legt der US-amerikanische Soziologe Francisco Vivoni eine Studie vor, die zeigt, wie im Zuge des Stadtentwicklungsprozesses von Chicago, USA, zu einer »world-class leisure city« (55) Räume für Skateboarding sozialpolitisch verhandelt werden. Verbunden mit dem Ziel, öffentliche Räume in Chicago zu einer für den Tourismus attraktiven, unterhaltsamen Stadt mit hohem Freizeitwert zu entwickeln, werden städtische Räume nach Vivoni zunehmend reguliert und kontrolliert. Diesen stadtteilpolitischen Diskurs zeichnet er anhand des Verhältnisses der Stadt von gefundenen »found spaces« (76) und einem »wide spectrum of divergent purpose-built terrains« (38) von Zweckräumen für Skateboarding nach. Skateparks stellen neue Freizeitangebote der *Leisure City* dar, die zur Verbreitung von alternativen Bewegungsangeboten beitragen und gleichzeitig dabei helfen, die öffentliche Ordnung herzustellen, indem sie »much like progressive playgrounds« (74) Jugendliche von der Straße holen.

Im Verlauf seiner Untersuchung geht er auf die unterschiedlichen Örtlichkeiten ein, an denen Skateboardangebote in der Stadt verortet sind, und er analysiert dabei dezidiert die unterschiedlichen Skateparktypen (vgl. Kap. 4.1). Er untersucht Erfolgskriterien, die Vor- und Nachteile von verschiedenen Skateparktypen und Möglichkeiten und Grenzen von Zweckräumen für Skateboarding im Vergleich zu gefundenen Street-Spots. Weiter legt er konkret dar, wie die Stadt Skateparks strategisch in das städtische Freizeitangebot aufnimmt und an anderer Stelle gefundene Skateboard-Möglichkeiten im urbanen Raum verbietet. Darauf basie-

rend entfaltet Vivoni seine zentrale These, dass das vielfältige Angebot von öffentlichen Skateparks zwar zur Verbreitung von Skateboarding beiträgt, jedoch gleichzeitig die Kriminalisierung von Street-Spots im öffentlichen Raum städtepolitisch rechtfertigt: »Designated skateboard sites such [...] as skateparks [...] stimulate the growth and popularity of skateboarding while justifying its further criminalization on city streets« (Vivoni 2010: 68).

Von den hier ausgewählten wissenschaftlichen Publikationen legt Vivoni mit seiner Monografie die differenzierteste Betrachtung von unterschiedlichen Skateparktypen vor, die für die Entwicklung einer Skateparktypologie und den städtepolitischen Diskurs von Street-Skateboarding bedeutende Anknüpfungspunkte und Erweiterungsmöglichkeiten für diese Arbeit bietet. Es muss angemerkt werden, dass US-amerikanische *Skateboard Studies*, die sich mit den Implikationen von Street-Skateboarding im öffentlichen Raum befassen, nicht ohne Weiteres auf die Situation deutscher Großstädte angewendet werden können, müssen sie doch stets in ihrem soziokulturell-politischen Kontext betrachtet werden. Peters weist darauf hin, dass

»die Andersartigkeit des kulturregenetischen Stadtyps der angloamerikanischen Stadt eine durchaus nicht zu unterschätzende Rolle spielt; waren die Städte der neuen Welt doch von Beginn an vor allen Dingen kommerzielle Zentren« (Peters 2016: 25).

Diese Kommerzialisierungs- und Privatisierungstendenzen US-amerikanischer Großstädte unterscheiden sich dadurch deutlich von einem Verständnis, die Stadt auch als demokratisches Forum und Möglichkeit der bürgerlichen Teilhabe zu begreifen, entsprechend der mitteleuropäischen Stadt (ebd.). Dadurch kommt dem Street-Skateboarding bei der Nutzung von nicht dafür vorgesehenem Stadtmobiliar und Räumen in den USA eine deutlich höhere Brisanz zu, als das bislang hierzulande der Fall gewesen ist. Zum einen aufgrund der genannten ideologisch formatierten Stadtpolitik, zum anderen hat die Kategorie des Eigentums in den USA eine andere Bedeutung. »The American dream is to own property« (Schwinghammer 2019b: 82) könnte man etwas überspitzt sagen, insbesondere wenn jemand ein eigenes Grundstück besitzt und dieses auch zu verteidigen und zu schützen bereit ist.³ Skateboarding im öffentlichen Raum ist in den USA in manchen Staaten bis heute vollständig verboten, wird sehr rigide verfolgt und drastisch geahndet (vgl. Peters 2016: 25). Vor diesem Hintergrund – sollte man meinen – findet das Street-Skateboarding in den USA, kulturell geprägt,

3 In den nordamerikanischen Städten wird das exakt abgesteckte *Private Property* häufig von Sicherheitsbediensteten der Privatfirmen geschützt. Auch die Waffengesetze in den USA scheinen ein weiteres Indiz für diese kulturellen Differenzen zu sein, die geschichtlich verankert zurückwirken u. a. auf das Recht, »sein Land« zu verteidigen (vgl. Landwehr 2019).

unter anderen Vorzeichen statt als in deutschen Großstädten. Rechtlich und kulturell ist diese Differenz des Stadtypus von US-amerikanischen im Vergleich zu deutschen Großstädten nach wie vor tendenziell vorhanden, der prominente Fall der Vertreibung der Skateboarder*innen von der Kölner Domplatte zeigt jedoch, dass auch deutsche Großstädte den Praktiken neoliberaler Stadtpolitik nach US-Vorbild folgen, und verweist zugleich auf die Aktualität dieses Konflikts, der offensichtlich auch in Deutschland um sich greift. So schließt die vorliegende Arbeit u. a. an die Ausführungen von Vivoni an, um das Spannungsverhältnis der Kriminalisierung von Street-Spots im öffentlichen Raum im Verhältnis zu Skateparks als Zweckräume weiter auszuleuchten.

2. Skateboarding. Ethnografie einer urbanen Praxis (Peters 2016)

Die Studie *Skateboarding. Ethnografie einer urbanen Praxis* von Christian Peters stellt innerhalb der *Skateboard Studies* die erste umfassende Monografie einer Untersuchung des Street-Skateboarding in einer deutschen Großstadt dar. Mit seiner Studie stellt er umfangreiches empirisches Material zur Skateboardszene bereit. In seiner sportwissenschaftlich-geografisch ausgerichteten Studie geht es ihm vor allem darum zu ergründen, wie die urbane Praxis des Skateboarding *gemacht* wird. Das Wie steht als forschungsleitende Frage im Mittelpunkt. Dazu nimmt er »Skateboarding aus einer praxistheoretischen Perspektive als soziomaterielles Arrangement in den Blick« (ebd.: 18). Praxeologisch untersucht er alle damit zusammenhängenden Artefakte und Wirkungsbereiche der Skateboarder (Skateboarderinnen wurden nicht betrachtet) von dem Erlernen der Praktik, der Gemeinschaftsbildung über die mediale Praxis bis zu *Performing Space* (ebd.: 19) sowie die geografischen Räume von Skateboarding und den stadtpolitischen Implikationen. Im Zeitraum von 2007 bis 2013 sammelte Peters bei 80 Feldbesuchen mittels Feldbucheinträgen und Interviews umfangreiches Datenmaterial zur Kölner Street-Skateboardszene.

Durch seine Erkenntnisse, insbesondere zu den räumlich-materiellen Bezügen, ergeben sich für das vorliegende Forschungsvorhaben viele Anschlussstellen. Um diese Anknüpfungspunkte für die vorliegende Arbeit sinnvoll zu strukturieren, werden sie in zwei Bereiche geclustert: a) das Selbst- und Weltverhältnis der Skateboarder und b) die Raumnutzung der Skateboarder.

a) Das Selbst- und Weltverhältnis der Skateboarder

Während seiner sechsjährigen Ethnografie der Kölner Domplatten-Skateboarder wird Peters zufällig Zeuge, wie Skateboarding auf der Domplatte, ein weltweit historischer Street-Spot, der in seiner Bedeutung für die globale Skateboard Community gewissermaßen den Status eines Skateboard-Weltkulturerbes innehat, nach einer mehr als 30-jährigen Nutzungszeit verboten und mit Strafen belegt wird. Als Ethnograf im Feld ist es ihm möglich, den stadtpolitischen Prozess der Ver-

treibung der Skateboarder von der Domplatte bis zur Eröffnung des von der Stadt offerierten alternativen Sonderraums, dem *Kap 686 Streetplaza*, aus nächster Nähe zu beobachten und die Protagonisten gezielt zu befragen. So kommt es zur Untersuchung und Auswertung des bis dato prominentesten Falls der Kriminalisierung von Skateboarding im öffentlichen Raum in Deutschland und zur Bestätigung der von Vivoni aufgestellten oben genannten These, dass von der Stadt bereitgestellte Sonderräume für Skateboarding die Kriminalisierung von Street-Spots im öffentlichen Raum, wie der Domplatte, rechtfertigen. So wird die Auswirkung neoliberaler Stadtpolitik in diesem Ausmaß nicht mehr als fernes Phänomen anderer Kulturen beobachtet, sondern als unmittelbarer Diskurs vor der eigenen Haustür evident.

Skateboarding und Politik: Eine interessante Frage, die sich im Rahmen des Konflikts mit der Stadt stellt, ist die nach der politischen Dimension der Skateboardszene. Peters spricht diesbezüglich den Skateboardern eine genuin politische Haltung ab und führt seine Ergebnisse unter der Überschrift »Nonkonformistisch, aber nicht subversiv – mehr Spiel als Politik« aus (ebd.: 264). Die Auseinandersetzung von Teilen der Kölner Skateboardszene mit der Stadt beschreibt er als Beispiel für den Prozess einer »passiven Politisierung« (ebd.) der Szene.

Resümierend gelangt er zur Erkenntnis, dass Skateboarding »ein konstruktives Spiel von Board, Körper und Raum, das seinen Protagonisten spezifische Präsenz- und Evidenzgefühle vermittelt« (ebd.: 267), sei, ohne dabei bewusst eine politische Agenda zu verfolgen, denn Peters schreibt:

»Skateboardfahren ist nicht aus sich heraus eine bewusst vorgenommene kreative Neuinterpretation, eine abweichende, vorgesehene Nutzung oder als Protest zu dechiffrierende Aneignung öffentlicher Räume, sondern in seinem Kern eine lustvolle sportive Bewegungspraktik, die als spielerisches Geschehen auf jene glückenden Momente abzielt, in denen sich der Körper des Skaters mit seinem Board und den ihn umgebenden Raum zu einer Skater-Skateboard-Raum-Einheit verbindet« (ebd.: 284).

Das Verhältnis von Stadt und Skateboarding: Peters bringt das ambivalente Verhältnis von Stadt und Skateboarding auf den Punkt, wenn er mit Reckwitz konstatiert:

»So hängt es beispielsweise von den aktuell jeweils vorherrschenden Leitbildern der Stadtentwicklung ab, ob die Skateboarding-Praxis als abweichendes Verhalten kriminalisiert und verfolgt wird oder als Kulturalisierungsagent einer Creative City [Reckwitz 2012: 269-312] gefördert wird« (ebd.: 294).

Die Bedeutung der Intermedialität: Mit dem Schlagwort »Doing Media« (ebd.: 226) leitet Peters die große Bedeutung und vielfältigen Aspekte der Medienpraxis für die Skateboardkultur ein, an der sich die Praktik maßgeblich orientiert (ebd.: 247). Dabei kommt er zum Großteil zu ähnlichen Ergebnissen wie die Studie zu den Stilkulturen von Stern (vgl. 2010, siehe weiter unten). Interessant ist dabei nicht nur der

allgemeine Stellenwert der Medienpraxis, sondern besonders die Bedeutung der Intermedialität bezogen auf die Raumtypen. So attestiert Peters dem Street- und DIY-Skaten (*Do It Yourself*), »für mediale Repräsentationen interessant« zu sein, hingegen er Park-/Halle-/Plazaskaten als »uninteressant« deutet (vgl. ebd.: 169).

»*Skater sein*«: Peters stellt heraus, dass das *Skater Sein* keinen wiederkehrenden temporären Zustand beschreibt, sondern vielmehr eine Lebensform, ein Lebensgefühl. Das *Skater Sein* bestimmt sämtliche Lebensstilbereiche im Außen, weitet sich jedoch auch nach innen aus, indem es auf körper-leibliche Erlebnisse sowie »tief in die Persönlichkeitsstrukturen, Werthaltungen und Einstellungen der Skateboarder hinein wirkt« (ebd.: 225).

Diese Selbstverpflichtung mittels einer »starken Stil-Orientiertheit« und dem »Modus der Vergemeinschaftung [...] als Community of Practice« (ebd.: 225) scheint weitestgehend deckungsgleich zu sein mit der Theorie des »totale[n] Engagement[s]«, die die Stilkulturen von Stern (2010: 110 ff.) zeigen. Dadurch ratifiziert Peters die von Stern herausgearbeiteten Ergebnisse zu Stilkulturen allgemein, die zu einem großen Teil auch für Skateboarding anwendbar zu sein scheinen. Typologisch ist das Skatersein durch bestimmte Merkmale gekennzeichnet. Als konstitutiver Teil benennt er neben Lifestyle und Leistung auch den Aspekt Gemeinschaft (vgl. ebd.: 218 und 225), der im Verlauf dieser Arbeit eine wichtige Rolle spielen wird. Als Sonderform des Skaterseins gilt das gesponserte Skateboarder-Sein (225), das u. a. die Akteure*innen zwingt, an Skate-Contests teilzunehmen (216). Peters stellt die Einstellung der Skateboardszenen gegenüber Wettbewerben wie folgt dar: trotz einer agonalen Grundkonstellation innerhalb der Skateboardgemeinschaft »lehnern die Skater ein explizit leistungssportliches Wettbewerbsparadigma im Sinne des olympischen Höher, schneller und weiter entschieden ab« (ebd.: 215).

b) Die Raumnutzung der Skateboarder

Das Körper-Board-Raumverhältnis wird von Peters als das Herzstück des Skateboarding als soziale Praxis herausgearbeitet (vgl. ebd.: 19). Er deutet Räume für Skateboarding und bezieht sie auf ihren soziokulturellen Kontext, in dem sie hervorgebracht und bespielt werden. Seine geografischen Analysen der Praktiken und Räume von Skateboarding, die er unter der Überschrift »Typologie der Praktiken des Skateboardfahrens« (ebd.: 169) praxeologisch auswertet und kategorial erfasst, sind besonders relevant für die vorliegende Arbeit. Seiner Beobachtungsgruppe, dem Kreis der Kölner Street-Skateboarder – der *Dom Posse* – folgend, ist Peters' Fokus entsprechend auf das Street-Skateboarding gerichtet. Die zweite der beiden Skateboardterrain-Kategorien, das *Transition Skateboarding*, wird daher nicht betrachtet. In der theoretischen Verhandlung urbaner Praktiken wie dem Street- und DIY-Skateboarding bilden Skateparks – in denen das *Transition-Skateboarding*

fast ausschließlich stattfindet – für ihn die Negativfolie als »Instrument politischer Verfolgung des Skatens« sowie der »Disziplinierung, der Segregation, der Kriminalisierung und der Versportlichung des Skateboardfahrens« (ebd.: 169). Durch diese unilaterale Interpretation werden Sonderräume für Skateboarding gewissermaßen symbolisch stigmatisiert, wodurch das Transition-Skateboarding vollständig unter die Räder theoretischer Konzeptualisierung gerät (ebd.: 294). Das schmälert zwar keineswegs die Aussagekraft der von Peters herausgestellten Bedeutung des Street-Skateboardings für die Skateboardszene allgemein – denn die ist kaum zu überschätzen –, diese Street-Bias verengt jedoch den Blick auf die Praktiken und schränkt die Generalisierbarkeit der Ergebnisse der »Typologie der Praktiken des Skateboardfahrens« (ebd.: 169) ein. Hierin besteht ein Potenzial für die vorliegende Arbeit, aufbauend auf Peters' Typologie der Praktiken diese zu ergänzen und durch weiterführende mikroräumliche Betrachtungen von Räumen, Artefakten und Terrains für Skateboarding zu erweitern.

DIY-Skaten: Mit seiner Betrachtung und Einordnung von Street-Skateboarding als urbanes Raumspiel (ebd.) nimmt Peters auch die DIY-Praktik näher in den Blick, mit ebenfalls besonders aufschlussreichen Analysen (vgl. ebd.: 153 ff.). Er ergründet die besonderen Motive der Akteure*innen und benennt viele praktische Beispiele. Für die vorliegende Arbeit ist dabei der »Umbau des alten Rollhockeyplatzes an der Lentstraße im Do it yourself-Format« besonders interessant (ebd.: 77), also ein DIY-Projekt in enger Kollaboration mit der Stadt Köln und »unter der fachkundigen Anleitung von nur zwei bezahlten Bau-Profis« (ebd.: 79). Seine Dokumentation der Anbahnung, Planung und Umsetzung zeigt den alternativen Umgang der Stadt mit einem unkonventionellen Bauvorhaben – wie dieses DIY-Hybrid-Projekt –, in der die Kommune als Ermöglicherin und nicht als Verhinderin in Erscheinung tritt (vgl. ebd.). Auf dieses Beispiel kollaborativer Planung von DIY-Projekten, das durchaus gewissen Modellcharakter haben könnte, wird die vorliegende Arbeit noch zurückkommen.

Unter den zahlreichen anschlussfähigen Stellen zu Peters' Monografie sind besonders relevant die empirischen Befunde von Skateboarding als soziale Praktik und die Erkenntnisse, welche kulturelle Bedeutung die Skateszene den verschiedenen Skateraumtypen zuschreibt.

3. Skateboarding, Space and the City. Architecture and the Body (Borden 2001)

Die bereits angesprochene Studie von Iain Borden *Skateboarding, Space and the City. Architecture and the Body* ist das Ergebnis einer über mehr als zehn Jahre angelegten Untersuchung, die als erste umfangreiche Studie zur Thematik von Skateboarding im städtischen Raum gilt. Die Arbeit von Borden ist bis heute die meist rezipierte Studie der *Skateboard Studies* (vgl. Peters 2016: 23). Die Relevanz für seine

Studie sieht Borden in der stetig gestiegenen Präsenz von Skateboarding im urbanen Raum, der schätzungsweise 40 Mio. Teilnehmer*innen weltweit (2001). Mit dem Ziel, das soziokulturelle Verhältnis von Skateboarding, Raum, Körper und der Stadt aus Sicht der Protagonisten*innen darzulegen und zu deuten, basiert Borden's Studie auf einer historisch angelegten Untersuchung. Von der geschichtlichen Entwicklung des Skateboards ausgehend, über sämtliche Phasen der Praktik sowie der Skateboardterrainentwicklung, u. a. von *Found Space* über *Constructed Space*, bis das Street-Skateboarding als Hauptteil seiner Studie in den Städten ankommt, erfolgt eine umfangreiche historische Rekonstruktion der Skateboardkultur und ihres soziokulturellen Bedeutungshorizonts.

Für seine historische Analyse konnte Borden vor dem Jahrtausendwechsel kaum andere wissenschaftliche Skateboardkulturstudien heranziehen. Aus diesem Grund musste er als Wissensquelle auf sein Teilnehmerwissen als Skateboarder und als Quellenmaterial fast ausschließlich auf Skateboard-spezifische Medien zurückgreifen (ebd.: 266). In akribischer Detailarbeit arbeitete er Interviews von Protagonisten*innen aus Skateboard-Magazinen, Foto- und Videomaterial in seine Studie ein. Mit unzähligen konkreten Praxisbeispielen aus der Skateboardszene belegt er seine Thesen und Schlussfolgerungen. Um Skateboarding als urbanes Phänomen in den Architekturdiskurs und städtepolitischen Kontext sozialkritisch einzubinden, bilden die marxistisch geprägten Werke des Philosophen und Soziologen Henri Lefebvre die theoretische Grundlage für Borden's Studie (ebd.: 10 ff.). An der Schnittstelle zwischen Theorie und Stadtpraxis führt Borden seine politische und soziokulturelle Analyse nicht als einen »discourse about space«, sondern vielmehr im Sinne von Lefebvre »on the production of space« (9) aus.⁴ »Space, time and social being must be considered equally [...]« (ebd.: 265) schreibt Borden. Er untersucht, wie Skateboarding als eine vom Körper ausgehende Praktik Räume performativ hervorbringt (12). Ganz im Sinne von Lefebvre denkt Borden die Dimension des Körpers vor allem unter dem Begriff des *Body Space* mit. Der Raum wird nicht einfach gestaltet, sondern »the skater's spatial production is a space produced by the skater, out of the dynamic intersection of body, board and terrain«, also durch die Konstellation von Körper und Skateboard wird der Raum performativ im Prozess unmittelbar hervorgebracht (96). Borden zeigt, wie Skateboarder*innen durch Ausübung ihrer Praktik die Funktionen gefundener, urbaner Räume umdeuten und auch marginal genutzte, vernachlässigte Areale der Stadt bespielen, wodurch auch weniger belebte Gegenden der Stadt kreativ

4 Nach Lefebvre entstehen Räume erst durch eine tripolare Dialektik der drei Faktoren von: (1) Wahrnehmung (*perceived*), (2) Erzeugung (*conceived*) und der (3) Nutzung (*lived*) (vgl. Lefebvre 1991: 38 ff.; vgl. auch Borden 2001: 12; Löw 2018: 28). Sie sind nicht einfach physisch-materielle Gegebenheiten, sondern werden erst dadurch, wie sie wahrgenommen werden, wie sie geschaffen wurden und wie sie genutzt werden, hervorgebracht.

genutzt werden (187 ff.): »[S]katers reinterpret the spaces of economic production into areas of broader creativity« (187). Auf diese Weise können Skateboarder*innen der Stadt kreative Potenziale entlocken. Im Kontext des städtepolitischen Diskurses lautet die zentrale These von Borden: »[S]treet-style skateboarding [...] conducts a performative critique of architecture, the city and capitalism« (ebd.). So deutet er die Nutzung der Skateboarder*innen von nicht dafür vorgesehener Architektur im öffentlichen Raum als eine performative Kritik vorwiegend des US-amerikanischen Stadtypus, ja sogar als Kritik am Kapitalismus und des urbanen Lebens allgemein, wenn er schreibt: »[S]kateboarding's marks, scratches and other material manifestations are only the traces of much deeper critique of contemporary urban life« (ebd.: 263).

Diese von den Skateboarder*innen ausgehende Kritik fügt sich kongruent ein in das Bild, das Borden um den Jahrtausendwechsel von Skateboarding als eine »oppositional subculture« (ebd.: 262) zeichnet. Borden's Deutungen der Stadtpraxis der Street-Skateboarder sowie seiner Interpretationen der Werte, Einstellungen und Handlungsweisen der Skateboardszenen bieten eine Reihe von wichtigen Anschlussmöglichkeiten für die vorliegende Arbeit. Noch bedeutsamer ist allerdings, dass seine These der performativen Kritik der Skateboarder*innen an der Stadt eingebettet ist in die erwähnte besonders umfangreiche historische Rekonstruktion, die sich auf die Hinführung seiner Untersuchung, vor allem auf die Evolution des Skateboardterrains und der Artefakte, bezieht. Diesbezüglich bietet die Studie des Architekturhistorikers ein wichtiges Fundament, auf das die Terrainrekonstruktion der vorliegenden Arbeit aufbaut.

4. Skateboarding and the City: A Complete History (Borden 2019b)

Knapp 20 Jahre später nach *Skateboarding, Space and the City* (ebd. 2001, siehe oben) veröffentlicht Borden seine zweite Skateboard-Monografie, wieder historisch angelegt und mit dem Fokus auf die Stadt als Figurationsraum des Skateboarding. Diesmal mit Vollständigkeitsanspruch als *Skateboarding and the City: A Complete History*. War die Vorgängermonografie noch als wissenschaftlich, sozialkritisch formatierte Studie angelegt, deren textualistische Ausführungen mit Schwarzweißbildern ergänzt wurden, so erscheint seine jüngste Monografie mit unzähligen Farbfotos und hinzugefügten QR-Kodes⁵ als ein bildgewaltiger Fotoband mit Text. Die Veränderungen des optischen Erscheinungsbildes spiegeln sich teilweise auch inhaltlich wider. Bezeichnete Borden Skateboarding als Untersuchungsgegenstand in seiner ersten Monografie in den 1990er-Jahren noch

5 Der Quick Response: *schnelle Reaktion*, ist ein zweidimensionaler Kode, der interaktiv beispielsweise mit einem Mobiltelefon gescannt werden kann, um so eine Offline-Online-Verbindung von einem gedruckten Foto zu einem Video herzustellen, das über eine Internetverlinkung erreicht werden kann.

als ein »far narrow cultural phenomenon« (ebd.: 2), so stellt er nun die vielseitigen Erscheinungsformen der Bewegungspraxis als globales Phänomen mit weltweit nun ungefähr 50 Mio. aktiven Teilnehmern*innen und vielen tausend Skateparks (ebd.: 1) heraus. Skateboarding »is no longer just for street-based subcultural rebels, [it] is everywhere and for everyone« (ebd.). Er zeichnet das pluralisierte Bild von Skateboarding in der engen Verschränkung der Skateboardszene mit großen Markenartiklern, durch die Kommerzialisierung von der Mode- und der Fashionindustrie über die Rolle von Skateboarding in Diskussionszusammenhängen von Gender und der LGBTIQ-Bewegung (Akronym für Lesbian, Gay, Bisexual, Trans, Intersex, Queer), durch die Qualitäten von Skateboarding als sozialpädagogisches Vehikel zur Gemeinschaftsbildung in der westlichen Welt sowie zur Entwicklungshilfe in Kriegsgebieten bis hin zu philanthropischen Bedeutungen und Zuschreibungen von Aspekten der Vergemeinschaftung (ebd.). Im letzteren Aspekt sieht Borden selber die bedeutendste Erweiterung seines bisherigen Verständnisses »von Skateboarding als performative Kritik der Werte und Grundprinzipien des Kapitalismus«, wie er an anderer Stelle schreibt (2018: 90). Bezugnehmend auf die Arbeit von Paul O'Connor *Skateboard Philanthropy: Inclusion and Prefigurative Politics* (2016) interpretiert Borden Skateboarding nun als »Alternative Lebensgestaltung« (2018b: 90 ff.), in der Freundschaft, Gemeinschaft und gelebte Teilhabe konstitutive Merkmale der Skateboardgemeinschaft darstellen. Kontrastierend zum Kapitalismus und der neoliberalen Allokation von Ressourcen und analog zum Ethos des modernen Wettkampfsports schlussfolgert er: »Skateboarding in effect embeds in its practitioners a different life perspective, one which participation, expression, satisfaction and community are more highly valued than scores, fame riches or power« (Borden 2019b: 284 ff.). Mit O'Connor sieht Borden Skateboarding als *Prefigurative Politics*, das heißt als eine bereits vorgelebte Vision, wie eine alternative Gesellschaft aussehen könnte (ebd.: 285).

Sein vollständig überarbeitetes Buch findet ebenfalls in den 1950er-Jahren seinen Anfang, ist umfassend erweitert und stellt eine historische Betrachtung von Skateboarding bis heute dar. Seine Arbeit ist aufgeteilt in drei Abschnitte: »Skateboard Scenes«; »Skateboarding«; »Skate and Create«. Für die vorliegende Arbeit ist vor allem der zweite Abschnitt relevant, der die historische Evolution des Skateboardterrains betrachtet und der quantitativ rund die Hälfte seiner gesamten Monografie umfasst. Chronologisch startet Borden's historische Abhandlung innerhalb des ersten Kapitels »Found Space«, das sich in den 1970er-Jahren auf gefundene Räume, wie etwa Schulhöfe und leere Swimmingpools bezieht. Das nächste Kapitel »Skateopia« beschreibt die erste Epoche von konstruierten Sonderräumen, den Skateparks in den 1980ern. Darauf folgt »Skatepark Renaissance« als eine weitere Epoche der Skaterévolution, die kurz nach 2000 startete und auch die DIY-Praktiken einbezieht. Das nächste Kapitel »Super Architecture Space« untersucht das Verhältnis von Körper, Skateboard und Architektur bzw. Skateboard-

terrain. Die letzten beiden Kapitel dieses Abschnitts beziehen sich mit den Überschriften »Skate and Destroy« sowie »Movement Without Words« auf das Street-Skateboarding und auf die Raumkonflikte im städtischen Raum (ebd.: 3). In seiner erweiterten Monografie ergänzt Borden auch die Veränderungen für die physisch-materiellen Raumtypen von Skateboarding als diversifiziertes Skateraumangebot, welches »DIY constructions, flow-bowls and street plazas to longboard parks, multi-storey wonderlands and hybrid public spaces. [...] and even contributes to [...] planning and urban politics« (ebd.: 1) u. a. inkludiert. Seine umfangreiche historische Recherche zur Skateboardterrainentwicklung und der ausführlichen Skaterevolution ist ebenfalls, wie auch seine vorangegangene Monografie, für die vorliegende Arbeit eine zentrale Bezugsquelle. Trotz aktueller Versportlichungs- und Kommerzialisierungstendenzen und der vielfältigen neuen Kontexte und Bedeutungen, in denen Skateboarding heute in Erscheinung tritt, attestiert Borden dem Skateboarding nach wie vor im Kern eine nonkonforme Identität »still retains its vibrant, counter-culture heart« (2019).

5. Dogtown und X-Games – die wirkliche Geschichte des Skateboardfahrens. Körper, Räume und Zeichen einer Bewegungspraktik zwischen Pop- und Sportkultur (Schäfer 2020)

Mit seiner o. g. Dissertationsschrift hat sich Velten Schäfer nicht weniger vorgenommen, als die wahre Geschichte von Skateboarding darzulegen. Dazu wendet er in seiner historisch angelegten und soziologisch informierten Arbeit ein praxeologisch-genealogisches Verfahren an. Seine praxistheoretische Untersuchung der Geschichte, die »verschiedenen Gestalten der Skateboardpraktik als eine Folge von Praxis/Diskursformationen, die immer wieder instabil werden und sich rekonfigurieren« (ebd.: 38), basiert auf einer genealogischen Vorgehensweise, die als wirkliche Historie auf Foucault (2012) zurückgeht. Um die Dynamik der geschichtlichen Entwicklung zu untersuchen, zerlegt Schäfer die nunmehr 50-jährige Historie von Skateboarding in ihre Elemente. Seine genealogische Betrachtungsweise zielt darauf ab, »Transformationen und Brüche statt auf Kontinuitäten sowie auf Herkunft und Entstehung statt auf Ursprung und Entwicklung abstellenden Geschichte der Wechselwirkungen der Elemente der Praktik und der Effekte, die sich zwischen ihnen ergeben« (ebd.: 48), zu analysieren. Mit dem Ziel, die Elemente des soziokulturellen Phänomens des Skateboarding sinnvoll zu strukturieren und genealogisch fruchtbar zu machen, greift Schäfer als Werkzeug auf die Methode von Shove, Pantzar und Watts (2012), also auf die Elemente sozialer Praktiken, zurück. Das Modell besteht aus den drei Klassen von Elementen: »material, competence and meaning« (24). Auf Skateboarding bezogen wendet Schäfer die Elemente folgendermaßen an: Material – Räume; Kompetenzen – Körper; Bedeutung – Zeichen. Unter »Räume« werden die physisch-materiellen Räume und Artefakte zur Aus-

übung von Skateboarding gefasst und auch körperliche Kompetenzen in Form von Bewegungen und Tricks, mit denen sie bespielt werden (ebd.: 45 ff.). Das Element »Körper« umfasst sämtliche Skateboardkörpertechniken und Motivationshorizonte, die in den Bewegungen eingelassen sind. Mit dem Begriff der »teleoaffektiven Strukturen« von Theodore Schatzki (1996) werden Motivstrukturen und das Trachten nach bestimmten Bedeutungen und Inhalten durch die Fahrweise der Akteure*innen sichtbar bzw. mittels körperlicher Performativität artikuliert (vgl. ebd.: 44 ff.). Um diese mentalen Haltungen, Bedeutungen der Fahr- bzw. Ausdrucksweisen und Orientierungsmuster der Skateboarder*innen kategorial fassen zu können, nutzt Schäfer die Typologie des Spielens nach Roger Caillois (1982) (Schäfer 2020: 45), die durch die Art des Spielens Rückschlüsse auf die Motive der Menschen zulässt. Unter »Zeichen« werden vor allem symbolische Repräsentationen von Skateboarding innerhalb der Special-Interest-Medien und der sozialen Figuren der Praktik verstanden, in denen sie produziert werden. Wie schon Borden greift auch Schäfer für die historische Recherche und Analyse umfangreich auf Skateboard-spezifische Medien als Quellenmaterial zurück (9). Zudem bezieht Schäfer sein praktisches Teilnehmerwissen als Halfpipe-Skateboarder in seine Forschung mit ein (7) und macht sein »langjährig angesammeltes Erfahrungswissen fruchtbar« (353). Die Arbeit ist entsprechend des praxeologisch-genealogischen Verfahrens als eine Rekonstruktion der Elemente sozialer Praktiken in die drei Hauptteile von Körper, Räume und Zeichen strukturiert. In einer Froschperspektive (Nahsicht) untersucht Schäfer diachron jeweils die geschichtliche Entwicklung der einzelnen Elemente isoliert, bevor sie dann im letzten Kapitel zur »[w]irkliche[n] Geschichte des Skateboarding« in einer Theaterperspektive zusammengefügt werden (53). Durch die praxeologisch-genealogische Vorgehensweise entwickelt die Arbeit von Schäfer so »eine gesteigerte Sensibilität für die Diskontinuitäten und Brüche in der Geschichte der Praktik«, wodurch »das Untersuchte dann weniger monolithisch und auch wandelbarer« erscheint (337).

Wie in keiner Arbeit zur historischen Entwicklung von Skateboarding zuvor zeigt Schäfer in seiner wirklichen Geschichte des Skateboarding, aus welchen kontingenten Umständen sich die Praktik entwickelt und sich immer wieder neu erfunden hat. Er verdeutlicht, wie wenig vorhersehbar die Transformationen und Rekonfigurationen von Skateboarding gewesen sind.

Außer den verschiedenen physio-psychischen Haltungen der Skateboarder*innen, also das Körper-Raum-Verhältnis und der implizite Sinn der Bewegungen, der in dieser Konstellation produziert wird, geht Schäfer u. a. auf die Intermedialität, auf die Kommerzialisierung von Skateboarding als Jugendmarketing und auch auf zentrale soziologische Fragestellungen der Skateboardkultur ein. Aus einer Makroperspektive arbeitet er drei zentrale Transformationen für die Bewegungsmuster in der Geschichte von Skateboarding heraus: die erste Transformation ab Mitte der 1970er-Jahre vom Slalom und Figurenskating als Modell des herkömmlichen Sports

– vom horizontalen zum (1) vertikalen Steilwand Skateboarding – als stilorientierte Praktik mit einer aggressiven Fahrweise, die zweite tiefgreifende Veränderung ab 1990 zum (2) Street-Skateboarding mit dem stilistischen Ausdruck, angelehnt an *Black Culture* und mit dem Gestus des >Cook, und schließlich die dritte Transformation ab 2000 in ein (3) megaisiertes Skateboarding mit vergrößerten Bewegungsmustern auf sämtlichen Terrains (vgl. 332 ff.). Seine Arbeit unterscheidet sich von den bisherigen historischen Darstellungen von Skateboarding in den folgenden Aspekten: Er greift die Geschichte schon ab den ausgehenden 1950er-Jahren auf und untersucht verstärkt auch die Zeit vor der Subkulturalisierung bis Mitte der 1970er. Im Mittelpunkt seiner Analyse steht die sonst in den *Skateboard Studies* marginalisierte Dimension von Skateboarding, nämlich der physische Vollzug der Praktik als körperliche Praxis. In der bisher (bekannten) einzigen wissenschaftlichen Arbeit bezieht er die Terrainkategorie des Transition- gleichermaßen ein wie die des Street-Skateboarding. Dies ist für die Planung von Skateparks besonders relevant. Nicht zuletzt aufgrund seines spezifischen Teilnehmerwissens über die mikroräumlichen Konstellationen des Steilwand-Skateboarding erweitert er mit aufschlussreichen Erkenntnissen den bis *dato* etwas Street-lastigen Forschungsstand der *Skateboard Studies*.

Insgesamt erweitert Schäfer den sport- und sozialwissenschaftlichen Kenntnisstand über Skateboarding an diversen Stellen erheblich und bietet mit seiner umfangreichen historischen Studie vielzählige weiterführende interdisziplinäre Anschlussstellen. Die Tatsache, dass in Schäfers Arbeit der Vollzug von Skateboarding als körperphysische Praxis im Zentrum steht anstelle einer formativen symbolischen Darstellung, und dass sowohl der Körper als auch die Räume zwei Drittel seiner gesamten Arbeit einnehmen, machen seine Ausführungen in hohem Maße anschlussfähig an die vorliegende Arbeit. Die historische Untersuchung von Skateboardterrains und Artefakten sowie der Bewegungsmuster und die Deutung der teleaffektiven Strukturen ist für die vorliegende Arbeit von großem Gewinn. Die Analyse der mikroräumlichen Konstellation, mit den Kriterien nach Caillois, ist besonders aufschlussreich im Hinblick auf die Interpretation, welche Entwicklungsphasen und Terrainpräferenzen der Skateboardszene sich den Polen zwischen Subkultur und Versportlichung zuordnen lassen. Insbesondere die historische Skateboardraumgenealogie von Schäfer stellt für die vorliegende Arbeit eine besonders wichtige Grundlage dar.

Innerhalb der wissenschaftlichen Literatur ist noch die Masterarbeit *Stadträume: Skateträume. Handlungsempfehlungen zum Umgang mit Skateboarding in der Stadtplanung* von Wouter Mikmak (2014) zu erwähnen. Der Raumplaner Mikmak arbeitet praxisnah kontrastierend mit »Worst-Practice und Best-Practice Beispiele[n] vom Umgang der Städte mit Skateboarding« (vgl. 60 ff.). heraus. Durch die »Brille der Möglichkeiten« (85) beleuchtet er kooperative Potenziale und Ansatzpunkte zwischen der Skateboardszene und der Stadtplanung. Dabei iden-

tifiziert er Konfliktpunkte und Schnittmengen von Zielen der Stadt und der Skateboarder*innen. Als konstruktives Ergebnis münden seine Überlegungen als Handlungsempfehlung in eine »Skateleitplanung« als planerisches Instrument der Stadtplanung. Besonders beachtenswert ist außer seines aufgestellten »Merkmalatalog für Skateboardspots« (28) vor allem sein visionäres Street-Skateboard »Spotnetz« (26 ff.). Das umfasst eine Konzeptualisierung mehrerer baulich installierter Street-Spots in den urbanen Raum, die in geografischer Nähe eine netzartige Abdeckung bieten und die sich auf das charakteristische Bewegungsverhalten von »Board-Streifzüge[n]« (49) der Skater*innen in der Stadt beziehen (vgl. dazu auch Peters 2016: 138). Mikmaks Forschungsergebnisse basieren u. a. auf einer qualitativen Erhebung von drei Experteninterviews, die empirisches Material zum Teil zur historischen Entwicklung und zur aktuellen Situation kommunaler Skateparks in Deutschland beinhaltet und für die vorliegende Arbeit sachdienliche Informationen bereithält.

2.2.3 Inhaltlich angrenzende wissenschaftliche Literatur

Als wichtige anschlussfähige angrenzende wissenschaftliche Quellen zählen sportpädagogische und sportsoziologische Studien im Kontext des Trendsports. Auch in Deutschland gerät Skateboarding erst mit der fortwährenden Ausdifferenzierung des Sports und dem verstärkten Aufkommen neuer sportiver Praktiken im städtischen Raum ins Visier wissenschaftlicher Forschung.

Sportpädagogische Studien

Jürgen Schwier untersuchte als einer der ersten Wissenschaftler die neuen Bewegungssphänomene des jugendlichen (Trend-)Sportengagements, wie etwa Inline-skating, Skateboarding und Streetball, aus einer sportpädagogisch/-soziologischen Perspektive. Die wichtigsten Aspekte seiner Monografie *Spiele des Körpers. Jugendsport zwischen Cyberspace und Streetstyle* (1998a) sollen kurz zusammengefasst werden, da sie eine wichtige Grundlage und mehrere Anschlussstellen für das vorliegende Forschungsvorhaben bieten. Zudem steht diese Arbeit stellvertretend für weitere inhaltlich ähnlich ausgerichtete Jugendkulturstudien (vgl. Schwier 1998a, 1998b, 2000, 2004, 2006, 2008, 2011 und 2016; Ehni 1998; Hitzler/Honer/Pfandenhauer 2008; Hitzler/Niederbacher 2010).

Im Mittelpunkt der Studie von Schwier steht die Rekonstruktion der symbolischen Einheiten der neuen bewegungsorientierten Jugendkulturen anhand der Analyse von »Orientierungen, Handlungsmuster[n], Codes und Körperbilder[n]« (1998a: 5) und deren Einordnung in die postindustrielle Konsumkultur. Kontrastierend zum Vereinssport stellt er die Werte der Selbstbestimmung und Ungebundenheit heraus sowie beispielsweise den spielerischen Modus des Erlernens von Tricks als ein autodidaktisches bzw. untereinander gegenseitiges Beibringen (vgl.

40 ff.). Er arbeitet Motivstrukturen und die stilbildenden Aspekte der bewegungsorientierten Streetszenen heraus, die sich im Zusammenspiel von Körper, Bewegung und urbanem Raum – wie auf einer Bühne dargestellt – durch Tricks und vor allem in der Akzentuierung des Stils als Ausdruck zeigen. Im Vergleich zu den Wettkampf- und Vereinssportarten sind die neuen Praktiken als eine Abkehr vom klassischen Leistungssport hin zu neuen Körperkulturen zu verstehen, die sich zusammenfassend pointiert formuliert als »[v]om Siegescode zum Dresscode« (1998a: 41) lesen lassen. Eine individuelle Entfaltung als Ausdruck juveniler Selbststilisierung (34) und -inszenierung, die nicht zuletzt mit ihren Marken als Zugehörigkeitssymbole der Szenen auch immer im Zusammenhang mit der Kommerzialisierung von Trendsport- und Streetszene stehen. Er beschreibt, wie die neuen juvenilen Bewegungspraktiken in erlebnisorientierter Ausrichtung mit einem hohen Distinktionspotenzial zu Lebensstilen avancieren (40 ff.), die für (männliche) Heranwachsende »als ein Medium ko-konstruktiver Selbstsozialisationsprozesse« (65) in Abgrenzung zur Welt der Erwachsenen statusbietend und identitätsstabilisierend wirken können.

Ein weiterer angrenzender Bereich ist eine Sammlung von Arbeiten, die sich ebenfalls des Trendsports beziehungsweise der Emergenz der neuen Sportarten annehmen. Diese Studien sind weniger als sportpädagogische Jugendforschungen ausgerichtet, sie nehmen vielmehr eine konturierte sportsoziologische Perspektive ein. Innerhalb dieses Bereichs sind zwei ethnografische Monografien hervorzuheben, die wichtige Erkenntnisse liefern, auf die sich die vorliegende Arbeit mitunter bezieht. Zum einen die Monografie *Treue zum Stil. Die aufgeführte Gesellschaft* von Gunter Gebauer, Thomas Alkemeyer, Bernhard Boschert, Uwe Flick und Robert Schmidt (2004) und zum anderen *Stilkulturen. Performative Konstellationen von Technik, Spiel und Risiko in neuen Sportpraktiken* von Martin Stern (2010). Obwohl in keiner der beiden Studien Skateboarding explizit untersucht wird, kann dennoch ein Großteil der Forschungserkenntnisse auf Skateboarding angewendet werden.

Sportsoziologische Studien

In der Arbeit von Gebauer et al. (2004) wird auf Basis einer vom Spiel ausgehenden Soziologie mittels einer Kontrastanalyse eines traditionellen Sportvereins (Hallenhandball) im Vergleich zu den performativen Praktiken (Inlinehockey und Triathlon) ein neuer urbarner Lebensstil untersucht. Die Autoren beabsichtigen anhand der neuen Praktiken, eine Theorie des Wandels von Gesellschaft im Medium von Spiel, Körper und Bewegung nachzuzeichnen. Die Studie zeigt, wie die neuen Praktiken entgegen der Einhegung und »Verhäuslichung« (ebd.: 29) der Anlagen des modernen Sports in die urbanen Räume der Innenstädte streben und »diese als Repräsentationsforen und Präsentationsbühnen ihrer Selbstdarstellungen und Lebensstile nutzen« (ebd.: 25). Der Stil wird zum zentralen Prinzip der Vergemein-

schaftung, der Zusammenhalt und Gemeinschaftssinn performativ erzeugt und reproduziert (vgl. ebd.: 63 ff.) und somit die Stilkulturen konstituiert. Ebenso wie Schwier entgeht Gebauer et al. nicht, dass die neuen Stilpraktiken vor allem eine männliche Domäne sind (ebd.: 14 und 84). Weiter stellt die Forschergruppe fest, dass die sinnlich-ästhetischen Komponenten des performativen Stils der neuen Spiele nicht ausschließlich auf die Leistungsfähigkeit, sondern vor allem auf die »Ausstellungsfähigkeit« der Akteure*innen abzielen (ebd.: 118 ff.). Sie arbeiten heraus, dass sich durch die Teilnahme an den performativen Stilkulturen Distinktionsgewinne erzielen lassen, die zwar keine Auswirkung auf die vertikale Mobilität im bourdieuschen Sozialraum bewirken, jedoch durch die ästhetische Kategorie des Stils als Binnendifferenzierung auf der horizontalen Achse von Gewinn sein können (ebd.: 132). Die sportsoziologische Arbeit *Stilkulturen – Performative Konstellationen von Technik, Spiel und Risiko in neuen Sportpraktiken* (2010) von Martin Stern beleuchtet aus einem sehr ähnlichen Blickwinkel, ebenfalls als ethnografische Studie, wie die der Forschergruppe Gebauer et al. (2004), das Phänomen der neuen Sportarten. Mit seiner Untersuchung der Bewegungspraktiken von Free-Climbing, Paragliding und Snowboarding arbeitet er heraus, wie Stil und Können zu einem Stilkönnen amalgamieren und die jeweiligen Praktiken als soziale Gemeinschaften zusammenhalten und sinngebend orientieren. Darauf basierend führt er als »zentrales Charakteristikum und neuartiges Leistungsparadigma« (ebd.: 13) der neuen Bewegungspraktiken den Begriff der »Stilkulturen« ein. Stil wird zur sozialen Kohäsion (vgl. ebd.: 249). Im Unterschied zu Gebauer et al. fügen sich die Beobachtungen von Stern wesentlich umfangreicher in bestehende sozialwissenschaftliche Erkenntnisse und Theorien ein. Dabei strukturiert er seine Analyse der Praktiken durch die Elemente von Technik, Spiel und Risiko und hebt dabei besonders die Praxis und Bedeutung der Intermedialität hervor. Unter den vielen höchst anschlussfähigen Aspekten von Stern sollen die folgenden ausgewählten vier Ansichten kurz erläutert werden:

1. *Totales Engagement*: In Anlehnung an den Begriff der »totalen Institution« von Goffman (1973: 15 ff.) bringt Stern das Phänomen der alles überragenden Stilorientierung und Selbstverpflichtung der neuen Praktiken mit der Bezeichnung »totales Engagement« (2010: 260) auf den Punkt. Er stellt fest, dass die neuen Sportpraktiken in einer anders gearteten Weise weit über das eigentliche sportliche Engagement hinaus in die Lebensführung der Akteure*innen eingreifen. Die neuen Praktiken haben das Potenzial, sämtliche Lebensstilbereiche zu durchdringen und die Identität der Protagonisten*innen mit der Praktik als eine Lebenseinstellung zu verschmelzen (vgl. ebd.: 100 ff.).

2. *Das neue Leistungsprinzip*: In den neuen Praktiken herrscht eine andere Leistungslogik, die nicht durch einen direkten Wettkampf gekennzeichnet ist (vgl. auch Atencio 2018: 128 ff.), sondern als ein »Kampf mit sich selbst, eine Form der anhal-

tenden, auf Wiederholung angelegten und außerhalb von Konkurrenzverhältnissen vollzogene Selbstüberwindung [...], kurz: eine Arbeit am Selbst« (ebd.: 88).

Die ständige Arbeit am Selbst findet dabei nicht in standardisierten, sondern in kontingenzen Settings statt (ebd.: 162). Nicht der Leistungsvergleich mit und gegen andere steht im Vordergrund, sondern der persönliche Fortschritt des Einzelnen, an seine individuellen Grenzen zu gehen, ist ausschlaggebend. Zudem spielen nicht quantifizierbare ästhetische Aspekte und Bedeutungshorizonte, die mit der Performativität verbunden sind, eine zentrale Rolle. Wenn sich Leistung nicht an vorgegebenen, für alle gleichermaßen geltenden Gruppenzielen ausrichtet (im Sinne von konkreten Tricks) und Individualziele verfolgt werden, dann liegt »Erfolg quer zur Leistungsfähigkeit der Sportler, [und kann] prinzipiell von allen Teilnehmern erlangt werden« (Stern 2010: 108; vgl. auch Alex Berlin 2019: 2:34). Dadurch grenzen sich die Stilkulturen vom Leistungsethos des modernen Wettkampfsports, eines Höher-Schneller-Weiters, konstitutiv ab. Merkmale der performativen Praxis sind gekennzeichnet durch: Risikobereitschaft, Improvisationsgeschick und Spontanität (vgl. Stern 2010: 223).

3. *Risiko*: In den Stilkulturen kommt dem Risiko eine herausragende Bedeutung zu. Die Risikobereitschaft und der Grenzgang der Akteure*innen sind als konstitutiver Bestandteil ein provokatives »Spiel mit dem Risiko« (114) und als »Modus der Vergemeinschaftung« (124) in die neuen Praktiken eingelassen. Es ist wichtig zu verstehen, dass die neuen Sportarten nach einem Optimieren, anstatt eines Minimierens des Risikos trachten (vgl. 142). Ein bedeutender Unterschied ist es, dass es sich entsprechend dem neuen Leistungsparadigma (siehe oben) um persönlich gewählte Risiken handelt, die nicht von außen vorgegeben werden. In einem sensiblen Spannungsfeld zwischen Angst und Spaß verhandeln die Akteure*innen stets selbstbestimmt das Ausmaß ihres Grenzgangs.

4. *Bedeutung der Intermedialität*: Innerhalb der neuen Sportpraktiken haben die Video- und Fotopraxis der Akteure*innen eine bedeutungsmächtige Funktion (vgl. 169 ff.). Sie dient dem Trick- und Stilkompetenzerwerb und orientiert das Stilkönnen maßgeblich (vgl. 174). Die Dokumentation und die gemeinsame Produktion von Foto- und Videomaterial der Akteure*innen kann »als eine Strategie der Beglaubigung und Authentifizierung der Arbeit am Selbst« (177) gelesen werden, die u. a. auch die Figur des Scheiterns ostentativ zur Schau stellt als Ausdruck von Experimentierfreude und Risikobereitschaft. In den neuen Praktiken wird die traditionelle Trennung von Produzent und Konsument im Sport aufgehoben, denn »die Sportler sind Produzenten, Akteure und Publikum des Sports in eins« (228). Dem Internet kommt zur Verbreitung der digitalen Bildpraxis als zweite Bühne weit mehr als eine Multiplikation von Kontakten und von Reichweite zu. Eine neuartige Selbstthematisierung, die weit über die Dokumentation der sportlichen Praktik hinaus wirkt (189 ff.). Außerdem lassen sich weitere sportsoziologische Studien für die vorliegende Arbeit fruchtbar machen, die ebenfalls die Emergenz

der neuen Bewegungspraktiken beleuchten und erwähnenswert sind: Schmidt 2002; Borschert 2002; Alkemeyer/Borschert/Schmidt/Gebauer 2003; 2011; Stern 2011; Wheaton 2004 und im weiteren Sinn auch Bette 1999; 2004; Schmidt 2012.

Kommerzielle Jugendforschung

Relevante theoretische Grundlagen liefern auch die kommerziell ausgerichteten Studien der Jugend- bzw. Szeneforschung, die darauf abzielen, die Lebenswelt Heranwachsender zu analysieren, um vermarktungsrelevante Aspekte zutage zu fördern für Unternehmen, die Jugendliche als Zielgruppe des (Jugend-)Marketings anvisieren. In diesem Abschnitt werden die wichtigsten Aspekte ausgewählter Jugendmarketing-Fachliteratur für das Forschungsvorhaben zusammengefasst (Janke/Niehues 1996; Gerken/Merks 1996; Heinzlmair/Großegger/Zentner 1999; Dammler/Barlovic/Melzer-Lena 2000; Zanger/Griese 2000; Großegger/Heinzlmaier 2004). Ein grundlegender Ansatz des Jugendmarketings ist es, den Jugendmarkt als SzeneMarketing zu verstehen. *Szenen statt Zielgruppen* lautet der Titel von Gerd Gerkens (1996), der die Idee auf den Punkt bringt, Szenen als psychografisches Marktsegmentierungskriterium zu nutzen und als besonders zielführende Methode, den unüberschaubaren Jugendmarkt in möglichst homogene Zielgruppen aufzuteilen (vgl. kritisch dazu Dammler et al. 2000: 47). Szenen werden dabei verstanden als soziale Gemeinschaften, die eine große Übereinstimmung von gemeinsam geteilten Normen, Werten und Einstellungen aufweisen, wodurch sie für das Marketing zwar noch keine klar konturierten Zielgruppen bilden, jedoch erkennbare Profile zum Vorschein kommen. So wird die Analyse von Jugendszenen zur Grundlage des Jugendmarketings⁶ (Heinzlmaier 1999: 15) und auch die Skateboardszene wird als Bestandteil des Jugendmarktes untersucht. In dieser Studie wird die Skateboardszene innerhalb der Szenelandschaften nicht unter den »Subkulturen« der »Autonomen«, »Skins«, »Punks« usw., sondern unter »Körperbezogene Fun-Kulturen« verortet (ebd.: 17).

Allgemein scheint der Skateboardszene ein hoher Stellenwert innerhalb der Jugendszenen zugeschrieben zu werden, gilt sie doch als eine »Schlüsselszene« des Jugendmarktes (Heinzlmaier et al. 1999: 24). Diese Qualität lässt sich aus der Relation einer kleinen Gruppe von Protagonisten*innen und einer wesentlich größeren Gruppe von jugendlichen Sympathisanten allgemein erklären (vgl. Dammler et al. 2000: 45). Innerhalb des SzeneMarketings ist eine zentrale Annahme, dass das Konsumverhalten von Jugendlichen in erster Linie von Freunden und »Opinionleadern« (hier synonym für Influencer, Trendsetter und Meinungsführer verwendet)

6 Es muss angemerkt werden, dass diese Studien Trends im Jugendmarkt abbilden, die bei Veröffentlichung der Studie bereits veraltet sein können (beispielsweise welche Szene unter den Jugendlichen gerade besonders *angesagt* ist) aufgrund der inhärenten Dynamik des Jugendmarktes, sodass ihr Aktualitätsanspruch konstitutiv tendenziell flüchtig ist.

beeinflusst wird (Weissenböck 1999: 75). Das Szenemodell nach Manfred Zentner (Heinzlmaier 1999: 29) unterscheidet drei Sphären der Szenezugehörigkeit nach der Intensität, also dem *Level of Involvement*, der Zugehörigkeit zur Kernszene, über die Randszene bis zur Freizeitszene nach außen bis zur Szeneperipherie (vgl. ebd.). Dieses Modell bildet die Grundlage der Konzeptualisierung von Trendzyklen im Jugendmarkt bzw. Szenemarketing. Die juvenile Identitätsbildung führt zu dynamischen Abgrenzungsprozessen, die sich u. a. in Form von bestimmten Trends und Präferenzen ausdrücken. Von den Vorreitern der Kernszene (»Trendsetter«, kleine Gruppe) über die zweiten Adaptoren (»Early Adopters«, mittelgroße Gruppe), der Randszene bis hin zu den »Szenetouristen«, der Freizeitszene (»Mainstream«, große Gruppe), können sich Trends entwickeln, bis sie letztlich nicht mehr nachgefragt werden (vgl. Weissenböck 1999: 73).⁷ Sobald jedoch ein Trend von der Masse aufgegriffen wird, sucht die kleine Gruppe der Trendsetter bereits nach neuen Wegen, sich davon abzuheben, um ihrem Bedürfnis nach Abgrenzung und Individualität nachzukommen. Auf diese Weise entsteht ein sich ständig erneuernder, dynamischer Zyklus, der sich auch im Skateboarding *par excellence* nachvollziehen lässt (Kilberth 2002: 41). Dieses simple Szenemodell hilft, die Dynamik von Jugendszene zu verstehen. Dass quantitative Minderheiten das Potenzial haben, Massen beeinflussen zu können, oder anders formuliert, dass kleine Gruppen durch ihre Stellung innerhalb der Szene eine hegemoniale Wirkung entfalten können, ist für die vorliegende Arbeit eine wichtige Erkenntnis. Es ist naheliegend, dass Trends von Avantgarden der Skateboardszene im Sinne von Marken, modischen Stilen (hier Outfits) und Tricks sich auch auf die präferierten Räume und Artefakte für Skateboarding niederschlagen können. Dieses Phänomen muss bei Überlegungen zu übergeordneten Planungsgrundsätzen von Skateparks zwingend mitgedacht werden. Auf die Ordnungsstrukturen und Hierarchien in der Skateboardszene wird später noch eingegangen (vgl. Kap. 3.4).

Interdisziplinäre Forschung zum Diskurs von Sport und Raum

Da es sich bei dem Untersuchungsgegenstand um öffentliche Skateparks handelt, die aus kommunaler Sicht unter die Kategorie der Sportanlagen fallen, lassen sich diese als Sportraum in den Kontext der kommunalen Freiraumplanung bringen. Daraus ergibt sich der wichtige Anknüpfungspunkt an den Diskurs von Sport und Raum, für den die Deutsche Vereinigung für Sportwissenschaft (dvs) eigens eine Kommission eingerichtet hat. Zu erwähnen sind die beiden Sammelbände der Jahrestagungen *Sporträume neu denken und entwickeln* (Kähler/Ziemainz 2012) und *Städtische*

7 In der Praxis einer auf Meinungsführer bzw. Influencer ausgerichteten Marketingkommunikation werden die Szenebereiche auch »Core, Crew, Crowd« (Westermeyer 2019: 1:06:11) genannt.

Freiräume für Sport Spiel und Bewegung (Kähler 2015c). Innerhalb dieser Tagungsände bieten u. a. die Beiträge von Robin Kähler *Konstanz und Wandel – Sporträume unter dem Aspekt von Zeit und Entwicklung* (2012) und *Grundlagen einer kommunalen Freiraumplanung für Spiel-, Sport- und Bewegungsräume* (2015a) allgemein wichtige Anhaltspunkte zur Verortung der kommunalen Skateparkplanung im Kontext der Sportentwicklungs- und Freiraumplanung. Spezifische Anschlussstellen liefern die Beiträge von Roman Eichler und Christian Peters mit den beiden Beiträgen *Skateboarding als globalisiertes Raumspiel* (2012) und *Wie frei ist Freiraum? – Zur praktischen Verhandlung von Freiraum in informellen Sport- und Bewegungskulturen* (2015), die Skateboarding als Stadtpraxis nachzeichnen und informelle Bewegungspraktiken in den Diskussionszusammenhang von kommunaler Freiraumplanung stellen. Zuletzt ist noch der Beitrag von Velten Schäfer *Raum schaffen und Stadt machen: Body Spaces und Sportmobilien in der Skateboard-Praktik* (2015a) hervorzuheben, der zunächst eine historische Hinführung über Skateboard-Artefakte und das Körper-Raum-Verhältnis darstellt, bevor er den Raumkonflikt und das ambivalente Verhältnis von Skateboarding und Stadt thematisiert. Die genannten Beiträge des Diskurses Stadt und Raum bieten bedeutende Anschlusspunkte und fließen an verschiedenen Stellen in die Arbeit ein.

2.2.4 Nichtwissenschaftliche Skateboard-spezifische Fachliteratur und relevante Quellen

Einen ebenfalls wichtigen Fundus an Quellen stellen die nichtwissenschaftliche Skateboard-spezifische Fachliteratur und die weiteren Medien der Skateboardkultur dar. Auch mediale Erzeugnisse, die zum großen Teil von der Szene selbst hervorgebracht wurden, beeinflussen maßgeblich die Praktik weltweit. Für die vorliegende Arbeit stellen die Special-Interest-Medien der Skateboardszene zusätzliche Hinweise und Anhaltspunkte dar, um u. a. die historische Skateboardterraintwicklung zu rekonstruieren und um insbesondere die Repräsentationen und Dokumentationen der Priorisierung der Raumnutzung zu bestimmten Zeiten in Verbindung mit Bedeutungen für die Skateboardszene bringen zu können. Diesbezüglich kann es auch aufschlussreich sein, was sie nicht zeigen (man denke an die relativ geringe mediale Präsenz von Skateparks und insbesondere an Street-Zweckanlagen). Der Zusammenhang und die Deutung von ideellen Bedeutungshorizonten der Raumnutzung von Skateboarddisziplinen, Raumtypen und Artefakten zeigt sich durch Abbildungen innerhalb verschiedener Medienträger in Form von Skateboardfotografien, Bewegtbildern der Videos und auch in Konversationen der Protagonisten*innen beispielsweise als Interviews in den Medien der Skateboardkultur. Im Folgenden werden die einzelnen Bereiche kurz vorgestellt:

Skateboard-Special-Interest-Medien

Printmagazine

Als Special-Interest-Medien im engeren Sinn können Printmagazine und Skateboardvideos gefasst werden, die das zeitgenössische Skateboarding in erster Linie in Form von Trick und Raum in verschiedenen Kontexten dokumentieren. Chronologisch sind die ersten Printmagazine und Periodika relevant, die im Betrachtungszeitraum dieser Arbeit, im angelsächsischen Sprachraum von den 1970er-Jahren ausgehend, dem *Skateboarder-Magazin* (1964-2013), ab den 1980er-Jahren gefolgt von dem bis heute bedeutsamsten Skateboard-Magazin, dem *Thrasher Magazine* (1981 bis heute), erschienen sind. In Deutschland wurde bereits ein Jahr nach Veröffentlichung des *Thrasher Magazine* das *Monster Skateboard Magazine* herausgegeben, das bis vor wenigen Jahren als das dienstälteste und bedeutendste deutschsprachige Print-Skateboard-Magazin galt (1982-2015) und zunächst von dem *Place Skateboard Culture Magazine* ab 2008 begleitet und von dem *Solo Skateboard Magazine* ab 2015 abgelöst wurde.

Die genannten, noch existierenden Magazintitel sind heute im Zuge der Digitalisierung als Medienplattformen präsent, die außer den periodischen Printausgaben als Onlinemagazine auch Videos und andere digitale Formate veröffentlichen. Innerhalb der vielzähligen Onlinemagazine ist das *Jenkem Magazine* hervorzuheben, das durch den redaktionellen Schwerpunkt der Berichterstattung über die Hintergründe, anstelle vordergründiger Information, über Skateboarding besonders außergewöhnliche Einblicke in die Skateboardkultur bietet.

Skateboardvideos

Einen besonders bedeutungsmächtigen Einfluss auf Skateboarding haben die seit den 1980er-Jahren erscheinenden Skateboardvideos. Obwohl die ersten Videos der Praktik fast ausschließlich Bewegtbilderzeugnisse⁸ von Skateboardherstellern und deren Werkteams waren, haben diese ungeachtet einer etwaigen kommerziell-intentionalen Markenfärbung fundamental dazu beigetragen, die subkulturelle Gestalt von Skateboarding als Videorepräsentation zu verbreiten und von Kalifornien (USA) aus in die Welt hinauszutragen. Besonders prägend waren die Videos der Firma Powell Peralta mit *The Bones Brigade Video Show* (1984), *Future Primitive* (1985), *The Search for Animal Chin* (1987) und *Public Domain* (1988), bis dann in den ausgehenden 1980er-Jahren weitere Videos wie *H-Street – Shackle Me Not* (1988), *H-Street – Hokus Pokus* (1989) und *World Industries – Rubbish Heap* (1989) als Vorboten des Street-Skateboarding das Videoangebot quantitativ und qualitativ erweiterten. Ab den 1990er-Jahren haben trotz der Verbreitung des Street-Skateboarding, der fortschreitenden Ausdifferenzierung von Skateboarding, der kommerziellen

8 Mit der Ausnahme von *Skateboard Madness* von 1980, deren Absender zumindest nicht explizit eine Marke ist.

Skateboard-Marktentwicklung gegen Ende der 1990er-Jahre und im Zuge technologischer Entwicklung und der Selbstermächtigung der Produzenten,⁹ die Skateboardvideos bzw. die Dokumentation von Skateboarding in Bewegtbildern ungeachtet der unterschiedlichen Medienträger (VHS, DVD, MP4 etc.), beschleunigter Erscheinungsfrequenz, medialer Distributionsplattformen und Videoformate ihren Stellenwert innerhalb der Skateboardszene zweifelsohne behalten.¹⁰ Außer den vielen Meilensteinen an Full-Length-Videos¹¹ der Hersteller, insbesondere die Videoausgaben des *Transworld Skateboarding Magazine*, die hier nicht alle aufgezählt werden können, soll jedoch das *411 Video Magazine* genannt werden, das im Zeitraum von 1993 bis 2005 mit insgesamt 65 Ausgaben erschienen ist und als Sonderformat die quartalsweise herausgegebenen »ON Video« veröffentlichte. Die »ON Video«-Reihe (2000-2004) widmete sich besonderen redaktionellen Inhalten, indem sie bestimmte zeitlose Phänomene der Skateboardkultur historisch aufbereitete und mit Szene-Protagonisten*innen als Interviewpartnern über Stilaspekte, die Street-Trickentwicklungen, Geschichten von Skate-Spots usw. diskutierte. Als Äquivalent zum *411 Video Magazine* veröffentlichte das *Monster Skateboard Magazine* das *Monster Movie Mag*, das mit über 24 Ausgaben im Zeitraum von 1999 bis 2008 Skateboarding im deutschsprachigen Raum dokumentierte.

Skateboard-Lehrbücher

Neben den Printmagazinen und Videos begleiten die geschichtliche Entwicklung von Skateboarding auch Lehrbücher zur Ausübung der Praktik. Dabei handelt es sich um Präsentationen von Skateboarding als Sport, die sich insbesondere an Einsteiger*innen richten und die zumeist eine Zusammenfassung der geschichtlichen Entwicklung sowie einige kulturelle Informationen und Insidertipps bieten. Zu diesen Lehrbüchern¹² gehören u. a.: Torbet 1976; Davidson/Klein 1976; Stauder

9 Heutzutage ist fast jeder junge Mensch mit einer Videokamera inklusive eines integrierten Schnittplatzes in Form des eigenen Smartphones mit direkter (Internet-)Verbindung zur globalen Skateboardgemeinschaft ausgestattet. Die Digitalisierung und Weiterentwicklung von Videoaufnahme- und Verarbeitungsgeräten haben die Selbstermächtigung der Skateboarder*innen ermöglicht. Mediale Selbsterzeugnisse können so auf den weltweiten Social-Media-Plattformen, die mittlerweile auch für die Skateboardvideos der Hersteller die wichtigste Multiplikatorenfunktion haben, platziert werden mit der Intention, eine gewünschte Sichtbarkeit auf den Aufmerksamkeitsmärkten der globalen Skateboardszene zu generieren. Es ist eine Beschleunigung des Ausschusses an fragmentierten (einzelnen Sequenzen) Videos zu beobachten, mit der Tendenz von Präsentationen in Echtzeit.

10 Die Titel und quantitativen Erscheinungen der Videos bezogen auf das Jahr können besonders anschaulich auf skatevideosite.com nachvollzogen werden. Die Website hält ein umfangreiches Archiv an Skateboardvideos bereit.

11 Video in voller Länge, das bei Skateboardvideos Zeitspannen von 20 bis 90 Minuten umfasst.

12 Auf das Aufführen der englischsprachigen Skateboard-Lehrbücher wird hier verzichtet.

1977; Böhm 1990; Seewaldt 1990; Mokulys/Nawrocki 1990; 1991; Andrejtschitsch/Kallee/Schmidt 1991; Van Doren/Pramann 1991; Kane 1992; Krosigk/Tscharn 2000; 2003; Krosigk 2009; Powell 2012. Die Skateboard-Monografien haben als Lehrbücher durchweg einen stark kontemporären Bezug. Da sie durch die Konstellation von Technik-Trickterrain als jeweilige Momentaufnahme die Zeit widerspiegeln, dokumentieren sie die Evolution der körperphysischen Dimension von Bewegungen und Raum, die sich fortwährend weiter verändert. Dadurch begründet sich die häufig kurze Halbwertszeit der Aktualität dieser Lehrbücher.

Biografien von Marken und Skateboardpersönlichkeiten

Weitere Literaturerzeugnisse sind historische Betrachtungen von Marken und Biografien von Skateboardpersönlichkeiten, die in Buchform und Videoformaten veröffentlicht wurden, wie etwa: Peralta 2001; 2012; Blehm 2003; Mortimer 2008; Hawk 2001; Hawk 2011; Howell/Greeven 2005; Dittmann 2012; Rosenberg 2012; Hill 2007; Weyland 2002.

Kunst- und Fotobände

Zudem liegen vielzählige Kunst- und Fotobände von Skateboardgrafiken, Mode- und Lifestyleaspekten vor. Hier eine Auswahl: Cliver 2009; Hoye 2003; Burgoyne 1997; Wüllenweber/Basile 2007; Hardisty 2009; Denz 2009; Tseng/McKee 2010; Carayol 2014; Munson/Cardwell 2004; Alv/Basile/Trichet 2007; Vogel 2007; Blümlein/Schmidt 2010; Tscharn 2010; Colberg 2010; Blümlein/Vogel 2018; Tool 2015; Reinhardt 2016; Sharp/Ausband 2018.

Skateboardpodcasts

Zuletzt soll noch mit den Skateboardpodcasts eine weitere bedeutende Quelle erwähnt werden, die erst seit wenigen Jahren existiert. Die Podcasts aus dem angelsächsischen Sprachraum, wie beispielsweise *The Bund*, *The Nine Club With Chris Roberts*, *Vent City* und *Mission Statement*, sind mitunter wöchentlich erscheinende, online abrufbare Radiosendungen, die als Audio- und/oder als Videoformate zum Teil über dreistündige Interviews mit hochkarätigen Protagonisten*innen der Skateboardszene präsentieren. Da diese vorstrukturierten Interviews zumeist sehr ähnlich aufgebaut sind – zu Beginn werden die Interviewten chronologisch zu ihrem geschichtlichen Hintergrund befragt –, stellen diese Sendungen mittlerweile einen Fundus an empirischem Material über viele Protagonisten*innen und deren zeitlichen Kontext der Skateboard-Historie dar, in denen sie eingebunden waren und/oder noch sind.

Zugang zum Quellenmaterial der Skateboard-spezifischen Fachliteratur: Im Rahmen meiner seit über 14-jährigen Marketingagenturtätigkeit und meiner über 30-jährigen Aktivität als Skateboarder habe ich in unserer Agentur ein eigenes Archiv

aus meiner privaten Sammlung an Erinnerungsstücken und an Belegexemplaren, zu Zwecken der Dokumentation der Marketingarbeit, aufgebaut und gepflegt. Zum Inventar gehört ein Großteil der hier aufgezählten Literatur und der analogen Videos. Mittlerweile sind vor allem Skateboardvideos digitalisiert und auf diversen Websites und Videoportalen online verfügbar.

Literatur zu Skateparkinitiativen und zur spezifischen Skateparkplanung

An nichtwissenschaftlicher Literatur sind abschließend noch zwei wichtige Quellen zu nennen, die sich nicht den klassischen Special-Interest-Medien von Skateboarding zuordnen lassen, die jedoch für die Planung von Skateparks besonders praxisrelevante Grundlagen bieten:

1. Die Tony Hawk Foundation hat in den USA den von Peter Whitley (2009) verfassten *Public Skatepark Development Guide. Handbook For Skatepark Advancement* herausgegeben. Der praxisorientierte Leitfaden richtet sich an Initiatoren*innen, die sich für öffentliche Skateparkprojekte einsetzen. Diese umfangreiche Sammlung von Hilfestellungen und praktischen Tipps rund um das Thema Skateparks in Nordamerika beinhaltet u. a. auch eine auf praktischen Erfahrungswerten basierte »Skatepark Typology« (18 und 78-81) sowie Ansätze einer kommunalen Planung von Skateanlagen und vielzählige Hinweise zum Design von Skateparks.

2. Die Forschungsgesellschaft Landschaftsentwicklung Landschaftsbau e. V. (FLL) legt mit der Publikation *Empfehlungen für Planung, Bau und Instandhaltung von Skateparks und Bikeanlagen* (FLL 2016) das erste Regelwerk für die Planung von Skateparks vor. Neben den für diese Arbeit überwiegend weniger relevanten Sicherheits- und Technikaspekten bietet die *Übersicht der Anlagetypen* (ebd.: 24 ff.) ebenfalls eine explizite Skateparktypologie als Teil einer konkreten Diskussionsgrundlage für die vorliegende Arbeit.

2.3 Untersuchungsmethode

Die Arbeit folgt in Abgrenzung zu einem deduktiv analytisch-empirischen Ansatz dem hermeneutisch-interpretativen Forschungsparadigma (vgl. Widmer/Binder 1997: 251). Die Forschungsfragen und der Untersuchungsgegenstand werden mit einem hermeneutischen Verfahren bearbeitet. Die Hermeneutik wird für das Deuten und Verstehen von bestehender Literatur und anderen Quellen als Forschungsmethode genutzt.

2.3.1 Begründung zur Auswahl der Methode

Die vorliegende Arbeit hat den Anspruch, theoretische Erkenntnisse sozialwissenschaftlicher Forschung für die Planung von Skateparks praxisnah anwendbar

zu machen. Im Folgenden wird der Praxisbezug anhand der beiden zentralen Forschungsfragen verdeutlicht sowie die Wahl der Hermeneutik als Untersuchungsmethode begründet. Die erste zentrale Forschungsfrage widmet sich den identitätsstiftenden Merkmalen von Skateboarding auf Basis der historischen Skateboardterrain-Rekonstruktion quasi als eine Genealogie¹³ der olympischen Skateboardterrains. Die Historie von Skateboarding wurde in der wissenschaftlichen Literatur bereits differenziert untersucht und kann in sinnfällige Zusammenhänge gebracht werden. Die zweite zentrale Frage verbindet die wissenschaftlichen Erkenntnisse der ersten Frage mit der Praxis: durch eine räumliche Konzeptualisierung der identitätsstiftenden Merkmale von Skateboarding mit dem konkreten Ableiten von Gestaltungsgrundsätzen für die praktische Skateparkplanung. Diese Umsetzung erfordert ein differenziertes und umfassendes Vorwissen sowie einschlägige praktische Erfahrung. Der Stellenwert der Erfahrung aus dem inhaltlichen Praxisbezug der Forschungsfragen zeigt sich im allgemeinen Vorwissen der Hinführung zur Bearbeitung der ersten Frage und dem spezifischen Vorwissen für die Interpretation der Ergebnisse der zweiten. Sowohl für das Deuten der identitätsstiftenden Merkmale von Skateboarding als auch der Konzeptualisierung von übergeordneten Gestaltungsgrundsätzen als ein Theorie-Praxis-Transfer für die Planung von Skateparks erscheint es nicht zweckmäßig, sich auf empirische Daten zu verlassen, die beispielsweise mittels qualitativer Interviews im Feld der Akteure*innen (siehe Abb. 1: *Akteure*innen im Feld Skatepark*) erhoben werden. Obwohl es mir ein Leichtes gewesen wäre, Primärdaten von allen Akteure*innen des Untersuchungsfeldes zu generieren, können solche Erhebungen den Charakter einer Momentaufnahme haben. Es gilt, unabhängig einer temporären Dynamik von Trends, die sich durch die spezifischen lokalen Situationen vor Ort und die aktuellen Vorlieben einzelner Personen artikulieren, eine Fixierung auf die Gegenwart zu überwinden. Vor dem Hintergrund des langfristigen Planungshorizonts von Skateparks ist die zeitliche Dimension hier von besonderer Bedeutung. Allgemeine Gestaltungsgrundsätze, die einen zeitlosen Charakter aufweisen, können nicht gegenwartsverankert eruiert werden. Umso länger die Planungsperspektive angesetzt ist, desto weniger erscheint es zielführend, nur den Moment auszuleuchten, indem beispielsweise aktuelle Daten erhoben werden. Nur von einem gewissen Abstraktionsniveau aus lassen sich Muster und Strukturen ableiten, die zum Aufschluss von identitätsstiftenden Merkmalen von Skateboarding und zu den übergeordneten Gestaltungsgrundsätzen für die Praxis führen. Dafür ist es erforderlich, aus einer Metaperspektive die Skateboardterraingestaltung zu kontextualisieren. Demzufolge kann die Hermeneutik als Untersuchungsmethode für das vorliegende Forschungsvorhaben als zwingend angesehen werden.

13 Mit Genealogie ist hier nicht die foucaultsche Vorgehensweise im strengen Sinne gemeint.

Eine weitere Untersuchungsmethode, die hier kurz diskutiert werden soll, sind Skateparkfallstudien als »Case Study Research« (Yin 2018) bzw. qualitative Analysen von *Models of Good Practice*. Obwohl die Analyse von praktischen Skateparkbeispielen aufschlussreiche Erkenntnisse zutage fördern könnte, wird, derselben Logik folgend, darauf verzichtet, Abbildungen von Skateparks in dieser Arbeit zu zeigen. Auch hier gilt es, der Gefahr zu entgehen, sich auf wenige konkrete Beispiele zu fixieren, wodurch das Anwendungsspektrum und der Ideenreichtum der Auslegung der Gestaltungsgrundsätze in der Praxis eingeengt würde. Die Untersuchungsmethode darf die Generalisierbarkeit und Vielfältigkeit der praktischen Anwendung nicht durch plastische Beispiele unterlaufen. Daher wird eine Analyse von *Models of Good Practice* ebenfalls als nicht geeignet angesehen.

2.3.2 Hermeneutik als Forschungsmethode

Die Hermeneutik stellt eine angemessene Forschungsmethode nicht nur für den Teil der Literaturarbeit dar, also zur Interpretation von Texten (Fachliteratur zum Skateboarding), sondern darüber hinaus auch von Bildern (Fotos und Videos) und Artefakten (skatebare Elemente, Skateparks etc.). Diese Methode ist zweckmäßig, da ich aufgrund meiner eigenen Erfahrung das notwendige Fachwissen sowie ein Vorverständnis und Vorwissen zum Gegenstandsbereich (vgl. Kap. 2.3.3) einbringe. Mit Hilfe von hermeneutischen Techniken wird dieses Vorwissen erweitert, ggf. korrigiert und überdacht (vgl. Lamnek/Krell 2016: 71). Im Folgenden werden die zentralen Aspekte der Hermeneutik als Methode vorgestellt.

Die traditionell auf die griechische Mythologie zurück geführte Methode der Hermeneutik (altgriechisch: *ἐρμηνεία*, Fähigkeit, sich auszudrücken) ist eine überlieferte Kunstlehre der Interpretation. Es ist die Lehre des Auslegens von sinnlicher Realität, die sich zunächst nicht ausschließlich, jedoch später vor allem auf das Deuten von Texten bezieht. Generell lässt sich die Hermeneutik in drei Ausrichtungen einteilen:

- Die philosophisch-historische Deutung von Texten;
- in der Theologie als Auslegung von heiligen Schriften und
- die Interpretation von juristischen Gesetzestexten (vgl. Gadamer/Böhm 1976).

Die moderne Hermeneutik ist seit ihrer Entstehung im 18. Jahrhundert untrennbar mit dem Theologen und Philosophen Friedrich Schleiermacher verbunden, der sie emanzipativ von einer spezifischen Hermeneutik universell zu einer »allgemeinen Kunst des Verstehens« maßgeblich prägte (Geisenhanslücke 2006: 44 ff.; Birus 1982: 7). Von einer Kunstlehre des Verstehens zur geisteswissenschaftlichen Deutung des Sinns einer Aussage von Texten hat die Hermeneutik über Jahrhunderte, eng verwoben mit der geschichtlichen Entwicklung der Geisteswissenschaften, ei-

nen philosophisch geprägten Transformationsprozess durchlaufen (vgl. ebd.: 57). Der Begriff ist seit dem 19. Jahrhundert als Methode von verschiedenen Philosophen und Wissenschaftlern inhaltlich hinterfragt, erweitert, überarbeitet und neu ausgerichtet worden (vgl. u. a. Gadamer/Böhm 1976; Grondin 1994; Geisenhanslücke 2006; Spahn 2009; Wenjun 2015).

Für die vorliegende Arbeit sind weniger die Evolution und die unterschiedlichen Auslegungen der Hermeneutik relevant, sondern vielmehr ihr praxisbezogener Einsatz als Forschungsmethode für das heutige sozialwissenschaftliche Arbeiten. Zunächst ist es wichtig zu erkennen, dass die Hermeneutik kein Instrument zur inhaltlichen Objektivierung der zu verstehenden Gegenstände ist, denn sie kann die Individualität der Menschen und die Welt als Ganzes ohne zeitlichen und kulturellen Kontext nicht erfassen (vgl. Lamnek/Krell 2016: 81 ff.). Zur Interpretation bietet sie weder allgemeingültige inhaltliche Anknüpfungspunkte noch strukturell allseits akzeptierte Theorien an (ebd.: 68 ff.). Bis heute steht die Herausbildung einer modernen Hermeneutik, die aktuelle linguistische Theorien, kulturwissenschaftliche und medientheoretische Ansätze berücksichtigt, jenseits ihrer Verwurzelung in der Philosophie und der romantischen Ausrichtung Schleiermachers, weiterhin infrage (Geisenhanslücke 2006: 68). Als sozialwissenschaftlicher Verstehensprozess sind hermeneutische Interpretationen jedoch »keinesfalls [als] eine regellose Freistil-Methodologie« (Widmer/Binder 1997: 217) zu verstehen. Als eine strukturelle Technik bietet sie verschiedene Theorien, Regeln, Vorgehens- und Verfahrensweisen zur Analyse von Texten, die zu einem höheren Verstehen führen sollen. Im Folgenden werden die hermeneutischen Regeln zusammengestellt, die sich hauptsächlich auf die Ausführungen von Lamnek/Krell (vgl. 2016: 81 ff.) beziehen, und es wird exemplarisch ein Konzept von Danner (1979) zur Vorgehensweise dargelegt.

Im Kontext qualitativer Sozialforschung fassen Lamnek/Krell (ebd.) fünf Regeln der Hermeneutik zusammen, die ich für diese Arbeit als besonders wichtig erachte.

1. Regel: Bedeutung

Die Hermeneutik macht sich zur Aufgabe, eine Aussage in ihrer Bedeutung und in ihrem Sinn zu verstehen. Zunächst kann zwischen einem psychologischen und einem sachlichen Verstehen unterschieden werden. Das heißt, ob es sich um ein emphatisch einführendes oder um ein sachbezogenes Verstehen handelt.

In der Hermeneutik »werden Texte im Sinne des Verstehens interpretiert« (Widmer/Binder 1997: 217). Das Verstehen ist demnach der Untersuchungsgegenstand der Hermeneutik. Nach Lamnek bezieht sich das hermeneutische Verstehen »auf das Erfassen menschlicher Verhaltensäußerungen und Produkte« (1988: 65). In den Sozialwissenschaften rückt die Reflexion des Verstehens geisteswissenschaftlicher Gegenstände und die Anwendung möglicher Techniken in

den Mittelpunkt, wodurch sie sich als spezielle Methode von der Erkenntnisweise naturwissenschaftlicher Phänomene abgrenzt (vgl. Lamnek/Krell 2016: 69). Legt die Naturwissenschaft paradigmatisch ihren Fokus auf ein deduktives Erklären kausaler Ursachen, geht es der Geisteswissenschaft darum, das Seelenleben induktiv zu verstehen (vgl. Dilthey 1961a: 144). Das Verstehen geht dabei über das Erklären eines Sachverhaltes hinaus, indem es auf »das Erfassen der Bedeutung ab[zielt]« (Lamnek/Krell 2016: 75). Der Prozess des Verstehens vollzieht sich nach Dilthey (vgl. 1957: 318) durch das Erkennen des Inneren durch von außen sinnlich gegebene Zeichen, die nicht unmittelbar wahrnehmbar sind (vgl. Lamnek/Krell 2016: 75).

2. Regel: *Objektiver Geist*

Für das objektive Verstehen ist der *Objektive Geist* eine wichtige Voraussetzung. Denn für das Verstehen muss es zwischen dem Textinhalt und den Interpreten*innen etwas Gemeinsames geben. Das Gemeinsame als das Verbindende beschreibt Dilthey folgendermaßen: »Jedes Wort, jeder Satz, jede Gebärde oder Höflichkeitsformel, jedes Kunstwerk und jede historische Tat sind nur verständlich, weil eine Gemeinsamkeit den sich in ihnen Äußernden mit den Verstehenden verbindet; der einzelne erlebt, denkt und handelt stets in einer Sphäre von Gemeinsamkeiten, und nur in einer solchen versteht er« (1961b: 146).

Demnach ist Verstehen nur möglich, wenn die Interaktionspartner Gemeinsamkeiten verbindet. Diese Gemeinsamkeiten müssen stets den kulturellen und zeitlichen Kontext berücksichtigen. Zudem ist zu beachten, dass der Sinn aus dem zu Verstehenden herausgeholt und nicht in ihn hineingetragen wird (vgl. Lamnek/Krell 2016: 82).

3. Regel: *Objektivität*

Zur Frage nach der Allgemeingültigkeit und Objektivität des Verstehens muss klargestellt werden, dass ein objektives Sinnverstehen nicht als absolute Wahrheit missverstanden werden darf. Vielmehr handelt es sich beim Verstehen um eine relative Objektivität, denn »objektive Gegebenheiten sind nicht als unveränderliche, allgemeingültige Wahrheiten aufzufassen, sondern als sich vom Subjektiven abgrenzende Gegebenheiten« (ebd.: 78).

Nach Bollnow tritt in den Geisteswissenschaften an die Stelle der Allgemeingültigkeit die Objektivität, die er als die »Wahrheit im Sinne der Angemessenheit einer Erkenntnis an ihrem Gegenstand« definiert (1966: 59; Lamnek/Krell 2016: 81). Der Verstehende hat sich seiner Vorannahmen und Vorurteile bewusst zu werden und sein Verständnis sachlich zu reflektieren.

4. Regel: Zirkel und 5. Regel: Hermeneutische Differenz

Als eine besonders wichtige Methode des wissenschaftlichen Interpretierens für eine höhere Form des Verstehens gilt der hermeneutische Zirkel, der auf Schleiermacher zurückzuführen ist (ebd.: 69). Dieser Interpretationsvorgang besteht aus zwei Teilen. Für den ersten Teil ist eine zentrale Voraussetzung für das Verstehen von Texten, allgemein und zur Anwendung des hermeneutischen Zirkels im Besonderen, ein Vorwissen bzw. Vorverständnis der Leser*innen. In kreisenden Bewegungen werden wechselseitig das Vorwissen und das Textverständnis fortführend aufeinander bezogen. Dabei erweitern die Interpreten*innen ihr Verständnis und durchdringen die Intention des Textes. Im Prozess des Verstehens des Textes erfährt das Vorwissen eine Korrektur und Erweiterung (ebd.: 72 ff.). Dazu ist es unerlässlich, dass die Forscher*innen neuen Informationen eine Offenheit entgegenbringen, die die vorherigen Annahmen im Verlauf des Forschungsprozesses verändern kann (vgl. Widmer/Binder 1997: 215). Der Unterschied zwischen dem vorherigen Vorverständnis der Leser*innen und dem Verständnis der Autoren*innen wird weitestgehend überwunden. Trotz einer annähernden Tendenz bleibt jedoch konstitutiv eine gewisse Restdifferenz bestehen, die als strukturelle Differenz des hermeneutischen Verstehens, als »Hermeneutische Differenz« bezeichnet wird (vgl. Danner 1979: 55 ff.; Lamnek/Krell 2016: 72 ff.).

Im zweiten Schritt des hermeneutischen Zirkels geht es um einen Vorgang zur Erkenntnisweiterung, der aus der Relation des Allgemeinen und des Besonderen über ein elementares Verstehen hinaus zu einem höheren Verstehen führen soll. In einer zirkulierenden Vorgehensweise werden wiederholt die Einzelemente in einem Gesamtzusammenhang begreifbar, und in einem wechselseitigen Wirkungsbezug erschließt sich das Ganze erneut aus den Einzelteilen des Textes.

Konzept von Danner (1979): Der hermeneutische Zirkel ist auch Teil des Konzepts von Danner, der zur Anwendung der Hermeneutik die Interpretation pragmatisch in drei konkrete Hauptschritte unterteilt:

- Die vorbereitende Interpretation: Prüfung der Authentizität der Quelle, der Interpret muss sich seiner Vorannahmen und seines Vorverständnisses bewusst werden und die Grundaussage des Textes sinnlich festhalten.
- Die textimmanente Interpretation: die semantische Bedeutung der Wörter und Grammatik berücksichtigen; zirkulär zwischen Vorverständnis und Kernaussagen hin- und herpendeln; die Regeln der Logik beachten sowie die Sinnzusammenhänge herstellen und die Widersprüche auflösen.
- Die koordinierende Interpretation: Kontext der Autoren*innen einbeziehen; bewusste und unbewusste Einstellungen der Autoren*innen herausstellen; ge deutete Sinn- und Wirkungszusammenhänge als Hypothesen formulieren.

Eine weitere Unterscheidung der Interpretationsformen kann nach Schierz (vgl. 2008) in formulierende und reflektierende Interpretation vorgenommen werden: Die formulierende Interpretation legt die Inhalte auf der Ebene des immanenten Sinns aus und fragt nach dem Was. Das praktische Vorgehen sieht eine systematische Zergliederung des Textes in einzelne Sinnpassagen vor. Die reflektierende Interpretation geht einen Schritt weiter und fragt nach dem Wie der Erzeugung des im Material vorliegenden Inhalts, dem Herausarbeiten von zentralen Orientierungsfiguren und Sinnmustern der präsentierten Inhalte sowie nach einer komparativen Analyse des Materials.

An dieser Stelle wird auf die Darlegung von weiteren Aspekten der Hermeneutik verzichtet. Insgesamt stellen die genannten Grundsätze, Regeln und Techniken der Hermeneutik für die vorliegende Arbeit bedeutende Interpretationshilfen dar, die bei der Deutung von Texten (Fachliteratur u. a. zum Skateboarding), Bildern (Fotos und Videos) und Artefakten (Skateparks) zum Tragen kommen. Die Auswahl des hier vorgestellten hermeneutischen Handwerkszeugs bietet sehr konkrete Prinzipien und Vorgehensweisen zum Deutungsakt der Interpretation und ist somit für diese Arbeit von großem Nutzen. Der Grundsätze und Regeln stets bedacht kommt es bei dem zu deutenden Material, je nach Angemessenheit, zu einem mehr oder weniger vollständigen Einsatz der unterschiedlichen hermeneutischen Techniken.

2.3.3 Subjektive Erfahrungen als Quelle für das wissenschaftliche Arbeiten

Als Ergänzung zum bestehenden Quellenmaterial, auf dem die vorliegende Arbeit basiert, sollen die eigenen Erfahrungen und Beobachtungen als zusätzliche Wissensquelle in die Arbeit einfließen. Im Verstehensprozess der hermeneutischen Vorgehensweise bezieht sich mein Vorwissen im Umgang mit Quellen vereinfacht dargestellt auf die folgenden drei Ebenen:

- 1.) das Deuten und Interpretieren bestehender Quellen im zirkulären Abgleich mit dem eigenen Vorwissen (vgl. Lamnek/Krell 2016: 239 und auch Kap 2.3.2),
- 2.) das Nutzen der eigenen Erfahrung bzw. des Vorwissens durch das Abstützen mit bestehenden Quellen,
- 3.) die eigenen Erfahrungen und Beobachtungen als Wissensquelle nutzen, ohne weitere Belege anzuführen.

Das eigene Vorwissen stellt für die Hermeneutik eine grundsätzliche Voraussetzung dar und kann, wie erwähnt, insbesondere für die zentralen Forschungsfragen als notwendig angesehen werden, ja diese gewissermaßen erst ermöglichen. So ist die dritte Ebene – die eigenen Erfahrungen und Beobachtungen als Wissensquelle zu nutzen, jedoch ohne weitere Quellen als Belege anzuführen –

im Sinne der Nachvollziehbarkeit und »guter wissenschaftlicher Praxis«¹⁴, nicht unproblematisch und erfordert daher eine intensive Betrachtung und weitere Erläuterungen. Dieses soll im folgenden Abschnitt erfolgen. Für die wissenschaftliche Aufbereitung und Strukturierung von persönlichen Erfahrungen und Beobachtungen existieren verschiedene methodologische Ansätze, die u. a. darauf ausgerichtet sind, mit unterschiedlichen Methoden und Techniken subjektive Erfahrungen und Beobachtungen systematisch zu wissenschaftlichen Informationen zu transformieren, wie etwa die Autobiografie, die Ethnografie und die Autoethnografie. Insbesondere hat die letztgenannte Methode ihren Schwerpunkt konstitutiv darauf ausgerichtet, persönliche Erfahrung wissenschaftlich fruchtbar zu machen, wenn die Forscher*innen gleichzeitig selbst Datenlieferanten sind. Die Autoethnografie als Forschungsmethode legt die eigenen persönlichen Erfahrungen (*auto*) dar und analysiert systematisch (*grafie*), um dadurch zu einem Verständnis für kulturelle Erfahrungen (*ethno*) zu gelangen (vgl. Ellis et al. 2010: 345). Es ist eine Methode, die »Formen und Praktiken der reflektierten Selbstbeobachtung beinhaltet« (Lamnek/Krell 2016: 595) und die hier zunächst als relevant erscheint. Im Unterschied zur Autoethnografie handelt es sich in meiner Arbeit jedoch weniger um persönliche Erfahrungen, die ich als Subjekt erlebte, als vielmehr um Beobachtungen, die ich im Forschungsfeld gemacht habe. Im Zentrum meiner Forschung steht nicht meine soziale Beziehung zu anderen, sondern der Skatepark ist der Untersuchungsgegenstand. Von daher erscheint eine autoethnografische Vorgehensweise bzw. eine methodologische Kombination grundsätzlich nicht zielführend. Auch eine teilnehmende Beobachtung als Forschungsmethode in Sinne der Ethnografie ist nicht angebracht. Wie oben ausgeführt ist das Erheben empirischer Daten im Hinblick auf die inhaltliche Ausrichtung der Fragestellungen des Forschungsvorhabens nicht sachdienlich. Trotz der existierenden wissenschaftlichen *Skateboard Studies*, der angrenzenden sportwissenschaftlichen Literatur, dem möglichen Zugriff auf die umfangreichen Special-Interest-Medien der Skateboardkultur, und dass es sich bei der vorliegenden Arbeit in weiten Teilen um eine historisch angelegte Untersuchung handelt, zu der bereits besonders aussagekräftige Studien vorliegen, ist es erforderlich, eigene Erfahrungen und Beobachtungen als Wissensquelle zu nutzen. Diese beziehen sich zwar in quantitativer Hinsicht lediglich auf einige wenige Stellen, sind jedoch qualitativ von Bedeutung, vor allem, wenn andere Quellen fehlen und inhaltliche Lücken überbrückt werden müssen. Daher ist eine kritische Auseinandersetzung mit den Möglichkeiten der konkreten Vorgehensweise beim Einsatz von subjektiven Erfahrungen und Beobachtungen als Wissensquelle unumgänglich.

14 Hiermit sind die »Leitlinien zur Sicherung guter wissenschaftlicher Praxis« der Denkschrift der Deutschen Forschungsgemeinschaft (DFG) gemeint.

Das Hauptproblem bei der Verwendung der eigenen Erfahrungen und Beobachtungen besteht in der Subjektivität der Forscher*innen und der damit verbundenen mangelnden Nachvollziehbarkeit. Erfahrungen und Erlebnisse sind hauptsächlich als Erinnerungen im Kopf der Forscher*innen gespeichert. Ein Zugriff erfolgt zumeist retrospektiv und selektiv (vgl. Ellis et al. 2010: 347). Es kann dabei zur Zensur der Vergangenheit (vgl. Chang 2008: 55) und u. a. zu einer verzerrten Wahrnehmung von persönlichen Erfahrungen kommen (Ellis et al. 2010: 352). Grundsätzlich »kann Subjektivität zu einer Perspektivenverengung« (Reichertz 2015) und »Voreingenommenheit« (Lamnek/Krell 2016: 239) führen.

»Gewiss kann auch die Subjektivität der Forscher*innen deren Denken vernebeln und verdunkeln, aber ebenso gewiss ist, dass Subjektivität sensibler macht, einen mehr sehen lässt als andere, einem mehr Energie zur Verfügung stellt, sei es aus Neugier oder sei es aus Wut, sich mehr als andere mit etwas zu beschäftigen« (Reichertz 2015).¹⁵

Zudem ist es generell schwierig, in der Wissenschaft die Subjektivität der Forscher*innen vollständig auszugrenzen. Schon die Themensetzung und das Formulieren von ersten Hypothesen sind subjektiv geprägt (vgl. Popper 1935). Auch im weiteren Forschungsprozess spielt die Subjektivität der Forschenden stets eine Rolle. Sei es bei der Erhebung von Daten, der Datenauswertung und der Theoriebildung (vgl. Reichertz 2015). Für Lamnek/Krell (2016: 239) führt der Weg im Kontext der »Entsubjektivierung und Objektivität« (ebd.) qualitativer Sozialforschung »von einer subjektiven Betrachtungsweise durch den Prozess der Forschung und Analyse zur Objektivität« (ebd.). So wird die Subjektivität der Forschenden als Ausgangssituation durch die Methodik in einem vertretbaren Rahmen gehalten (vgl. Reichertz 2015). Letztendlich lassen sich gewisse Unschärfen bzw. eine mögliche Diskrepanz zwischen Subjektivität und Objektivität nie erschöpfend auflösen (vgl. Ellis et al. 2010: 346; Lamnek/Krell 2016: 238 ff.; Reichertz 2015). Als wichtigste Prämisse des wissenschaftlichen Arbeitens konstatiert Reichertz (2015): »Forschung muss nachvollziehbar bleiben: Das ist das Basiskriterium für die Güte von Forschung [...].« (vgl. auch DFG 2019: 17 ff.)

Einsatz subjektiver Erfahrungen als Wissensquelle

Der strategische Ansatz im Umgang mit meinen subjektiven Erfahrungen und Beobachtungen und diese als Wissensquelle nutzbar zu machen, richtet sich maßgeblich an der o. g. Nachvollziehbarkeit aus. Den Leser*innen gegenüber soll mei-

15 Beispielsweise hat Foucault seine persönliche Nähe und sein Selbstverständnis zum Untersuchungsgegenstand in einem Interview so beschrieben: »[W]enn ich mich an eine theoretische Arbeit gemacht habe, geschah das stets auf Basis meiner eigenen Erfahrung [...]« (Duru 2019: 48).

ne Position im Feld, meine persönliche Situation und mein Vorwissen als Forscher offenbart werden, ich mich also zu erkennen gebe, damit die Rezipienten*innen dieser Arbeit spezifische Kenntnisse zum konstitutiv subjektiven Verhältnis meiner Position zum Untersuchungsgegenstand erlangen. Dadurch soll eine Transparenz geschaffen werden, die sich auf das Vorwissen und auf die Position meines hermeneutischen Deutens und Interpretierens von Texten, Fotos, Videos und Artefakten bezieht, sodass es der Leserin/dem Leser möglich ist, meine Argumentationen und Schlussfolgerungen als Autor besser nachvollziehen, verstehen und einschätzen zu können. Die Absicht, Transparenz zu erzeugen, wird auf die folgenden drei Bereiche angewendet: 1. (Selbst-)Darstellung des Forschers im Feld und sein Verhältnis zum Untersuchungsgegenstand, 2. Darlegung persönlicher Motivation und Einstellung zum Forschungsvorhaben und 3. der Hinweis auf potenzielle Täuschungen als Forscher.

1. (Selbst-)Darstellung des Forschers im Feld und sein Verhältnis zum Untersuchungsgegenstand

Bei der vorliegenden Arbeit handelt es sich um ein berufsbegleitendes Promotionsprojekt, das mit meinem unmittelbaren praktischen Arbeitsumfeld eng verbunden ist. Bezuglich der Position im Feld bin ich als Diplom-Sportwissenschaftler nicht nur Skateparkplaner, sondern ich kann in direkten sowie in angrenzenden Bereichen des Feldes auf drei Ebenen (siehe Abb. 1: *Akteure*innen im Feld Skatepark* in Kap. 2.1) meine Kenntnisse als vormals professioneller Skateboarder und – nach wie vor – als aktiver Skater (Skatepark-Nutzer*innen), mein ehrenamtliches Engagement bei einem der größten und ältesten Skateparks in Deutschland (North Brigade e. V.) sowie meine über 14-jährige Berufserfahrung in der Skateboardbranche als Mitinhaber einer Marketingagentur und eines Skatepark-Planungsbüros (Skateparkplaner) einbringen. Während des dreijährigen Forschungsprojekts war ich u. a. maßgeblich an der Planung von Skatparks beteiligt, habe Beteiligungsgruppen mit insgesamt über 250 Personen geleitet, ungefähr 50 verschiedene Skateparks selber als Skater genutzt und war mit unserer Marketingagentur in viele weitere Projekte mit Skateparkbezug involviert, wie zum Beispiel bei der zweimaligen Ausrichtung der offiziellen Deutschen Skateboard-Meisterschaft im aktuell größten Skatepark Deutschlands in Düsseldorf-Eller. Demnach bin ich auf drei Ebenen (Nutzer, Betreiber, Planer) selber Akteur des Feldes. Mein persönliches Verhältnis zum Untersuchungsgegenstand (Skateparks) als Nutzer lässt sich als ein leidenschaftliches zur Ausübung meines Hobbys Skateboarding und als ein soziales, den Raum als Treffpunkt mit Gleichgesinnten, beschreiben. Mein ehrenamtliches Engagement, quasi als Skateparkbetreiber, ist idealistisch geprägt mit dem Wunsch, daran beteiligt zu sein, den Skatepark bestmöglich zu gestalten und auszustatten, damit er allen relevanten Nutzer- und Personengruppen zu-

gute kommt. Als Mitinhaber und für die Kreativplanung zuständige Person eines Skatepark-Planungsbüros sehe ich Skateanlagen durch die Brille eines Planers, der versucht zu verstehen, wie, wann und warum der Skatepark entstanden ist und welche Aspekte besonders gut und welche weniger gut funktionieren.

2. Persönliche Motivation und Einstellung zum Forschungsvorhaben

Die Ausgangssituation für dieses Forschungsvorhaben geht auf den erlebten Missstand zurück, dass es unzählige Skateparks gibt und fortwährend neue gebaut werden, die weit unter ihren gestalterischen Möglichkeiten zurückbleiben, um es ganz vorsichtig zu formulieren. Ohne den Städten und Gemeinden ein intentionales Verhalten oder den Herstellern wirtschaftliche Interessen unterstellen zu wollen, gehe ich vom Umstand der Unwissenheit aus, der insbesondere durch ein mangelndes Verständnis von Skateboarding und der immanenten Kultur gekennzeichnet ist. Genau hier setze ich an. Mein persönliches Anliegen ist es, mit dieser Arbeit nachhaltig zur Verbesserung von Skateparks beizutragen. Ich beabsichtige hiermit, einen wissenschaftlich fundierten Beitrag zu leisten, der zur Qualitätssicherung der Gestaltung von Skateparks dienen soll. Ein Konzept mit Empfehlungscharakter zur Orientierung der Gestaltung des Designs, das über die bereits vielerorts praktizierte Fokussierung auf die lokalen Wünsche und Bedürfnisse der Nutzer*innen hinausgeht. Die Arbeit soll Anhaltspunkte liefern, die einen Mehrwert für die Praxis der Skateparkplanung bietet, von dem alle involvierten Personengruppen und Organisationen profitieren können. Es handelt sich also um ein eigeninitiatives, von innen getriebenes Projekt, das von beruflichen und privaten Gründen gleichermaßen getragen wird.

Persönliche Einstellung: Um meine persönliche Einstellung und Werthaltung transparent zu machen, muss ich etwas weiter in die Vergangenheit zurückgehen. Zunächst möchte ich meinen Einstieg in das Skateboarder-Werden und meinen Bezug zu Skateparks skizzieren, dann einige Informationen zu meiner Karriere als Skateboarder darlegen, bevor ich auf den Übergang und meine aktuelle berufliche Praxis eingehe, um schließlich resümierend auf Grundlage der autobiografischen Ausführungen meine persönliche Einstellung und Werte herauszustellen. Die Ausführungen sind bewusst knapp gehalten, um nicht zu sehr ins Narrative abzurutschen und dem Effizienzmotto folgend: so wenig Persönliches wie möglich, jedoch so viele Informationen wie nötig.

Skateboarding finden, das Skateboarder-Werden und -Sein: Sport bzw. körperliche Bewegung war für mich schon als Kind von großer Bedeutung. Im Kindergarten und zur Grundschulzeit spielte ich sehr ambitioniert Fußball sowohl in informellen Settings als auch in Form des klassisch vereinsorganisierten Sports. Meine Leidenschaft für den Fußball wurde jedoch im Alter von ungefähr zehn Jahren durch ein Schlüsselerlebnis nachhaltig beeinträchtigt, als innerhalb eines Trainings im Ver-

ein der Trainer die Gruppe aufgrund einer Überzahl an Teilnehmern längerfristig aufteilen musste. Meine wenigen Freunde wurden bereits einer der beiden Gruppen zugeteilt, woraufhin ich den Trainer im Zuteilungsprozess freundlich und leise fragte, ob es möglich wäre, in die Gruppe meiner Freunde zu kommen. Daraufhin sagte er, jetzt laut und für alle hörbar: »[W]eil du diese Gruppe möchtest [die, in der meine Freunde waren], kommst du in die andere Gruppe.« In meiner Erinnerung hat diese mutmaßlich willkürliche Machtdemonstration des Trainers u. a. dazu geführt, dass ich kurze Zeit später nicht nur den Verein, sondern auch den Fußball in Gänze verlassen habe. Mit dem Ziel, einen alternativen Sport zu finden, um meinen – nach wie vor – bestehenden Bewegungsdrang vereinsorganisiert strukturiert zu kanalisieren, erfolgte die Suche eines passenden Sportvereins im hiesigen lokalen Angebot. Das Finden eines Sports bzw. Vereins für mich stellte sich nach zweijähriger Suche als erfolgloses Unterfangen heraus. Verschiedene Sportvereine (Turmspringen, Eishockey, Fechten und Judo) habe ich in beidseitigem Einvernehmen mit den Trainern verlassen aufgrund meiner Schwierigkeit, Vorgaben und Strukturen zu befolgen. Offensichtlich war mein großes Autonomiebedürfnis als willensstarkes Kind, um es freundlich zu formulieren, bzw. meine wenig ausgeprägte soziale Anpassungsfähigkeit, um es kritisch zu benennen, mit den autoritären und hierarchischen Strukturen des Vereinssports nicht kompatibel.

Mein erster und entscheidender Berührungspunkt mit Skateboarding ergab sich durch einen Zufall, als ich 1987 gemeinsam mit einem Freund im Fernsehen den Film *Skateboard Madness* (Deutsch: *Skateboard-Fieber*) gesehen habe. Inspiriert vom gezeigten Skateboarding des Films besorgten wir uns Skateboards, mit denen wir uns ab diesem Zeitpunkt intensiv beschäftigten und die Umgebung vor unserer Haustür, spielerisch getragen von dem Gefühl des Schwebens (bzw. Gleitens),¹⁶ auskundschafteten. Innerhalb kurzer Zeit schlossen wir uns mit anderen Jugendlichen aus der Nachbarschaft zusammen und testeten unsere physischen Grenzen. Besonders gut lässt sich dies illustrieren mit folgendem Beispiel: Als wir mit großer Begeisterung mittels des *Boneless*¹⁷ von sämtlichen Gegenständen der Stadt sprangen, deren Höhe stufenweise gesteigert wurde, also von Bordsteinkanten, Sitzbänken, Tischtennisplatten, Stromkästen bis zu Telefonzellen. Nach einem sehr kurzen Gefühl des Fliegens erfolgte eine abrupte Landung auf hartem, unnachgiebigem Asphalt- oder Steinboden. Ziel der Übung war es, mit den Füßen

¹⁶ Das körperpraktische Gefühl des Skateboardfahrens beschreibt der ehemalige professionelle Skateboarder Karl Watson (2017) in seinem Kinderbuch sehr treffend mit der Metapher des Fliegens.

¹⁷ Eine Hand hält das Board seitlich fest, damit ein Fuß als Sprungbein neben das Board gesetzt werden kann. Die Hand führt das Skateboard, damit der Fuß während des Manövers des einbeinigen Sprungs kurz vor der Landung wieder neben dem anderen Fuß platziert werden kann.

auf dem Board stehend zu landen und die Kraft des Falls abzufangen. Die Grenzen dieses primitiven Unterfangens waren schnell ausgelotet und der Abbruch des Bewegungsflusses nach der Landung bereitete wenig Trickanschlussmöglichkeiten, weshalb nur kurze Zeit später die nächste Affordanz von Stadtmöbeln gesucht wurde, die wir mit unserem damalig begrenzenden Könnenniveau bespielen konnten. Mit zunehmender Kompetenz auf dem Skateboard erweiterten wir unseren Bewegungsradius. Nachdem die nähere und weitere Umgebung für uns zu diesem Zeitpunkt keine weiteren interessanten Skategelegenheiten mehr bot, errichteten wir, inspiriert von weiteren Skateboardvideos, in der DIY-Bauweise unsere eigenen *Jump Ramps* und andere Artefakte aus Holz, die wir zunächst auf dem Bürgersteig wieder vor der eigenen Haustüre aufstellten. Mit den anderen Skateboardern aus unserer Umgebung fanden wir gemeinschaftlich einen kleinen Kirchvorplatz, der relativ guten Boden (Steinplatten) bot. Diesen Platz vereinnahmten wir, indem wir ihn in kollaborativer Praxis mit verschiedenen Holzartefakten bestückten und ab diesem Zeitpunkt (1988) als Raum für Skateboarding und unseren zentralen Treffpunkt konstituierten. Es dauerte nicht lange, bis sich dieser Platz zum lokalen Skateboardszenetreffpunkt etablierte und zum Anziehungspunkt vieler Jugendlicher wurde.

Skateboarding bot mir als Bewegungspraktik die grenzenlose Freiheit, die passfähig mit meinem nonkonformen Verhalten war, und diente gleichzeitig als ein starkes Vehikel der Vergemeinschaftung mit Gleichaltrigen.¹⁸ An die Stelle der Forderung nach Eingliederung in die sozialen Ordnungen, Akzeptanz von Regeln und Strukturen des vereinsorganisierten Sports traten die spürbaren körperpraktischen, physischen Grenzen von Skateboarding. Ein experimentelles Ausloten, Umdeuten und Zweckentfremden vorgesehener Funktionen unserer profanen städtischen Umgebung als Erlebnisgewinn, stets rückgekoppelt an mediale Repräsentationen der Skateboardkultur als Inspiration und Vorbild. Die Ausübungen und persönlichen Fortschritte von Skateboarding als Bewegungspraktik erfolgten nicht angeleitet von Vorgaben strukturiert und getaktet, sondern vielmehr in einem spielerischen Modus selbstgewählter Trickauswahl, in einem selbstbestimmten Rhythmus und Lerntempo, stets in engem Zusammenhang mit Freunden. Nach weniger als einem Jahr meines ersten Kontakts zum Skateboarding bin ich nicht mehr nur Skateboard gefahren, sondern ich war Skateboarder. Es ist genau jenes Phänomen eingetreten, das Stern bei anderen Stilkulturen beobachtet hat (2010), Peters als »Skateboarder-Sein« (2016: 183) auf der Kölner Domplatte analysiert und Schäfer selbst auch erlebt hat (2020: 14): Das »totale [...] Engagement« (vgl. Stern 2010: 100). Skateboarding als vielzitiertes Lebensgefühl, welches in

18 Die Korrelation zwischen nonkonformen bzw. sozial unangepassten Persönlichkeiten und Skateboarding wurde innerhalb der *Skateboard Studies* schon mehrfach beobachtet (vgl. u. a. Borden 2018b: 84 ff.; Atencio et al. 2018: 125).

sämtliche Bereiche der (jugendlichen) Lebenswelt transzendent und in hohem Maße eine identitätsstiftende und sinngebende Praxis weit über die körperphysische Ausübung hinaus war. So beeinflusste die Skateboardkultur nicht nur meine Präferenzen für den Musikgeschmack und die Kleidung, sondern wirkte auch tief in Persönlichkeitsstrukturen hinein, wie den »Einstellungen, Werthaltungen und Überzeugungen« (Peters 2016: 188; vgl. auch Schäfer 2020: 14 ff.). An dieser Stelle lassen sich erweiternd Distinktionsgewinne und soziale Strategien für mich als Skateboarder im sozialgesellschaftlichen Kontext diskutieren. Als an schlussfähig erscheint die soziologische Theorie: »Technologie des Selbst« von Foucault, die bereits von Schäfer (vgl. 2020: 39 ff.) dargelegt wurde, die hier jedoch nicht weiter vertieft werden soll.

Mit der hochfrequentierten Nutzung und dem Veranstalten kleinerer Skateboardevents des vormals marginal genutzten Kirchplatzes stieg der Lärmpegel an, wodurch die Beschwerden der Anwohner gleichermaßen zunahmen und wir von einer lokalen Bürgerinitiative vertrieben wurden. Dank des Elternengagements einiger lokaler Skateboarder und deren Kontakten zur Bezirksverwaltung wurde etwas außerhalb des Wohngebiets eine Fläche gefunden, auf der wir 1990 unseren eigenen Skatepark errichten konnten. Eine ca. 500 m² große Asphaltfläche, die an einer Seite mit Rampen aus Beton modelliert und in der Fläche mit Holzrampen von uns in Eigeninitiative bestückt wurde. Nach nur wenigen Jahren musste auch dieser Platz abermals aufgrund von Lärmbeschwerden der Anwohner geschlossen werden. Durch das Elternengagement und mit der Unterstützung des Sportamts der Stadt Köln entstand 1992 in der nächstgelegenen Bezirkssportanlage, nach dem gleichen Gestaltungskonzept wie zuvor, auf einer Fläche von nun mehr als 3.000 m² einer der bis dato größten Skateparks in Deutschland – die *North Brigade*.

Meine Skateboard-Karriere: Der Skatepark *North Brigade* wurde für mich als Street-Skateboarder zu einem wichtigen Inkubationsraum meiner kurzen Karriere als professioneller Skateboarder und zum Ort meiner sozialen Kontakte gleichermaßen. Dort habe ich einen Großteil meiner Tricks gelernt, die ich auf unzähligen Skate-Spots weltweit anwenden konnte. Bereits zu Kirchplatzzeiten erhielt ich die erste Materialunterstützung eines städtischen Skateshops. Ich erweiterte meinen physischen Wirkungsradius zunächst in der Stadt, dann durch vermehrte Fotos in Skateboard-Magazinen und -Videos sowie der Teilnahme an lokalen, nationalen und internationalen Wettbewerben (Contests). Mit der Erhöhung meines Bekanntheitsgrads nahm auch die Anzahl und der Umfang des Engagements der Skateboard-spezifischen Händler (Einzel- und Großhändler) und der Hersteller zu, die mich unterstützten und für die ich im Sponsoringverhältnis als Werbeträger in Erscheinung trat. Dass die Karriere eines professionellen Skate-

boarders kurz sein kann, habe ich am eigenen Körper erfahren.¹⁹ Insbesondere die eines Street-Skaters, zu dessen selbstgewählten Terrains auch höhere Stufensets und andere Höhenversatze zählen, die eine besondere Gewalteinwirkung für den Körper bedeuten. Meine zunehmenden Rückenbeschwerden deuteten eine Entwicklung an, die ohnehin bevorstand und den Übergang lediglich beschleunigten. Ab einem gewissen Punkt (etwa um 2002) fiel mir das Erlernen von neuen Tricks zunehmend schwerer. Ich dachte sehr viel über Tricks nach und versuchte sie zu analysieren, wodurch mein Skateboarding verkopfter und dadurch weniger spielerisch und experimentell wurde. Zeitgleich wurde in mir der Wunsch nach persönlicher Entwicklung und der Übernahme von intellektuellen Aufgaben über die körperpraktische Tätigkeit eines professionellen Skateboarders hinaus stetig größer. Während der gesamten Zeit als gesponserter Skateboarder erlebte ich mich als selbstbestimmt und intrinsisch handelnde Person, deren Selbstverwirklichung von meinen Sponsoren unterstützt wurde. Ich habe während meiner Karriere keinen Druck von den Marken gespürt, die mich unterstützten, den ich mir nicht selber gemacht hätte.

Aus dem Hobby einen Beruf machen: So lange ich mich zurückerinnern kann, kreisten meine Gedanken über eine berufliche Tätigkeit stets im Umfeld von Skateboarding. Mein Eintritt in die Angestelltengesellschaft erfolgte unmittelbar nach Beendigung meiner Laufbahn als professioneller Skateboarder und nach dem Abschluss meines Diplom-Sportstudiums mit dem Schwerpunkt *Sportökonomie und Sportmanagement*. Als kaufmännischer Mitarbeiter startete ich im vertrauten Umfeld des Vertriebs meines damaligen Sponsors. Nach nur zwei Jahren in Festanstellung machte ich mich mit Freunden selbstständig, um meinen eigenen beruflichen Visionen nachzugehen. 2005 gründeten wir eine Sportmarketingagentur, die auf Kommunikationsdienstleistungen in Skateboarding spezialisiert ist. Vor vier Jahren erweiterten wir innerhalb des Themas Skateboarding die Branche um (Landschafts-) Architekturleistungen, um Skateparkplanungen anbieten zu können. Seit ich vor mehr als drei Jahrzehnten (1987) Skateboarding für mich entdeckt habe, ist daraus eine tiefe emotionale Verbundenheit entstanden, die bis heute fortbesteht.

Was retrospektiv betrachtet von großem Gewinn für mich als Jugendlicher war – Skateboarding als alternative Bewegungspraktik zu den klassischen Wettkampfsportarten zu finden –, ist heute ein wichtiger Antrieb für meine berufliche Vision. Mein Anliegen ist es, dazu beizutragen, dass sich die Skateboardszene weiterentwickelt und für junge Menschen Zugänge zu dieser selbstbestimmten Bewegungspraktik und dieser besonderen sozialen Vergemeinschaftung bietet. In beiden Unternehmen offerieren wir als Skateboarder, Marketingberater und Skateparkplaner

¹⁹ Meine Karriere als professioneller Skateboarder, in der ich mit meinen Sponsoreneinnahmen meinen Lebensunterhalt bestreiten konnte, bezieht sich auf den Zeitraum von 1997 bis 2002.

eine Brückenfunktion und vermitteln zwischen (Skateboard-)Szene und externen Auftraggebern (Markenartikler und Städten/Gemeinden), um Potenziale zu heben. Mit der Marketingagentur setzen wir Skateboard-Marketingprojekte für die Szene um und versuchen durch Kontaktpunkte, Jugendliche zum Skateboarding zu inspirieren. Mit dem Planungsbüro gestalten wir State-of-the-Art-Skateparks und helfen so, mehr und bessere Skatemöglichkeiten zu realisieren. In diesem Sinne ist die vorliegende Arbeit gewissermaßen eine Fortführung meiner Brückenfunktion, indem ich meine prädestinierte Situation nutze, um Gestaltungsgrundsätze für Städte und Gemeinden zu entwickeln, die beabsichtigen, öffentliche Gelder in Räume für Skateboarding zu investieren.

Fazit: Die oben ausgewählten biografischen Ausführungen zu meinen persönlichen Einstellungen, Werthaltungen und Überzeugungen lesen sich wie ein Plädoyer für ein intrinsisch motiviertes, selbstbestimmtes Handeln. Wie ein roter Faden durchzieht meine eher nonkonforme Grundhaltung und ein von innen getriebenes Agieren alle meine Lebensbereiche. Es ist meine tiefe Überzeugung, dass es wichtig ist, sein Leben mit Sinn zu füllen und selbstbestimmt zu leben. Meine intrinsische Motivation als handlungsleitend zu etablieren, gibt mir das Gefühl, mich als Subjekt und Gestalter meines eigenen Lebens wahrzunehmen.

3. Hinweise auf mögliche Täuschungen als Forscher

Meine Position in der Rolle als Forscher und dabei gleichzeitig auf mehreren Ebenen selber Teil des Feldes zu sein, bringt einerseits den Vorteil, Erfahrungen und Beobachtungen machen zu können, die der Wissenschaft sonst nicht ohne Weiteres zur Verfügung stehen. Andererseits bergen eine derartige Nähe zum Forschungsfeld und meine persönliche sowie berufliche Beziehung zum Untersuchungsgegenstand (Skateparks) die Gefahr des Zu-nah-dran-Seins. Damit ist die Schwierigkeit gemeint, aufgrund mangelnder Distanz zum Feld eine gewisse Objektivität und analytische Neutralität wahren zu können. Es stellt sich hier die Frage, wie soll es möglich sein, das Forschungsfeld objektiv beobachten zu können, wenn man selber Teil des Ganzen ist? Es ist leicht nachvollziehbar, dass es für einen Akteur, der gleichzeitig auf mehreren Ebenen des Feldes agiert, anstatt nur als passiver Beobachter zu forschen, ungleich schwieriger sein kann, den sprichwörtlichen Wald vor lauter Bäumen nicht zu sehen. Der außerordentliche Vorteil besteht jedoch darin, sich in diesem metaphorischen Wald sehr gut auszukennen und bewegen zu können, um so an Stellen zu gelangen, die wegen ihres unwägbaren Zugangs für Außenstehende nur mit besonderen Anstrengungen zu finden und zu betreten sind. Es geht weniger um die allgemeine Schwierigkeit, eine subjektive Wirklichkeit zu konstruieren, denn diese besteht im Sinne einer konstruktivistischen Sicht der Realität, die die gesellschaftlich-soziale Wirklichkeit konstituiert, ohnehin (vgl. Widmer/Binder 1997: 218; Lamnek/Krell 2016: 9).

238 ff.). Vielmehr ist die Gefahr in der langjährigen sozialen Verstrickung mit dem Feld zu sehen, die aufgrund von persönlichen Überzeugungen, Motiven und Wertvorstellungen zu einer gewissen Voreingenommenheit führen kann. Diese Problematik sehe ich als spezifische Disposition meiner persönlichen potenziellen ›Fällen‹ an und möchte sie selbstreflektiert und kritisch in den folgenden vier Punkten thematisieren:

a) Voreingenommenheit aufgrund idealistischer Vorstellungen des Forschers?

Innerhalb der vielen Jahre als Protagonist der Skateboardszene in verschiedenen Rollen könnte ich mir eine Meinung gebildet haben, die sich beispielsweise anmaßt zu wissen, was das richtige Skateboarding ist. Die darauf basierende Voreingenommenheit könnte unbewusst etwa den zentralen Diskurs dieser Arbeit zur Subkultur und Versportlichung beeinflussen. Die eigene Meinung und die idealistischen Werte in das Forschungsvorhaben einfließen zu lassen, könnte zu einer moralischen Wertung von richtig und falsch führen, die eine normative Setzung begünstigt. Dadurch wäre die Arbeit keine wertfreie Forschung.

b) Befangenheit aufgrund von persönlich-spezifischer Präferenz des Designs von Skateparks?

Es wäre nicht abwegig, wenn sich durch meine drei Jahrzehnte als aktiver Skateboarder konkrete Präferenzen für Skateräume und Artefakte herausgebildet hätten, die sich auch auf das Design von Skateparks auswirken. So könnten mein relativ gehobenes Alter als aktiver Skateboarder (44 Jahre) und meine deutlich reduziertere alltägliche Praxis (ein bis zwei Skateeinheiten pro Woche) zu einer signifikanten Verringerung meiner Risikobereitschaft geführt haben, die sich wiederum in Vorlieben für das Design von Skateboard-Artefakten manifestiert haben könnte. So würde vermutlich jemand mit einer eher gering ausgeprägten Risikobereitschaft und nachlassender Physis zu niedrigeren Elementen und vermehrt organischen Transitionen tendieren. Es wäre fatal, persönliche Designpräferenzen zu allgemeinen Gestaltungsgrundsätzen zu erheben.

c) Befangenheit durch beruflich-wirtschaftliche Interessen?

Eine weitere Form von Befangenheit lässt sich als potenzieller Zielkonflikt zwischen Forschung und Vermarktung beschreiben. In meinem beruflichen Bereich profitiere ich als Mitinhaber eines Skatepark-Planungsbüros von Aufträgen für die Planung von Skateanlagen. Eine ökonomische Befangenheit von mir als Forscher könnte sich ergeben, wenn die Auslegung von wissenschaftlichen Erkenntnissen und Ergebnissen ausschließlich meiner beruflichen Situation zuträglich ist. Das könnte insbesondere dann der Fall sein, wenn meine Ergebnisse darauf hinweisen, dass die Planung von Skateparks zukünftig noch individueller werden soll

und in diesem Sinn mehr Expertenwissen für eine differenzierte Planung benötigt wird. Denn je individueller und differenzierter die Planung ist, desto komplexer und aufwendiger wird sie, was einer Standardisierung und seriellen Produktion von Skateboardelementen einen Riegel vorschiebt und dadurch nichtfachkundigen Firmen eine Absage erteilt und darauf spezialisierte Skatepark-Planungsbüros protegiert.

d) Gefahr des Confirmation Bias?

Der sogenannte *Confirmation Bias* (deutsch: Bestätigungsfehler) scheint aufgrund der persönlichen Nähe zum Forschungsfeld von besonderer Relevanz zu sein. Das Phänomen ist in der Psychologie bereits seit den 1960er-Jahren bekannt (vgl. Nickerson 1998: 179 ff.). Es bezeichnet die Tendenz des Gehirns, neue Informationen so zu interpretieren, dass bereits bestehende Vorannahmen bestätigt werden, und stellt somit eine kognitive Verzerrung der Wahrnehmung bei der Aufnahme von neuen Inhalten dar (vgl. Kump 2016). Bezogen auf meine aufgezeigten Fällen als Forscher könnten meine Verbundenheit mit dem Feld und eine Voreingenommenheit hier besonders schwer wiegen. Ein Confirmation Bias könnte unbewusst eine selektive Wahrnehmung bedingen, die Argumentationen, die Suche nach Belegen und die Auswahl von Beweisen so auszuwählen und auszulegen, dass sie meine persönliche Haltung und Grundeinstellung bestätigt. Inhaltliche Brüche, Widersprüche, Informationsengpässe und Lücken könnten so passfähig gemacht und kohärent geschlossen werden. Im Gang meiner Untersuchung könnte dies zum Problem führen, welches auch als »das Finden selbstversteckter Oster-eier« (ebd.) bezeichnet werden kann. Der Bestätigungsfehler als eine Bestätigung dessen, was ich bereits wusste, würde der wissenschaftlichen Neutralität und Offenheit entgegenstehen.

Fazit

Im Umgang mit den vier aufgezeigten Problembereichen beginnt ein positives Gegensteuern damit, ein konkretes Problembewusstsein zu entwickeln und aufzuzeigen, wie oben erfolgt. Ein bewusstes Heraustreten aus dem besagten Wald, um die Dinge von außen besehen zu können, ist nötig. Konkret müssen die eigenen Vorannahmen selbstreflektiert vergegenwärtigt werden. Entscheidend ist es, dabei ganz bewusst keine Wertungen vorzunehmen, die betrachteten Aspekte der Forschung in allen Dimensionen vollständig auszuleuchten und besonders offen für Gegenmeinungen und Argumente zu sein. Notwendig ist die Bereitschaft, bestehende Vorannahmen zu rekapitulieren, selbstkritisch zu hinterfragen und ggf. auch zu verwerfen (vgl. Kump 2016), sowie das Wahren einer kritischen Haltung gegenüber den eigenen Forschungsergebnissen (ebd.).

Wie erwähnt, besteht die Hauptkritik darin, dass, wenn für die wissenschaftliche Forschung auf persönliche Erfahrungen zurückgegriffen wird, eine Verzerrung von Daten erfolgen kann (vgl. Ellis et al. 2010: 352). Es ist ein Abwägen zwischen dem Wert der Information und der Gefahr des Nichtzutreffens, immer bezogen auf die Schwere der Bedeutung des jeweiligen Falls. Ein bewusster und reflektierter Umgang mit diesen persönlichen Fallstricken des analytischen Arbeitens kann jedoch maßgeblich dazu beitragen, die Kluft nach bestem Wissen und Gewissen zu verkleinern, um so zu einer tragfähigen wissenschaftlichen Arbeit zu gelangen. Meine persönlichen Erfahrungen und Beobachtungen in dieser Arbeit als Wissen fruchtbar zu machen, wird an den meisten Stellen durch weitere Quellen abgestützt. Die wenigen Ausnahmefälle, bei denen es aufgrund mangelnder Literatur bzw. zitierfähigen Materials nicht möglich ist, Belege anzuführen, werden im Text durch Fußnoten kenntlich gemacht und zum Zwecke der Nachvollziehbarkeit gesondert kommentiert. Die eigenen Erfahrungen und Beobachtungen als Wissensquelle zu nutzen, kann, wie gezeigt, grundsätzlich als Chance verstanden werden, zwingen jedoch, im Dienste guter wissenschaftlicher Praxis, zu einem sensiblen und sorgsamen Umgang. Der Gradmesser für einen gelungenen Einsatz der eigenen Erfahrungen und Beobachtungen als Wissensquelle ist letztendlich eine allgemeine Bewertung der Angemessenheit aus Sicht der Leser*innen. Zentral sind dabei – gemäß den Gütekriterien sozialwissenschaftlicher Forschung anschließend an das (Selbst-)Verständnis der Autoethnografie – die Glaubwürdigkeit der Information (Reliabilität), die Nachvollziehbarkeit der Struktur des Aufbaus und die logische Argumentationsführung (Generalisierbarkeit) sowie die Kohärenz und Nützlichkeit der Aussage (Validität) (vgl. Ellis et al. 2010: 351 ff.).

2.4 Aufbau der Arbeit

Als Ausgangspunkt wird in Kapitel 3 zunächst der allgemeine zeitliche und inhaltliche Bezugsrahmen der Arbeit abgesteckt. Einführend in die Thematik wird der Diskurs zu Skateboarding und Olympia dargestellt, der die Vor- und Nachteile sowie die unterschiedlichen Positionen der binären Gestalten einer subkulturellen und versportlichten Ausrichtung der Bewegungspraktik kontrastierend untersucht. Ausgehend von den designierten Skateboardterrains der olympischen Disziplinen »Park« und »Street«, werden diese genealogisch rekonstruiert und anhand der Spielkriterien nach Roger Caillois einer mikroräumlichen sowie konzeptionellen Analyse unterzogen. Die Erkenntnisse der Skateboardterrainuntersuchung bilden dann die Grundlage für die Deutung der identitätsstiftenden Merkmale von Skateboarding als Abschluss des dritten Kapitels.

Das vierte Kapitel ordnet Skateparks in den Kontext der kommunalen Sportentwicklungsplanung ein, bevor eine Definition von Skatepark bzw. Skateanlage

hergeleitet wird. Anschließend an die Begrifflichkeiten erfolgt eine Skateparktypologie. Im nächsten Abschnitt wird der Blick auf die Nutzer*innen-Gruppen von Skateparks gerichtet, eine Übersicht dargestellt und die sozialen Aspekte herausgearbeitet. Als Zielgruppe von Skateparks wird dem aktuellen Stand der weiblichen Teilhabe in Skateboarding besonders umfassend nachgespürt.

Das fünfte Kapitel bereitet den inhaltlichen Bezugsrahmen, um die theoretischen Überlegungen in die Praxis der Skateparkplanung auf kommunaler und spezifischer Ebene zu bringen. Von der Verortung im öffentlichen Planungsprozess von Städten und Gemeinden über die Planung der konkreten geografischen Lage, der Größendimension sowie Partizipation in der Skateparkplanung wird die Gestaltung von Skateanlagen auf kommunaler Ebene nachgezeichnet.

Das folgende sechste Kapitel vertieft die praktische Planung auf der Ebene der spezifischen Skateparkgestaltung. Dabei wird die Planung der Terrainstruktur, der Terrainelemente, des inneren Aufenthaltsbereichs sowie des gesamten Prozesses zusammengefasst.

Als Ergebnisse der Untersuchung konzeptualisiert Kapitel 7 die identitätsstiftenden Merkmale von Skateboarding als Planungsimplikationen, die zu den Gestaltungsgrundsätzen von Skateparks auf kommunaler und spezifischer Skatepark-Planungsebene führen.

In Kapitel 8 werden die Zukunftsperspektiven von Skateparks und Räume für Skateboarding in der Stadt betrachtet. Sämtliche Forschungsergebnisse werden kritisch diskutiert, auf den Stand der Wissenschaft bezogen sowie der Mehrwert der Gestaltungsgrundsätze auf die praktischen Anwendungsmöglichkeiten reflektiert. Die Arbeit schließt mit einem Resümee der Möglichkeiten und Grenzen der Ergebnisse und dem Verweis auf anschließende Forschungsvorhaben.

