

1 Einleitung

1.1 Hintergrund

Der Wandel von Sport- und Bewegungskulturen ist allgegenwärtig und insbesondere im urbanen Raum wahrnehmbar. Parallel zum organisierten Sport wächst eine Kultur des selbstbestimmten, informellen Sports, der enormen Zulauf insbesondere von jungen Menschen in Städten verzeichnet (vgl. Bindel 2008: 35). Spätestens seit den ausgehenden 1990er-Jahren erfreuen sich innerhalb des informellen Sports urbane Bewegungspraktiken wie BMX, Skateboarding, Parkour, deren Aktionsfeld im städtischen Raum verortet ist, großer Beliebtheit (vgl. Kähler 2014: 47; Derecik 2015: 20). Bewegungsorientierte Jugendkulturen können für zahlreiche Heranwachsende und junge Erwachsene attraktiv sein und prägen immer stärker den öffentlichen Raum (vgl. Schwier/Kilberth 2018a: 48 ff.). Unter den »neue[n] Sportpraktiken« (Gebauer et al. 2004: 117) kommt Skateboarding als eine der sichtbarsten und beständigsten urbanen Bewegungspraktik eine Schlüsselposition zu, da sich andere artverwandte Bewegungspraktiken in ihren Bewegungsabfolgen (Manövern) und stilistischen Ausdrucksweisen an Skateboarding orientieren (vgl. Schäfer 2020: 127 ff.). Zudem bildet das Skateboardfahren dabei die vermutlich lauteste, im wörtlichen wie im übertragenden Sinne, und am weitesten verbreitete jugendliche Bewegungskultur im öffentlichen Raum (vgl. Schwier/Kilberth 2018a: 49).

Stellvertretend für die gesellschaftliche Etablierung und Akzeptanz der neuen Sportpraktiken steht die Bekanntgabe des Internationalen Olympischen Comitées (IOC) vom 3. August 2016, dass Skateboarding zu den Spielen 2020¹ in Tokio als Wettkampfsportart mit den Disziplinen *Street* und *Park* erstmalig in das Programm der Olympischen Spiele aufgenommen wird (vgl. Jones 2016).

1 Das Ende des Schreibprozesses der vorliegenden Arbeit überschneidet sich mit dem Einsetzen der Corona-Pandemie, weshalb die Olympischen Sommerspiele 2020 nicht plangemäß stattfinden konnten und auf 2021 verschoben wurden. Daher wird im weiteren Verlauf das aktuell geplante Jahr angegeben.

1.2 Raumkonflikt und Bedarf von Skateparks

Mit der wachsenden Verbreitung von urbanen Bewegungspraktiken, insbesondere dem Skateboarding im städtischen Raum, gehen oftmals zum einen Konflikte wie Lärmbelästigungen, Sachbeschädigungen und Verkehrsgefährdungen bis zu Hausfriedensbrüchen einher. Infolgedessen werden immer mehr gefundene Sportgelegenheiten im städtischen Raum durch bauliche Maßnahmen vereitelt und mit Verboten belegt. Zum anderen entstehen vor allem durch die Selbstmedialisierung, da sich die Akteure*innen bei der Ausübung ihrer Praktik gegenseitig filmen und diese Inhalte u. a. mittels Social Media im Internet publizieren (vgl. Schwier 2016: 115), Begehrlichkeiten von jungen Menschen, Räume für diese Bewegungspraktiken in Städten und Gemeinden zu schaffen, deren örtliche Gegebenheiten kaum natürliche Möglichkeiten zur Ausübung bereithalten. Zudem ist zu erwähnen, dass Skateparks für die Formgebung des *Transition Skating*terrains (vgl. Kap. 3.3.2) mittlerweile und insbesondere in Europa aufgrund der architektonischen Konstruktion² konstitutiv sind. Als Reaktion auf den bestehenden Bedarf aufgrund gestiegener Teilnehmerzahlen von urbanen Bewegungspraktiken, insbesondere seit Mitte der 1990er-Jahre, werden vermehrt spezielle Zweckräume in Form von Skateanlagen zur Ausübung dieser neuen Sportarten gebaut (vgl. Whitley 2009: 10; Schäfer 2015: 72; Schwier 2020: 33). International können

»die letzten zwanzig Jahre [...] zweifelsohne als ein neues goldenes Zeitalter für Skateparks bezeichnet werden« (Borden 2018b: 81).

Diese Entwicklung scheint anzuhalten und auch die Internationale Vereinigung für Sport- und Freizeiteinrichtungen (IAKS) konstatiert, dass »Skate and bike parks have become a global trend seen in both developed countries and those lacking a robust sports infrastructure program« (IAKS 2019: 45).

Die Zahlen von aktiven Skateboarder*innen werden international auf ca. 50 Millionen geschätzt (vgl. O'Connor 2016b: 478). Der Bau von Skateparks verzeichnet global einen rasanten Anstieg. Auf der Website *concretedisciples.com* sind schon 9.747 Skateparks international gelistet, was jedoch keineswegs als vollständig einzuschätzen ist. Der Bau von Skateparks hat auch in Deutschland weiterhin Konjunktur. Immer häufiger werden Räume für urbane Bewegungspraktiken Bestandteil einer kommunalen Freiraumplanung (vgl. Kähler 2015a: 49). In höchst unterschiedlicher Qualität entstehen in Deutschland immer mehr und immer größere Skateparks (vgl. beispielsweise Marcy 2017; Rp-online.de 2018; ris-muenchen.de). Jüngst (2018) eröffnete in Düsseldorf der bis dato größte Skatepark

2 Als »gefundene Räume« für das *Transition Skating* sei hier auf die Architektur von leeren Hinterhof-Swimmingpools nach kalifornischer Bauweise verwiesen (vgl. Borden 2019b: 120 ff.).

Deutschlands mit einer Skatefläche von rund 3.800 m² und einem Budget von 1,8 Mio. Euro. Mit einiger Vorlaufzeit ist in München ein Indoor-Actionsportzentrum für die Hauptbewegungspraktiken Skateboarding, BMX und Parkour über mehrere Ebenen geplant (vgl. Konzept für Actionsportzentrum München 2017). Auf mehr als 3.000 m² Sportfläche wird dafür, außer der Sanierungen einer historischen Fabrikhalle, zusätzlich ein modernes Gebäude mit Landmarkambitionen für 42 Mio. Euro errichtet, das 2024 eröffnet werden soll (vgl. Effern 2019). Nach US-amerikanischem Vorbild hat sich das Angebot in den Dimensionen Anzahl, Größe, Nutzungskonzepte und technisch-funktionalen Elementen rasant weiterentwickelt und professionalisiert. In der Bundesrepublik gibt es seit dem Bau der ersten vereinzelt Skateparks Ende der 1970er-Jahre heute schätzungsweise mehr als 2.000 Skateparks (vgl. Skatemap.de 2019). Offizielle Zahlen von den Kommunen liegen nicht vor. Außer den beiden oben aufgezeigten herausragenden Skateparkprojekten steigt die Zahl der öffentlichen Outdoor-Skateparks, die saniert und neugebaut werden müssen, stetig an. Mit einer Grundfläche von ca. 500 m² bis 1.000 m² sind diese Skateparks zwar eher als kleine bis mittelgroße Skateparks einzustufen, sie stellen jedoch das quantitative Gros an unzähligen Neuplanungen dar.

Die Finanzierung erfolgt mit öffentlichen Geldern von Städten und Gemeinden (sowie Mitteln der Länder, des Bundes und auch der EU) mit der Intention, Angebote vor allem für Jugendliche als Kernzielgruppe zu schaffen. Generell handelt es sich bei Skateparks um Sonderräume, deren Gestaltungen an die befahrbaren architektonischen Elemente im städtischen Raum angelehnt sind. Auf einer kompakten Fläche stellen diese Anlagen also Nachbauten von Elementen aus dem Stadtbild und organische Elemente, angelehnt an leere Hinterhofswimmingpools nach US-Bauart, zur Verfügung, die funktional zumeist für Skateboarding optimiert sind. Die Gestaltungsdimensionen von Skateanlagen reichen von offenen Flächen auf ebenem Boden, bestückt mit Blöcken, die den natürlichen Skatemöglichkeiten in der Stadt nachempfunden sind, und für Außenstehende kaum als Skatepark identifizierbar, da sie in die urbane Umgebung integriert sind, bis zu moderner Sportarchitektur als große, komplexe, geschlossene Sportstätten mitunter Bobbahn-ähnlichen Terrains und großen Tribünen.

Öffentliche Skateparks als informell selbstregulierte Räume sind nicht nur Sportplätze für selbstbestimmte Betätigungen, sondern auch Treffpunkte für soziale Interaktion und erfüllen vor allem für jugendliche Nutzer*innen-Gruppen verschiedene soziale Funktionen, die weit über den Sport hinaus gehen (Stichwort: außerschulische Lernorte), wie verschiedene Studien aus dem angelsächsischen Sprachraum zeigen konnten (vgl. Bradley 2010; Atencio et al. 2018; Borden 2018b: 83 ff.).

1.3 Problemstellung als Ausgangsvoraussetzung

Die Skateparkentwicklung ist jedoch nicht ausschließlich als Erfolgsgeschichte zu lesen. Mit der städtepolitischen Verhäuslichung von urbanen Bewegungspraktiken in Skateparks als Zweckanlagen setzt ein Prozess der Versportlichung³ ein, mit dem neue Potenziale einhergehen und die Bewegungspraktik für eine breitere Nutzer*innen-Gruppe zugänglich wird. In den Wissenschaften wird die Skateparkentwicklung mitunter kritisch diskutiert. Die Rede ist von »panoptische[r] Architektur« (vgl. Peters 2016: 152), von der Domestizierung des Street-Skateboardings (vgl. Schwier/Kilberth 2018c: 9) oder gar von »eingezäunte[n] Gehege[n]« (Cantin-Brault 2018: 179). Mit der Schaffung von Skateboardanlagen und dem Verweis von Ordnungshütern auf diese geht eine Kriminalisierung der Praktik im städtischen Raum einher (vgl. Chiu 2009: 37; Vivoni 2010: 68; Peters 2014: 153). Das Skateboardverbot auf der Kölner Domplatte und die Kompensation durch einen alternativen Zweckraum, den *Kap 686 Streetplaza*, ist hier symptomatisch als prominentes Beispiel zu nennen (vgl. Peters 2016).

Dabei besteht kein Zweifel daran, dass das Schaffen von Skateboard-Möglichkeiten mittels Skateparks von vielen Akteuren*innen zunächst positiv aufgefasst wird. Die Protagonisten*innen von Skateparkprojekten werden nolens volens Teil einer Entwicklung, die sozialkritisch auch als Zivilisierungsprozess beschrieben wird (vgl. Turner 2012; Atencio et al. 2018: 201 ff.; Borden 2019b: 169), an dem sie unwissentlich selbst mitgewirkt haben (vgl. Schweer 2014: 108 ff.). Durch Skateparks werden die »Rebellen der Straße zu disziplinierten Sportlern mit eigener Trainingsstätte« (Mikmak 2014: 38). Das führt dazu, »dass Skateboarding in Deutschland ein Stück urbane Lebenswelt geworden ist, die sich in neoliberalen Verdrängungsszenarien zu behaupten versucht« (vgl. Bindel/Pick 2018: 208) und die in ein Selbstverhältnis gerät »zwischen urbaner Rebellion und neoliberalem Selbstentwurf« (vgl. Schweer 2014). Der Diskurs von Räumen für Skateboarding zwischen soziokulturellen Raumnutzungspräferenzen (z. B. in Form der Nutzung gefundener Skate-Spots im öffentlichen Raum) und der Segregation durch Skateparks erfährt durch die Olympiateilnahme (»Olympiasierung«) den vorläufigen Höhepunkt der allgemeinen Versportlichungstendenz von Skateboarding (vgl. Schwier/Kilberth 2018b). Es ist naheliegend, dass die Entwicklung von Skateboarding als olympische Sportart zukünftig auch Einfluss auf die Gestaltung von Skateparks haben wird (vgl. Naschold 2016: 119). Daher gilt

3 Versportlichung und Sportifizierung werden in dieser Arbeit synonym verwendet. Sie sind das Label für die Kommerzialisierung des Sports. Die beiden Begriffe bezeichnen Vermarktungsprozesse nach der Logik des modernen Wettkampfsports, dessen Konkurrenzverhältnisse vor und für ein Publikum ausgetragen werden und von denen u. a. verschiedene Akteur*innen wirtschaftlich profitieren.

es, Skateparks als Infrastruktur und alternative Raumkonzepte für Skateboarding mehr denn je zu überdenken.

In diesen aufgezeigten Spannungsfeldern zwischen subkultureller Herkunft von der Straße und der Versportlichungstendenz, die sich aktuell an der bevorstehenden Olympiateilnahme und räumlich vor allem an Skateparks manifestiert (vgl. Peters 2018a: 193), schreitet die quantitative Entwicklung von immer mehr und größeren Skateparks fort. Städte und Gemeinden investieren jährlich mehrere Millionen Euro in Skateparkprojekte, denen zum Großteil eine Lebensdauer von 20 Jahren zugeschrieben wird. Trotz der zunehmenden Bedeutung von Skateparks, der Vielzahl an Erscheinungsformen, der Etablierung von Skateboarding als olympische Sportart und des vielfältigen Nutzens für Jugendliche liegen kaum fundierte Informationen zur strategischen und qualitativen Planung vor, die für die kommunale Sportentwicklungsplanung herangezogen werden können, um für Nutzer*innen attraktive Angebote zu schaffen und eine möglichst langlebige Nutzung zu gewährleisten. Genau an diesem vorherrschenden Informationsdefizit zu Gestaltungsgrundsätzen von Skateparks setzt das Forschungsvorhaben dieser Arbeit an mit dem Ziel, diese Lücke zu schließen.

