Jürgen Schwier, Veith Kilberth (Hg.)

SKATEBOARDING ZWISCHEN SUBKULTUR UND OLYMPIA

Eine jugendliche Bewegungskultur im Spannungsfeld von Kommerzialisierung und Versportlichung

KÖRPERKULTUREN ::

[transcript]

Jürgen Schwier, Veith Kilberth (Hg.)
Skateboarding zwischen Subkultur und Olympia

KörperKulturen

Jürgen Schwier, Veith Kilberth (Hg.)

Skateboarding zwischen Subkultur und Olympia

Eine jugendliche Bewegungskultur im Spannungsfeld von Kommerzialisierung und Versportlichung

[transcript]

Bibliografische Information der Deutschen Nationalbibliothek
Die Deutsche Nationalbibliothek verzeichnet diese Publikation in der Deutschen Nationalbibliografie; detaillierte bibliografische Daten sind im Internet über http://dnb.d-nb.de abrufbar.

© 2018 transcript Verlag, Bielefeld
Die Verwertung der Texte und Bilder ist ohne Zustimmung des Verlages urheberrechtswidrig und strafbar. Das gilt auch für Vervielfältigungen, Übersetzungen, Mikroverfilmungen und für die Verarbeitung mit elektronischen Systemen.

Umschlagkonzept: Kordula Röckenhaus, Bielefeld
Umschlagabbildung: © Axel Flach
Druck: Majuskel Medienproduktion GmbH, Wetzlar
Print-ISBN 978-3-8376-4273-5
PDF-ISBN 978-3-8394-4273-9

Gedruckt auf alterungsbeständigem Papier mit chlorfrei gebleichtem Zellstoff.
Besuchen Sie uns im Internet: *https://www.transcript-verlag.de*
Bitte fordern Sie unser Gesamtverzeichnis und andere Broschüren an unter: *info@transcript-verlag.de*

Inhalt

Quo vadis Skateboarding?
Jürgen Schwier & Veith Kilberth | 7

Skateboarding zwischen Subkultur und Olympischen Spielen
Jürgen Schwier | 15

Von Treppen und Treppchen.
Skateboarding und Olympia: Stationen einer 50-jährigen Debatte
Eckehart Velten Schäfer | 37

Das Olympische Skateboard-Terrain zwischen Subkultur und Versportlichung
Veith Kilberth | 57

Die Welt der Skateparks.
Orte der Gemeinschaftsbildung und der Persönlichkeitsentwicklung
Iain Borden | 81

No comply. Die Resilienz der Skateboardkultur
Sebastian Schweer | 103

›Erwachsene Männer, die Skateboard fahren‹.
Exemplarisches und Kritisches zu Männlichkeit und Skateboarding
Konstantin Butz | 125

Zur Rolle online-medialer Inhalte für die Skateboardkultur
Katharina Bock | 143

Sport statt Spiel.
Vom Skateboarding zum Skateboard-Wettkampf
Antoine Cantin-Brault | 165

›Raumfahrt ins Urbane‹.
Skateboarding als Stadt-Praxis
Christian Peters | 187

Skateboarding in pädagogischer Verantwortung
Tim Bindel & Niklas Pick | 205

Autorinnen und Autoren | 221

Quo vadis Skateboarding?

Jürgen Schwier & Veith Kilberth

Skateboarding ist eine weltweit verbreitete Bewegungskultur, die traditionell vor allem für männliche Jugendliche sowie junge Erwachsene in besonderem Maße attraktiv zu sein scheint. Diese Bewegungskultur wird jedoch von zahlreichen Skateboardern jeder sexuellen Orientierung und geschlechtlichen Identität als Ausdruck eines besonderen Lebensgefühls und als ein eigenwilliger Lebensstil wahrgenommen, der je nach dem Grad des persönlichen Eingebundenseins nahezu alle Teilbereiche ihrer alltäglichen Lebensführung durchdringen kann. Gleichzeitig hat das Rollbrettfahren seit seinen Anfängen als so genanntes Asphaltsurfen in den 1950er Jahren sowohl diverse technische Entwicklungen als auch kulturelle Wandlungsprozesse durchlaufen.[1] Das Skateboarding weist ferner hinsichtlich der Teilnahmezahlen bzw. seiner Anhängerschaft über die Jahrzehnte mehrere Wellenbewegungen auf, das heißt in Europa und Nordamerika sind auf Phasen der Hochkonjunktur immer wieder Phasen mit rückläufiger Nachfrage bis zum Erreichen eines unteren Wendepunkts gefolgt.

Mit Blick auf die historische Entwicklung dieser jugendlichen Bewegungskultur bleibt sicherlich festzuhalten, dass das Skateboarding in der bis heute vorherrschenden Gestalt der Praktik zum einen im Umfeld der kalifornischen Surfkultur hervorgebracht worden ist und zum anderen den in den USA jeweils wirksamen Entwicklungstendenzen bis heute eine gewisse Vorreiterfunktion für die übrige Welt zukommt. Dies gilt im Besonderen für jenen längerfristig wirksamen Wandlungsprozess, der nach Lombard (2010) dazu geführt hat, dass das

1 Die enge Verbindung von Surfen und Skateboarding findet unter anderem im Surfskaten ihren Niederschlag, dass das Bewegungsgefühl des Wellenreitens rollbrettfahrend in die Betonbowl und auf Asphaltdecken zu übertragen versucht (vgl. https://carver-skateboards.com, www.curfboard.com oder www.landlockedboards.com).

noch vor wenigen Jahrzehnten wahlweise als Spielform für Kinder oder als reine Underground-Aktivität etikettierte Rollbrettfahren sukzessiv zu einem geschätzten Aktionsfeld des Jugendmarketings und Sportsponsorings sowie zum Objekt staatlicher Programme zur Förderung der offenen Jugendarbeit oder zur Revitalisierung öffentlicher Räume geworden ist (vgl. u.a. Beal, 2013, S. 106-107; Beal et al., 2017; Borden, 2001, S. 229-237; Borden, 2018).

Diese Bewegungspraxis stellt nicht zuletzt aufgrund ihres spielerischen Umgangs mit Räumen, Objekten und Sozialformen gewissermaßen ein Versuchslabor für innovative Formen des körperlichen Ausdrucks sowie der jugendlichen Selbstermächtigung dar (vgl. Schwier, 1998, S. 24-38). Die über selbstgesteuerte Lernprozesse vorangetriebene Beherrschung von Fahrtechniken und Tricks setzt beim Skateboarding im Übrigen regelmäßiges, langwieriges sowie zum Teil auch schmerzvolles Üben voraus, in dessen Verlauf man sich auf Ungewohntes einlassen, Widerstände überwinden, individuelle Prüfungen bestehen und mit Verletzungsrisiken umgehen muss.

Insgesamt unterstreicht ein solcher Wagnis-Aspekt die Notwendigkeit einer echten Hingabe an die Sache, für die genau jene Ressourcen zentral sind, über die Heranwachsende in der Regel reichlich verfügen: Körperkapitel, Vitalität und freie Zeit. Darüber hinaus zählt der Wagnis-Aspekt zu jenen Stil-Elementen, die das Rollbrettfahren – getreu dem Motto ›skate and destroy‹ – erst zu einer distinktiven Praxis machen. In diesem Zusammenhang bleibt zu konstatieren, dass Skateboarderinnen und Skateboarder normalerweise nicht allein mit dem Brett unterwegs sind und für sich Fahrfiguren ausführen. Es gibt beim Skateboarding schlicht so etwas, wie einen zwanglosen Zwang zur Bildung informeller Gruppen von Gleichgesinnten. Grundsätzlich steht eben das soziale Miteinander im Mittelpunkt und ist in der Praxis sozial-kulturell verankert. Dabei spielen Gemeinschaftserleben, wechselseitige Anerkennung und Respekt für die einzelnen Szenemitglieder und deren Bewegungshandeln eine zentrale Rolle.

Die urbanen Skateboardszenen betonen zudem spätestens seit den 1970er Jahren subkulturelle Einstellungen (vgl. Borden, 2001, S. 137-139), begreifen das Rollbrettfahren keineswegs als reguläre Sportart, sondern eher als widerspenstige Bewegungspraxis oder als kreative Bewegungskunst und grenzen sich folgerichtig sowohl gegen das System des organisierten Sports als auch gegen die üblichen gesellschaftlichen Konventionen ab. Skateboardszenen neigen in dieser Perspektive tendenziell eher zu einer Selbstmarginalisierung – die durchaus einen »coolonialistischen« Widerstandsmythos (Butz, 2014, S. 172) einschließen kann – und verorten sich mit ihrer antiautoritären Grundhaltung am Rande der städtischen bzw. kommunalen Ordnung (vgl. u.a. Bradley, 2010; Németh, 2006).

Gleichzeitig nimmt seit längerem die Vielfalt der Skateboardszenen kontinuierlich zu. Neben älteren Skateboardern (jenseits des 30. Lebensjahres) machen vor allem rollbrettfahrende Mädchen und Frauen vermehrt auf ihre Handlungspraxis aufmerksam und bilden eigene Netzwerke sowie Projekte aus (vgl. u.a. http://suckmytrucks.de; https://www.goerlsrocknroll-skateboarding.com; https://www.facebook.com/groups/skatersover50/about/).

Eine nicht zu unterschätzende Rolle für die Entwicklung dieser Bewegungskultur kommt im deutschsprachigen Raum nicht zuletzt den öffentlichen Skateparks zu, deren Bau und Unterhalt zumeist von Städten und Gemeinden finanziert wird. Skateparks stellen speziell konstruierte Bewegungsräume dar, die als Reaktion auf die allgemeine Nachfrage und die nahezu unkontrollierbare Aneignung von urbanen Räumen durch jugendliche Skater entstanden sind. Die partielle Verlagerung des Rollbrettfahrens an solche Anlagen trägt nach Auffassung eines Teils der Community einerseits in gewisser Hinsicht zur ›Domestizierung‹ der eigentlich subkulturellen Handlungspraxis bei, der die Vorstellung eines isolierten Sportraums herkömmlich fremd gewesen ist (vgl. Howell, 2008; Peters, 2016, S. 153).[2] Andererseits wird den Parks jedoch eine gewichtige soziale Funktion als Spielflächen der gemeinschaftlichen Selbstinszenierung, als Orte der lokalen Szene-Bildung und als Orte geteilter ästhetischer Werthaltungen zuerkannt (vgl. Beal, 2013, S. 100-102; Bradley, 2010; L'Aoustet & Griffet, 2003).

Innerhalb der Skateboard-Community findet allerdings seit einiger Zeit eine ebenso lebhafte wie kontroverse Diskussion um das Selbstverständnis dieser Bewegungskultur statt, da über den Bau von Skateparks, eine Zunahme spektakulärer Contests sowie über den weiteren Ausbau des Sponsorings und das nahezu allgegenwärtige Jugendmarketing zumindest in Teilbereichen die Kommerzialisierung und Versportlichung des Skateboardens voranschreitet. Diese Bewegungspraxis durchziehen nun einmal schon seit längerem Verwertungs- und Vermarktungsprozesse, die nicht nur quasi von außen die Skateboardkultur für ihre Zwecke zu vereinnahmen suchen, sondern zumindest in Teilen auch aus der Szene selbst hervorgehen. Durch den Umstand, dass Skateboarding in naher Zukunft zumindest temporär eine olympische Sportart sein wird, hat diese Debatte um die Kommerzialisierung und Versportlichung des Rollbrettfahrens zweifelsohne zusätzlich Fahrt aufgenommen. Mit der Inklusion in das olympische Programm 2020 erreicht Skateboarding den vorläufigen Höhepunkt der fortschrei-

2 Eine auffällige Reaktion auf die weltweite Renaissance der Skateparks ist sicherlich die DIY-Bewegung, deren Popularität sich auch darin zeigt, dass entsprechende Videos zu lokalen DIY Skate Spots auf Plattformen wie YouTube bis zu 1,8 Millionen Aufrufe erzielen (https://www.youtube.com/watch?v=-P18nCQIA0g&t=1s).

tenden Versportlichung in Richtung eines Leistungssports. Aus Sicht der Szene steht damit nicht weniger auf dem Spiel, als die Identität von Skateboarding. Die olympische Perspektive bringt Skateboarding weltweit mehr denn je in ein Spannungsverhältnis zwischen Subkultur und Konsumentenkultur, zwischen einer Fortschreibung der stilistischen Ausdrucksformen einer alternativen Bewegungskultur, der objektiven Quantifizierung im Sinne des (Leistungs-)Sportssystems und der Ökonomisierung durch den Einfluss der Marken bzw. Medien. Denn Skateboarding als angepasste, konforme Sportart repräsentiert etwas ganz Anderes, als der nonkonformistische Habitus von Skateboarding, der vermutlich viele Akteure ursprünglich inspiriert hat, sich überhaupt für diese Praktik zu entscheiden (vgl. Beal, 2013; Beaver, 2012, S. 25).

Ein weiterer Aspekt der Olympia-Debatte betrifft die Geschlechterbeziehungen in der Skateboardkultur. Wie schon erwähnt, gilt das Skateboarding weltweit als männlich dominierende Bewegungspraxis, in der zwar unterschiedliche Konzepte und Inszenierungen von Männlichkeit und Weiblichkeit anzutreffen sind, aber nach wie vor spürbare Zugangsbarrieren für Mädchen und junge Frauen bestehen (vgl. Atencio, Beal & Wilson, 2009, S. 18-19; Sobiech & Hartung, 2017, S. 214-219). Vor diesem Hintergrund stellt sich unter anderem die Frage, ob und inwieweit die Tendenzen der Kommerzialisierung und Versportlichung nicht nur vermehrt Arbeitsplätze und Rollenmodelle für Skaterinnen hervorbringen, sondern – in the long run – eine gleichberechtigte Teilhabe beider Geschlechter bzw. eines dritten Geschlechts am Rollbrettfahren begünstigen.

Der vorliegende Sammelband nimmt daher die anhaltende Diskussion um die Aufnahme des Skateboardings in das Programm der Olympischen Sommerspiele 2020 in Tokyo aus verschiedenen kultur- und sozialwissenschaftlichen Perspektiven ins Visier und versammelt zehn Beiträge zu den aktuellen Entwicklungstendenzen im (Um-)Feld des Skateboardings. Den Anfang macht ein Beitrag von Jürgen Schwier, der gleichsam in das Problemfeld einführen soll und in einem ersten Argumentationsschritt das Skateboarding als jugendliche Bewegungskultur porträtiert. Anschließend werden die Tendenzen einer Kommerzialisierung und Versportlichung nachgezeichnet sowie mögliche Auswirkungen der Teilhabe an den Olympischen Spielen auf die weitere Entwicklung der Skateboardkultur diskutiert.

Eckehart Velten Schäfer beschäftigt sich mit dem Prozess der Olympia-Werdung des Skateboardings und folgt dabei der Annahme, dass diese kulturelle Praktik in den letzten sechzig Jahren mehrmals grundlegende Veränderungen durchlaufen hat, wobei sich im Rahmen dieser mehrdimensionalen Entwicklungs- und Transformationsprozesse sowohl ausgeprägt ›sportfeindliche‹ als auch eher ›sportkompatible‹ bewegungskulturelle Formate unterscheiden lassen.

Velten Schäfer versucht in diesem Zusammenhang zu klären, welche Formen des Skateboardings wann dem klassischen (Wettkampf-)Sport näher oder ferner stehen können.

Veith Kilberth analysiert zunächst die Terrains der olympischen Skateboard-Disziplinen, die sich in der Vergangenheit mehrfach rekonfiguriert haben. Durch die Rekonstruktion der olympischen Terrains ›Park‹ und ›Street‹ arbeitet er Entwicklungsmuster und Konstellationen heraus, die ein Wechselspiel zwischen Versportlichung und subkulturellen Ursprung sichtbar machen. Als mögliches Zukunftsszenario wird gezeigt, auf welche Weise die Akteure, im Spannungsfeld zwischen Versportlichung und Kulturalisierung des Skateboarding, für sich ökonomische Vorteile sichern und dabei gleichzeitig ihre nonkonforme Identität wahren können. Mit den zentralen Aspekten der weltweiten Renaissance von Skateparks in den letzten zwei Jahrzehnten setzt sich Iain Borden auseinander, wobei unter anderem die vielfältigen Nutzungsoptionen solcher urbanen Bewegungsräume nachgezeichnet werden. Borden verdeutlicht, dass Skateparks nicht nur selbst neue Formen von Gemeinschaft hervorbringen, sondern innerhalb gewisser Grenzen gerade auch sozialen Wandel und Prozesse der Selbstermächtigung an herausfordernden Orten (z.B. soziale Hilfsprojekte in vernachlässigten Stadtvierteln oder vom Krieg gezeichneten Ländern) stimulieren können.

Die Resilienz der Skateboardkultur ist das zentrale Thema des Beitrags von Sebastian K. Schweer. Am Beispiel des schwedischen Skateboarders Pontus Alv und seines Unternehmens Polar Skate Company veranschaulicht der Autor seine These, dass der von Alv popularisierte heterodoxe Skateboardstil als eine Reaktion auf die Versportlichungstendenzen dieser Bewegungskultur verstanden werden kann, der sich als Resilienz beschreiben lässt. Seine entsprechenden Ausführungen bezieht Schweer abschließend im Rekurs auf die Resonanztheorie von Hartmut Rosa auf die gesamtgesellschaftliche Ebene. Der Beitrag von Konstantin Butz kreist um die Männlichkeitsinszenierungen im Skateboarding und deren verschiedene massenmediale Repräsentationen. Nach Auffassung des Autors ist in der (medien-)öffentlichen Wahrnehmung dieser Praktik unverändert die Gegenüberstellung von imaginierten weiblichen und männlichen Positionen sowie altersspezifischen Verhaltensweisen vorherrschend, was gleichzeitig impliziert, dass die immer auch vorhandenen emanzipatorischen und progressiven Dimensionen des Skateboardfahrens kaum Aufmerksamkeit erhalten. Unter Bezugnahme auf Theorien der Gender und Queer Studies erscheint die Teilhabe von Skateboarderinnen und Skateboardern an Olympischen Spielen für Konstantin Butz daher eher kontraproduktiv zu sein, da die strikten Regularien dieses Sport-Events im Widerspruch zu der prinzipiellen Offenheit der Praktik und deren herrschaftskritischen Tendenzen stehen.

Katharina Bock behandelt im Rahmen ihres Beitrags die Rolle online-medialer Inhalte für die Skateboardkultur und geht der Frage nach, welche besonderen Leistungen diese digitalen Medienformate (E-Zines, Videoportale, Websites, Skatevideos, Tutorials) für die Szene erbringen können. Die Analyse kommt dabei zu dem Ergebnis, dass von der Szene (mit-)gestaltete Online-Medien ein wichtiges Element der Bedeutungswelt von Skateboarderinnen bzw. Skateboardern sind und szenetypische Wissensbestände verfügbar halten. Ausgehend von der einst möglichen Beschreibung des Skateboardings als einer Kunstform skizziert Antoine Cantin-Brault den längst fortgeschrittenen dialektischen Prozess der Versportlichung dieser Praktik, der mit der Vereinnahmung durch die Olympischen Spiele seinen vorläufigen Endpunkt erreichen wird. Unter Bezugnahme auf die von Jean-Paul Sartre entfaltete existentialistische Denkfigur, dass die Existenz der Essenz vorausgeht und die Skaterinnen bzw. Skater dies spüren, wird die Auffassung vertreten, dass das Skateboarding aktuell Gefahr läuft, die letzten Reste seiner Autonomie zu verspielen.

Christian Peters versucht in seinem Beitrag das vielschichtige Verhältnis von Skateboarding und Stadt nachzuzeichnen. Im Verlauf der Argumentation wird deutlich, auf welche grundlegende Art und Weise der urbane Raum für die Praxis des Street-Skateboarding bestimmend ist und die Skater-Gemeinschaften durchaus als kreative »Stadt-Macher« agieren. Diese Denkfigur wird von Peters am Beispiel der kulturellen Praxis des DIY-Skateboarding vertieft, wobei er die DIY-Bewegung auch als eine Gegenbewegung zur Versportlichung und Kommerzialisierung des Skateboardens versteht. Tim Bindel und Niklas Pick gehen schließlich der Frage nach, ob Skateboarding überhaupt ein geeignetes (sport-) pädagogisches Thema sein kann. Aus ihrer Sicht unterscheidet sich das schulische Skateboarding notwendigerweise vom Rollbrettfahren auf der Straße. Die Autoren legen auf der Basis einer qualitativen Studie dar, mit welchen zentralen Herausforderungen ein entsprechender Pädagogisierungsprozess im Kontext des Schulsports – entlang der Kategorien Involviertsein von Lehrkräften, der Lehr-Lern-Problematik und des Raumthemas – einhergeht.

Unser besonderer Dank gilt an dieser Stelle der Europa-Universität Flensburg, deren Unterstützung für die Publikation dieses Sammelbandes überaus hilfreich gewesen ist. Ebenso bedanken wir uns bei Tine Kaphengst für die Manuskriptgestaltung, bei Dirk Vogel für seinen maßgeblichen Beitrag zur Übersetzung der beiden in der Originalfassung englischsprachigen Beiträge sowie bei Alex Flach, der uns die ebenso außergewöhnliche wie eindrucksvolle Skateboard-Fotographie auf dem Buchumschlag zur Verfügung gestellt hat.

LITERATUR

Atencio, M., Beal, B. & Wilson, C. (2009). Distiction of risk: Urban skateboarding, street habitus, and the construction of hierarchical gender relations. *Qualitative Research in Sport and Exercise* 1, 1, 3-20.

Beal, B. (2013). *Skateboarding. The Ultimate Guide*. Santa Barbara, Denver, Oxford: Greenwood.

Beal, B., Atencio, M., Wright, E. & Mc Clain, Z. (2017). Skateboarding, Community and urban politics: shifting practices and challenges. *International Journal of Sport Policy and Politics* 9, 1, 11-23.

Beaver, T. D. (2012). By the Skaters, for the Skaters. The DIY Ethos of the Roller Derby Revival. *Journal of Sports and Social issues* 36, 1, 25-47.

Borden, I. (2001). *Skateboarding, Space and the City. Architecture and the Body*. Oxford: Berg Publishers.

Borden, I. (2018). *Skateboarding and the City: a Complete History*. London: Bloomsbury.

Bradley, G. L. (2010). Skate Parks as a Context for Adolescent Development. *Journal of Adolescent Development* 25, 1, 288-323.

Butz, K. (2014). ›Coolonialismus‹. Wie das Skateboard nach Schleswig-Holstein kam. *Pop. Kultur und Kritik* 3, 5, 162-173.

Howell, O. (2008). Skatepark as Neoliberal Playground: Urban Governance, Recreation Space, and the Cultivation of Personal Responsibility. *Space and Culture* 11, 4, 475-496.

L'Aoustet, O. & Griffet, J. (2003). The experiences of teenagers at Marseilles' skate park. *Cities* 18, 413-418.

Lombard, K.-J. (2010). Skate and create/skate and destroy: The comercial and governmental incorporation of skateboarding. *Journal of Media & Cultural Studies* 24, 4, 475-488.

Németh, J. (2006). Conflict, Exclusion, Relocation: Skateboarding and Public Space. *Journal of Urban Design* 11, 3, 297-318.

Peters, C. (2016). *Skateboarding – Ethnographie einer urbanen Praxis*. Münster: Waxmann.

Schwier, J. (1998). *Spiele des Körpers. Jugendsport zwischen Cyberspace und Streetstyle*. Hamburg: Czwalina.

Sobiech, G. & Hartung, S. (2017). Geschlechtsbezogene Körper- und Raumaneignung in urbanen (Spiel-)Räumen am Beispiel Skateboarding. In Sobiech, G. & Günter, S. (Hrsg.), *Sport & Gender – (inter-)nationale sportsoziologische Geschlechterforschung* (S. 207-221). Wiesbaden: Springer VS.

Skateboarding zwischen Subkultur und Olympischen Spielen

Jürgen Schwier

EINLEITUNG

Skateboarding gehört neben dem Surfen zu den ersten Bewegungsaktivitäten, die seit den 1950er Jahren einen unkonventionellen Gegenentwurf zu der normierten Welt des modernen (Wettkampf-)Sports und alternative Auslegungen des Sich-Bewegens hervorgebracht haben. Aus sportsoziologischer und -ökonomischer Perspektive lassen sich sowohl Skateboarding als auch Wellenreiten zudem als langfristige Nischen-Trends beschreiben, die hinsichtlich ihrer Attraktivität und Verbreitung inzwischen mehrere Wellenbewegungen aufweisen. Jenseits dieser ›Aufs und Abs‹ stimuliert das gemeinschaftliche Herstellen und Bewusstmachen von bewegungs- und körperkulturellen Differenzen zum System und den Routinen des organisierten Sports die Ausformung eines eigenen Stils. Die Praktik des Skateboarding hängt dabei gewissermaßen immer in der Luft, weil sie nicht einfach da ist, sondern durch Handeln erst erzeugt und weiterentwickelt wird (vgl. Schwier, 1998).

Auf die Frage, warum Menschen regelmäßig mit Hingabe auf einem Brett mit zwei Achsen und vier Rollen fahren, gibt es sicherlich eine Vielzahl von möglichen Antworten. Skateboarder jeglicher geschlechtlichen Identität suchen unter anderem nach dem Aufgehen im Tun und nach dem perfekten Trick, sie suchen nach außeralltäglichen (Körper-)Erfahrungen oder nach körperlichen Wagnissen. Sie wollen dort Kontrolle erleben, wo hinreichende Kontrolle eigentlich unmöglich bleibt. Skateboarder wollen sich selbst darstellen, einen eigenen Stil entfalten, streben nach intensivem Augenblickserleben, schätzen die Gemeinschaft der Gleichgesinnten und das Freiheitsgefühl. Die Beweggründe für die Teilhabe am Skateboarden können also ebenso vielschichtig sein wie die

Intensität und Formen des individuellen Engagements. Das wissenschaftliche Wissen über die zuvor angesprochenen Motive und Motivationen ist letztendlich nach wie vor ebenso lückenhaft wie der gesamte Kenntnisstand zur Praktik des Skateboardings, wobei in den letzten Jahren im deutschsprachigen Raum eine deutliche Zunahme entsprechender Publikationen zu verzeichnen ist (vgl. u.a. Bock, 2017; Butz, 2012; Eichler & Peters, 2012; Fischer, 2013; Kvasnicka, 2014; Peters, 2011 und 2016; Schäfer, 2015; Schweer, 2014; Tappe, 2011). Da sich die Mehrzahl dieser qualitativen Studien allerdings mit lokalen Street-Skate-Szenen beschäftigt, sind deren Befunde nur begrenzt verallgemeinerbar.

Vor diesem Hintergrund untersucht der vorliegende Beitrag die Spannung zwischen der Kommerzialisierung und Versportlichung des Skateboardens auf der einen Seite sowie seinem Potential als schöpferische, widerspenstige und subversive Bewegungskultur auf der anderen Seite. Um sich diesem Spannungsfeld anzunähern, erfolgt zunächst eine Charakterisierung des Skateboarding als jugendliche Bewegungskultur, während im Anschluss die anhaltenden Tendenzen einer Kommerzialisierung und Versportlichung dieser Praxis nachgezeichnet werden. Die weitere Argumentation beschäftigt sich dann mit den Chancen und Risiken der Aufnahme des Skateboarding in das Programm der Olympischen Spiele 2020 sowie den schon jetzt wahrnehmbaren Gegenbewegungen.

SKATEBOARDING ALS JUGENDLICHE BEWEGUNGSKULTUR

Skateboarding ist gleichermaßen eine Bewegungsform, eine soziale Praktik und eine kulturelle Ausdrucksform, wobei die Wechselbeziehungen von Kultur und (Bewegungs-)Praxis von verschiedenen Szenen und in einzelnen Entwicklungsphasen unterschiedlich ausgestaltet werden. Wie auch andere jugendliche Bewegungskulturen, artikuliert Skateboarden nicht nur ein für unterschiedliche Lesarten offenes Sportverständnis, sondern betont mit seinen zum Teil riskanten Formen der Körperthematisierung gleichzeitig den Wagnischarakter und die subkulturell-hedonistische Aura der Aktivität. Momente der Improvisation und Ausgelassenheit gehören hier ebenso zum Spiel wie die unmittelbare Freude am Sich-Bewegen und eine Orientierung an persönlichen Herausforderungen. Das Skateboarden ist ferner seit seinen Anfängen eine Bewegungskultur, in der männliche Akteure auffallend überrepräsentiert sind.

Jugendliche Bewegungskulturen entfalten ein Ensemble von Bedeutungen, Handlungen, Ästhetiken, Ritualen und Strategien, die wechselseitig aufeinander verweisen, einen von den Akteuren als authentisch wahrgenommenen Stil prägen und eine Differenz zu anderen juvenilen Szenen anzeigen. Sie sind also in

gewisser Hinsicht immer auch Ausdruckskulturen, die mit dem Körper eigene Zeichen setzen, Aktionsräume gestalten, einen geteilten Wissensvorrat hervorbringen, jedoch gleichzeitig auch Momente des Unfertigen, Unabgeschlossenen und Veränderbaren aufweisen (vgl. Kolb, 2015; Schwier, 2008, S. 272-274). Die Praxis des Skateboarding erfordert so unhintergehbar ein entsprechendes Bewegungskönnen, bleibt aber nicht auf das Sich-Bewegen auf Rollen beschränkt, sondern erfasst als (Lebens-)Stil weite Teile des Alltagslebens der Akteure. Zur alltäglichen Praxis gehören – ähnlich wie bei den Varianten des Surfens – sowohl visuelle Zeichen (von der Kleidung bis zur Brettmarke) als auch ein unsichtbares, immer im Fluss befindliches System von distinktiven Merkmalen und hedonistischen Werthaltungen. Wer das Leben eines Skateboarders führen will, muss daher einen Lernprozess durchlaufen:

»Dieses Erlernen verlangt von den Akteuren ein existenzielles Sich-Einlassen und basiert auf einem ganzen Set weiterer Praktiken: der kompetenten Ausführung von Begrüßungsritualen, dem Besuch angesagter Partys und Szene-Locations, dem Einkauf symbolisch aussagekräftiger Kleidung oder spezifischen Formen des Umgangs mit Schmerz, Risiko und Verletzungen.« (Peters, 2016, S. 172; Vgl. Schwier, 1998 und Stern, 2011, S. 141)

Was diesen Stil ausmacht, lernt man durch das Aufsuchen der Treffpunkte, die Teilhabe an der Bewegungspraxis und dem Szeneleben. Die Ausrichtung des Lebens in der Szene (vgl. Hitzler & Niederbacher, 2010, S. 16) folgt allerdings beim Skateboarding keinem einheitlichen Muster, sondern entfaltet sich in der alltäglichen Handlungspraxis lokaler Gemeinschaften, Cliquen bzw. Fraktionen, die den Wettstreit um Stil am Laufen halten (vgl. Schwier & Erhorn, 2015, S. 180-182). Und es kann auch Stil haben, vor dessen Überbetonung unter Skatern zu warnen oder individuelle Akzentsetzungen vorzunehmen. Eine Nibelungen-Treue zum Stil scheint keinesfalls erstrebenswert zu sein, vielmehr müssen beim Street- oder Vert-Skaten die Individualität des Handelnden, sein eigenständiger Charakter und seine Hingabe an die Sache spürbar bleiben. Grundsätzlich gelten Stil-Fragen in der Szene zudem als eher unsicheres Terrain, auf dem man sich besser vorsichtig bewegt: Man kann eben nicht immer genau sagen, was es heißt, in einer bestimmten Situation das Richtige zu tun (oder zu unterlassen) und man kann auch nicht immer sagen, warum ein bestimmter Skater den Stil nahezu ideal verkörpert.

Stil-Können verbindet motorische Leistungsfähigkeit, Bewegungsgeschick, Improvisations- und Risikobereitschaft mit Coolness, Interaktionskompetenz, Kennerschaft (Musik, Mode, Szenesprache, Locations, Internet-Videos usw.) und der Demonstration von Identität. Unabhängig von Alter, Geschlecht und

Ethnizität gehört zum Skateboarder-Sein letztendlich eine Haltung, die Stern (2010, 2011) mit Blickrichtung auf neue Sportpraktiken als totales Engagement beschrieben hat.

»Die Stilverpflichtung liegt als eine umfassende Haltung der Akteure vor, die in alle anderen Bereiche, vom Berufsleben bis ins Privatleben, hineinwirkt. […] Die Sportler zeigen mit ihrem totalen Engagement keine klaren Grenzlinien zwischen Sport und Alltag. Vielmehr dringt das (Sport-)Engagement in Form von Gesten, Bildern und Internetpräsentationen weit in den Alltag der Akteure ein.« (Stern, 2010, S. 261)

Vor diesem Hintergrund konzentrieren sich die folgenden Ausführungen – unter bewusster Vernachlässigung anderer Merkmale der »Stil-Kultur« (Stern, 2010) des Skateboardings – auf die Formen der Vergemeinschaftung und die besonderen Formen der Raumaneignung.

Der Gemeinschaft und der »kommunikativen Konstruktion von Szenekultur« (Bock, 2017, S. 197) kommt beim Skateboarden zweifelsohne eine wichtige Funktion zu. Skater suchen die Nähe und den Respekt der Gleichgesinnten sowie den Austausch und die Anregung in der Szene. Ohne Anwesenheit von Anderen zu fahren, ist eigentlich nur dann eine Option, wenn ein neuer Trick eingeübt werden soll, den man erst in gekonnter Form der Gruppe präsentieren will. Auf den ersten Blick erscheint Skateboarden auf der Straße oder im Skatepark sicherlich als eine ›Individualsportart‹, da die Akteure jeder für sich fahren und sich über informelle, vorwiegend selbstgesteuerte Lernprozesse neue Fahrtechniken und Tricks aneignen.

Gleichzeitig beobachten, reflektieren und bewerten die Akteure an den Spots unaufhörlich die Fahrtechnik, die Tricks und die vielfältigen Facetten der Stil-Kompetenz der Anderen. Gelungene Tricks oder coole Aktionen ohne Board werden zum Beispiel von den anwesenden Skateboardern durch ›Props geben‹ belohnt. Mit dieser aus der Hip-Hop-Kultur entliehenen Formulierung ist gemeint, dass man dem Anderen ›proper respect‹ erweist. Häufig anzutreffende Formen solcher Respektsbezeugungen sind ein einfacher Handshake, Applaus und die Geste ›High five‹, bei der zwei Personen jeweils einen Arme in die Höhe strecken und sich mit den Händen abklatschen. Darüber hinaus wird auf der Straße oder im Skatepark nicht nur Rollbrett gefahren, sondern es entwickeln sich ebenfalls Gespräche, es werden Videos gedreht, man ist mit dem Smartphone im World Wide Web unterwegs oder man ›chillt‹ einfach gemeinsam.

Aus dem Wunsch nach sozialer Einbindung und Gemeinschaft ergibt sich allerdings beim informellen Sporttreiben – wie unter anderem eine ethnographische Studie von Bindel (2008, S. 143-161) zeigen konnte – ein zwangloser

Zwang zum Aushandeln der unterschiedlichen Handlungsinteressen und Bedürfnisinterpretationen sowie zur schrittweisen Entfaltung eigener sozialer Ordnungsmuster (wie Positionen, Rollenerwartungen bzw. -festlegungen, Interaktionsrituale, Verhaltensnormen). Die fortlaufende Arbeit an den kommunikativen Rahmungen knüpft zumeist an bekannte bewegungskulturelle Sprach- und Dresscodes an, wird von den Akteuren mitunter als »Ausmachwahnsinn« (Fischer, 2013, S.103) erlebt und impliziert ein »Trainieren gleichberechtigter Beziehungen« (Bindel, 2008, S. 155), die Ausbalancierung der Anerkennungsverhältnisse sowie einen spielerischen Umgang mit Status. Da an den Spots keine – oder zumindest keine für Novizen erkennbaren – ›Gate Keeper‹ anzutreffen sind, müssen interessierte Jugendliche mehr oder weniger auf eigene Faust den Zugang zur jeweiligen Skater-Gruppe anbahnen, was zunächst eine genaue Beobachtung der Interaktionen, der Sprache, der Rituale oder der Kleidungs- und Musikpräferenzen in diesem scheinbar losen Netzwerk von Rollbrettfahrern erfordert (vgl. Peters, 2016, S. 189; Schwier, 1998, S. 39; Tappe, 2011, S. 235). Der Prozess des Dechiffrierens dieser Stil-Mittel und des Einübens der Skateboard-Kultur kann allerdings nur einen erfolgreichen Zugang mit sich bringen, wenn das Bewegungskönnen auf dem Rollbrett gewissen Minimalstandards genügt.

Die Entfaltung jugendlicher Bewegungskulturen ist des Weiteren eng mit der Nutzung bzw. Umdeutung von urbanen und naturnahen Räumen verbunden, wobei sich das sinnstiftende Sich-Bewegen von Jugendlichen mit Derecik (2015, S. 15-18) idealtypisch entlang von fünf Aneignungsdimensionen beschreiben lässt:

Die Aneignung als Erweiterung motorischer Fähigkeiten ergibt sich erstens aus dem Umgang mit den Objekten (z.B. dem Skateboard) und bezieht sich auf damit einhergehende Prozesse des Bewegungslernens (z.B. die handelnde Aneignung eines neuen Tricks).

Die Aneignung (2) als Erweiterung des Handlungsraums und (3) als Veränderung von Situationen verweisen auf die Verknüpfung und temporäre Umfunktionalisierung von (Nah-)Räumen (z.B. ein Parkplatz, ein Schulhof oder eine Einkaufspassage als Skatespot).

Die Aneignung als Verknüpfung von Räumen meint viertens vor allem die Fähigkeit, unterschiedliche geographische und virtuelle Räume miteinander zu verbinden bzw. gleichzeitig in verschiedenen Räumen präsent zu sein (z.B. dem Skatepark und einem sozialen Netzwerk oder einer Videoplattform im Internet).

Die Aneignung als »Spacing« – im Sinne des relationalen Raummodells von Löw (2001, S. 160) – beleuchtet schließlich die körperlichen Inszenierungen der Skateboarderinnen und Skateboarder auf den von ihnen selbst gewählten inner-

städtischen Bühnen, also das »eigentätige Schaffen von Räumen« (Derecik, 2015, S. 17) als erweiterte Form der Aneignung.

In diesem Zusammenhang meint selbstbestimmte Aneignung die tätige Auseinandersetzung mit den Nutzungsmöglichkeiten sowie Lesarten von urbanen oder auch virtuellen Räumen und kann gleichermaßen ein Ausdruck gelebter individueller Freiheit sein. Aneignung erfordert also das aktive Handeln von Akteuren (vgl. Deinet & Reutlinger, 2004, S. 7-9). Die Konstitution von Raum vollzieht sich daher beim Skateboarden zumeist intentional und folgt eigenen subkulturellen Konventionen, die mitunter in einem Spannungsverhältnis zu den etablierten Nutzungsansprüchen und -vorgaben stehen. Skateboarden lässt sich daher als ein urbanes Raum-Spiel charakterisieren, bei dem »der Spieler mit dem Eintritt in das Spiel den Rahmen des Alltäglichen verlässt« (Peters, 2011, S. 151; vgl. Woolley & Johns, 2001) und unter Aktivierung seiner spezifischen Wissensbestände an der kooperativen Entschlüsselung räumlicher Ordnungen mitwirkt. Bei der am weitesten verbreiteten Variante des Street-Skatens ›scannen‹ die Akteure fortlaufend innerstädtische Räume (öffentliche Plätze, Transiträume, Gehwege, Einkaufsstraßen, Parkplätze, Hinterhöfe, Stadtparks) auf ihre Skatebarkeit, eignen sich geeignete Flächen temporär an, machen diese durch ihre »Inszenierungsarbeit« (Löw, 2001, S. 208) zu einem Schauplatz jugendlicher Selbstermächtigung, wobei dort befindliche Objekte (Geländer, Kantsteine, Treppen, Blumenkübel) durch widerständiges Handeln umgedeutet werden. Im Verlauf der Teilhabe am Street-Skaten kommt es nach Peters (2016, S. 140-141) ferner zu einer Schulung der Aufmerksamkeit für die Beschaffenheit bislang unbekannter innerstädtischer Areale.

Die (Um-)Nutzung der jeweiligen ›Urban Spots‹ gibt einerseits dem Einzelnen durchaus Raum zur Umsetzung kreativer Einfälle sowie zum Ausleben von Emotionen (vgl. Schwier & Erhorn, 2015). Andererseits verbindet sie die Street-Skater miteinander und folgt zumeist einheitlichen Stil-Idealen (vgl. Eichler & Peters, 2012, S. 151). Die Räume und die auf sie gerichteten Prozesse der Bedeutungsbildung spielen letztendlich für die Hervorbringung eines eigenständigen Stils eine nicht zu unterschätzende Rolle. Was Skateboarden bedeuten kann, ergibt sich auch auf der Hintergrundfolie der jeweiligen räumlichen Strukturen und der kollektiven Syntheseleistungen der Akteure (Wahrnehmungs-, Vorstellungs- und Erinnerungsprozesse) maßgeblich im Kontext wiederholter körperlicher Vollzüge (vgl. Schwier, 2008, S. 272-273; Löw, 2001, S. 224).

In gewisser Hinsicht ist Street Skateboarden daher ein exemplarisches Beispiel für die von De Certeau (1984, S. 91-110) beschriebenen widerspenstigen und widerständigen Praktiken der Raumproduktion, die dem – auf eine Ausdehnung der sozialen Kontrolle abzielenden – Konzept der geplanten Stadt mit trick-

reichen Umdeutungen, subversiven Raumaneignungen und ›Guerilla Taktiken‹ begegnen. Für Rollbrett fahrende Akteure ist der städtische Raum eben »ein Ort, mit dem man etwas macht« (De Certeau, 1988, S. 217). Nicht zuletzt die seit einiger Zeit vielerorts von ›Locals‹ selbstgebastelten, ungenehmigten und im wahrsten Sinne des Wortes ordnungswidrigen Do it yourself (DIY) Skateparks lassen sich innerhalb gewisser Grenzen als ein bemerkenswertes Resultat solcher Taktiken betrachten (vgl. u.a. Borden, 2016; Lombard, 2016b; Stratford, 2002).

Jenseits des hier knapp skizzierten mehr oder weniger subkulturellen Lebens in den Skateboard-Szenen zeichnet sich schon seit längerem eine Kommerzialisierung und Versportlichung dieser Bewegungskultur ab, an der zumindest ein Teil der Skateboarderinnen und Skateboarder aktiv mitwirkt.

KOMMERZIALISIERUNG UND VERSPORTLICHUNG

Das Skateboarding bildet schon seit Jahrzehnten einen ökonomischen interessanten Nischenmarkt, der konjunkturellen Schwankungen unterliegt und wegen der Unberechenbarkeit der Skaterinnen und Skater in Sachen Equipment und Mode als schwierig gilt. Dieser Nischenmarkt umfasst inzwischen alle gängigen Segmente von Sportmärkten: Neben Sportartikeln (Bekleidung, Schuhe, Hardware) und Sportveranstaltungen (von Funsportmessen über die Titus only Locals Competition bis zur Street League Skateboarding) haben in diesem Feld auch Sponsoring (z.B. von Contests und Firmenteams), Eventmarketing (z.B. Vans Shop Riot), Medienformate (von den X Games über Magazine, Filme und Videoclips bis zur Videospielreihe Tony Hawk's Skateboarding), sporttouristische Angebote (z.B. Skatecamps), digitale Plattform-Ökonomie (z.B. Skateboarding in sozialen Netzwerken), soziale Dienstleistungen (z.B. Skateboarding in der offenen Kinder- und Jugendarbeit) sowie Aus- und Weiterbildungsformate (Schulungen, Workshops, Lizenzerwerb) ihren festen Platz.

Da passt es ebenfalls ins Bild, wenn Werbung und Jugendmarketing sich die nonkonformistische Aura und die Individualitätsversprechen des Skateboardings vermehrt zu Nutze machen oder Rollbrettfahrer nicht länger auf spezielle Dehn-Workout-Apps (z.B. iCoreSkate Stretch App) oder Yoga-Programme (›Skate Yoga – pray and destroy‹) verzichten müssen (vgl. Beal & Weidman, 2003; Bock, 2017, S. 195-196; Schweer, 2014, S. 153-166; Schwier, 2006).

Die Kommerzialisierung des Skateboardings kann bei näherer Betrachtung kaum überraschen, da subkulturelle Bewegungspraktiken eben keine von der kapitalistischen Gesellschaft abgeschiedene, idyllische Sonderwelt verkörpern, sondern – auch wenn sie dies gelegentlich kontrafaktisch in Abrede stellen – Be-

standteil des Systems sind. Zu den ersten Profiteuren der Kommerzialisierung zählen so im konkreten Fall jene (männlichen) Skateboarder, denen es seinerzeit erstmals gelungen ist, aus ihrer Leidenschaft und ihrem intrinsisch motivierten Engagement für das Rollbrettfahren einen Beruf zu machen (als gesponserter Fahrer, Shop-Betreiber, Skatepark-Konstrukteur, Hardware- oder Bekleidungshersteller). Die von Skateboardern gegründeten und/oder geführten Firmen genießen in der Szene nach wie vor hohe Achtung, sie werden in der Regel als glaubwürdiger und authentischer wahrgenommen. Als ein Beispiel sei hier das von dem deutschen Skateboard-Pionier Titus Dittmann gegründete Unternehmen ›titus GmbH‹ genannt, das sich auf die Bereiche Eventmanagement, Franchising und Versandhandel konzentriert. Wie auch andere aus der Szene hervorgegangene Unternehmen präsentiert sich der Skateboardausrüster auf seiner Website (http://www.titus.de) als respektvoller und aufrichtiger Förderer der Skateboardkultur und hält neben den eigentlichen Produkten vielfältige Textressourcen, Bilder- sowie Klangwelten bereit. Neben dem Webshop gehören Blogs und Wikisites zum Online-Auftritt, die Neuigkeiten, Geschichten und Interviews aus der Szene, Gewinnspiele, bebilderte Informationen zu den Firmenteams und zu Skatehallen in Deutschland sowie Videoclips – von der Skateparksanierung über die Teamrider bis zur Produktpromotion – bereithalten. Selbstverständlich wird auch das Titus Skate Camp mit Unterbringung im Skate Hostel angepriesen. Dabei verweist jede Aktivität auf dem Board oder in den Online-Medien gleichzeitig immer auf andere Spielflächen in der ›World of Titus‹ und soll dieser die nachhaltige Aufmerksamkeit der jugendlichen Akteure sichern.

Anzumerken bleibt ferner, dass die noch in den 1990er Jahren ausgeprägte Distanz zu den Marktführern der Sportartikelbranche deutlich geringer geworden ist. Fahrerinnen und Fahrer mit Schuhen aus der Kollektion von Nike SB kann man so inzwischen nicht nur in Deutschland an fast jedem Spot beobachten. Über die Ausrichtung von Skateboardevents (Go Skateboarding Day) und Contests sowie den Bau von Skatehallen und Skateparks (z.B. Nike SB Shelter) hat der Branchenriese anscheinend zielgruppengerecht seine Bereitschaft demonstriert, etwas für das Skateboarding tun zu wollen und nach und nach Imagegewinne erzielt. Nike, Adidas, Red Bull und andere Marken docken quasi an die zeitgenössische Skateboardkultur an, bebildern deren Faszinationsgehalt, schaffen mitunter neuartige Handlungsräume und bemühen sich, jene Werte zu repräsentieren, die mit der so genannten »sporting counter-culture« (Bouchet, Hillairet & Bodet, 2013, S. 99) assoziiert werden.

Im Besonderen das Unternehmen Red Bull folgt dabei einer Marketinglogik, die sich nicht mit dem Sponsoring von Contests oder Teamridern in diversen Trendsportarten zufrieden gibt, sondern mit innovativen und aufwendigen Ins-