



VEITH KILBERTH

# SKATEPARKS

RÄUME FÜR SKATEBOARDING  
ZWISCHEN SUBKULTUR UND VERSPORTLICHUNG

[transcript] UrbanStudies

Veith Kilberth  
Skateparks

**Urban Studies**

**Veith Kilberth**, geb. 1976, ehemaliger professioneller Skateboarder, Diplom-Sportwissenschaftler, promoviert an der Europa-Universität Flensburg, geschäftsführender Mitinhaber des Planungsbüros für Skateparks, Landskate GmbH, und der fine lines marketing GmbH in Köln. Arbeits- und Forschungsschwerpunkte: Jugendmarketing, Trendsport, Stadt-Raumplanung, Skateparks und Skateboarding.

Veith Kilberth

# **Skateparks**

Räume für Skateboarding zwischen Subkultur und Versportlichung

**[transcript]**

Die vorliegende Arbeit ist die leicht überarbeitete Fassung meiner Dissertation: »Zur Verräumlichung von Skateboarding zwischen Subkultur und Versportlichung. Ein soziokulturelles Konzept für die Gestaltung von Skateparks«, die ich im April 2020 in der Abteilung Sportwissenschaft der Europa-Universität Flensburg eingereicht und im November 2020 erfolgreich verteidigt habe.



The EOSC Future project is co-funded by the European Union Horizon Programme call INFRAEOSC-03-2020, Grant Agreement number 101017536

Die freie Verfügbarkeit der E-Book-Ausgabe dieser Publikation wurde ermöglicht durch das Projekt EOSC Future.

### **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.



Dieses Werk ist lizenziert unter der Creative Commons Attribution 4.0 Lizenz (BY). Diese Lizenz erlaubt unter Voraussetzung der Namensnennung des Urhebers die Bearbeitung, Vervielfältigung und Verbreitung des Materials in jedem Format oder Medium für beliebige Zwecke, auch kommerziell. (Lizenztext: <https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/deed.de>)

Die Bedingungen der Creative-Commons-Lizenz gelten nur für Originalmaterial. Die Wiederverwendung von Material aus anderen Quellen (gekennzeichnet mit Quellenangabe) wie z.B. Schaubilder, Abbildungen, Fotos und Textauszüge erfordert ggf. weitere Nutzungsgenehmigungen durch den jeweiligen Rechteinhaber.

### **Erschienen 2021 im transcript Verlag, Bielefeld**

© **Veith Kilberth**

Umschlaggestaltung: Aladin Carbart, Köln

Umschlagabbildung: Ausschnitt Skatepark Saarbrücken. Landskate GmbH

Lektorat: Tiesled Satz & Service, Köln

Druck: Majuskel Medienproduktion GmbH, Wetzlar

Print-ISBN 978-3-8376-5708-1

PDF-ISBN 978-3-8394-5708-5

<https://doi.org/10.14361/9783839457085>

Buchreihen-ISSN: 2747-3619

Buchreihen-eISSN: 2747-3635

Gedruckt auf alterungsbeständigem Papier mit chlorfrei gebleichtem Zellstoff.

Besuchen Sie uns im Internet: <https://www.transcript-verlag.de>

Unsere aktuelle Vorschau finden Sie unter [www.transcript-verlag.de/vorschau-download](http://www.transcript-verlag.de/vorschau-download)

# Inhalt

---

<b>Abbildungsverzeichnis</b> .....	9
<b>Danksagung</b> .....	11
<b>Vorbemerkung</b> .....	13
Hinweis zum Sprachgebrauch .....	13
Anmerkung zur Verwendung von Fotos .....	13
<b>1 Einleitung</b> .....	15
1.1 Hintergrund .....	15
1.2 Raumkonflikt und Bedarf von Skateparks .....	16
1.3 Problemstellung als Ausgangsvoraussetzung .....	18
<b>2 Forschungsdesign</b> .....	21
2.1 Zielsetzung und Fragestellung .....	21
2.2 Aktueller Forschungsstand .....	24
2.3 Untersuchungsmethode .....	50
2.4 Aufbau der Arbeit .....	68
<b>3 Skateboarding zwischen Subkultur und Versportlichung</b> .....	71
3.1 Vorbemerkungen zum allgemeinen Bezugsrahmen dieser Arbeit .....	71
3.2 Der Skateboard-Olympiadiskurs .....	77
3.3 Skateboardterrain-Rekonstruktion .....	86
3.4 Der Habitus von Skateboarding .....	105
3.5 Die identitätsstiftenden Merkmale von Skateboarding .....	111
<b>4 Skateparks: die Verräumlichung von Skateboarding</b> .....	127
4.1 Skateparktypologie .....	127
4.2 Die Nutzer*innen-Gruppen von Skateparks .....	147
4.3 Soziale Aspekte von Skateparks .....	152
4.4 Aktueller Stand der weiblichen Teilnahme an Skateboarding .....	159

<b>5</b>	<b>Die kommunale Planung von Skateparks</b> .....	185
5.1	Skateparks als vernachlässigtes Thema kommunaler Planungsprozesse .....	185
5.2	Die geografische Lage von Skateparks .....	195
5.3	Größe und Dimension des Skateparks .....	200
5.4	Partizipation an der Skateparkplanung .....	202
<b>6</b>	<b>Die spezifische Skateparkplanung</b> .....	207
6.1	Planung der Terrainstruktur .....	209
6.2	Planung der Terrainelemente .....	213
6.3	Planung des inneren Aufenthaltsbereichs .....	224
6.4	Prozess der spezifischen Skateparkplanung .....	225
6.5	Zusammenfassung der Planungsbereiche .....	226
<b>7</b>	<b>Praxistransfer: Gestaltungsgrundsätze für Skateparks</b> .....	229
7.1	Kommunale Planungsebene (Meso-/Makroebene) .....	230
7.2	Spezifische Skateparkplanung .....	237
<b>8</b>	<b>Schlussbetrachtung</b> .....	253
8.1	Zukunftsperspektive von Skateparks .....	253
8.2	Diskussion der Ergebnisse .....	269
8.3	Grenzen und Möglichkeiten dieser Arbeit .....	277
	<b>Literatur und Quellen</b> .....	283

*Für Barbara, die Liebe meines Lebens.  
Und Louis & Leah, die mein Leben jeden Tag bereichern.*





## Abbildungsverzeichnis

---

Abb. 1: Akteure*innen im Feld Skatepark .....	23
Abb. 2: Skateparkdimension .....	146
Abb. 3: Skateparkterrain .....	147
Abb. 4: Wie lange skatest du schon? .....	150
Abb. 5: Segregation von Skateräumen .....	158
Abb. 6: Skateparkbereiche .....	226
Abb. 7: Skateparkplanungs-Bereiche und Hauptbeteiligte .....	227
Abb. 8: Matrix: Die identitätsstiftenden Merkmale von Skateboarding und die Planungsbereiche von Skateparks .....	230
Abb. 9: Die Gestaltungsgrundsätze im Überblick .....	252
Abb. 10: Positionierungsmodell der Skateboardraumtypen .....	266



## Danksagung

---

Die vorliegende Arbeit ist aus einer inneren Motivation heraus mit großer Begeisterung für das Thema verfasst worden. Dabei habe ich es als besonderes Privileg empfunden, berufsbegleitend promovieren zu können. Ich bin mir sehr bewusst darüber, dass dieses Forschungsprojekt ohne hilfreiche Unterstützung nicht die aktuelle Form angenommen hätte.

Daher gilt mein herzlichster Dank der Europa-Universität Flensburg, ganz besonders Jürgen Schwier, dessen Betreuung und Begleitung mir durch sein konstruktives wohlwollendes Vertrauen viel Freiheit und gleichzeitig Orientierung und Sicherheit gegeben hat. Ebenso herzlich danke ich Tim Bindel für seine wertvollen Anregungen und konkreten Hinweise in seiner einzigartigen humorvollen Art.

Tief verbunden und unendlich dankbar bin ich meiner Frau Barbara und unseren Kindern Louis und Leah für das liebevolle Mittragen und das vollumfängliche Unterstützen meines Ziels. Darüber hinaus danke ich meinen Eltern Ingrid und Klaus sehr, dass sie mir jederzeit mit Rat und Tat zur Seite standen.

Großer Dank gilt auch meinem Businesspartner Joni Wronn für das Akzeptieren und Bestärken meiner zeiteinnehmenden Weiterbildung sowie unseren Mitarbeiterinnen und Mitarbeitern für die ständige Diskussionsbereitschaft meiner neuen Erkenntnisse.

Weiter möchte ich mich herzlich bedanken bei Christian Peters für die vielen anregenden Gespräche und die Ermutigung, auch meine eigenen Beobachtungen und Erfahrungen als Wissensquelle fruchtbar zu machen, bei Velten Schäfer für das Zur-Verfügung-Stellen seiner Arbeit zu einem frühen Zeitpunkt und den gewinnbringenden Austausch, bei Sebastian Schweer für die sachdienliche Kritik, bei Konstantin Butz für seine Einschätzungen und seinen Input sowie bei Wouter Mikmak für sein Feedback aus der Praxis städtischer Raumplanung.

Danken möchte ich ebenfalls meinem früheren US-Team-Manager Greg Carroll, der durch sein Zutrauen in meine Person über eine Karriere als Pro-Skater hinaus gewiss auch zu dieser Arbeit beigetragen hat. Sowie allen, die hier nicht namentlich genannt wurden, die mich auf meinem Weg inspiriert haben und von denen ich profitieren konnte.

*Köln, im Winter 2020*



## Vorbemerkung

---

### Hinweis zum Sprachgebrauch

Der aus dem angloamerikanischen Sprachraum stammende Begriff »Skateboarding« bezeichnet das Skateboardfahren als solches und auch die Bewegungspraktik allgemein. Häufig werden unter den Begriffen »Skaten«, »Skater« und »Skating« auch andere Praktiken wie beispielsweise »Inlineskating«, »Rollerskating« und »Iceskating« zusammengefasst. Diese undifferenzierte Betrachtung kann zu Missverständnissen und Irritationen führen. Daher soll klargestellt werden, dass für eine gefälligere Schreibweise in der vorliegenden Arbeit auch die Kurzschreibweisen verwendet werden, das heißt, wenn die Begriffe »Skater«, »Skaterin«, »Skaten« und »Skating« ohne Zusatz genannt werden, handelt es sich stets um Skateboarding.

Im Umgang mit einer geschlechtersensiblen Sprache wird die Form der vom Duden präferierten Sternchen-Schreibweise gewählt, wie beispielsweise die »Skateboarder\*innen«. Diese Schreibweise wird auch für Fälle angewandt, in denen die männliche Form zusätzliche Buchstaben enthält, etwa »Akteure\*innen« oder »Initiatoren\*innen«, und das rein formale Verbinden mit der weiblichen Form keinen syntaktisch korrekten Begriff ergäbe. Da sich der Sinn aus dem Kontext ergibt, und keine Missverständnisse zu erwarten sind, wird dieser kleine Nachteil im Sinne einer besseren Lesbarkeit in Kauf genommen. Mit dem Anspruch der Verwendung einer korrekten Grammatik werden bei der Deklination von Nomen mit unterschiedlichen Artikeln beide Artikel verwendet: der Skateboarderin/des Skateboarders. Es sei darauf hingewiesen, dass sich diese Arbeit an alle Genderformen richtet, auch an die, die hier nicht explizit benannt werden.

### Anmerkung zur Verwendung von Fotos

In dieser Arbeit wird ganz bewusst darauf verzichtet, zur Veranschaulichung mit Bildern von Skateboardartefakten und Skateparks zu arbeiten. Sich zu diesem sonst probaten Stilmittel hinreißen zu lassen, birgt einerseits die Schwierigkeit,

eine Grenze zu ziehen, welche Beschreibungen und theoretischen Überlegungen zu bebildern sind und welche nicht. Andererseits besteht aus meiner Sicht die Gefahr, durch die bildhafte Spezifizierung von konkreten, plastischen Beispielen das potenzielle Gestaltungsspektrum und die Auslegung der Gestaltungsgrundsätze für die Praxis eventuell zu eng zu fassen, wodurch meine eigentliche Intention Sinn und Wirkung verlieren könnte. Es könnte zu unerwünschten Suggestionen kommen, die sich nur durch eine Vielzahl von Beispielen als Gegengewicht relativieren ließen, wodurch jedoch die Anzahl von Bildern schnell überhandnehmen würde. Um eine angemessene Bandbreite an Beispielen zu illustrieren, bietet die vorliegende Arbeit nicht den ausreichenden Platz, darum wurde, mit Ausnahme des Umschlags und einer Abbildung, vollständig auf die Verwendung von Bildern verzichtet.

# 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 Bewegungspraktiken 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 2020<sup>1</sup> 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 Verkehrgefährdungen 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 Konstruktion<sup>2</sup> 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 m<sup>2</sup> und einem Budget von 1,8 Mio. Euro. Mit einiger Vorlaufzeit ist in München ein Indoor-Actionssportzentrum für die Hauptbewegungspraktiken Skateboarding, BMX und Parkour über mehrere Ebenen geplant (vgl. Konzept für Actionssportzentrum München 2017). Auf mehr als 3.000 m<sup>2</sup> 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 m<sup>2</sup> bis 1.000 m<sup>2</sup> 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 Versportlichung<sup>3</sup> 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 neoliberaler 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.



## 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 bestimmbare 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 Schnellebigkeit 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.

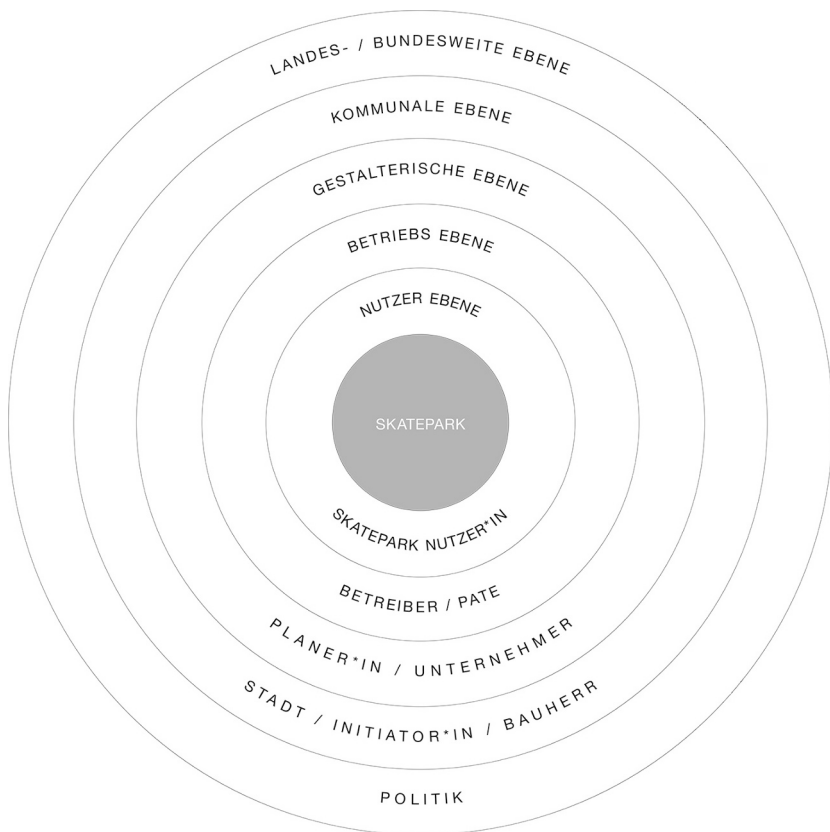
Insbesondere der letztgenannten Schwierigkeit der planerischen Praxis, Ortsbetonskateparks (vor Ort manuell ausgeführte Betonarbeiten) mit einem Planungshorizont von 20 Jahren zu gestalten, kommt eine besondere Bedeutung zu.

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 Untersuchungsgegenstand – 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 Entwicklungsprozess 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.<sup>1</sup> 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 Journalen, 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 Übersicht<sup>2</sup> 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.); Hälbig 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 städtepolitischen 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 kulturgegenetischen Stadttyps 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 Stadtmobilien 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.<sup>3</sup> 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 Stadttypus 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 Felddbesuchen 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 »lehnen 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-Skatens*: 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 Bordens 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 Lefèbvre die theoretische Grundlage für Bordens 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 Lefèbvre »on the production of space« (9) aus.<sup>4</sup> »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 Lefèbvre 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 Lefèbvre entstehen Räume erst durch eine tripolare Dialektik der drei Faktoren von: (1) Wahrnehmung (*perceived*), (2) Erzeugung (*conceived*) und der (3) Nutzung (*lived*) (vgl. Lefèbvre 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 Stadttypus, 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. Bordens 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-Kodes<sup>5</sup> 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 spielsweise 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 Bordens 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 Skateparkevolution, 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 Skateparkevolution 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 gespielt 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 ›Cool‹, 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 (bekannt) 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 *Stadräume: 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 »Merkmalkatalog 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 Bewegungsphänomene des jugendlichen (Trend-)Sportengagements, wie etwa Inlineskating, 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 (Inlinenhockey und Triathlon) ein neuer urbaner 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 kontingenten 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 verwoben 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 Spontaneität (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 Selbstthematizierung, 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; Heinzlmaier/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 Jugendmarketings<sup>6</sup> (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 Jugend Szenen 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).<sup>7</sup> 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 Jugend-szenen 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 Skateboard-szene 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 Tagungsbände 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 Sportmobiliar 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 Skateboardterrainentwicklung 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 Bewegtbilderzeugnisse<sup>8</sup> 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,<sup>9</sup> 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.<sup>10</sup> Außer den vielen Meilensteinen an Full-Length-Videos<sup>11</sup> 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 Lehrbüchern<sup>12</sup> 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](http://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 Anlagentypen* (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 Genealogie<sup>13</sup> 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 auszu-leuchten, 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 Literarurarbeit 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 zurückgeführte Methode der Hermeneutik (altgriechisch: ἑρμηνεία, 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 (Geisenhanslüke 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; Geisenhanslüke 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 (Geisenhanslüke 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 einfühlendes 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 Interpret\*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 Erkenntniserweiterung, 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 Einzelelemente 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«<sup>14</sup>, 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).<sup>15</sup>

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 Selbstverhältnis 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. Bezüglich 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-

gutekommt. 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 Effizienz motto 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),<sup>16</sup> 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*<sup>17</sup> 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.<sup>18</sup> 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 Trickausrüstung, 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 transzendiert 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 anschlussfähig 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 Veranlassen kleinerer Skateboardevents des vormals marginal genutzten Kirchplatzes stieg der Lärmpegel an, wodurch die Beschwerden der Anwohner gleichermaßen zunahmten 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 m<sup>2</sup> 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 m<sup>2</sup> 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.<sup>19</sup> Insbesondere die eines Street-Skaters, zu dessen selbstgewählten Terrains auch höhere Stufensätze und andere Höhenversätze 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 Sponsoringeinnahmen 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:

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 ›Fallen‹ 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 reduzierte 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 Transitionformen 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 protegert.

#### 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 Fallen 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 Wahre 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 sorgsamem 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 Planungsimplicationen, 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.



## 3 Skateboarding zwischen Subkultur und Versportlichung

---

### 3.1 Vorbemerkungen zum allgemeinen Bezugsrahmen dieser Arbeit

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

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

---

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



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

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

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

### Zum Verständnis des Raumbegriffs

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

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

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

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

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

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

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

### **Vorbemerkung zum inhaltlichen Bezugsrahmen dieser Arbeit**

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

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

---

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

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

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

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

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

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

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

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

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

---

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

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

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

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

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

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

## 3.2 Der Skateboard-Olympiadiskurs

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

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

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

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

### 3.2.1 Vorteile von Olympia für Skateboarding

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

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

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

---

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

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



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

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

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

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

---

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

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

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

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

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

### 3.2.3 Die performative Dualität von Skateboarding

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

### 3.3 Skateboardterrain-Rekonstruktion

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

#### 3.3.1 Das olympische Skateboardterrain

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

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

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

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

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

---

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



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

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

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

### 3.3.2 Das olympische Parkterrain

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

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

### Das Parkterrain-Bewegungsmuster

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

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

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

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

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

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

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

---

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

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

### Rekonstruktion des Parkterrains

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

---

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

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

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

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

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

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

---

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

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

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

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

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

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

---

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



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

### 3.3.3 Das olympische Streetterrain

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

---

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

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

### Das Streeterain-Bewegungsmuster

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

### Rekonstruktion des Streeterains

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

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

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

---

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

21 In dieser Skateboard-Epoche erlebte ich als Zeitzeuge, dass ungefähr die Hälfte der Skateboarder, mit denen ich regelmäßig geskated bin, die Praxis bis Mitte der 1990er-Jahre eingestellt hatte.

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

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

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

### Die Street-Gegenbewegung

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

---

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

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

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

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

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

---

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

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

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

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

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

---

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

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

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

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

---

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



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

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

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

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

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

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

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

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

### 3.4 Der Habitus von Skateboarding

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

---

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

---

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

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

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

### Die habituellen Handlungsschemata der Skateboardszene

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

---

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

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

---

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

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

### 3.5 Die identitätsstiftenden Merkmale von Skateboarding

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

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



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

### **Identitätsstiftendes Merkmal: Experimentalismus**

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

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

### Identitätsstiftendes Merkmal: Progressivität

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

---

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

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

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

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

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

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

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

### **Identitätsstiftendes Merkmal: Urbanität**

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

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

### **Identitätsstiftendes Merkmal: Nonkonformismus**

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

### Identitätsstiftendes Merkmal: Selbstbestimmung

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

---

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

### Identitätsstiftendes Merkmal: Kreativität

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

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

### **Identitätsstiftendes Merkmal: Diversität**

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

### **Identitätsstiftendes Merkmal: Kollaboration**

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



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

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

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

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

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

### **Identitätsstiftendes Merkmal: Risiko**

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

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

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

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

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

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

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

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

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

### Fazit der identitätsstiftenden Merkmale von Skateboarding

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

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

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

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

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



## 4 Skateparks: die Verräumlichung von Skateboarding

---

### 4.1 Skateparktypologie

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

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

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



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

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

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

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

---

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

### **Begriffsdefinition: gefundene Räume**

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

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

### **Begriffsdefinition: *Shared Spot***

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

- 
- 2 Im Vordergrund der Typologisierung von Skateboardräumen steht nicht die theoretische Raumerzeugung durch Nutzer\*innen, vielmehr stellt eine Typisierung von Räumen für die praktische Nutzung für Skateboarding den Untersuchungsgegenstand dar. Für das Körper-Raum-Verhältnis der Aneignung, Produktion und Vereinnahmung von Räumen durch Skateboarder\*innen wird hier auf die bestehenden wissenschaftlichen Studien verwiesen (vgl. Borden 2001; Eichler/Peters 2012; Peters 2016).
  - 3 Der Name *Shared Space* geht allerdings auf den britischen Architekt Ben Hamilton-Baillie zurück (vgl. Faix/Burgstaller 2012: 8).

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

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

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

---

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

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

### **Begriffsdefinition: DIY-Spot**

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

### **Typologie Skateboardräume als Sportgelegenheit**

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

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

3. vollständig konstruiert (ganzheitliche Multifunktionsräume werden geschaffen).

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

### Typologie Skateboardräume als Sportanlage

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

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

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

#### 4.1.2 Anforderungen an die Skateparktypologie

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

#### Kriterien der Skateparktypologie

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



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

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

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

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

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

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

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

## 1. FLL

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

## 2. Peters

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

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

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

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

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

## 3. Tony Hawk Foundation

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

---

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

- *Skate Dot* and *Skate Spot* (kleiner Skatespot im städtischen Umfeld, bestehend aus einem Element),
- *Microsite* (kleines Arrangement von Elementen im städtischen Umfeld, kleiner als 183 m<sup>2</sup>),
- *Skate Spot* (Mini-Skatepark, 900 - 1.500 m<sup>2</sup>),
- *Small Neighborhood Skatepark* (kleiner Skatepark 1.500 - 3.000 m<sup>2</sup>),
- *Large Neighborhood Skatepark* (Skatepark, 3.000 - 7.600 m<sup>2</sup>),
- *Sector Skatepark* (Skatepark größer als 7.600 m<sup>2</sup>),
- *County/Regional Skatepark* (Riesenskatepark, ca. 12.000 m<sup>2</sup>),
- *Liberated Spot* (größerer öffentlicher Platz im städtischen Raum),
- *Skate Paths* (schmaler Skateweg),
- *Streetplazas* (Replikation in Anlehnung an einen großen öffentlichen Platz),
- *Sculpture Gardens* (skatebare Skulpturen als Kunstwerk im öffentlichen Raum oder Teil eines Skateparks),
- *DIY (Do It Yourself)*; selbstgebaute Skateparks).

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

#### 4. Vivoni

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

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

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

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

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

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

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

## 5. California Skateparks

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

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

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

## Diskussion der Hauptkriterien

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

#### Typisierung des Terrains (siehe FLL)

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

#### Raumkonstitutive Initiator\*innen-Perspektive (siehe Peters)

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

#### Größe und geografische Reichweite (siehe Tony Hawk Foundation)

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

#### Allgemeine Ausstattung (siehe Tony Hawk Foundation)

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

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

Diversität des Terrains (siehe Tony Hawk Foundation)

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

Sozialpolitische Initiator\*innen-Perspektive (siehe Vivoni)

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

Betriebstyp (siehe Vivoni)

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

Standort und räumliche Anbindung (siehe Vivoni)

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

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

Bauweise (siehe Vivoni)

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

Bauherr (siehe California Skateparks)

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

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

Größendimension

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



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

### Terraintyp

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

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

---

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

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

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

### 4.1.3 Ergebnis der Skateparktypologie

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

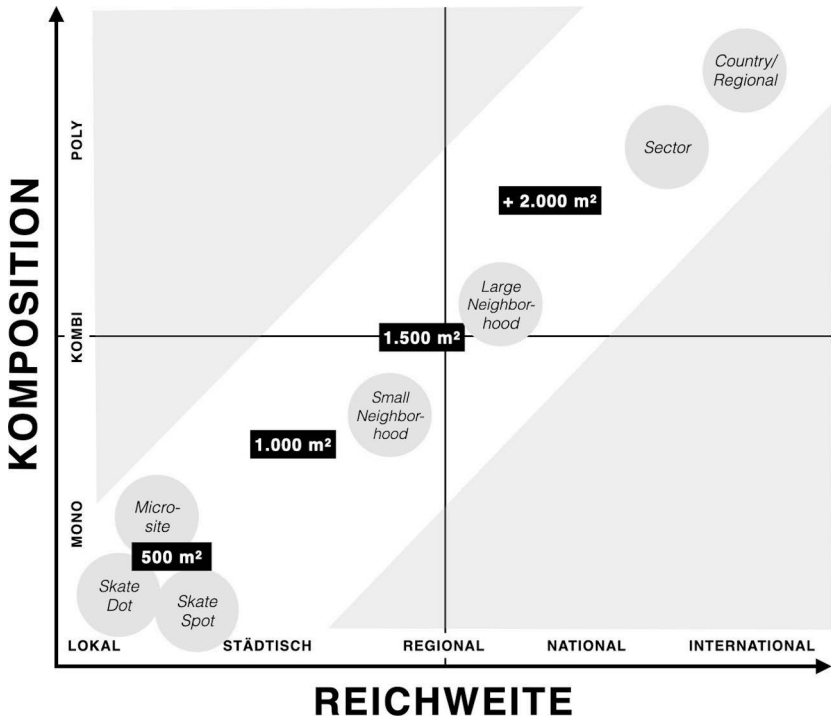
#### I Dimension (Rahmung)

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

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

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

Abb. 2: Skateparkdimension



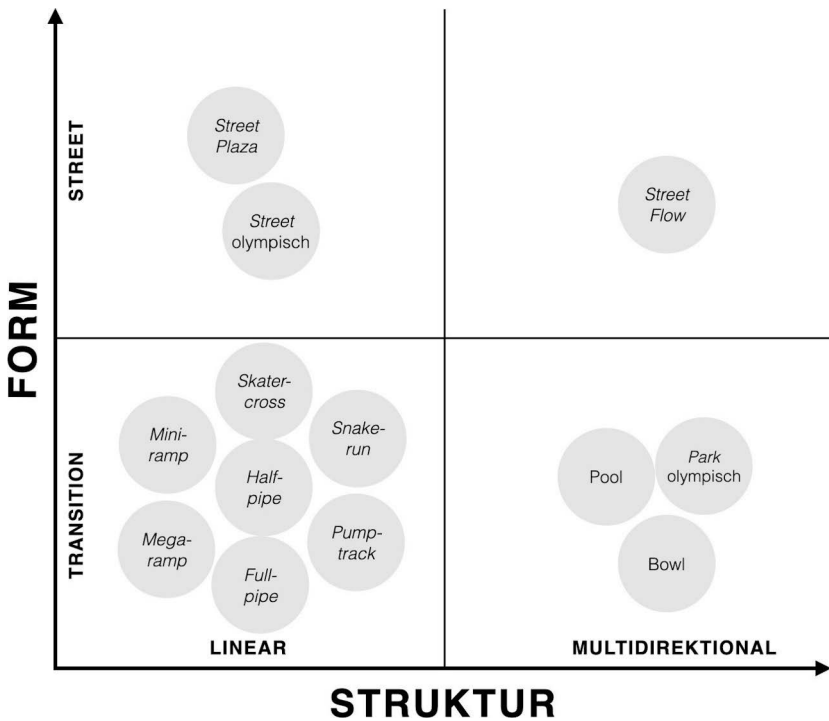
Quelle: Eigene Darstellung

## II Terraintyp (Inhalte)

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

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

Abb. 3: Skateparkterrain



Quelle: Eigene Darstellung

## 4.2 Die Nutzer\*innen-Gruppen von Skateparks

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

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

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

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

---

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

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

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

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

---

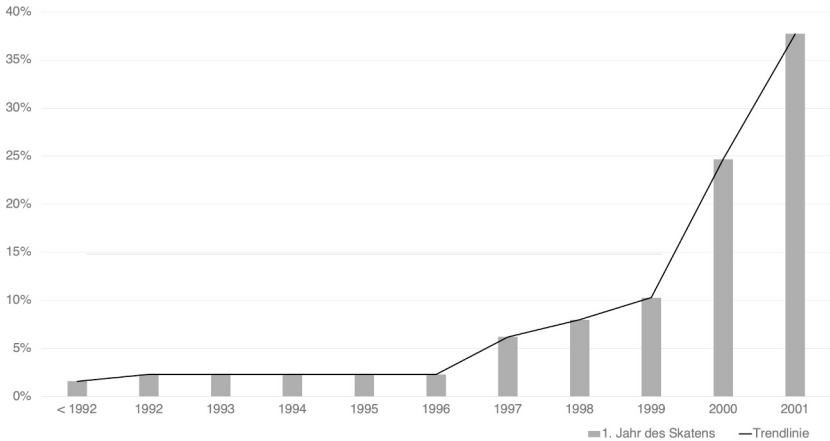
12 Selbstverständlich sind solche Entwicklungen niemals monokausal und können daher nicht ausschließlich diesen beiden Faktoren zugeschrieben werden.

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

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

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

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



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

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

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

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

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

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

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

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

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



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

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

### 4.3 Soziale Aspekte von Skateparks

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

---

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

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

### 4.3.1 Die soziale Struktur von Skateparks

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

---

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

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

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

1.) *Große Nutzer\*innen-Gruppe*

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

2.) *Intergenerationalität*

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

3.) *Interperformativität*

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

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

## Selbstregulierte und fremdregulierte Skateparks

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

---

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

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

1.) *Skateparks als selbstregulierte Räume*

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

2.) *Skateparks als fremdregulierte Räume*

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

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

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

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

### Skateparks als Räume für Flüchtlingsbetreuung

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

### Förderung der weiblichen Beteiligung am Skateboarding

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

### Der inklusive Skatepark

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

---

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

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

Es gilt zu beachten: Die hier diskutierten erweiterten sozialen Aspekte sind vor allem von Kooperationen mit gemeinnützigen Organisationen abhängig.<sup>26</sup> Die Voraussetzung zur Schaffung von Skateparks und die sich dort ansiedelnden sozialen Projekte bilden in der Regel Kooperationen mit Interessengruppen aus den Bereichen kommunale Politik, städtische Verwaltung, Wirtschaft<sup>27</sup>, Stiftungen und Privatpersonen (z. B. Spenden) etc. Das bedeutet, bei sozialen Interventionen handelt es sich stets um ein interdependentes Verhältnis von Raum und Nutzung. Skateparks bieten als infrastrukturelle Einrichtungen die ›Hardware‹, und die Vereine, Träger, Paten und sonstigen Organisationen liefern die ›Software‹, um soziale Projekte zu initiieren, umzusetzen und regelmäßig zu veranstalten.

### 4.3.2 Die Verhäuslichung von Räumen für Skateboarding

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

---

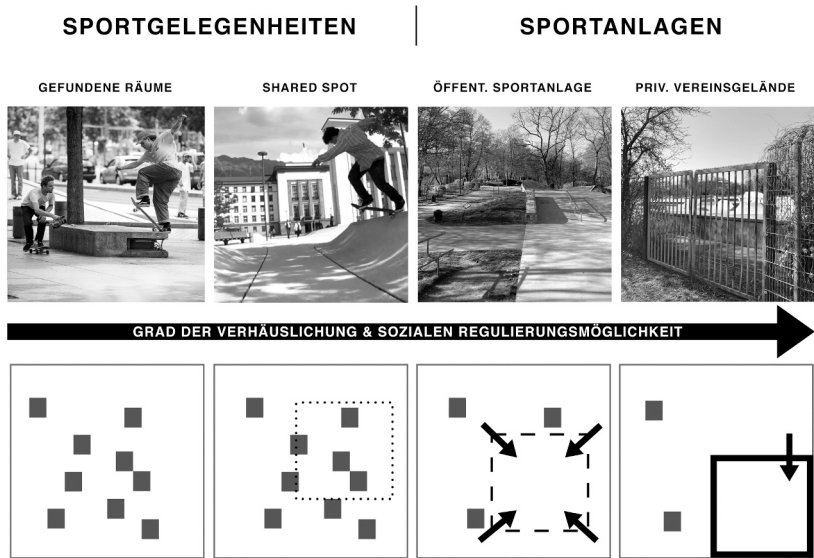
25 Beispielsweise befinden sich mit der Abenteuerhalle Kalk (Halle59) und dem Skatepark Höhenberg (in Planung) in Köln gleich zwei Skateparks, bei denen WCMX-Sportler\*innen und Interessenvertreter\*innen in den Planungsprozess involviert gewesen sind. Im Konzept der Beschlussvorlage für das Münchner *Actionsportzentrum* sollen ebenfalls die Bedürfnisse von WCMX berücksichtigt werden (vgl. ris-muenchen.de 2017).

26 Diese Initiativen werden maßgeblich getragen durch das ehrenamtliche Engagement von Personen aus dem Umfeld der urbanen Bewegungspraktiken, beispielsweise ehemalige oder ältere Protagonisten\*innen und Eltern.

27 Beispielsweise durch Sponsoren unterstützte Aktionen wie etwa *Schwalbe WCMX Tryout & Jam*, *Girls Night by Nike SB* etc.

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

Abb. 5: Segregation von Skateräumen



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

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

### 4.3.3 Das Dilemma der Verhäuslichung von Skateräumen

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

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

## 4.4 Aktueller Stand der weiblichen Teilnahme an Skateboarding

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



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

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

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

In dieser Arbeit ergibt sich der Schwerpunkt einer Diskussion von Mädchen/Frauen in Skateboarding aufgrund der binären Geschlechtlichkeitsstruktur des Wettkampfsports<sup>28</sup> und durch die ökonomischen Aspekte einer geschlechtsspezifischen Vermarktung. Im Sinne der Genderstudies möchte ich anmerken, dass das folgende Kapitel nicht unreflektiert weiter zur Verfestigung heteronormativer Strukturen beitragen soll. Denn wie Butz richtigerweise einwendet, unterwerfen die strengen olympischen Wettkampfbestimmungen die in Skateboarding grundsätzlich angelegten »herrschaftskritisch und anti-normalisierend[en]« (Villa 2012: 59, zit. n. Butz 2018: 141) Potenziale einer binären Logik. Innerhalb des binären Systems ergeben sich jedoch neue Potenziale und Möglichkeiten für Skateboarderinnen, die ans Licht zu holen sind. Im Folgenden wird mittels eines kursorischen Rundumblicks versucht, die Komplexität zu erfassen. Es wird ein deskriptiver Ansatz gewählt, der einen Überblick über die Probleme geben will und dabei die Erkenntnisse der Skateboard Genderstudies berücksichtigt, aktuelle

---

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

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

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

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

### **Der Ausgangspunkt für die mangelnde weibliche Beteiligung**

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

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

### Die *Golden Days* der weiblichen Teilhabe

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

---

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

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

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

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

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

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

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

## Skateboarding und der Risikoaspekt

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

---

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

### Risikoaffinität: angeboren oder anerzogen?

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

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

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

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

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

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

### Risikobereitschaft zur Herstellung sozialer Ordnung

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

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

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

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



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

---

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

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

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

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

### **Pädagogisches Lernumfeld von Women Skateboarding**

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

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

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

---

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

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

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

---

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

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

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

#### 4.4.1 Räume für Women Skateboarding

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

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

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

#### 4.4.2 Mediale Präsenz von Women Skateboarding

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

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

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

---

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

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

## Das Verhältnis der Skateboardindustrie zu Women Skateboarding

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

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

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

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

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

### **Skateboarding als ästhetische Ausdrucksform**

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



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

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

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

---

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

- die »Stop Motion«-Pose<sup>45</sup> (vgl. Stern 2010: 160),
- eine besondere Selbstsicherheit bei der Trickaufführung, die sich vor allem bei der Landung in einer gewissen Aggressivität artikuliert (*stomp with authority*),
- eine leichte Überzeichnung während der Bewegungsaufführung sowie
- eine bewusste Weiterführung der Bewegungsabläufe nach der eigentlichen Trickaufführung.

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

#### 4.4.3 Perspektiven des Women Skateboarding

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

---

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

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

#### 4.4.4 Der Olympiaeffect

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

---

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

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

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

---

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

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

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

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

### **Eine gesamtgesellschaftliche Perspektive von *Women Skateboarding***

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

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

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

---

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

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

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

## Fazit

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

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

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





## 5 Die kommunale Planung von Skateparks

---

Um in einer ersten Annäherung an die in Kapitel 3.5 herausgearbeiteten identitätsstiftenden Merkmale von Skateboarding in den Zusammenhang mit der Gestaltung von Skateparks zu bringen, wird als erster Schritt eine Übersicht der Planungsbereiche erarbeitet. Für diese Übersicht wird zunächst dargelegt, wo Skateparks innerhalb der Kommune verortet sind und wie sich der Entstehungsprozess von öffentlichen Skateparks erklären lässt, bevor wir uns der spezifischen Skateparkplanung zuwenden.

### 5.1 Skateparks als vernachlässigtes Thema kommunaler Planungsprozesse

Skateparks den zuständigen Abteilungen in der öffentlichen Verwaltung zuzuordnen, ist keine eindeutige Angelegenheit, sondern stellt sich zuweilen komplex dar, wie im Folgenden erläutert wird. Zunächst muss innerhalb der kommunalen Planung in den Verbindlichkeitsstufen zwischen Flächennutzungsplänen und dem Bebauungsplan unterschieden werden. Grundsätzlich können auf beiden Planungsebenen Flächen für Skateparks abgebildet werden. Zumeist erfolgt dies über die Zweckbestimmung von Freizeit-, Spiel- und Sportflächen innerhalb von Grünflächen und Parkanlagen. Die konkrete Planung dieser Flächen hängt wiederum mit den inhaltlich korrespondierenden Ämtern der Kommune zusammen. Die Ausdifferenzierung von Skateparks zeichnet sich nicht nur in Form und Struktur ab, sondern damit einhergehend auch in verschiedenen inhaltlichen Ausrichtungen, Zielsetzungen und Konzepten. Das führt zu der Schwierigkeit, dass Skateanlagen nicht klar einer bestimmten inhaltlichen Nutzungsfunktion zugeschrieben werden und sie damit nicht eindeutig einer Abteilung der Kommune zugeordnet werden können. Dementsprechend sind Skateparkprojekte in verschiedenen Fachbereichen der öffentlichen Verwaltung vorzufinden. Auch wenn die FLL Skateparks eindeutig als Sportanlage definiert und dementsprechend die Zuständigkeit beim Sportamt angesiegelt ist (vgl. FLL 2016: 3), offenbart sich in der Praxis oftmals eine unterschiedliche Zuständigkeit in der öffentlichen Verwaltung:

»Die meisten in Deutschland in den letzten 10-15 Jahren gebauten Skateparks wurden durch Grünflächenämter oder von der Jugendförderung initiiert. Selten gab es bei den verantwortlichen Entscheidern die Vorstellung, es handele sich um Sportstätten« (Kuhn 2019: 107).

Bezüglich der rechtlich offiziellen Widmung von öffentlichen Outdoor-Skateparks sind diese als Freizeitanlagen entweder Spielplatz oder Sportanlage für den informellen Sport, mit der inhaltlich entsprechenden Zuständigkeit der Abteilung in der kommunalen Verwaltung. Die ungeklärte Zuständigkeit lässt sich durch das fehlende Mandat erklären. Gilt der informelle Sport doch als »Waisenkind der Sportpolitik« (Bindel 2008: 38), ohne eigene Mittel für den Sportanlagenbau bzw. für den Bau von Skateparks für sich beanspruchen zu können. Dadurch ist der Bau von Skateparks grundsätzlich auf den »Goodwill von Stadt und Kommune bei der Städte- und Sportstättenplanung angewiesen« (ebd.: 39). Auch über den sportpolitischen Bereich hinaus sind Skateanlagen weder als Spielplätze noch als sonstige Bewegungsräume ein fester Bestandteil bei Freiraumplanungen vom Jugend- und Grünflächenamt. Daher bleibt festzuhalten, dass es für Skateparks nicht nur im Ressort der Sportpolitik kein Mandat gibt, sondern dass in der gesamten Kommune deutschlandweit nirgendwo ein formaler Anspruch auf Förderung besteht.

### 5.1.1 Skateparks in der Sportentwicklungs- und Landschaftsplanung

Wie bereits erwähnt, sind Skateanlagen grundsätzlich kein fester Bestandteil kommunaler Sportentwicklungsplanungen, gleichwohl Skateparks sich aus Sicht der Sportentwicklungsplanung als Sportanlagen für den informellen Sport identifizieren lassen. Außer der mangelnden sportpolitischen Budgetallokation besteht die Schwierigkeit darin, diese speziellen nichtnormierten Sporträume planerisch zu fassen. »Selbst die (sozusagen) postmodernen Planungskonzepte, wie integrative, problemzentriert-dialogische, szenariengeleitete, [lassen sich] nur rahmengebend heranziehen« (Verch 2014: 179).

So können Skateparks als Sporträume in der Sportentwicklungsplanung beispielsweise als Option unter die Kategorie der am lokalen Bedarf ausgerichteten Sporträume für den informellen Sport fallen. Eine weitere Herausforderung kann unter das Motto der Planung des Unplanbaren gefasst werden, da Bewegungspraktiken wie Skateboarding – so die Überlegung zu Grenzen und Planbarkeit der Sport(-stätten-)entwicklungsplanung – gerade einen ideellen Gegenentwurf zur »Ordnungs- und Funktionsmentalität (von Städtebau, Sportraumspezialisierung u. ä.)« (ebd.) darstellen. Das macht eine gewisse Unsicherheit im Umgang mit Skateparks seitens der kommunalen Sportentwicklungsplanung deutlich. In jüngster Zeit scheinen sich diese Berührungspunkte und Vorbehalte zunehmend aufzulösen, denn immer häufiger werden die genannten optionalen Platzhalter

mit Skateparks gefüllt (vgl. Kähler 2015a: 49). Umso mehr sich die Sportpolitik und die Stadtplanung auf den zunehmend größer werdenden Bedarf des informellen Sports, insbesondere ab dem Jugendalter (vgl. Bindel 2015: 44), in Form von öffentlichen Sporträumen allgemein einstellt, desto größer ist die Wahrscheinlichkeit, dass zukünftig auch Skateparks in kommunalen Sportentwicklungsplanungen mitgedacht werden. Dabei muss angemerkt werden, dass es deutschlandweit durchaus einige Skateparks gibt, die nach dem klassischen Vereinsmodell – der Verein ist Betreiber der Sportstätte als Vereinsgelände – betrieben werden, entsprechend der herkömmlichen Struktur des Sportamts (vgl. BBSR 2011: 57). Weiter gibt es Skateparks als Vereinsgelände, die eintrittsfrei und ohne Mitgliedschaft geführt werden, wodurch sie als öffentliche Sportanlage quasi ein öffentliches Angebot darstellen. Da der vereinsgebundene Skatepark hier als private und nicht als öffentliche Skateanlage gilt, steht er nicht im Mittelpunkt der Betrachtung und wird daher nur beiläufig erwähnt.

### Skateparks in der Spielplatzbedarfs- und Landschaftsplanung

Wie oben angedeutet, können Skateanlagen ebenfalls optionaler Inhalt einer Spielplatzbedarfsplanung,<sup>1</sup> die fest in der Hand der Jugendämter ist, und Teil von Freizeitanlagen innerhalb von Grünflächen sein. Da sich in der Praxis die Zuständigkeiten zwischen den Ämtern überschneiden können, liegen Flächen für Freizeitanlagen innerhalb von Parkanlagen und Grünflächen bisher – vor allem in Großstädten – häufig in der Zuständigkeit des Landschafts- bzw. des Grünflächenamts. Für Spielflächen innerhalb von Grünanlagen kommt zumeist den Jugendämtern die inhaltliche Zuständigkeit zu. So lassen sich oftmals die Planung von Spielplätzen und von Flächen für den informellen Sport, in Form von Bolz-, Streetballplätzen, Tischtennisplatten u. ä., der Verantwortung von Grünflächen- und Jugendämtern zuschreiben. Der gemeinsame Nenner dieser Freizeitanlagen ist im Betriebsmodus von ›umsonst, frei und draußen‹ zu sehen. Es ist genau jenes Betriebsmodell, in dem bis dato auch die meisten öffentlichen Skateparks betrieben werden. Öffentliche Skateanlagen entstehen zumeist irgendwo innerhalb von Grünflächen mit der Zweckbestimmung von Freizeit-, Spiel- und Sportflächen eines Bauleitplans. Die Umsetzung erfolgt, wenn die zuständige öffentliche Verwaltung entscheidet, diese Flächen anstatt mit einem weiteren Spiel- oder Bolzplatz sie »nach dem Gießkannenprinzip« (Peters 2016: 125) mit einem Skatepark zu versehen. Es ist zu vermuten, dass die Zuständigkeit, die Kosten der investiven Mittel für Bewegungsräume zu tragen, zum Teil auch auf die unterschiedliche Ressourcenausstattung der verschiedenen inhaltlichen Funktionsbereiche der Verwaltung zurückzuführen

---

1 Beispielsweise lassen sich in der Spielplatzbedarfsplanung der Stadt Köln aus dem Jahre 2011 von 662 Spielflächen im öffentlichen Raum auch 13 Skateanlagen finden (vgl. Stadt Köln 2011: 4).

ist. Insbesondere scheint das für den genannten Anlagentyp zuzutreffen, der ohne vereinsgebundenen Betrieb, wie etwa die Spielplätze, bereitgestellt und betrieben wird.

### Die Ära der Katalog-Skateparks

Der weiter oben genannte Goodwill der Kommune hat deutschlandweit, vor allem entsprechend dem gerade dargelegten willkürlich anmutenden Planungsverfahren, insbesondere der für die Grünflächen zuständigen Verwaltung, zur Existenz von schätzungsweise 2.000 Skateanlagen geführt. Allerdings, und das ist die Kehrseite dieser Zuwendung, wurden in der Vergangenheit vielerorts in einer etwas unbeholfenen Vorgehensweise Räume für Skateboarding und andere Rollsportarten geschaffen. Dieser Ansatz des kommunalen Skateparkbaus prägt bis heute die Präsenz von öffentlichen Skateanlagen und steht deutlich im Kontrast zu den heutigen *Models of Good Practice*. Daher soll dem Phänomen der Katalog-Skateparks im Folgenden kurz nachgespürt werden.

Wie erwähnt, verbreitet sich ab Anfang der 1990er-Jahre das Street-Skateboarding vor allem in deutschen Großstädten und verzeichnet Ende der 1990er-Jahre den bis dato größten Skateboardboom (vgl. Kap. 4.2). In dieser Zeit kann Skateboarding neben Streetball und Inlineskating als Jugenddomäne bezeichnet werden (vgl. Schwier 1998a: 39). Den wesentlich bedeutenderen Boom innerhalb dieses Jahrzehnts bescherte allerdings letztgenannter Trendsport. Anfang der 1990er-Jahre setzte, ausgehend von den USA, ein weltweiter Inlineskatingboom ein, der sich ab Mitte der 1990er-Jahre auch in Deutschland rasant ausbreitete und bis Ende der 1990er-Jahre ca. zehn bis elf Millionen Aktive verzeichnete (vgl. Breuer/Sander 2003: 76; Pfeil 1999). Im Vergleich dazu werden die Zahlen von aktiven Skateboarder\*innen, wie in Kapitel 4.2 bereits dargestellt, auf ungefähr eine Million geschätzt (vgl. Hitzler/Niederbacher 2010: 133).<sup>2</sup> Die zunächst jugendliche Bewegungspraktik des Inlineskatings (vgl. Schwier 1998a: 39) breitete sich innerhalb kürzester Zeit über den Bereich des *Aggressive-Skating* aus.<sup>3</sup> Sie bezog sich, ähnlich wie Street-Skateboarding, primär auf gefundene Räume und Skateparks,

---

2 Es ist anzunehmen, dass die Zahlen zur aktiven Teilnahme im Inlineskating deutlich verlässlicher sind als die für Skateboarding. Im Rückschluss von verkauften Produkten auf die Anzahl der Teilnehmer\*innen können Inlineskates aufgrund von etablierten großen Herstellern (beispielsweise aus der Skiindustrie wie K2) und insbesondere von geläufigen Vertriebswegen bzw. Verkaufsstellen des Einzelhandels mit Instrumenten der Marktforschung zur Konsumgüterindustrie erfasst werden. Im Gegensatz zum i. d. R. Specialty-Vertrieb der spezifischen Skateboardhardwaren-Produkte über spezialisierte Großhändler (wie etwa Titus) und dem Fachhandel, dem Skateshop, werden die von den fest installierten Konsumgüterdatenanalysen des Massenmarktes (wie etwa die Nielsen Holding) nicht registriert.

3 Die schnelle Verbreitung des Inlineskating-Phänomens wird darauf zurückgeführt, dass es im Vergleich zu Skateboarding deutlich leichter zu erlernen ist (vgl. Heinzlmaier 1999: 25).

differenzierte sich weiter in verschiedene Nutzer\*innen-Gruppen, in Sportskating und Freizeit-Skater\*innen, aus und sprach zunehmend nicht nur Kinder und Jugendliche an, sondern vor allem auch Erwachsene (vgl. Breuer/Sander 2003: 76). Diese dynamische Diffusion innerhalb der Nutzer\*innen-Gruppen, die sich landesweit nicht nur nach demografischen, sondern auch nach psychografischen, also nach vielfältigen Nutzungsmotiven gestaltete, führte so zu einem wahren Massenmarkterfolg mit bis dato unvergleichbarer Präsenz von Trendsport in der Stadt, sei es in Form von Inlinehockey auf öffentlichen Plätzen (vgl. Gebauer et al. 2004: 36 ff.), als Marathon-Inlineskating, als Fitnesssport auf Fahrradwegen oder als »Gesundheitssport« (Schäfer 2020: 128). In der Literatur gilt Inlineskating als die attraktivste Lifestylesportart der 1990er-Jahre (vgl. Breuer/Sander 2003: 76; vgl. Rittner 1999: 123). Der Boom der neuen Trendsportarten, in Form der beiden genannten Rollsportarten Mitte der 1990er-Jahre, führte neben einer starken Präsenz auch zu den bereits mehrfach angesprochenen Raumkonflikten. Städte und Gemeinden reagierten auf diesen dynamisch aufkommenden Bedarf mit dem Aufbau eines umfangreichen Angebots an öffentlichen Skateparks (vgl. Mikmak 2014: 35; Schäfer 2020: 151 ff.), das sich bis zur Jahrtausendwende flächendeckend von den Großstädten aus bis in kleinere Städte (vgl. Schäfer 2020: 153) und zum Teil bis in ländliche Regionen ausbreitete. »Errichtet werden diese Anlagen in Parks, neben Sportanlagen und [...] Recyclinghöfen; überall, wo 30 auf 20 m Boden günstig zur Verfügung stehen« (Schäfer 2020: 152).

Vielorts wurden Flächen asphaltiert und Skateanlagen zumeist in einem Top-Down-Planungsansatz, das heißt ohne Beteiligung der Nutzer\*innen von Rollsport, von fachfremden Landschaftsarchitekten und Mitarbeitern\*innen der Verwaltung aus den Katalogen von ebenfalls Skateboard- und Inlineskate-fernen Betonfertigteilerherstellern nach einem Baukastensystem modular zusammengestellt, um die Flächen mit Fertigrampenelementen zu bestücken. Das Sortiment der Hersteller bestand zumeist aus standardisierten Rampenelementen, die sich aus Sicht der zu diesem Zeitpunkt wenig informierten Bauherren modular kombinieren ließen, die man auf Flächengröße und Höhe des Budgets flexibel anpassen konnte und – vermutlich besonders wichtig – die TÜV-zertifiziert waren. Dieses Angebot war vor allem auf den Bedarf von Städten und Gemeinden ausgerichtet, allerdings stimmte diese Bauweise kaum mit der Realität der Bedürfnisse und Wünsche der Nutzer\*innen überein. Häufig lieferten die Hersteller die (Werks-)Planung direkt kostengünstig mit, sodass sie bei der Umsetzung der Baumaßnahme als Generalunternehmer handeln konnten, anstatt – wie heute üblich – beim Skateparkbau eine Trennung zwischen der Planung und dem ausführenden Unternehmen vorzunehmen. Bei der ersten Generation öffentlicher Skateanlagen kann dies zu Konflikten bei der Planung geführt haben, nämlich zwischen einer Planung im Sinne des Herstellers, einer vermeintlichen Verfahrenseffizienz der kommunalen Verwaltung und einer Konzeption, die auf die Interessen der Nutzer\*innen ausgerichtet

ist. Die Struktur und die standardisierten Elemente auf den Asphaltflächen bewirken, dass diese »Standard-Anlage[n] für Skateboarding und Inline« (Schäfer 2020: 152) deutschlandweit einen sehr ähnlichen Charakter haben und oftmals nahezu identisch erscheinen. Diese Großoffensive kommunaler Skateparkumsetzungen, die vor allem von Grünflächen- und Landschaftsämtern ausging, lässt sich heute als die Ära der Katalog-Skateparks bezeichnen (vgl. Kleinschmidt 2005; Mikmak 2014: 34 ff.; Eichler/Peters 2015: 25). Die meisten Rampelemente (wie etwa die *Funbox*) waren im Zuge der Verbreitung von Street-Skateboarding Mitte der 1990er-Jahre bereits veraltet.

Die Ideen zur Gestaltung der standardisierten Elemente der Spielplatz- und Betonfertigteilmhersteller waren einer vorherigen Skateboardgeneration entliehen, als in den ausgehenden 1980er-Jahren in der Übergangszeit von der *Halfpipe* zum Street-Skating die Skateboarder\*innen nach dem DIY-Prinzip selber zum Großteil hüfthohe Holzkonstruktionen (*Jump Ramp*, *Quarter Ramp* etc.) mit begrenzten Mitteln in einer primitiven Bauweise herstellten (vgl. Schäfer 2020: 151 ff.). Zudem wichen häufig die Abmessungen und Geometrien der einfachen Standardelemente der Betonfertigteilmhersteller von den Merkmalen für eine optimale Nutzung deutlich ab (vgl. Mikmak 2014: 36). Über die Fehlkonstruktion dieser primitiven Obstacles hinaus bestand ein weiteres Defizit bei der Planung darin, die Rampen auf der Fläche so zu arrangieren, dass ein bestmöglicher Fahrfluss erreicht werden konnte. Oftmals wurden Fahrwege nicht bedacht, der An- oder Auslauf war z. B. zu kurz (vgl. Peters 2016: 125; Schäfer 2020: 153), wodurch solche Skateanlagen den optimalen Fahrfluss, den *Flow*, verhinderten. Nicht zuletzt ist der minderwertige Asphaltboden im Vergleich zu glatten Betonoberflächen für Skateboarding dem Bewegungsfluss (und vielen weiteren qualitativen Aspekten) wenig zuträglich.<sup>4</sup> Aufgrund der körnigen Oberfläche des Asphalts hat dieser Bodenbelag einen erhöh-

---

4 An dieser Stelle möchte ich klarstellen, dass meine Arbeit nicht den Empfehlungen der FLL folgt, in deren Ausführungen Asphaltboden lediglich als qualitative Abstufung bewertet, aber dennoch als Handlungsalternative für die Planung von Skateparks angegeben wird, anstatt den Stand der Technik der Ortbetonbauweise und die Betonbodenplatte unmissverständlich als Empfehlung darzulegen (vgl. FLL 2016: 53). Das in der öffentlichen Verwaltung landesweit verbreitete Regelwerk der FLL führt aufgrund des Aspekts des Bodenbelags in der Praxis nicht zur eigens proklamierten Qualitätssicherung (vgl. ebd.: 3), sondern kann weiter zu minderwertigen Katalog-Skateparks beitragen. Die einzige Erklärung für Skateanlagen aus modularen Elementen auf Asphaltboden ist ausschließlich in ökonomischen Gründen zu finden. Städte und Gemeinden mit beschränkten Mitteln auf der einen Seite und Hersteller, die für diese Ausgangssituation der öffentlichen Verwaltung ein Angebot von modularen Skateparkelementen bereithalten. Auf diese Weise verhalfen Hersteller Kommunen zu einer offiziellen, TÜV-zertifizierten Skateanlage, gleichwohl es sich um eine minderwertige Lösung handelt, was vielen Entscheidungsträgern\*innen von Städten und Gemeinden entweder nicht bewusst ist oder die dennoch diesen problematischen Kompromiss in Kauf nehmen. Die folgenden vier Aspekte lassen sich gegen Asphalt und für Betonböden zusammen-

ten Reibungswiderstand und bedingt dadurch eine verminderte Roll- und Gleitfähigkeit. Daher bietet Asphaltboden generell eine vergleichsweise geringere Flow-Qualität. Das Ergebnis der Gestaltung und die Qualität dieser Skateanlagen führte dazu, dass kaum eine dieser Anlagen auf besonders positive und nachhaltige Resonanz der Nutzer\*innen traf, sondern in den allermeisten Fällen völlig an den Bedürfnissen dieser vorbeigeplant war (vgl. Kleinschmidt 2005; Mikmak 2014: 35 ff.; Eichler/Peters 2015: 25; Peters 2016: 125; Schäfer 2020: 153). Es lässt sich *ex post* nicht rekonstruieren, für welche Bewegungspraktik, also ob für Inlineskating oder für Skateboarding, diese Anlagen primär geschaffen wurden. Wenn man bedenkt, dass das Street-Skateboarding seit Anfang der 1990er-Jahre zwar in der Stadt zunehmend präsenter wurde, sich aber der eigentliche Skateboardboom erst in den ausgehenden 1990er-Jahren vollzog und die allgemeine Präsenz von Inlineskating gegen Mitte der 1990er-Jahre um den geschätzten Faktor 10 größer war als Skateboarding, ist die Vermutung naheliegend, dass der von städtischer Verwaltung und Politik wahrgenommene Bedarf sich überwiegend auf das Inlineskating bezog.<sup>5</sup> Doch unabhängig davon, wen Städte und Gemeinden als Hauptzielgruppe anvisiert haben, lässt sich festhalten, dass fast alle diese Anlagen zu keiner Zeit die Bedürfnisse und Wünsche der lokalen Akteure\*innen, sei es auf acht oder vier Rollen, widergespiegelt haben. Erklären lässt sich diese flächendeckende kommunale Fehlplanung u. a. mit der Unwissenheit von Städten und Gemeinden, mit einer in Deutschland bis Anfang 2010 gering ausgeprägten professionalisierten Skateparkindustrie (vgl. Mikmak 2014: 35), mit mangelnder Erfahrung im Umgang mit Trendsportszenen, mit der Konzentration der Skateboardszene auf das Street-Skating in gefundenen Räumen und mit der fehlenden kommunalen internen Abstimmung untereinander (intersektoral) sowie einer gering ausgeprägten Verbreitung von integrativ-partizipativen Planungsverfahren (vgl. Schäfer 2020: 158). Heutzutage werden immer mehr dieser Investitionsruinen (vgl. Peters 2016: 125) komplett saniert, zum Teil vergrößert und zu modernen Skateparks entwickelt. Von den aktuell ca. 2.000 Skateanlagen in Deutschland (vgl. skatemap.de 2019)<sup>6</sup> lassen sich grob geschätzt

---

fassen: 1. Qualität für Nutzer\*innen; 2. geringere Verletzungsgefahr; 3. höhere Lebensdauer; 4. wirtschaftliche Nachhaltigkeit.

- 5 Weiter könnten auch Konflikte in bestehenden etablierten Skateparks, die im Zusammenhang mit dem plötzlichen Ansturm Mitte der 1990er-Jahre aufgrund des Inlineskatingtrends stehen, dazu geführt haben, ein Bedürfnis nach einer Erweiterung des Skateparkangebots anzuzeigen. Ich erinnere mich als Zeitzeuge sehr gut daran, als Mitte der 1990er-Jahre wie aus dem Nichts, die *Aggressive Inliner*, die zu diesem Zeitpunkt noch wenigen Skateparks der Szene fluteten und versuchten, sich diese Räume anzueignen, was aus verschiedenen Gründen zu massiven Konflikten mit Skateboardern und BMXern führte.
- 6 Die geschätzte Anzahl von rund 2.000 Skateanlagen bezieht sich auf eine Auswertung der größten Datenbank von Skateanlagen in Deutschland auf skatemap.de und schließt eine vorsichtige Aufrundung der dort nicht erfassten Anlagen mit ein.



ca. 80 Prozent als Katalog-Skateparks bezeichnen. In Großstädten ist ein Teil dieser Anlagen bereits saniert im Vergleich zu Provinzstädten und ländlichen Regionen, die mit deutlich weniger Ortbetonskateparks ausgestattet sind. Beispielsweise gibt es in Köln nur noch ca. 30 Prozent sanierungsbedürftige Katalog-Skateparks (vgl. Kilberth et al. 2017: 22). In Berlin weist die Skateparkerhebung des 1. Berliner Skateboard-Vereins (2019) von den 85 gesichteten Skateanlagen einen Anteil von 62 Prozent Katalog-Skateparks auf und kommt zu dem Fazit: »dass der große Teil der bewerteten Flächen die Ansprüche an moderne Skateparks mitunter weit verfehlt« (ebd.: 176). In München beschloss der Bauausschuss des Stadtrates im Jahr 2017 die Sanierung von sieben eben solcher Skateanlagen mit einem Gesamtbudget von rund 1,8 Mio. Euro (vgl. Vogel 2019: 40). Planung und Bau werden meistens getrennt an spezialisierte Skatepark-Planungsbüros<sup>7</sup> und ausführende Unternehmen vergeben. Ein partizipatives Planungsverfahren unter Einbeziehung der lokalen Nutzer\*innen ist schon fast obligatorisch. So entstehen auf dem Fundament der Katalog-Skateparks mehr und mehr State-of-the-Art-Skateanlagen.

Wir müssen uns vergegenwärtigen, dass die innerhalb der 1990er-Jahre installierten Flächen für die Rollsportnutzung bis heute einen Großteil bestehender Skateanlagen in Deutschland ausmachen. Im Zuge der stetig fortschreitenden Urbanisierung und dem zunehmenden Mangel an Bewegungsräumen (vgl. Bindel 2008: 39; Kähler 2015a: 64), insbesondere in verdichteten Großstädten, stellen sie gewissermaßen eine Sicherung von designierten Räumen für Skateboarding und artverwandte Bewegungspraktiken dar, die vielerorts noch auf die Sanierung zu einem modernen Ortbetonskatepark warten, um ihr jeweiliges örtliches Potenzial entfalten zu können.

### 5.1.2 Skateparks als Bürgerinitiative

Grundsätzlich kann man drei Szenarien für den Planungsbedarf von öffentlichen Skateparks unterscheiden:

- 1.) Städte oder Gemeinden planen (neue) Skateparks aus eigenem Antrieb, unabhängig vom lokal angezeigten Bedarf der Nutzer\*innen (siehe oben).
- 2.) Vornials von Städten oder Gemeinden geschaffene und in den Verkehr gebrachte Skateparks sollen saniert bzw. vergrößert werden.

---

7 Heute werden viele der Planungsbüros und ausführende Firmen, die auf Skateparks spezialisiert sind, von ehemaligen Skateboardern betrieben, was mit Gewissheit zur Verbesserung des Designs von Skateparks beiträgt. Ebenfalls im Feld von Skateparks zeigt sich die in Kapitel 3.2 angesprochene Verschränkung der Protagonisten\*innen der Skateboardszene mit den Akteuren\*innen des geschäftlichen Bereichs bzw. des Marktes.

- 3.) Bürgerinitiativen tragen den Bedarf an neuen Skateparks oder die Sanierung von bestehenden Anlagen an die kommunale Verwaltung heran.

Da Skateparks kein gesetzter sporräumlicher Inhalt in kommunalen Gesamtkonzepten und Masterplänen sind, befördert jeder Planungsbedarf Städte und Gemeinden in eine konstitutiv reaktionäre Situation, wie sie auf örtlichen Rollsportbedarf adäquat reagieren sollen. Das macht Skateparkprojekte vor allem zu Initiativen, die auf Bürgerbegehren beruhen. Bei einer solchen Initiative setzen sich Einzelne als Mandatsträger\*innen, stellvertretend für die lokale Skateboard- oder BMX-Szene, für deren Interessen ein und treten an die öffentliche Verwaltung heran. Heutzutage gibt es nur noch wenige Skateparkplanungen ohne vorausgegangene Nutzer\*innen-Initiative, die den lokalen Bedarf anzeigt, bzw. Skateparkplanungen, die gemäß der oben genannten Punkte a) und b) ohne partizipatives Planungsverfahren umgesetzt werden. Kurzum: In jedes Skateparkprojekt sollen lokale Interessenvertreter\*innen und die Nutzer\*innen einbezogen werden. Die Anlaufpunkte sind häufig die lokalen Bezirksverwaltungen, die mit den jeweiligen Abteilungen der öffentlichen Verwaltung in Verbindung stehen. Die Abteilungen sind i. d. R. das Jugend-, Grünflächen- oder Sportamt, je nach Struktur der Städte bzw. der Gemeinden und nach der entsprechenden Skateparkprojekt-Zielsetzung sowie nach vorhandenem oder anvisiertem Standort. Dabei kommt es in der Praxis auch vor, dass die Ämter koordinativ zusammenarbeiten, und/oder es existieren bereits Kontakte zu Ämtern und Personen innerhalb der Verwaltung mit Erfahrungen in Skateparkanlagen, was vor allem in Großstädten zutrifft. Von den Bürgerinitiativen wird teils implizit, teils explizit erwartet, dass sie sich als gemeinnütziger Verein organisieren, um gegenüber der Stadt als rechtlich offizielle Organisation bzw. souveräner Ansprechpartner auftreten zu können (vgl. Peters 2016: 279 ff.). Der Verein erlangt damit – als Mittel zum Zweck – Teilhabe an öffentlichen Planungs- und Entscheidungsprozessen; meiner Erfahrung nach ist dies der Hauptgrund für die Gründung von Skateboardvereinen. Eichler/Peters fragen berechtigterweise danach, ob

»eine Berücksichtigung von Interessen informeller Sportgemeinschaften nur dann möglich [ist], wenn diese als Szene selbst in der Lage sind, sich auf die Mechanismen und Prinzipien der Kommunalpolitik einzustellen?« (2012: 156).

In der praktischen Umsetzung von partizipativen Prozessen der Sportentwicklungsplanung zeigt sich häufig eine Dominanz von Partikularinteressen verwaltungspolitischer Akteure\*innen und von Sportvereinen (vgl. Wäsche et al. 2015: 164). Mit dem allgemeinen Anliegen zu mehr Bürgerbeteiligung stellt sich die Frage, ob eine Beteiligung an städteplanerischen Prozessen nicht auch informell möglich sein sollte bzw. ein informelles Engagement deutlich erleichtert und ebenbürtig gewichtet werden könnte? Denn die formellen und rechtlichen Voraussetzungen

können durchaus eine nicht zu unterschätzende Barriere für Bürgerbeteiligungen darstellen. Insbesondere für jugendkulturelle Bewegungspraktiken wie Skateboarding (Stichwort: Minderjährigkeit) und deren konstitutionell informelle Organisationsstruktur kann die geforderte Bürokratisierung eines Anliegens, neben dem allgemeinen Aufwand, mitunter auch ideologisch zu Schwierigkeiten führen. Stellen sich die Initiativen dennoch auf diese bürokratischen Hürden ein und gründen einen Verein, zeichnen sich in der Praxis häufig zwei inhaltliche Ausrichtungen bei der Wahl des Vereinszwecks in der Vereinssatzung ab:

- a) Verein zur Förderung von Skateboarding als Sport und
- b) Verein zur Förderung von Skateboarding als Jugendkultur.

Nicht selten resultiert die Wahl des Vereinszwecks aus dem Kontakt zur jeweiligen Abteilung der Stadtverwaltung (Sport- oder Jugendamt).

### 5.1.3 Die Finanzierung von öffentlichen Skateparks

Neben der Verhandlung und Klärung der geografischen Lage (siehe unten) werden die Bürgerinitiativen schnell mit Fragen der Finanzierung als Haupterfolgsfaktor konfrontiert. Ohne der Finanzierung von Skateparks hier einen größeren Umfang widmen zu können, sollen im Folgenden einige wichtige Aspekte zusammengefasst werden: Die Finanzierung von Skateparks für die Öffentlichkeit stammt häufig aus verschiedenen Bereichen der kommunalen Verwaltung. Für die Freiraumplanung von Freizeit-, Spiel- und Sportflächen stehen den entsprechend zuständigen Abteilungen in der Verwaltung aus unterschiedlichen Töpfen Geldmittel zur Verfügung. Wie weiter oben bereits ausgeführt, besteht grundsätzlich kein Anspruch auf Fördergelder für Skateparkprojekte, und so kommt es zu unterschiedlichen Finanzierungsmodellen, nicht zuletzt aufgrund der ungleichen finanziellen Gesamtsituation der Kommunen deutschlandweit. Die Kommunen verfügen dabei entweder über ausreichende Mittel, um eine Finanzierung vollständig und unabhängig zu leisten, oder sie stellen auch nur teilweise oder keine Gelder zur Verfügung. Oftmals sind die Initiativen aufgefordert, einen bestimmten finanziellen Beitrag zu leisten, das bedeutet, Eigenmittel einzubringen, wie beispielsweise Spendengelder einzuwerben oder Sponsorenengagements für das Skateparkprojekt auszuhandeln. Es ist zu beobachten, dass vielerorts zunehmend auf kommunalexterne Fördergelder zurückgegriffen werden muss, weil die häufig knappen Mittel der Kommunen (vgl. BBSR 2011: 72) für die Investition in Skateanlagen nicht ausreichen. Dabei handelt es sich um spezielle Fördermittel und Förderprogramme, die vom Land, Bund und der EU aufgelegt werden. Hier einige Beispiele:

- Interkommunale Fördermittel (beispielsweise interkommunale Stadterneuerung),

- Förderprogramme Investitionspakt soziale Integration im Quartier,
- Lebendige Stadt Sport bewegt Vielfalt (Gesundheit und Integration),
- Entwicklung des ländlichen Raums (LEADER-Programm u. Ä.).

Das heißt, bei Fördermitteln kann es sich u. a. um Gelder für Stadterneuerung/Vitalisierung, soziale Anliegen, sportpolitische und gesundheitliche Förderung handeln. Dabei sind die Förderquoten unterschiedlich, sie können mitunter kombiniert werden und betragen zwischen 10 und 90 Prozent der Investition als Unterstützung für die Kommunen und Vereine. Für die Antragsstellung dieser kommunalexternen Fördergelder ist, neben den in Kapitel 4.3 beschriebenen sozialen Aspekten eines Skateparkprojekts, eine spezifische Zielsetzung des Skateparks besonders relevant, um den Förderzweck genau zu treffen. Aufgrund der vielfältigen Erscheinungsformen und Nutzungskonzepten von Skateparks kann bei der Beantragung von investiven Fördergeldern die inhaltliche Ausrichtung dem spezifischen Förderzweck meistens erfolgreich entsprochen werden.

## 5.2 Die geografische Lage von Skateparks

Wie beschrieben, treten Skateanlagen als zweckbestimmte Inhalte zumeist auf Grünflächen oder in Parkanlagen in Form von Spiel-, Freizeit- und Sportflächen innerhalb von Städten und Gemeinden in Erscheinung. Die Auswahl der Flächen, die für die Verortung von Skateanlagen genutzt werden sollen, erfolgt dabei singular als Einzelfallbetrachtung und wird bislang nicht in gesamtstädtische Zusammenhänge gesetzt. Wegen dieser vielerorts fehlenden ganzheitlichen Perspektiven der Stadt für die allgemeine Sportraumplanung wird von der dvs-Kommission für Sport und Raum als zentrale Forderung formuliert, die Planung von Sporträumen integrativ und interdisziplinär als festen Bestandteil in der Stadtplanung zu verankern und intersektoral umzusetzen (vgl. BBSR 2011: 13 ff.; Göring et al. 2018: 9 ff.). Mit ihren starren Strukturen und einem konstitutionellen Planungsansatz »von oben«<sup>8</sup> (vgl. Kähler 2015b: 8 ff.) wird die herkömmliche Stadtplanung dem Wandel und der Planung von bedarfsgerechten Sporträumen nicht mehr gerecht (vgl. BBSR 2011; Rütten/Nagel/Kähler 2014; Göring et al. 2018). Obwohl es inzwischen vermehrt zum Umdenken und der Implementierung von alternativen Planungsansätzen und Verfahrensweisen kommt, die sich mitunter speziell an jugendkulturelle Bewegungspraxen unter dem Planungsansatz »von unten« fassen lassen (vgl. Kähler 2015b: 12; Haury 2015; Eichler/Peters 2015; Dobberstein 2015;

---

8 Die Differenzierung der Planungsansätze »von unten« und »von oben« geht auf Rauterberg (2013) zurück.

Wäsche/Beecroft/Parodi 2015: 163 ff.), von denen mittlerweile auch einige als *Models of Good Practice* zu registrieren sind, haben sich landesweit in vielen Städten und Gemeinden diese neuen Ansätze noch nicht nachhaltig etabliert. Die aktuell vorherrschende Realität scheint oftmals ein Silodenken der öffentlichen Verwaltung in traditionellen Strukturen zu sein. Fern eines kommunalen Gesamtkonzeptes bezieht sich die bauliche Umsetzung von Skateparks i. d. R. meistens reaktiv auf lokale Bedarfe und wird zu Einzelfallentscheidungen und zu partikularen Projekten der Bezirksverwaltungen bzw. der zuständigen Abteilung der kommunalen Verwaltung. Das heißt, die geografische Lage von öffentlichen Skateparks in Städten und Gemeinden ist vor allem das Resultat traditioneller, städtischer Planungslogik und nicht zuletzt das Ergebnis von Verfügbarkeit städtischer Flächen, das insbesondere für verdichtete Großstädte zutrifft. So finden sich Skateparks bislang vor allem dort, wo sie sich konform in die Stadtplanung einfügen lassen, selbstverständlich nicht in erster Linie da, wo die Nutzer\*innen sie gerne hätten. Hier zeigt sich die von Kähler (2015a: 52 ff.) beschriebene Diskrepanz in der Übereinstimmung von aktuellen Wünschen der Menschen und dem Sinn bzw. der zugewiesenen Funktion, die Städteplaner\*innen für die Freiräume vorgesehen haben. Sofern es in der Praxis Zuspruch von Politik und Verwaltung für ein Skateparkprojekt gibt, wird die dem Bauleitplan zugrunde liegende Potenzialfläche weiter auf Eignung geprüft. Für die Genehmigung eines Standorts muss eine Skateanlage einen umfangreichen Kriterienkatalog an Anforderungen für die baurechtliche Genehmigung erfüllen (vgl. FLL 2016: 48 ff.), von denen die Schallemissionen, also der ausgehende Lärm von Skateanlagen, aus baurechtlicher Perspektive als der neuralgische Punkt der Standortbestimmung von Skateparks anzusehen ist. Oftmals haben vor allem Lärmprognosen bzw. -messungen die Konsequenz, dass Skateparks in weniger lebhaften Standorten abwandern müssen oder die designierten Orte sowie bereits bestehende Anlagen durch Auflagen wie etwa Lärmschutzwände, Betriebszeitregulierungen und weitere lärmemissionsreduzierende Maßnahmen zum Objekt baurechtlicher Intervention werden.

In jüngster Zeit ist eine Tendenz zu beobachten, Skateparks an Freizeitparks, die Raumangebote für weitere informelle Sportarten bereithalten, anzuschließen. Diese Parks sind meistens in Grünflächen verortet und existieren unter verschiedenen Labels wie etwa: Jugendfreizeitpark, Mehrgenerationenpark, Familienpark, Sportpark. Sie sind zum Teil ausgestattet mit einer Auswahl von Pumptracks, Streetball, Parkour, Calisthenicsanlagen, Boulebahn u. v. a. Das Konzept fußt zum einen auf infrastrukturellen Synergien (Konvergenz der Nutzer\*innen und wechselseitiger sozialer Kontrolle), zum anderen scheint es einen Kompromiss widerzuspiegeln zwischen der Verfügbarkeit der Fläche, der Verträglichkeit mit dem Umfeld, dem Aufwand der Verwaltung und der Zustimmung der Politik. Die kommunale bürokratische Verfahrensweise bzw. die Sicherheitsmaxime der öffentlichen Verwaltung, sich nicht primär auf Chancen, Potenziale und Möglich-

keiten zu konzentrieren, sondern möglichst keinen Verfahrensfehler zu riskieren, führt in der Praxis dazu, Skateparks dort zu platzieren, wo sie am wenigsten stören, anstatt dort, wo sie den größten Nutzen bringen und am erfolgversprechendsten wären (vgl. auch Whitley 2009: 61). In diesem Zusammenhang ist es wichtig zu erwähnen, dass sich das Stören nicht nur auf den in Dezibel gemessenen Lärm bezieht, sondern dass sich beispielsweise Anwohner bereits bei dem Gedanken an die Präsenz der Nutzer\*innen von Skateparks gestört fühlen können. Nicht selten eilen den Skateboarder\*innen diffuse und zum Großteil unbegründete stereotype Vorurteile voraus, weshalb es vorkommen kann, dass sie als soziale Personengruppe unerwünscht sind (vgl. Chiu 2009: 36; Whitley 2009: 7 ff.; Bradley 2014: 63; Mikmak 2014: 55 ff.; Peters 2016: 282; Atencio et al. 2018: 111) und sich Anwohner gegen Skateparkprojekte aussprechen und diese gewissermaßen präventiv verhindern.

In der angelsächsischen und deutschsprachigen Literatur lassen sich einige spezifische Hinweise zu den Qualitäten finden, die, unabhängig vom Skatepark selber, die Attraktivität eines Standorts determinieren (vgl. Whitley 2009: 61 ff.; Vivoni 2010: 70 ff.; FLL 2016: 43 ff.). Zusätzlich zu den Skatepark-spezifischen Kriterien liegen auch Studien dazu vor, welche Merkmale von gefundenen Räumen für Skateboarding von besonderer Bedeutung sind, die hier höchst anschlussfähig in die Betrachtung mit einfließen (vgl. Eichler/Peters 2012: 153 ff.; Mikmak 2014: 23 ff.). Zusammenfassend lassen sich die Qualitäten für die Attraktivität eines Skateparks in die zwei Bereiche einteilen:<sup>9</sup>

- 1.) Die infrastrukturelle (Ein-)Anbindung;
- 2.) Die sozialräumliche Umgebung.

Diese beiden Bereiche werden im Folgenden erläutert.

### 1.) Die infrastrukturelle (Ein-)Anbindung

Die infrastrukturelle (Ein-)Anbindung stellt die Frage: Wie zugänglich ist die Lage und wie gut ist der Skatepark erreichbar? Die Zugänglichkeit und die Erreichbarkeit eines Standorts, insbesondere die Anbindung via ÖPNV (öffentlicher Personennahverkehr), ist ein entscheidendes Erfolgskriterium für eine Skateanlage

---

9 Auf technisch-funktionale und rechtliche Faktoren, etwa welche Qualität der Baugrund bietet, dass die Zufahrt für Rettungsfahrzeuge und dergleichen gewährleistet ist, und Aspekte bezüglich der Baugenehmigung usw. wird nicht weiter eingegangen. Zudem werden an dieser Stelle keine Außenanlagen und Zuschauer-Möglichkeiten berücksichtigt, da sie meiner Auffassung nach Teile des Skateparks sind und im Zusammenhang mit der Größe der Fläche stehen, jedoch nicht im engeren Sinne mit der Lage.

(vgl. Whitley 2009: 61 ff.; Vivoni 2010: 61 ff.; FLL 2016: 43). Über die Zugänglichkeit hinaus ist die Zentralität der Räume für Skateboarding besonders wichtig (vgl. Eichler/Peters 2012: 153 ff.; Mikmak 2014: 23 ff.). Dieses Merkmal bezieht sich nicht zwangsläufig auf die Lage im Stadtzentrum, sondern kann sich auch relativ zum Standort beispielsweise auf eine zentrale Lage in einem Bezirk, Stadtteil und auf andere spezifischen Areale beziehen, wie etwa die Platzierung innerhalb einer Grünfläche. Aus einer gesamtstädtischen Betrachtung sollte das Skateparkangebot möglichst vielfältig und abwechslungsreich sein, jedoch ist es häufig ein großer Vorteil, wenn die Standorte eine gute Sichtbarkeit bieten (vgl. Whitley 2009: 62 ff.). Ist die Skateanlage an einem Ort, der gut sichtbar ist, können die Nutzer\*innen auch von Passanten und Zuschauern wahrgenommen werden, was potenzielle Interaktionen zwischen Akteuren\*innen sowie anderen Personengruppen begünstigen kann. »When skateparks are situated within the community, skateboarders become a part of the community« (Whitley 2009: 63). Dies kann eine allgemeine sozialräumliche Integration bewirken und so dazu beitragen, die oben ange deuteten Vorurteile gegenüber Skateboarder\*innen abzubauen. Zudem kann eine Blickdurchlässigkeit von Skateparks eine präventive Wirkung haben, die problematische Verhaltensweisen von Jugendlichen und Vandalismus einschränken bzw. verhindern kann. Schließlich begünstigt die Einsehbarkeit eine implizite soziale Aufmerksamkeit, die zu mehr Sicherheit für bestimmte Personengruppen (etwa Kinder) und zu Gender-Inklusion beiträgt (vgl. Kap 4.4.1). Die verkehrsstrukturelle Anbindung, die Zugänglich- und Erreichbarkeit, die Zentralität sowie die Sichtbarkeit können auf die Forderung abzielen, Skateparks in belebte Lagen mit einer hohen Frequenz von Passanten und möglichst als Teil des städtischen Lebens zu platzieren (vgl. Eichler/Peters 2012: 153; Mikmak 2014: 28 ff.; Atencio et al. 2018: 63 ff.). Also Skateanlagen in belebte Lagen zu platzieren, anstatt sie, wie bislang üblich, nahezu ausschließlich außerhalb von frequentierten innerstädtischen Bereichen anzusiedeln.

## 2.) Die sozialräumliche Umgebung

Die sozialräumliche Umgebung wird sowohl räumlich im Sinne eines Umfeldsetting – Angebot der umgebenden Infrastruktur – als auch sozial verstanden, welche Personengruppen, nach sozialen Kriterien betrachtet, das Umfeld ausmachen. Im Vordergrund stehen die beiden Fragen: Wie gut ist die nähere Umgebung ausgestattet und wie passend ist sie? Grundsätzlich gilt, dass das sozialräumliche Umfeld und die jeweiligen Skateparkkonzepte ganz unterschiedlich sein können, wie die Studie von Atencio et. al. 2018 in der Bay Area im Umfeld von San Francisco (Kalifornien) zeigen konnte. In sozial schwächeren Stadtteilen und Quartieren kann ein öffentlicher Skatepark, der beispielsweise an ein Jugendzentrum angeschlossen ist und mit dem eine gewisse sozialpädagogische Unterstützung im Sin-

ne einer Betreuungs- und Aktivierungsleistung einhergeht, gut funktionieren (wie beispielsweise in der Halle59 in Köln). Ebenso kann eine Skateanlage (*Streetplaza*) mit ikonografischem Design, die in der Nähe einer der teuersten Wohngegenden der Stadt errichtet wird, sehr gut angenommen werden (wie etwa das *Kap 686* in Köln). Unabhängig von der sozialen Struktur eines Wohngebiets kann als Qualität des Umfeldsetting die Versorgungsqualität beispielsweise von sanitären Anlagen, dem Zugang zu Trinkwasser, Restaurants, Schnellimbissen, Cafés, Supermärkten, Kiosks angesehen werden (vgl. Whitley 2010: 61 ff.; Eichler/Peters 2012: 153; Mikmak 2014: 28 ff.).

Außer diesen allgemeinen Versorgungsmöglichkeiten des nahen Umfelds können zur Qualität des Standorts auch bestehende spezifische Bezugspunkte der Szene, wie etwa Skateshops, andere Skate-Spots in der Nähe, beitragen (vgl. Vivoni 2010: 61). Besonders eindrucksvoll verdeutlicht Vivoni (2010) den Stellenwert des Standorts von Skateparks. Aus seiner soziologischen Skateraumstudie in Chicago (USA) in der er u. a. auch verschiedene Skateparks vergleicht, geht hervor, dass nicht die Modernität, Ausstattung und Größe der Skateanlage ausschlaggebend für die höchste Auslastung bzw. Nutzung ist, sondern dass es vielmehr auf den Standort ankommt (ebd.: 70). Unter anderem vergleicht er einen modernen Ort-betonskatepark innerhalb eines Parks mit einer Anlage, die aus modularen Rampen besteht, und die qualitativ als deutlich minderwertig anzusehen ist, mit mindestens zwei weiteren – eher höherwertigen – Skateparks der US-amerikanischen Großstadt. Der modulare Rampenskatepark mit glattem Betonboden befindet sich unter einer Brücke in einer relativ zentralen Lage, die eine hohe Frequenz von Passanten aufweist. Von allen untersuchten Skateparks in Chicago war dies – von der Qualität vergleichsweise als minderwertig anzusehen – die am stärksten genutzte Skateanlage. Außer dieser belebten und zugänglichen Lage und neben der Funktion der Überdachung, die im Sommer Schatten spendet und ganzjährig gegen Regen schützt, wird hier ein Phänomen sichtbar, das im Kontext von Merkmalsausprägungen steht, die einen Raum für Skateboarding besonders attraktiv machen und die von Eichler/Peters (vgl. 2012: 153) als eine »mit dem Skate-Image korrelierende ikonografische Architektur und Ästhetik« (Mikmak 2014: 29) beschrieben wird, die zu einem »urban feeling« (Schwinghammer 2019a: 73) beitragen kann. Denn die Anmutung der Lage dieses öffentlichen Skateparks unter einer Brücke korreliert mit einigen in der Szene weltweit bekannten DIY-Skateparks: *Portland's Burnside Project*, *Philadelphias FDR Skatepark*, *San Pedro's Channel Street Skatepark* etc. (vgl. Vivoni 2010: 70). Einerseits wird hier die Bedeutung des Standorts sichtbar, andererseits kommt auch eine soziokulturelle Eigenlogik der Skateboardszene zum Ausdruck. Betrachtet man die Liste der Attraktivitätsmerkmale, dann drängt sich die Frage auf, ob sich diese Aspekte nicht auch allgemein für jeden anderen öffentlichen Freiraum bzw. sporträumlichen Inhalt (Bolz-, Streetballplatz, Inline-



hockeyfeld usw.) übertragen lassen<sup>10</sup> bzw. wodurch sich denn das Spezifische für Skateanlagen auszeichnet? Aus Sicht der Akteure\*innen kann ein Großteil des städtischen Raums als Skateraum angesehen werden. Somit steht für die Nutzer\*innen jeder Raum für Skateboarding innerhalb einer Kommune in einer Art von relativen Attraktivitätswettbewerb zu jedem anderen, und so stehen auch künstliche Zweckräume wie Skateparks untereinander im Wettbewerb, ebenso wie zu gefundenen Street-Spots in der Stadt. Das ist der Hauptgrund, warum deutschlandweit kaum ein Skatepark kommerziell betrieben werden kann (vgl. Kuhn 2019: 107), weder indoor noch outdoor. Bis dato ist es kaum möglich, durch Eintrittsgelder und Mitgliedsbeiträge für die Nutzung von Skateparks die variablen Betriebskosten, geschweige denn die Fixkosten für eine infrastrukturelle Investition, zu decken. Daher sind insbesondere Skatehallen auf die Unterstützung von öffentlichen Geldern (beispielsweise zum Zweck sozialpädagogischer Arbeit) und von Geldern aus dem privatwirtschaftlichen Bereich, wie Sponsoring, angewiesen. Für die Bedeutung von Versorgungsmöglichkeiten in der Umgebung ist es wichtig zu verstehen, dass die Nutzungsfrequenz eines Skateparks i. d. R. über das Absolvieren einer sportlichen Einheit (ein 90-minütiges Fußballspiel, eine Partie Basketball, einer Outdoor-Fitnessinheit im Park, der Dauer eines Jogginglaufs etc.) deutlich hinausgeht. Die umliegenden Versorgungsmöglichkeiten sollten ermöglichen, dass sich die Nutzer\*innen entsprechend der Nutzungsgewohnheiten mitunter den ganzen Tag lang dort aufhalten können. Die außergewöhnlich lange Aufenthaltsdauer<sup>11</sup> von vielen Nutzern\*innen in Skateparks hängt mit dem beschriebenen totalen Engagement und der Verschmelzung der Lebensstilbereiche zusammen (vgl. Kap. 4.4), die viele Akteure\*innen zeigen und die sich soziokulturell erklären lassen.

### 5.3 Größe und Dimension des Skateparks

Es wurde deutlich, dass die Größe des Skateparks meistens in Relation zur Reichweite bzw. dem Einzugsgebiet der Nutzer\*innen steht. Auf kommunaler Planungsebene sollte die Intention und der geografische Bezugsrahmen diesem Größe-Reichweite-Aspekt Rechnung tragen, um Entscheidungen bezüglich der

---

10 Whitley (2009: 61 ff.) spricht diesbezüglich davon, dass die Qualitäten des Standorts von Skateparks (in den USA) identisch mit denen sind, die Städteplaner\*innen heranziehen, um »vibrant public places« zu beschreiben: 1. *Visibility* (Sichtbarkeit); 2. *Comfort* (Aufenthaltsqualität); 3. *Access* (Zugänglichkeit); 4. *Activity* (Belebung).

11 Für die lange Aufenthaltsdauer der Nutzer\*innen in Skateparks gibt es bisher noch keine wissenschaftlich abgesicherten Belege. Diese Einschätzung resultiert aus eigener Erfahrung und Beobachtungen. Sie plausibilisiert sich aus den genannten spezifischen Merkmalen von Skateboarding als Stilkultur (Stichwort: *totales Engagement*).

Dimension des Skateparks treffen zu können. Kommunalpolitisch ist es eine wichtige Frage, ob das initiierte Skateparkprojekt ein Angebot darstellt, das sich primär auf das Quartier, den Bezirk, den Stadtteil, die gesamte Stadt respektive Gemeinde oder gar die gesamte Region bezieht. Zudem ist u. a. zu klären, ob sich die Größe der Nutzer\*innen-Gruppe vor Ort einschätzen lässt, um das Angebot-Nachfrage-Verhältnis entsprechend auszurichten.

Ein weiterer Aspekt, der im Zusammenhang mit der Größe steht, ist die Frage nach einer Mindestgröße für die jeweilige Disziplin bzw. Art des Terrains. Mit Verweis auf die »Steigerung der Attraktivität der Anlagen sowie zur Erhöhung der Nutzbarkeit und Akzeptanz bei den Sportlern« (FLL 2016: 44) lassen sich im Regelwerk der FLL folgende Mindestgrößen als grobe Orientierungshilfe finden:

- Miniramp: ab 80 m<sup>2</sup>,
- Pool: ab 160 m<sup>2</sup>,
- Vert Ramp (Halfpipe): ab 200 m<sup>2</sup>,
- Bowl: ab 250 m<sup>2</sup>,
- Skatepark: ab 500 m<sup>2</sup>,
- Skateplaza: ab 600 m<sup>2</sup>.

Differenzierter betrachtet steht eine Mindestgröße zumeist im Zusammenhang mit einer Mindestdimension bzw. Mindestausstattung, insbesondere wenn es sich um Terrains handelt, die eine Kombination von verschiedenen Disziplinen darstellen (*Street, Park* usw.) im Vergleich zu Einzelanlagen, wie etwa *Pools, Miniramps*. Interessanterweise haben sich trotz der großen Vielfalt und konstitutiven Dynamik in Skateboarding innerhalb der letzten zwei Jahrzehnte sowohl im Transition- als auch im Streetbereich bestimmte Größen, Dimensionen und ein Fundus an wiederkehrenden Formen der Elemente herauskristallisiert, die man als ›Basic Features‹ bezeichnen könnte. Diese Rampen/Hindernisse (Obstacles) können je nach Größe und Zusammenstellung leicht differieren, sie sind nicht exakt gleich, stellen aber generell in Skateparks eine wichtige Grundausstattung dar. Dafür ist eine Mindestflächengröße erforderlich, die einen Grundstock an Elementen bereithält, die die jeweilige Terrainart repräsentiert. Eine größere Fläche ermöglicht ein größeres Angebot an Diversität und vermag so die unterschiedlichen Nutzer\*innenpräferenzen besser anzusprechen. Ein gewisses Mindestangebot an Elementen schafft eine höhere Affordanz und begünstigt einen auffordernden Charakter, der der genannten Attraktivität der Anlage und der Erhöhung der Akzeptanz sowie der Nutzbarkeit zuträglich ist.

## 5.4 Partizipation an der Skateparkplanung

Die Bürgerbeteiligung und Partizipation in kommunalen Planungsprozessen von öffentlichen Projekten als basisdemokratisches Mittel und Teilhabe der Stadtgestaltung zu forcieren, hat schon seit längerer Zeit eine anhaltende Konjunktur und ist bei Weitem keine neue Idee (vgl. Bock/Reimann 2014). Partizipation als Beteiligung der Betroffenen ist ebenfalls in allen modernen Sportentwicklungsplanungsansätzen und Konzepten (wie etwa kooperative, dialogische, integrative Planungsverfahren und -methoden) ein zentraler Baustein bei der Sportraumplanung (vgl. BBSR 2011; Rütten/Nagel/Kähler 2015; Göring et al. 2018). Obwohl bereits vor über 20 Jahren darauf hingewiesen wurde, dass Skateanlagen kooperativ durch Beteiligung der Nutzer\*innen geplant werden sollen (vgl. Groh/Bostroem/Schwagerleit/Wülfken-Zahn/Middendorf 1998: 150 ff.; Schäfer 2020: 153), erhält der partizipative Ansatz erst ungefähr ab 2010 Einzug in die Planung von öffentlichen Skateparks und ist heute in der Praxis weitestgehend verbreitet.

Aus der Sicht von Städten und Gemeinden kann die Motivation für den kommunalen Skateparkbau unter anderem mit dem Ziel verbunden sein, »etwas für Jugendliche tun« zu wollen. Ein Skateparkprojekt wird immer häufiger zu einer vermeintlich zeitgemäßen Handlungsoption, ein solches Anliegen räumlich-materiell zu manifestieren. Eine Beteiligung der Nutzer\*innen-Gruppen an der Planung kann die Außenwirkung dieser städtepolitischen Zielsetzung bedeutend erhöhen.

Die Beteiligung der Nutzer\*innen an der Planung von Skateanlagen ist grundsätzlich ein kritischer Erfolgsfaktor für die Akzeptanz der Anlagen in der lokalen Szene (vgl. Peters 2016: 151; Kilberth et al. 2017: 21). Im Folgenden sollen einige spezifische Aspekte aufgezeigt und der Stellenwert für Skateboarding veranschaulicht werden. Skateparkbeteiligungs- bzw. Planungsgruppen bestehen meistens aus einer triangulären Konstellation:

- Personen der Stadt bzw. Gemeinde, die als politisch-administrative Funktionsträger\*innen gefasst werden können (Vertreter\*innen der Verwaltung, Mitarbeiter\*innen der Fachämter usw.),
- die Beteiligungsgruppe, die sich zum Großteil aus Nutzer\*innen und deren Stellvertreter\*innen zusammensetzt sowie
- einem Planungsbüro, das von der Kommune als Bauherr direkt oder durch ein zweites Landschaftsplanungsbüro für die Skateparkplanung beauftragt wird (siehe Abb. 7: Skateparkplanungs-Bereiche und Hauptbeteiligte in Kap. 6.5).

Spätestens zu dem Zeitpunkt, an dem eine Skateparkplanung konkret umgesetzt wird, wird obligatorisch zu einem öffentlichen Beteiligungstreffen aufgerufen. Es sollen alle interessierten Bürger\*innen die Möglichkeit haben, sich an der Planung zu beteiligen. Auf diese Weise wird allgemein in der Bevölkerung auf das

Projekt aufmerksam gemacht und formell politische Transparenz für die öffentliche Baumaßnahme sichergestellt. In der Praxis werden Treffen der Planungsgruppe im Format mehrmaliger Workshops umgesetzt, vergleichbar mit »mobilen Workshops« (BBSR 2011: 39), die als innovatives, sozialraumorientiertes Verfahren gelten (vgl. ebd.). Da es heutzutage kaum ein Skateparkprojekt ohne vorausgegangene lokale Initiative gibt, stammen die beteiligten Nutzer\*innen zum Großteil aus der Initiative selbst. Sie übernimmt zumeist für die zuständige Abteilung der Verwaltung die lokale Kommunikation in Richtung der lokalen Szene, um zu Planungstreffen aufzurufen und um den Personenkreis, vor allem der Nutzer\*innen, zu erweitern. In Beteiligungsverfahren von öffentlichen Skateparkplanungen als demokratische Handlungsmaßnahme der bürgerlichen Mitbestimmung sollte es ein zentrales Ziel sein, möglichst viele Stimmen zu hören und in der Planung kollaborativ zu berücksichtigen (vgl. Terkessidis 2018: 13). Die Interessengruppen von Skateparkprojekten bestehen nicht selten aus einer heterogenen Zusammensetzung der zumeist lokal ansässigen Teilnehmer\*innen. Von den unterschiedlich repräsentierten Rollsportarten kann eine Beteiligungsgruppe höchst vielfältig sein: Alter, Stilvorlieben, Erfahrungen, Könnenniveaus bis zu bevorzugten Disziplinen bzw. Terrainarten und zu persönlichen Wünschen und Vorstellungen von konkreten Elementen. Das in dieser Arbeit mehrfach erwähnte totale Engagement, das viele Protagonisten\*innen zeigen, bzw. der Grad der persönlichen Involvierung in die Praktik führt dazu, dass häufig einige Teilnehmer\*innen eine große Expertise in die Planung einbringen können. Das heißt, innerhalb dieser Gruppen befinden sich unter den Nutzern\*innen gewissermaßen Skateboardraumexperten, respektive Experten für Räume von artverwandten Bewegungspraktiken, deren Involvierung von besonderem Gewinn für das Projekt sein kann, wenn es gelingt, sie als Kollaborateure\*innen in das Projekt einzubinden. Eine zentrale Besonderheit bei der Planung von Skateparks ist die große gestalterische Freiheit, da es bis dato, außer der Berücksichtigung von rechtlichen Sicherheitsaspekten (vgl. DIN 2019), keine genormten Vorgaben für die Abmessungen und die Geometrie der Anlagen gibt. Seitdem sich auch hierzulande die Ortbetonbauweise nach US-amerikanischem Vorbild durchgesetzt hat, werden Skateanlagen individuell geformt. Die gestalterische Dimension der Ortbetonbauweise ist theoretisch nur durch die natürlichen Gegebenheiten, die rechtlichen Rahmenbedingungen und das bereitgestellte Budget der Städte und Gemeinden begrenzt. Dadurch bietet die Gestaltung der Anlagen ein großes Potenzial, die spezifischen Wünsche und Ideen der Nutzer\*innen gewinnbringend zu integrieren, und jede Anlage für sich kann ein Unikat darstellen.

Zwischen Wunsch und Wirklichkeit ist die Ausgangssituation vieler Skateparkplanungs-Prozesse ein Spannungsfeld von individuellen, zum Teil sehr unterschiedlichen Wünschen, Präferenzen und Vorstellungen, die auf eine begrenzte Fläche projiziert werden und, mit einem limitierten Budget ausgestattet,

umgesetzt werden sollen. Da es kaum Objektivitätskriterien und Bewertungen von Ideen wie richtig oder falsch, gut oder schlecht gibt, da es sich tendenziell um persönliche Präferenzen und letztendlich um Stimmigkeit handelt, kommt es zwangsläufig zu Verhandlungsprozessen. Demzufolge ist eine zentrale Schwierigkeit der Skateparkplanung, es allen Nutzern\*innen gleichermaßen recht zu machen: »Pleasing everybody, I think! That's the hardest part« (Broadley 2017) oder mit Peters:

»Es erscheint [...] unmöglich, beim Bau einer Skate-Anlage allen Partikularbedürfnissen und -wünschen in Gänze gerecht zu werden« (2014: 124).

Wenn wir die Skateparkplanung als einen demokratischen Prozess betrachten und mit Rousseau am *volonté général* – dem Gemeinwohl – ausrichten, um von der Summe der Einzelinteressen zum Gemeinwillen zu gelangen, liegt die Krux bei der Gestaltung von Skateanlagen in der angemessenen Kompromissfindung. Ein wichtiger Erfolgsfaktor besteht letztendlich darin, zwischen guten und schlechten Kompromissen abwägen zu können. Insbesondere der Rolle der von der Verwaltung beauftragten Skatepark-Planer\*innen kommt in diesem Zusammenhang innerhalb der Planungsgruppe die besondere Funktion des Mediators/ der Mediatorin zu, der zwischen dem Interesse der Stadt bzw. der Gemeinde als Bauherr und den Wünschen der lokalen Nutzer\*innen zu vermitteln hat. Zusätzlich zu starken kommunikativen Fähigkeiten und zu sozialer Kompetenz, um die gruppendynamischen Prozesse leiten zu können, sind eine hohe Fachkompetenz und ein sensibles Verständnis für die Szene erforderlich. Es gilt ein Höchstmaß der teilweise differierenden Wünsche und Bedürfnisse der Teilnehmer\*innen zu berücksichtigen. Dies erfordert wiederum die Fähigkeit der zuständigen Planer\*innen, eine eigene Position und Szenarien zum konkreten Planungsergebnis entwickeln zu können. Wenn eigene Vorstellungen des Ergebnisses nicht als monolithische Vorgabe, sondern rahmengebend als Orientierungspunkt gesehen werden, können die Planer\*innen besonders hilfreich sein und inspirativ als Berater\*innen und Optimierer\*innen von eingebrachten Ideen dienen. Es ist grundsätzlich richtig und wichtig, die Planung eines Skateparks am lokalen Bedarf auszurichten. Wie erwähnt existieren bis dato keine Prinzipien als Orientierung zur Gestaltung von Skateparks. Die lokalen Bedarfe sind allerdings oftmals nicht nur diejenigen, die durch die Nutzer\*innen in Beteiligungsgruppen geäußert werden, sondern können über die mitunter egozentrierten Wünsche mancher Teilnehmer\*innen deutlich hinausgehen und müssen darum in einen Gesamtzusammenhang gebracht werden.

Ein Phänomen, das ich in der Praxis von Planungsbeteiligungen bezüglich der Wünsche von Nutzer\*innen für spezifische Elemente zuweilen beobachte, ist eine gewisse Präferenz für das maximal risikoreichste Obstacle, das sich die Person selber zu befahren zutraut. Dabei handelt es sich nicht zwangsläufig um das Hindernis, welches von derjenigen Person auch im Alltag präferiert bzw. am häu-

figsten genutzt werden würde. Diese Beobachtung erscheint anschlussfähig an den konstitutiven Risikoaspekt von Stern (2010; vgl. auch Kap. 2.2.3) im Kontext von Stilkulturen im weiteren und der konkreten Risikobereitschaft als Ordnungsfunktion in Skategruppen von Atencio et. al. (2009) im engeren Sinne. Wie in Kapitel 4.4 bereits erwähnt, hat letztere Forschungsgruppe im Rahmen einer Genderstudie in Kalifornien festgestellt, dass die Risikobereitschaft als eine »Distinction of risk« (ebd.) ordnungs- und hierarchiebildend innerhalb von Skateboardcommunities wirken kann, indem die soziale Stellung durch die Risikobereitschaft markiert wird. Vor diesem Hintergrund ist es naheliegend, dass vereinzelt Skater\*innen von dieser (sozialen) Technik als individuell räumlich-materiellem Dispositiv Gebrauch machen und dementsprechend die Präferenz für bestimmte Obstacles in Beteiligungstreffen beeinflusst sein könnte. Dieses Phänomen möchte ich auf Englisch mit Maximum-Risk-Obstacle-Preference bezeichnen und mit dem Akronym »MROP« labeln.

Grundsätzlich ist es sehr wichtig, auch Wünsche der Beteiligten für größer dimensionierte Elemente zu integrieren (vgl. den Risikoaspekt in Kap 3.5). Das Verstehen dieses soziokulturellen Phänomens kann zu einer gesteigerten Sensibilität beitragen, die wiederum zu einem angemessenen, maßvollen Umgang führen soll, denn ein Übermaß von zu anspruchsvollen Obstacles kann auf viele Nutzer\*innen einen exkludierenden Effekt haben.

Auch bei Beteiligungsgruppen zur Planung von Skateparks ist dieser partizipative Prozess nicht immer repräsentativ im Sinne der Gesamtheit der lokalen Skateboardszene, analog zu Bürgerbeteiligungen allgemein (vgl. Wäsche et al. 2015: 172), bei denen man »kaum von einer echten Bürgerbeteiligung sprechen« kann (Kähler 2014: 46). Es gilt abzuwägen zwischen den örtlichen Bedarfen, die von der Beteiligungsgruppe aufgezeigt werden, und einem unbefangenen Blick von außen zur Gesamtsituation. Den Nutzer\*innen ein Übermaß an Mitbestimmung zuzusprechen, kann zu einer Zumutung werden, die eine Gefahr der Überforderung birgt. In der Verantwortung, Steuergelder in die Gestaltung von Freiräumen zu investieren,<sup>12</sup> ist es ein schmaler Grat, in diesem kreativen Verhandlungsprozess zwischen den Polen, dem gewünschten hohen Maß an Mitbestimmung der Beteiligten und einer rigiden, autoritären Leitung sich für die Maximierung des Endergebnisses einzusetzen. Denn bei aller Fokussierung auf Partizipation und deren überaus eingängigen Vorteile darf nicht übersehen werden, dass die Planer\*innen nicht nur die rechtlich-technisch-funktionale Verantwortung, sondern

---

12 Würde man die Planung ultimativ an den Wünschen und Bedürfnissen der lokalen Nutzer\*innen ausrichten, repräsentiert durch die Teilnehmer\*innen in der Planungsgruppe, dann wäre die gestalterische Qualität immer nur so gut wie die Fähigkeit der lokalen Beteiligungsgruppe.

als Architekten\*innen des Skateparks auch die gestalterische Verantwortung tragen, kurz-, mittel- und langfristig. Es ist naheliegend, dass die erfolgreiche Umsetzung einer partizipativen Planung, bei der ein Großteil von Wünschen und Bedürfnissen in die Planung integriert werden, zu einer Steigerung der Identifikation mit einem Projekt einhergeht. Im Unterschied zur Partizipation von allgemeinen Freiraumplanungen, die oft nicht erfolgreich verlaufen (vgl. Kähler 2014: 47), kann es bei Skateparkplanungs-Beteiligungen vorkommen, dass ein Teil der lokalen Nutzer\*innen das Projekt wahrnimmt, als hätten sie nahezu mehr oder weniger ihren Skatepark selber geplant. Dadurch kann es durchaus zu Effekten der Teilhabe und des Grades der Identifikation kommen, die sonst eher DIY-Projekten zugeschrieben werden, die als zusätzliche Komponente zur Involvierung in die Planung, als Selbstbauweise konstitutiv ein Engagement bei der Umsetzung der Ausführung einhergeht (vgl. Kähler 2015b: 13; Eichler/Peters 2015: 17-27). Sofern es gelingt, Ideen von Kindern, Jugendlichen und Erwachsenen der Planungsgruppe einfließen zu lassen und diese später bei der Ausführung in Beton zu manifestieren, ist es sehr wahrscheinlich, dass dieses den persönlichen Bezug der Nutzer\*innen fördert, ihre wahrgenommene Selbstwirksamkeit bekräftigt und es zu einer starken Identifikation mit der jeweiligen Anlage führen kann, die dazu beiträgt, dass Skateparks zu sinnstiftenden Orten werden.

Es kann festgehalten werden, dass die Skateparkplanung in der Praxis heute meistens als partizipative Planung unter Einbeziehung der Nutzer\*innen stattfindet und die Planung sich vorwiegend an deren Wünschen und Bedürfnissen orientiert. So haben diesbezügliche Bürgerbeteiligungen bisher vielerorts schon zu erheblichen Verbesserungen der gestalterischen Qualität beigetragen. Es wurde jedoch auch deutlich, dass eine unkritische, ultimative Orientierung an den Wünschen und Bedürfnissen der lokalen Nutzer\*innen mit Schwierigkeiten verbunden ist, die durch Überforderung und insbesondere im Hinblick auf eine umsichtige, langfristige Planung problematisch sein kann.

## 6 Die spezifische Skateparkplanung

---

Sind die Zuständigkeiten seitens der kommunalen Verwaltung als Bauherr festgelegt, die Zielsetzung und Inhalte konkretisiert, ist ein Budget fixiert und die Lage definiert, erfolgt i. d. R. zunächst die Vergabe der Planung. Aufträgen aus dem öffentlichen Sektor, etwa Baumaßnahmen von Freiräumen wie Skateparks, werden in Deutschland auf der rechtlichen Grundlage des Bürgerlichen Gesetzbuchs (BGB) und der darauf fußenden »Vergabe- und Vertragsordnung für Bauleistungen« (VOB/HOAI 2017) vergeben. Innerhalb der VOB werden bisher die Planungsphasen durch die sogenannten Leistungsphasen der »Honorarordnung für Architekten und Ingenieure« (HOAI) geregelt.<sup>1</sup> Die Planung von professionellen Skateparks mit Städten und Gemeinden als Bauherren ist gesetzlich strukturiert, analog zu anderen Baumaßnahmen im öffentlichen Bereich.

### Eingrenzung des Untersuchungsgegenstands

Die Planung von Skateanlagen ist ein umfangreicher Prozess und beinhaltet insgesamt ein großes Spektrum an unterschiedlichen Aspekten. Um die Planung von Skateparks bezüglich der Zielsetzung dieser Arbeit sinnvoll diskutieren zu können, müssen die hier betrachteten Bereiche inhaltlich eingegrenzt werden. Im Folgenden geschieht das innerhalb der vier Ebenen: 1. Planungsinhalte, 2. Räumliche Skateparkbereiche, 3. Nutzer\*innen-Gruppen und 4. Skateparkterrain und -elemente.

#### 1. Planungsinhalte

Entlang des chronologischen Projektverlaufs stellen die Leistungsphasen der HOAI ein Bündel aus sowohl technischen als auch gestalterisch-konzeptionellen

---

<sup>1</sup> Leistungsphasen (LPH) der HOAI: Grundlagenermittlung (LPH 1); Vorplanung (LPH 2); Entwurfsplanung (LPH 3); Genehmigungplanung (LPH 4); Ausführungsplanung (LPH 5); Vorbereitung der Vergabe (LPH 6); Mitwirkung bei der Vergabe (LPH 7); Objektüberwachung (LPH 8) und Objektbetreuung (LPH 9). Der Europäische Gerichtshof (EuGH) hat am 4. Juli 2019 das Urteil getroffen, dass die Deutsche HOAI gegen EU-Recht verstößt (vgl. Deppe 2019). Zum Zeitpunkt der Erstellung dieser Arbeit ist noch unklar, welche Auswirkung das Urteil auf die Auftragsvergabe durch die Aufhebung der Preisbindung im öffentlichen Sektor hat.



Planungsinhalten dar. Da die vorliegende Arbeit fast ausschließlich auf letztere Inhalte fokussiert, wird im Folgenden nicht weiter auf ingenieurtechnische Sicherheitsaspekte eingegangen – hier sei auf die FLL verwiesen, sondern der Blick wird maßgeblich auf die kreativ-gestalterischen Inhalte gerichtet.

## 2. Räumliche Skateparkbereiche

Die räumliche Einteilung eines öffentlichen Outdoor-Skateparks, der topografisch in seine Umgebung eingebettet ist, kann vom Außenbereich nach innen zum Skateboardterrain gegliedert werden. Die beiden Hauptbestandteile eines Skateparks lassen sich in einen (a) peripheren und in einen (b) zentralen Bereich einteilen, zu dem auch das Skateterrain zählt. Zum erstgenannten Areal (a) zählt, von der Grundstücksgrenze ausgehend, der Anschluss an das Verkehrsnetz und die Zuwegung, durch die das Skateparkgebiet erschlossen wird. Um das Zentrum herum besteht meistens ein Außenbereich bzw. eine Außenanlage, die auch die Funktion eines mittelbaren Aufenthaltsbereich hat, manchmal mit Sitzbänken ausgestattet, von denen der Betrieb der Anlage beobachtet werden kann. Im Zentrum des Skateparks steht das Skateterrain, welches oftmals von einem unmittelbaren Aufenthaltsbereich mit weiteren Sitzmöglichkeiten umgeben ist, der direkt an die Skatetfläche anschließt. In der Praxis betrifft die Gestaltung der Peripherie mit ihren Grünanlagen und Zuwegungen eher Fragen der allgemeinen Landschaftsarchitektur und ist dadurch weniger relevant für die spezifische Skateparkplanung. Der zentrale Bereich (b), also das Skateparkterrain und der direkt angebundene Aufenthaltsbereich, stellt die Skateparkplanung im engeren Sinne dar, auf die sich die Betrachtung der vorliegenden Arbeit primär bezieht.

## 3. Nutzer\*innen-Gruppen

Skateanlagen können ein Bewegungsangebot für verschiedene Rollsportpraktiken bieten (vgl. Kap. 4.3). In der praktischen Planung von Skateparks entsteht dadurch eine erhöhte Komplexität schon aufgrund der unterschiedlichen Sportgeräte, die allgemein wiederum verschiedene Dimensionen der Abmessungen und Geometrien der Elemente, des Materials und des Gesamtarrangements implizieren, neben den zusätzlichen persönlichen Wünschen der Akteure\*innen. Von einer Thematisierung der Rollsportarten wird abgesehen, da die Herausforderungen und Lösungsansätze einen starken lokalen Bezug haben und es sich in der Praxis letztendlich zumeist um ein höheres Aufkommen von Kompromissfindungen handelt. Daher werden die Herausforderungen, verschiedene Rollsportarten innerhalb eines Skateparks zu kombinieren, hier nicht vertieft, und der Fokus wird weiter auf Skateboarding gelegt.

#### 4. Skateparkterrain und -elemente

Wie mehrfach erwähnt, gibt es heutzutage ein kaum überschaubares Szenario an unterschiedlich gestalteten Skateparkterrains. Das spezifische Terrain und die Elemente können daher lediglich strukturell betrachtet werden. Eine Diskussion sowohl von der genauen Abstimmung der Obstacles untereinander, Abstände, Geschwindigkeiten und Fahrwege betreffend, als auch von einzelnen Elementen und deren spezifischen Abmessungen und Geometrien wäre ein allzu technischer Detailblick, der zu Verzettelungen führen würde und der von einer allgemeinen Aussagekraft und Anwendbarkeit von Gestaltungsgrundsätzen wegführen könnte. In der Praxis bleiben diese spezifischen technischen Details der Terrainplanung den Experten\*innen für die Planung von Skateparks und den persönlichen Präferenzen der Nutzer\*innen überlassen.

### 6.1 Planung der Terrainstruktur

Bezüglich der Entscheidung des jeweiligen Skateparkterrains ist nicht nur die Größe des Areal von Bedeutung, sondern auch die geometrische Form, denn die Grundform der Fläche strukturiert die Art des Terrains vor. Entsprechend eignen sich proportional breite Flächen besser für die Struktur von multidirektionalen Fahrwegen im Vergleich zu schmalen, langen Flächen, die eher eine lineare Struktur begünstigen. Innerhalb der jeweiligen Terrainart wird mit der Entscheidung der Dichte, also der relativen Anzahl der Befahrbarkeitsseiten und Größe der Obstacles sowie der spezifischen Anordnung auf der Fläche, das Konzept der möglichen Fahrwege als eher lineares oder tendenziell multidirektionales Arrangement festgelegt (vgl. Kap. 4.1.3). In der Praxis kommt es ebenso zur Mischstrukturierung von linearen und multidirektionalen Sektionen innerhalb eines Terrains. Bei der Gestaltung jeglicher Terrainarten sind das Gesamtarrangement und die Abstimmung der Elemente in allen räumlichen Dimensionen auf der Skatefläche untereinander von zentraler Bedeutung. Dadurch soll ein optimaler Fahrfluss – *Flow* – also die bestmögliche Befahrbarkeit der einzelnen Objekte hintereinander, gewährleistet werden. Ideal ist der *Flow* dann, wenn sämtliche Elemente innerhalb des Terrains so positioniert sind und miteinander korrespondieren, dass die Abstände optimal für die Vorbereitungszeiten auf Tricks, Anfahrtswinkel, benötigte Mindest- und Höchstgeschwindigkeiten sowie Geschwindigkeitsdifferenzen nach Verlassen des jeweiligen Obstacles in der Planung berücksichtigt sind. Für das Streetterrain ist besonders relevant, ob die Fläche mehrstöckig, also Fahrflächen auf mehreren Ebenen, angelegt werden soll oder sämtliche Elemente auf einer Ebene platziert werden. Die Entscheidung hängt zumeist mit der Größe der Fläche zusammen. Ein mehrstufiger Aufbau bietet zwar besonders kreative Anschlussmöglichkeiten und ermöglicht die für das Street-Skateboarding charak-

teristischen Höhenversätze (*down section*) für Stufen (*stair cases*), Handläufe (*hand rails*) und abfallend geneigte Blöcke (*ledges* oder *hubbas*), erfordert jedoch eine gewisse Mindestgröße (je nach Grundform der Fläche ab ca. 800 m<sup>2</sup>).

Bei der Gestaltung von Elementen eines Streeterterrains ist heute eine Tendenz zu beobachten, mehrere Obstacles zu relativ wenigen komplexeren, zusammenhängenden Elementen zu verschmelzen, anstatt viele einzelne, im Volumen kleinere Elemente skulptural auf der Fläche zu platzieren. Die kreative Kombination, mehrere Einzelelemente miteinander zu verbinden, erschafft einzigartige Obstacles. Zudem führt die erhöhte Kombinatorik der Elemente miteinander zu einer Optimierung der Anzahl von Features pro Quadratmeter und häufig zu einer mehrseitigen Befahrbarkeit, was sich wiederum positiv auf die möglichen Fahrwege der Struktur des Terrains auswirkt (dieses Prinzip gilt auch für die Disziplin *Park*). Dem Terrain kann auf Basis der strukturellen Zugänglichkeit, ein Element zu nutzen, das die ungestörte Anfahrt auf einen Mikroraum protegert oder diese eher erschwert, gewissermaßen ein Grad der Sportifizierung zugeschrieben werden (vgl. Kap. 3.3). Letztendlich geht es dabei um die Vorbereitungszeit, die die Akteure\*inne haben, ihre Tricks auszuführen, und ob ggf. eine Kurve, eine relativ kurze Anfahrt oder ein Höhenunterschied überwunden werden muss, um das anvisierte Hindernis zur Trickausführung zu erreichen. Sowohl in Transition- als auch in Streeterterrains stehen lineare Strukturen im Zusammenhang mit einer eher sportifizierten ludisch-agonalen Ausrichtung im Vergleich zu einer Struktur, die multidirektionale Fahrwege bietet (beispielsweise bei der Disziplin *Park*) und die sich eher der Kategorie *Ilinx* im Modus von *Paidia* zuordnen lässt. Terrains, deren Hauptelemente vermehrt eine Einzeltrickorientierung bieten und weniger verspielt sind, da sie kaum multidirektionale Fahrwege kreuz und quer durch das Terrain zulassen, können als versportlichte Terrains eingeordnet werden, da sie in besonderer Weise im Sinne der Progression auf Einzeltricks abstellen (ebd.). In vielen aktuellen Skateparkplanungen werden Elemente aus den beiden Hauptkategorien *Transition* und *Street* als »Mash-up« miteinander kombiniert. In Streeterterrains werden bereits seit vielen Jahren die Stirnseiten mit Transitionelementen ausgestattet, im Sinne einer Optimierung des Bewegungsflusses, der die Energie der zu den Stirnseiten verlaufenden Fahrwege wieder zurück in das innenliegende Terrain bringen soll.

Nach der Ära der linearen, eckigen *Streetplazas* werden in jüngster Zeit zunehmend auch organische, runde Formen auf den ebenen Flächen zwischen den Schrägen und eckigen Elementen platziert, um ebenfalls den Bewegungsfluss – *Flow* – zu unterstützen. Diese Symbiose aus Transition- und Streetelementen führt tendenziell zu einem sogenannten *Street Flow Park*, der durch eine höhere Dichte an Elementen pro Quadratmeter, viele organische Formen (*Speed Bumps*, *Volcanos*, *Corners* usw.) und eine multidirektionale Struktur gekennzeichnet ist. Eine Verringerung der Abstände der Elemente untereinander, das Ausweiten der organischen Stirnseiten zunehmend entlang der Außenseiten und die vermehrten organischen

Obstacles, die eine Geschwindigkeitsaufnahme durch dynamische Gewichtsvorlagerung begünstigen, reduziert die Notwendigkeit des sonst charakteristischen Anschubens (»Anpushen«) im Street-Skating. Diese symbiotisch-experimentellen Tendenzen zeigt auch das Parkterrain, wo in den Terrains eckige Streetelemente wie etwa *Rails* (Stangen), *Boxen* (Kisten), *Ledges* (Kanten) integriert werden. Insgesamt zeigt jedoch der Einsatz von Transitionelementen im Streeterain eine deutlich höhere Varianz als *vice versa* eckige Objekte, die in Transitionterrains eingebettet werden. Schließlich müssen auch die Anschlüsse der verschiedenen Terrains geplant werden, sofern es sich um einen Polyskateparktyp handelt. Dabei stellt sich vor allem die Frage, ob die einzelnen Terrainarten eigene abgegrenzte Areale darstellen oder ob die anschließenden Terrains befahrbar verbunden werden sollen. Bei diesen Anschlussstellen gibt es eine Bandbreite von strikt separierten Bereichen bis zu direkt ineinander übergehenden Terrains.

### Wettbewerbs- und Eventausrichtung

Ob ein Skatepark für einen Wettbewerb bzw. einen Event geeignet ist, steht im Zusammenhang mit den beiden Fragen, ob das (1) Terrain zum intendierten Event passt und nach der (2) infrastrukturellen Voraussetzung, wie effizient, in welcher quantitativen Dimension ein Publikum um die Aktionsfläche versammelt werden kann sowie die Erreichbarkeit der Anlage vor allem für Zuschauer:

#### 1. Terrainart/Disziplin

Die hier betrachteten Veranstaltungen sind diejenigen, die als Publikumsvents eingestuft werden können und einen Wettbewerbscharakter haben. Die Skateboardkultur hat seit den ausgehenden 1970er-Jahren eine Vielzahl von zum Teil eigenständigen Interpretationen von Wettbewerbsformaten kreiert. Ohne explizite Vorgaben und Anforderungen an das Terrain werden in Skateparks bisher die gegebenen Möglichkeiten für verschiedene Konzepte und Wettbewerbsformate genutzt. Events werden für bestimmte Anlässe (Eröffnungsveranstaltungen, Jubiläen, Meisterschaften etc.), in verschiedenen Disziplinen (*Street*, *Bowl*, *Miniramp* etc.) und an bestimmte Personengruppen und Inhalte adressiert (*Girls Jam*, *New Comer*, *AM & Pro Contest*, *Old School Jam* usw.). Die geografische Relevanz kann dabei höchst unterschiedlich sein, von kleinen lokalen bis zu großen internationalen Events. Die Veranstaltungskonzepte werden dabei häufig von der Szene selbst kreiert und zu meist von endemischen Marken als Sponsoren unterstützt. Auffällig ist, dass bei den meisten dieser Wettbewerbe, die »von unten« als »Grassroots Events«, das heißt von der Szene selbst, organisiert und veranstaltet werden, insgesamt nicht unbedingt das Konkurrenzverhältnis der Akteure\*innen im Vordergrund steht, sondern diese Events vielmehr als ein Anlass für ein *come together* bzw. ein »Familientreffen« (Gentsch 2018b: 4) dienen, als eine Liveeventplattform zur Vergemeinschaftung der

Szene (vgl. Schwier/Kilberth 2018a: 49 ff.; das soll nicht ausschließen, dass sich unter den Teilnehmern\*innen auch einige kompetitiv-motivierte Skater\*innen befinden). Diese implizite Wettkampfauslegung zeigt auch das Bestreben vieler Veranstalter, durch bestimmte Formate den expliziten, direkten Konkurrenzkampf zu minimieren. Im Unterschied zu Einzelläufen (*Runs*), ähnlich dem Format von Eiskunstlaufwettbewerben, als Einzelperson für eine bestimmte Zeit den Parcours bestmöglich zu nutzen und von Juroren bewertet zu werden, zielen alternative Wettbewerbskonzepte in Skateboarding darauf ab, den natürlichen Modus des gemeinsamen Skatings möglichst authentisch zu konzeptualisieren. Ein wichtiger Aspekt scheint dabei zu sein, den konzentrierten Fokus auf Einzelakteure\*innen zu vermindern, die über einen Zeitraum von 40 bis 60 Sekunden einen möglichst fehlerfreien Lauf zeigen sollen (idealerweise einen *Stay on Run*). Beispielsweise starten bei Jams mehrere Teilnehmer\*innen gleichzeitig, bei Best-Trick-Sessions wird der Fokus weg von Läufen auf Einzeltricks gelegt, und bei Team-Contests treten die Akteure\*innen gemeinsam in Kleingruppenkonstellationen an. Viele dieser alternativen Wettbewerbsformate zielen darauf ab, in deutlich längeren Zeiteinheiten den sonst exponierten Einzelakteuren\*innen als Teil eines Kollektivs zu formieren sowie für die Teilnehmer\*innen ein Format zu gestalten, das eine höhere Toleranz für missglückte Tricks bietet. Der Stellenwert des sozialen Miteinanders wird auch bei Einzelläufen evident, »wenn die Akteure sich gegenseitig enthusiastisch anfeuern, obwohl sie eigentlich [im Wettbewerb] gegeneinander fahren« (Schwier/Kilberth 2018a: 50) und sich unmittelbar nach den Läufen gegenseitig beglückwünschen bzw. aufbauend unterstützen (vgl. Borden 2019b: 66). Ganz im Sinne von Kapitel 3.2 lässt sich anschließen, dass das gemeinschaftliche Erlebnis für viele Teilnehmer\*innen dieser Wettbewerbe über dem eigentlichen Ergebnis steht (vgl. Gentsch 2018b: 4).

Im Zuge der Olympiasierung wird seit Kurzem zum ersten Mal in Skateboarding der Unterschied zwischen offiziellen und inoffiziellen Wettbewerben relevant. Die damit einhergehende sportliche Institutionalisierung in Verbandsstrukturen schlägt sich auf allen (IOC-)Kontinenten und Ländern nieder und stellt mit ihrem Regelwerk auch Vorschriften und Anforderungen auf, die in Kapitel 3.3 beschriebenen Wettkampfdisziplinen *Street* und *Park*, die auch in deutsche Skateparks Einzug halten.

## 2. Infrastruktur

Auf Grundlage des eben beschriebenen Regelwerks müssen Skateanlagen, in denen zukünftig offizielle Meisterschaften ausgerichtet werden sollen, bestimmte Kriterien erfüllen. Diese Anforderungen beziehen sich im Wesentlichen auf eine Mindestgröße des Terrains, Mindestanzahl an bestimmten Elementen, die charakteristisch für die jeweilige Disziplin sind, sowie Publikumskapazitäten und infrastrukt-

turelle Voraussetzungen der Erreichbarkeit, vor allem für Zuschauer. Die Dimensionen des Skateparks sind abgestuft in eine Eignung für regionale und deutschlandweite Meisterschaften. Außer einer guten Erreichbarkeit und Anbindung an das städtische Verkehrsnetz sollte die Infrastruktur des Skateparks eine Vielzahl von Stellplätzen für Fahrzeuge bereithalten und die Kompaktheit der Fläche sollte eine zentrale Überschaubarkeit von den Publikumsplätzen aus auf das gesamte Geschehen gewährleisten.

Es scheint fragwürdig, ob eine Formalisierung und Qualifizierung von meisterschaftsgereinigtem Skateparkterrain und die Durchführung verbandskonformer Wettkampfformate Einfluss auf die allgemeine Eventpraxis in Skateparks haben wird. Also, ob eine bis dato soziokulturell geprägte, eher kollaborative Auslegung von Wettbewerben in Skateboarding durch die Olympiasierung mit einer evtl. Erhöhung des Preisgeldes zu verstärkten Konkurrenzverhältnissen führen wird. Sehr viel wahrscheinlicher scheint hingegen zu sein, dass die Plattformen offizieller Meisterschaften nur von einer kleineren Gruppe von Skater\*innen genutzt werden, eben jenen, denen das Ergebnis von offiziellen Skateboardwettbewerben überragend wichtig ist. Analog der Argumentation des identitätsstiftenden Merkmals der Progression (vgl. Kap. 3.5) sind Events als gemeinsame Treffen der Szene ein wichtiger Aspekt. Es ist jedoch ein bedeutender Unterschied, von wem, mit welcher Intention diese Veranstaltungen initiiert werden und in welchem Format diese Events umgesetzt werden. Ob es sich um einen Event der Szene handelt oder ob eine offizielle Meisterschaft veranstaltet wird, die einen stark kompetitiven Charakter hat, evtl. fremdorganisiert ist und stattfindet, ohne die lokalen Skateboarder\*innen bzw. die Szene sowie die genannten soziokulturellen Wettbewerbspraktiken besonders berücksichtigt zu haben, scheint von ausschlaggebender Bedeutung zu sein.

## 6.2 Planung der Terrainelemente

### 6.2.1 Bauweise und Material

Seit dem Bau der ersten professionellen Skateparks Mitte der 1970er-Jahre in der Ort betonbauweise in den USA wurden bis heute eine Vielzahl an unterschiedlichen Baustoffen und Bauweisen für die Ausführung von Skateparks eingesetzt.<sup>2</sup> Von der überwiegenden Verwendung von Holz für den Bau von Halfpipes in den 1980er-Jahren und den kleinteiligeren Bauten (*Miniramp*, *Jumpramps*, hüfthohe Elemente etc.) Anfang der 1990er-Jahre wurden diese später auch in Metall, Fiberglas

---

2 Beton als Baustoff und die Bauweise der ersten Skateparks sind u. a. auf die Bauweise von Swimmingpools in den USA zurückzuführen (vgl. Borden 2019b: 127 oder 120 ff.).

und sonstigen Baustoffen gefertigt, deren Einsatz mitunter auch kombiniert wurde. Die beiden bedeutendsten Materialien sind dabei Beton (Schwerbauweise) und Holz (Leichtbauweise).

Für die vorliegende Arbeit sind hauptsächlich diejenigen Parameter relevant, die maßgeblich die Qualität und das Gestaltungsspektrum bei der Planung von Skateparks beeinflussen.<sup>3</sup> Bezüglich des Materials kann aus qualitativer Perspektive Beton im Vergleich zu Holz insgesamt eine bessere Eignung zugesprochen werden.<sup>4</sup> Vor allem die Oberflächenqualität und die daraus resultierenden Fahreigenschaften für Skateboarding sind als qualitativ höherwertiger anzusehen (vgl. FLL 2016: 53). In der Praxis hat es sich bewährt, für Outdoor-Skateparks aufgrund der Materialeigenschaften den investiv höherpreisigen Betonbau zu verwenden, der im Vergleich zu Holzbauten wesentlich witterungsresistenter, abnutzungs- und insgesamt wartungsärmer ist, wodurch langfristig Vorteile einhergehen. Holz wird zumeist aus Kostengründen für den Skateparkbau in Hallen verwendet. Ein Vorteil von Holz als Leichtbauweise im Vergleich zu Beton ist der insgesamt geringere Aufwand von Umbauarbeiten und Neugestaltung des Skateparks. Aus dieser Perspektive gilt Holz allgemein als die flexiblere Bauart. Da bei Indoorskateparks der Witterungsaspekt zu vernachlässigen ist, werden bei Erwägungen dieser Bauweise die Vorteile durch die Flexibilität von Holz in Relation zu Kosten und Qualität neu verhandelt. Es stellt sich die Frage, ob bei den zumeist knappen Budgets die Qualität von Beton den Kosten- und Flexibilitätsvorteil von Holz aufwiegt. In Deutschland hat diese Verhandlung bisher zu weniger als einem halben Dutzend Skatehallen geführt, die in der Ortbetonbauweise ausgeführt worden sind. Zwei dieser Skatehallen (Berlin und Stuttgart) können als die hochwertigsten Indoorskateparks in Deutschland angesehen werden. Weiter gibt es zunehmend Beispiele für Mischbauweisen in Skatehallen. Obwohl mit allen Materialien theoretisch jedes Element gebaut werden kann, bedingen die spezifischen Bauweisen über die Effizienz des Produktionsverfahrens hinaus Qualitätsunterschiede der Oberflächen und der baulichen Anschlussstellen, die bei Zusammensetzung von einzelnen Bauteilen zwangsläufig entstehen. Insbesondere bei organischen und doppelt-konischen Freiformen (wie etwa *Speedbumps*, *Volcanos*, *Bowl Corners*) hat Beton mit seiner spezifischen Verarbeitungsweise, insbesondere der Fahrfläche, große Vorzüge gegenüber Holz, Metall und Kunststoffen. In Kapitel 5.1 wurde der Bodenbelag als ein besonders wichtiges Qualitätskriterium für Skateparks herausgestellt. Im Kontext der Bauweise ist relevant, ob die Elemente auf den Boden aufgesetzt werden oder ob der Fahrbelag bzw. die Bodenplatte mit den Freiformen verbunden ist. Der Übergang von aufgesetzten Elementen, deren Fahrbelag nicht auf einer Höhe

---

3 Für Informationen zu den technischen Eigenschaften der Bauweisen und Materialien sei auf die FLL verwiesen.

4 Es werden stets sehr gute Ausführungs- und Oberflächenqualitäten angenommen.

verbunden ist, führt zumeist zu Widerständen, (Blech-)Kanten, die den Fahrfluss zwar nur leicht, jedoch generell beeinträchtigen, was qualitativ als minderwertig einzustufen ist.

Im Folgenden bezieht sich die Betrachtung in erster Linie auf Betonbauweisen, da diese für die allermeisten öffentlichen Outdoor-Skateparks eingesetzt werden. Ein überaus bedeutungsmächtiger Aspekt von Betonbauweisen hängt mit dem Prinzip der Fertigungsmethode zusammen. Für den Gestaltungsspielraum ist es ein großer Unterschied, ob die Elemente des Terrains individuell geformt gefertigt werden, also nach den Wünschen und Bedürfnissen des spezifischen Skateparkprojekts, oder ob es sich um standardisierte, einzelne modulare Elemente handelt nach dem Prinzip der Katalog-Skateparks. Die Fertigungsmethode, die den größten individuellen Gestaltungsspielraum bietet und weltweit als Stand der Technik angesehen werden kann, ist die Ortbetonbauweise. Dabei handelt es sich um eine Bauweise, bei der Transportbeton vor Ort im Nassspritzverfahren auf eine armierte Tragschicht manuell modelliert verarbeitet wird. Nach Vormodellierung des Erd- und Schotterplenums werden Schalungen der einzelnen Elemente (Freiformen) aufgestellt, die Armierung mit Bewehrungsmatten und -stäben angebracht, bevor die Betonschicht gegossen und die Oberfläche in mehrfachen Durchgängen manuell geglättet wird. Anschließend werden die einzelnen Freiformen beim Gießen der Bodenplatte in der gleichen Prozedur miteinander verbunden. Die Bauweise, die häufig mit standardisierten, modularen Elementen assoziiert wird, ist die der Betonfertigteile, das heißt eine Fertigungsmethode, bei der die Freiformen im Werk gefertigt und vor Ort montiert werden. Die Elemente werden ähnlich wie in der Ortbetonbauweise durch die Bodenplatte Stoß an Stoß miteinander verbunden, sodass lediglich eine kleine Fuge (Bewegungsfuge von bis zu 5 mm) zwischen dem Boden und den Auffahrten der Freiformen bleibt. Die »begrenzte Möglichkeit der Formgebung« (FLL 2016: 38) bei Betonfertigteilen ist dabei ein kaum zu überschätzender Nachteil. Mittlerweile haben jedoch viele Betonfertigteilhersteller ihr Angebot verstärkt auf das Bedürfnis nach singulären Skateparks umgestellt und bieten ein deutlich größeres Spektrum vorgefertigter und individualisierbarer Elemente an. Paradigmatisch für das Umdenken der Hersteller ist die Darstellung des Angebots des vermutlich größten Unternehmens für Betonfertigteilskateparks, der damit wirbt, »Skateparks so individuell wie die Skater« zu gestalten (Concrete Rudolph 2019). Unklar bleibt dabei der genaue Grad der Individualisierbarkeit bei einem Produktionsverfahren, dessen Wirtschaftlichkeit aus der Standardisierung geschöpft wird.<sup>5</sup> Beton-Skateparkelemente im

---

5 Duplizierung gleicher Elemente, wobei der Kostenvorteil durch Mehrfachverwendung derselben Schalungen, den umfangreichen logistischen Aufwand, die mehrere Tonnen schweren Betonteile vom Werk zur Baustelle zu transportieren und vor Ort mit Schwerlastkränen auf Betonfundamenten aufzustellen, überwiegt.



Werk in einem geschützten Raum unter Laborbedingungen zu fabrizieren, bringt den Vorteil einer genormt verlässlichen Ausführungsqualität von DIN-konformen Oberflächenqualitäten. Die Qualität der Fahrflächen, die die Rolleigenschaften maßgeblich beeinflusst, unterscheidet sich bei den beiden Betonbauweisen (die Verwendung von maschinell gefertigten Betonfertigteilen und vor Ort in Handarbeit hergestellten Ortbetonelementen) laut FLL nicht (vgl. FLL 2016: 53). Anders als beim Qualitätsunterschied von Holz zu Beton tritt hier ein Prinzip in Erscheinung, das als abnehmender Grenznutzen beschrieben werden kann, wenn die faktisch bessere Qualität von Fertigbeton im Vergleich zu Ortbeton durch die Nutzer\*innen nicht mehr wahrgenommen wird. Ein erheblicher Unterschied stellt allerdings das angesprochene Gestaltungsspektrum dar und die Individualisierbarkeit der Elemente von der Dimensionierung der Freiformen bis zu der Gestaltung von Details der Oberflächen wie etwa Betonprägungen, Texturen, Einbau von Fliesen (*Concrete Stemps, Stencils*, Pflastersteine etc.) sowie Variationsmöglichkeiten des Kantenabschlusses(-schutzes) (verschiedene Metallkanten und *Copings*, Kanten aus Stein wie *Pool Copings*, Granitkanten etc.), die in die Betonelemente eingearbeitet werden. Dieser baulich-materielle Aspekt lässt sich in Verbindung mit einem Bezug zu gefundenen Räumen bringen (Street-Spots, leere Swimmingpools etc.). In modernen Skateparks werden heute diese besonderen Ausstattungsmerkmale und die Materialdifferenzierungen immer häufiger eingesetzt. Sämtliche der genannten speziellen Details zielen darauf ab, den vielfältigen Materialmix harter Beläge und Flächen von Städten als ein urbanes Fahrgefühl im Skatepark zu imitieren. Ein weiterer, nicht zu unterschätzender Vorteil der Flexibilität ist in der Praxis, die Planung während der baulichen Ausführung zu optimieren. In der Bauphase steht eine starre Umsetzung der Planung von Fertigbetonteilen in Konkurrenz zur flexiblen Ortbetonbauweise, die Planungsanpassungen während der baulichen Umsetzung im Sinne einer baubegleitenden Ausführungsplanung zulässt.

Neben funktionalen und Effizienzkriterien ist bemerkenswert, dass es im Bau von Skateboardartefakten zusätzlich eine historisch-kulturelle Komponente zu geben scheint. Beispielsweise werden *Miniramps* und *Halfpipes* trotz der oben genannten Qualitäten und Vorzüge i. d. R. auch bei Outdoor-Skateanlagen nicht in Beton gebaut, sondern ganz traditionell aus Holz. Ein häufiges Argument, das in diesem Zusammenhang genannt wird, ist, dass Holz im Vergleich zu Betonoberflächen als weniger hart und daher die Verletzungsgefahr als geringer wahrgenommen wird.

## 6.2.2 Orientierung der spezifischen Planung

Wie beschrieben, können Skateparks als die Verräumlichung von Skateboarding verstanden werden. Da die Identität der Praktik in einem engen Zusammenhang zu gefundenen Räumen steht und Skateparks sich immer auch mehr oder weni-

ger auf diese beziehen, ist die Hauptinspirationsquelle das Stadtmobiliar. Genauer gesagt architektonische Objekte in angelsächsischer Terminologie etwa *Curbs*, *Ledges*, *Banks*, *Hand Rails*, *Stair Cases*, *Pipes*, *Ramps*. Die mediale Dokumentation von Skateboardtricks spielt für die Terrainentwicklung eine besonders wichtige Rolle, da Skater\*innen weltweit ihre städtischen Raumpraktiken aus den Skateboardmedien rezipieren. Die Orientierung an gefundenen Räumen wird besonders deutlich, wenn bestimmte Elemente in Skateparks nach spezifischen Schauplätzen von Spots benannt werden, die in intermedialen Inhalten zirkulieren (*China Bank*, *Hubba Ledges*, *Carlsbad Gap*, *Kidney Pool*, *Lockwood Bench* etc.) (vgl. Peters 2016: 119; und auch Kap. 4.1.2). Darunter fällt nicht nur städtisches Mobiliar als gefundene Räume, sondern auch die Objekte der selbstbestimmten Gestaltung von kreativen DIY-Artefakten, etwa *Rainbow Rails*, *Slappy Curbs*, *Parking Blocks* etc., die in jüngster Zeit auch in Skateparkplanungen vermehrt integriert werden. Nicht zuletzt treten auch aussagekräftige Skateparks in Erscheinung, die ebenfalls als Inspiration dienen können.

Da Skateparks als Zweckräume eine Optimierung von gefundenen Räumen darstellen (vgl. Kap. 4.1), werden dort häufig die architektonischen Elemente gefundener Räume modifiziert, kombiniert und funktional im Sinne einer besseren Befahrbarkeit weiterentwickelt. Dies bezieht sich über die einzelnen Elemente hinaus auf die Terrainart bzw. die Disziplin. Häufig kommt es zu Verschmelzungen der Hauptkategorien von eckigen Streetelementen und organischen Transitionformen, wobei vor allem die ebenen Streetflächen mit runden Obstacles angereichert werden (vgl. Kap. 6.1). Nach diesem Prinzip hat die weltweite Skateparkentwicklung ihrerseits ein eigenes Sortiment an unzähligen eigenen Formen und Namensgebungen von Hindernissen, wie etwa *Speed Bump*, *London/Euro Gap*, *Combi Pool*, *Spine*, *Hip*, *Funbox*, *Halfpipe*, *Quarter Ramp*, und Terrainarten hervorgebracht, beispielsweise auch die olympische Disziplin *Park*. Es ist kaum verwunderlich, dass in der Praxis vor allem andere Skateparks als *Models of good Practices* den Hauptorientierungspunkt darstellen, da sie eine Modifizierung von städtischen Skate-Spots und Eigenkreationen von Skateparkobstacles bereits enthalten. Das heißt, die konkrete Skateparkplanung orientiert sich zumeist an einer Synthese von gefundenen Räumen und bestehenden Skateparks sowie u. a. an dem informellen Erfahrungswissen und Wünschen der lokal beteiligten Nutzer\*innen. Insbesondere die Medialisierung der Praktik bringt ständig Erweiterungen und Variationen hervor, wodurch die spezifische Planung von Skateparks einer konstitutiven Dynamik ausgesetzt ist. Es ist wichtig, darauf hinzuweisen, dass der kreative Gestaltungsraum nur theoretisch grenzenlos ist. Fernab technisch-funktionaler Aspekte kann in der Praxis die Stimmigkeit der Gestaltung soziokulturell formatiert sein. Die Skateboardkultur bringt fortwährend Neues hervor. Durch diese Inspiration können sich implizit Erfordernisse ergeben, was das Skateparkangebot bereithalten sollte, aber auch Grenzen der Akzeptanz (vgl. Stern 2010: 217) bezüglich der Aus-

wahl von Obstacles und deren genaue Gestaltung. Es ist zu berücksichtigen, dass die Einzigartigkeit von Skateparks nicht dadurch entsteht, jedes einzelne Element neu zu erfinden. Gleichwohl der theoretische Gestaltungsspielraum der Elemente ein sehr großes Spektrum bietet, ist es in der Praxis häufig so, dass der einerseits gewünschte und andererseits akzeptierte Gestaltungsspielraum von Obstacles nicht selten eine Tendenz zu mehr desselben hat bzw. sich an bereits bekannten Formen und Geometrien orientiert. Obwohl in Skateparks partikular auch immer wieder besondere Features gestaltet werden, erlangt ein Skateparkterrain Singularität vor allem durch die Kombination von Elementen. Es ist nicht die Vielzahl an singulären Einzelementen, vielmehr entsteht Einzigartigkeit durch die neuartige Komposition bereits bekannter Obstacles, die sich mit Reckwitz als »kompositorische Singularität« (2017: 245 ff.) bezeichnen lässt. Somit handelt es sich überwiegend graduell um das relativ Neue, anstelle des absolut Neuen.

### 6.2.3 Special Features als Wiedererkennungsmerkmal

In Skateparks können einzelne Elemente eingeplant werden, die lokale Bezugspunkte räumlich-materiell zur örtlichen Umgebung bezüglich der Ästhetik herstellen können oder einen historischen Bezug aufweisen. Diese lokalen Aspekte können durch besondere Merkmale inszeniert werden, die eine bestimmte Anmutung hervorrufen sollen, wie beispielsweise Bahngleise als Obstacles im Skatepark als Anspielung auf die ehemalige Nutzung des Standorts als Güterbahnhof, das Stadtwappen in ein skatebares Element eingearbeitet, ein Kunstwerk mit Bezug zur Stadt als Rampe im Terrain verbaut, die Ausführung des Skateparks in einer industriellen Anmutung passend zum Fabrikgebäude, große Stahlelemente nutzbar in die Fahrflächen integriert, um eine Verbindung zum hiesigen Stahlwerk herzustellen usw. So kann die Planung von Skateparks durch die Möglichkeit, lokale Bezugspunkte als Elemente in das Terrain zu integrieren, u. a. einer strategischen Funktion von kommunaler Freiraumplanung, nämlich »der Besinnung der Geschichte der Stadt«, dienen (vgl. Kähler 2015a: 52 ff.). Über die lokalen Ansatzpunkte hinaus kann den aufgezeigten »Special Features« eine Funktion als Alleinstellungsmerkmal zukommen, und sie können so zu einer besonderen Identität und Einzigartigkeit des Skateparks beitragen.

### 6.2.4 Das Authentizitätsdilemma von Skateparks

Trotz der Annahme, dass sich Skateboarding heutzutage quantitativ überwiegend in Skateparks abspielt (vgl. Marent 2015: 1; Schäfer 2020: 156 ff.), deutet das symbolische Raumverhältnis in Skateboarding auf einen hohen Stellenwert der kreativen Zweckentfremdung von gefundenen Räumen in der Stadt hin. Es handelt sich dabei um ein Manifest der soziokulturellen Eigenlogik, welches seit Jahrzehnten die

Skateboardszene und das präferierte Terrain maßgeblich prägt (vgl. Borden 2019b: 98 ff.), was die Bedeutung und Wertschätzung der intermedialen Präsentationen von echten Street-Spots unmissverständlich belegt. Das Skaten in Skateparks hingegen weist in seiner Symbolik nicht darüber hinaus, was vor allem für Street-Skateboarding gilt. Wenn wir nun eine gering ausgeprägte symbolische Bedeutung von Skateanlagen für die Szene annehmen und der Definition nach Skateparks als optimierte Räume für Skateboarding verstehen, wäre es dann nicht naheliegend, diese Räume ultimativ nach der Logik der Funktion zu gestalten? Bei näherer Betrachtung der offensichtlichen Optimierung der Funktion, die sich in der Formgebung der Elemente, der Struktur des Terrains und Oberflächenqualität zeigt, lassen sich jedoch auch Grenzen und Widersprüche finden, die im Zusammenhang mit der subkulturellen Identität von Skateboarding stehen. Am Beispiel des Streetterrains soll dieses Spannungsfeld aufgezeigt werden.

In der planerischen Praxis gibt es kaum ein umstritteneres Hindernis, als ein Stufenset in einen Skatepark einzuplanen. Als architektonisches Element stellt es einerseits einen starken urbanen Bezug her, aber aufgrund der einseitigen Befahrbarkeit und des dadurch eingeschränkten Fahrflusses sorgt es andererseits meistens für Dysfunktionalität. Warum den Höhenversatz nicht mit einer Schräge (*Bank*) oder Rundung (*Transition*) gestalten, der in beide Richtungen befahrbar ist? Der Raum des Versatzes kann von oben nach unten analog zu Stufen genutzt – also übersprungen – werden. Offensichtlich steht hier das Design im Widerspruch zur Funktion und es drängt sich die Frage auf: Warum sollte man in Zweckräumen für Skateboarding urbane Bezugspunkte setzen, wenn diese Räume doch ohnehin nicht authentisch im Vergleich zu gefundenen Räumen sind? Wie oben beschrieben, hat die symbolische Bedeutung von Zweck- im Vergleich zu gefundenen Räumen ohne Zweifel einen völlig anderen Stellenwert. Wenn wir uns jedoch von einer verengten Argumentation der Symbolik lösen, kann entgegengehalten werden, dass es möglich ist, eine ganze Reihe von weiteren identitätsstiftenden Merkmalen von Skateboarding in Skateparks umzusetzen, denen durchaus ein relativer Anspruch auf Echtheit zugeschrieben werden kann. Außer der Urbanität im engeren Sinne können in Skateanlagen vielzählige Merkmale zur Geltung kommen. Angefangen vom allgemeinen Bewegungsmuster des Skateboardfahrens über Flow-Fahrmöglichkeiten, der Kollaboration und der Vergemeinschaftung als Treffpunkt und Aufenthaltsort der Szene, über das gegenseitige Unterstützen im Grenzgang des Risikos bei herausfordernden Manövern, bis zum Erlernen von Tricks und der Weiterentwicklung des Könnenniveaus (*Progression*) lassen sich in Skateparks viele zentrale Aspekte von Skateboarding umsetzen. Analog zum Prinzip der *salvatorischen Klausel*<sup>6</sup> lässt sich argumentieren: Nur weil ein Teil der Identität unwirk-

---

6 Die *salvatorische Klausel* (lateinisch *salvatorius*: bewahrend, erhaltend) ist ein juristischer Terminus, der standardmäßig in Verträgen verwendet wird, um darauf hinzuweisen, dass, falls

sam geworden ist, muss es nicht bedeuten, dass automatisch sämtliche Aspekte von Skateboarding in Skateparks ihre Gültigkeit und Legitimation verlieren. Mehr noch können Skateparks als Zweckräume dazu dienen, bestimmte identitätsstiftende Merkmale von Skateboarding, im Vergleich zu gefundenen Räumen, sogar zu verstärken. Man denke an die kreative Gestaltung von bestimmten Elementen, von experimentellen Kreationen, die organische Formen mit eckigen Streetelementen verschmelzen und so neue, nie zuvor dagewesene Obstacles hervorbringen, die Anordnung von Elementen, die Flowmöglichkeiten eröffnen, die weit über gefundene Räume hinausgehen, den stufenweisen Aufbau von Elementen, die eine besonders schnelle, progressive Lernkurve der Akteure\*innen ermöglichen usw. Vor diesem Hintergrund hat die Gestaltung von Zweckräumen ein eigenes kreatives Dispositiv, welches für Skateboarding gewinnbringend aktiviert werden und zu Neuinterpretation des Street-Skating führen kann.<sup>7</sup> Skateparks können einerseits eine möglichst starke Annäherung an gefundene Räume, wie beispielsweise bei Streetplazakzepten, bieten und durch die urbane Anmutung und den Einsatz von Elementen des städtischen Mobiliars einen mikroräumlich-ikonografischen Bezug herstellen, der gewissermaßen subkulturelle Anknüpfungspunkte materialisiert. Andererseits können Skateparks eigenständig fakultativ kreative Elemente und Terrains hervorbringen.

Um die oben aufgeworfene Frage zu beantworten: Skateparks ohne Berücksichtigung soziokultureller Aspekte auf die Funktionalität begrenzt zu gestalten, würde das sprichwörtliche Kind mit dem Bade ausschütten. Letztendlich liegt die Lösung dieses Authentizitätsdilemmas in den anvisierten Skateparkkonzepten und den Schnittmengen der Kompromissfindung, die sich innerhalb der identitätsstiftenden Merkmale von Skateboarding und den pluralisierten Wünschen, Bedürf-

---

sich Vertragsbestandteile als unwirksam oder undurchführbar erweisen sollten, es nicht gleichzeitig bedeutet, dass das gesamte Vertragswerk unwirksam wird, sondern der Vertrag dennoch im Sinne des Vertragsgegenstandes durchgeführt bzw. aufrechterhalten werden soll.

- 7 Dies soll anhand von zwei Beispielen in der aktuellen Skateparkplanung kurz veranschaulicht werden: (1.) Street-Skating ohne Anschieben zu müssen: Indem etwa in die ebenen Flächen bestückt mit eckigen Obstacles gezielt organische Formen integriert (*Speedbumps, Corners* etc.) werden, die das charakterliche Schwungnehmen im Street-Skateboarding (Anpushen) durch die Möglichkeit der dynamischen Gewichtsverlagerung mittels der Nutzung von radialen Formen weitestgehend ersetzen. Dieses Terrainkonzept kann als Street-Flow-Skatepark bezeichnet werden. (2.) Street-Skating ohne Ollies können zu müssen: In Streetterrains können die eckigen Elemente mit organischen Formen und Transitions so modifiziert werden (Anshapen), dass ein Abspringen mittels Ollies aus der Ebene erleichtert bzw. die Anstrengungen der Erreichbarkeit von Kanten, Podesten usw. aus der horizontalen Ebene reduziert oder sogar ganz durch radiale Rampen und organische Anschlüsse zur Auffahrt übergangen wird.

nissen und Präferenzen der lokalen Nutzer\*innen von spezifischen Skateparkprojekten ergeben.

### 6.2.5 Das Verhältnis von Schwierigkeitsgrad und Gefahr

Es scheint grundsätzlich problematisch zu sein, etwas allgemein Verbindliches zu formulieren über eine derart subjektiv wahrgenommene Kategorie wie den Schwierigkeitsgrad von Tricks in Skateboarding. Sind die persönlichen Präferenzen und Dispositionen der Protagonisten\*innen doch höchst unterschiedlich. Dennoch soll hier versucht werden, einige generalisierbare Prinzipien herauszustellen. Das Verhältnis von Schwierigkeitsgrad zu Gefahr in Skateparks ist eng miteinander verschränkt und soll im Folgenden anhand von einfachen Beispielen unter Rückgriff auf vertraute physikalische Gesetze veranschaulicht werden. Um eine Diskussion des technischen Schwierigkeitsgrads von Tricks zu vermeiden und somit einen Großteil subjektiver Wahrnehmungen auszuklammern, beziehen sich die Überlegungen ausschließlich auf das Anwenden von *Basic Tricks* bezogen auf die Formen und Strukturen des Terrains. Vorab muss klargestellt werden, dass sich das hier beschriebene Verhältnis von Gefahr zu Schwierigkeitsgrad auf die sachgemäße Nutzung sicherheitstechnisch geprüfter Skateanlagen bezieht.

Ausgehend von einer glatten, ebenen Fläche steigt mit zunehmender Geschwindigkeit die Gefahr, sich bei einem Sturz während der Ausführung eines Tricks zu verletzen. Die Kraft, die auf den beschleunigten Körper wirkt, bei einem misslungenen Trickversuch und dem abrupten Abbrechen des Gleitens auf dem Skateboard erfordert notgedrungen ein Ablaufen, Abfangen oder sonstige Bemühungen, den Körperschwerpunkt vom unkontrollierten Fallen abzuhalten. Dies wird ungleich schwieriger, je stärker der physische Körper Geschwindigkeit aufgenommen hat (beschleunigt wird) und das physikalische Gesetz:  $\text{Kraft} = \text{Masse} \cdot \text{Beschleunigung}$ , zur Anwendung kommt. Dieses einfache Prinzip soll nun exemplarisch anhand von charakteristischen Formen aus den beiden Hauptkategorien: 1. *Transition* und 2. *Street* angewendet werden:

#### 1. Transition

Bei Transitionelementen besteht die eigentliche Schwierigkeit bei der Trickausführung nicht im Abspringen oder dem Erreichen einer Kante vom ebenen Boden aus, da die *Transition* (der Übergang) als befahrbarer Belag mit der horizontalen Ebene tendenziell in Richtung der Vertikalen bzw. zum Mikroraum der Trickausführung verbunden ist. Die Schwierigkeit besteht vielmehr im Ausreizen der organischen Formen und den konischen (wie beispielsweise *Quarter Ramps*) und doppekonischen (*Corners, Volcano, Speed Bumps* usw.) Elementen. Im Mittelpunkt steht das Befahren der *Transition* hinauf bis zum oberen Kantenabschluss und das ausgeprägte Nutzen sowie das Abspringen über diesen hinaus. Technisch-motorisch

macht es kaum einen Unterschied, einen Trick im Mikroraum an der Oberkante einer Rampe auszuführen, ob diese 3 m hoch ist im Vergleich zu einer, die nur 1 m Höhe aufweist. Der wesentliche Unterschied besteht in der Höhe der Geschwindigkeit, die es erfordert, den Trick umzusetzen und vor allem die Geschwindigkeit, nach Verlassen des Obstacle, zu kontrollieren. Zudem besteht die Tendenz, dass *Transitions* in Richtung der Vertikalen befahren werden, was zur Folge hat, dass der Körper nicht stets aufrecht bleibt, sondern dazu tendiert, kurzzeitig Positionen einzunehmen, die parallel zur horizontalen Ebene liegen und sogar bis zu »Kopfüber oder Nahezu-Kopfüber-Situationen etwa bei Handplants und bestimmten *Airs*« (Schäfer 2020: 46) führen können. Mit zunehmender Geschwindigkeit im Transitionsterrain erhöhen sich Druck und Fliehkräfte, die als Kraft auf den Körper einwirken. Dadurch werden an die Akteure\*innen erhöhte Anforderungen gestellt, das Gleichgewicht (den Körperschwerpunkt) mittels dynamischer Gewichtsverlagerung, relativ zum topografischen Skateparkterrain, ausbalancieren zu können. Aufgrund der Formel  $v^2 = 2 \cdot g \cdot h$  (mit Geschwindigkeit  $v$ , Erdbeschleunigung  $g$  und Höhe  $h$ ) benötigen und verursachen höhere Elemente eine höhere Geschwindigkeit als niedrigere. Außerdem haben größere Transitionselemente häufig die Tendenz, sich der Vertikalen anzunähern, was die Position des Körpers der Akteure\*innen in die beschriebene horizontale Ebene befördern kann und als gefährlicher einzustufen ist. Dementsprechend lässt sich vereinfacht sagen, dass höhere Transitionselemente tendenziell als gefährlicher und schwieriger gelten.

## 2. Street

Im Vergleich zu *Transition* besteht in der Disziplin *Street* ein wesentlicher Unterschied darin, dass der Körper tendenziell stets aufrecht bleibt (eine Ausnahme stellen etwa *Wall Ride*-Fahrten dar). Durch Abspringen vom ebenen Boden aus werden mittels der Technik des *Ollies* Kanten, Blöcke, Hindernisse, Zwischenräume, Versätze usw. in Reichweite gebracht. Die *Ollietechnik* stellt somit, anders als im Transitionsbereich, eine Erreichbarkeitsbarriere dar. Demnach sind Höhe und Präzision der *Ollieausführung* hier von zentraler Bedeutung als Voraussetzung, um Streetelemente wie etwa *Ledges*, *Curbs*, *Rails*, *Manny Pads*, *Gaps*, *Down Rail Sections* überhaupt nutzen zu können. Dadurch ist das Überwinden von höheren Objekten und längeren Distanzen per se als schwieriger einzuschätzen. Werden die genannten Elemente mittels des *Ollies* erreicht, Versätze heruntergesprungen, horizontale Weiten (*Gaps*) mit einem Sprung überwunden, auf Elementen in bestimmten Tricks die Balance gehalten usw., kann der weitere Schwierigkeitsgrad ebenfalls als ein Ausreizen der jeweiligen Objekte aufgefasst werden. Analog zum Prinzip der Erhöhung der Krafteinwirkung auf den Körper, wie im Transitionsterrain, steigt auch im *Street-Skateboarding* die relative Gefahr und Schwierigkeit, wenn die Dimensionen der Objekte vergrößert werden. Die Geschwindigkeit im *Street-Skating*

ist begrenzt durch die Fähigkeit der Akteure\*innen auf ebener Fläche mittels ›Anpushen‹, das heißt, sich zur Beschleunigung mit einem Bein bzw. Fuß auf dem Boden abzurücken,<sup>8</sup> im Gegenteil zum Transitions-kating, welches aufgrund der Technik der dynamischen Gewichtsverlagerung theoretisch nur durch die physische Grenzgeschwindigkeit (Luftwiderstand, Reibung, Neigung, Länge der Rampe etc.) limitiert ist. Es ist wichtig zu erwähnen, dass nach dem Prinzip der kritischen Masse bzw. Höhe/Größe/Weite für bestimmte Tricks gewisse Mindesthöhen, -weiten und Geometrien erforderlich sein können, bei denen der Schwierigkeitsgrad nicht sinkt, wenn sich die Dimension der Elemente verkleinert. Das heißt die A-priori-Logik, dass kleiner, niedriger, flacher, weniger steil, kürzer, langsamer usw. immer auch einfacher bedeutet, lässt sich nicht beliebig ausweiten, da bestimmte Tricks gewisse Mindestdimensionen erfordern, weil sie sonst schwieriger werden oder gar nicht mehr auszuführen sind.

Als Fazit können wir festhalten: Gefahr in Skateparks entsteht durch die Beschleunigung des Körpers und die Krafteinwirkung, die damit einhergeht. Daraus lässt sich vereinfacht die Regel formulieren – abgesehen von einigen Ausnahmen –, je größer die Dimensionen der Elemente, desto höher die benötigten Geschwindigkeiten, umso gefährlicher und schwieriger wird der Skatepark wahrgenommen. Das heißt, letztendlich hängen der Schwierigkeitsgrad und die Gefahr von den Dimensionen ab, die sich auch als olympisches Motto: ›citius, altius, fortius‹ (schneller, höher, stärker) formulieren lassen.

Grundsätzlich ist es wichtig, dass der Schwierigkeitsgrad der Anlage auf das lokal anzutreffende allgemeine Könnenniveau abzustimmen ist, aber auch zum kommunalen Gesamtangebot passt, sofern mehr als eine Skateanlage betroffen ist. Der Schwierigkeitsgrad eines Skateparks, der sich durch die Grundhöhe und die genaue Planung der Höhen der Elemente konstituiert, materialisiert das potenzielle Spannungsfeld des Risikos für die Nutzer\*innen. Aus diesem Grund sollte der Skatepark eine gewisse Bandbreite, als Mischung aus hohen und niedrigen Elementen, aufweisen, die eine Stimulation bieten zwischen hohen, anspruchsvolleren, schwierigeren und niedrigeren, einfachen, ungefährlicher zu fahrenden Obstacles. Außer dem Aspekt des Betriebs sind auch evtl. Eventausrichtungen zu berücksichtigen. Wird also beabsichtigt, Wettbewerbe zu veranstalten, so ist das Niveau, von kleinen lokalen bis zu internationalen Veranstaltungen, miteinzubeziehen. Entsprechend müssen diese Intentionen auch den Schwierigkeitsgrad bzw. die Herausforderungen der Elemente in der Planung widerspiegeln.

---

8 Anzumerken ist, dass etwa durch eine abschüssige Fahrbahn die Grenze des Anschlebens auf ebenem Boden durch die bereits genannte Formel  $v^2 = 2 \cdot g \cdot h$  überwunden werden kann, sodass über diesen Weg auch deutlich erhöhte Geschwindigkeiten im Street-Skating erreicht werden können.



### 6.3 Planung des inneren Aufenthaltsbereichs

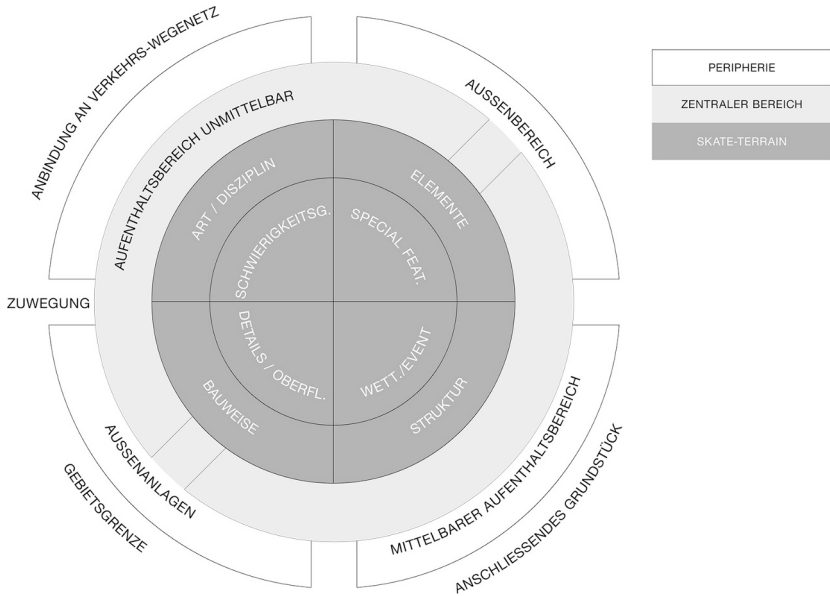
Es wird deutlich, dass Skateparks wesentlich mehr sind als nur Räume für sportliche Betätigung. Sie sind ebenso Räume zur Begegnung, indem sie Treffpunkte der Szene sein können und als Aufenthalts- und Rückzugsorte für junge Menschen fungieren. In vielen Skateparkplanungen wurde der direkt angrenzende Aufenthaltsbereich bisher wenig gewürdigt und die Bedeutung zuweilen stark unterschätzt. Dem an der Aktionsfläche angrenzenden Aufenthalts- bzw. Publikumsbereich kommt insofern eine besondere Bedeutung zu, da es in Skateparks zumeist keine strikte räumlich Trennung zwischen einem Publikumsbereich und der Sportfläche gibt, wie sie in genormten Sportstätten üblich ist. In der Praxis gibt es zwischen den Akteuren\*innen, die einer sportlichen Betätigung nachgehen, und jenen, die als passives Publikum unmittelbar vor Ort präsent sind, kaum eine Differenzierung, da es sich größtenteils um dieselben Personen handelt, die im Wechselspiel von aktiver und passiver Nutzung des Skateparkterrains beide Rollen mehrfach am Tag zu unterschiedlichen Zeiten ausüben, was nicht zuletzt mit den bereits angesprochenen häufig langen Nutzungszeiten der einzelnen Akteure\*innen in Skateparks zusammenhängt. Bezeichnend ist, dass sich, im Sinne der in Kapitel 3.5 dargelegten Kollaboration, eine Interaktion zwischen den Akteuren\*innen nicht nur im aktiven Modus, sondern eben auch von aktiven mit passiven Skatern\*innen beobachten lässt. An allen Orten der Skateboardpraktik, ob aktiv auf dem Terrain oder passiv in direkter Nähe, kommt dem kollaborativen Miteinander und der gegenseitigen Publikums- und motivationalen Unterstützerfunktion ein hoher Stellenwert zu. Dieses Phänomen der passiven Akteure\*innen kann gewissermaßen als eine Push-und-Pull-Funktion beschrieben werden. Die physisch ruhenden Skater\*innen können für die aktiven eine ermutigende und unterstützende (*push*) sowie als wertschätzendes, erwartungsfrohes (fachkundiges) Publikum auch eine Pullfunktion haben. Insbesondere im Grenzgang des Risikos kommt dieser Zusammenhang besonders augenscheinlich zutage, wenn beispielsweise Akteure\*innen einen besonders schwierigen oder gefährlichen Trick versuchen und dabei nicht nur die Aufmerksamkeit auf sich ziehen, sondern sich zudem der räumliche Abstand des Publikums zu den Akteuren\*innen verringert. Um dieses Phänomen quantitativ greifbar zu machen, bietet sich ein Anschluss an das Planen von Städten für Menschen nach Jan Gehl an. Zu den Grundlagen, Städte auf Basis des »menschlichen Maßes« zu gestalten, zählen auch die physiologischen Distanzverhältnisse und Sichtbeziehungen der Menschen untereinander. Als wichtiger Schwellenwert, um Emotionen und Gesichtsausdrücke erkennen zu können, wird eine Distanz von bis zu 25 m angegeben. So sollte in »Räume[n], bei denen es um das Sehen und Gesehen werden geht« (Gehl 2018: 51), wie in Skateparks, der innere Aufenthaltsbereich idealerweise maximal ca. 25 m von einem zentralen Punkt des Geschehens entfernt sein.

## 6.4 Prozess der spezifischen Skateparkplanung

Es ist wichtig anzumerken, dass die hier dargelegte Abfolge der planerischen Aspekte nicht den Anspruch auf eine erschöpfende, festgelegte konsekutive Vorgehensweise erhebt, sondern vielmehr dem Zweck dient, eine Übersicht der relevanten Planungsbereiche zu geben. Ausgehend von den zuvor festgelegten Zielsetzungen und konzeptuellen Inhalten (welche Anmutung soll der Skatepark haben, welche Zielgruppe, welche Schwerpunktsetzungen usw.), einem aufgesetzten partizipatorischen Planungsverfahren, der Versammlung einer Beteiligungsgruppe, einem Standort mit gegebener Größe des Geländes, Prüfung (bau-)rechtlicher und technischer Aspekte, der Wahl der Bauweise, einer geografischen Skateraum-Umfeldanalyse und eines veranschlagten Budgets beziehen sich erste Überlegungen auf die mögliche Anzahl der Disziplinen bzw. Terrainarten mit ihren jeweiligen Mindestflächengrößen. Nach der Entscheidung zwischen einem Poly- oder Monoskateparktyp wird die Größenanforderung als Terrainkomposition auf das Gesamtareal projiziert. Die Platzierung der Disziplinen werden weiter konkretisiert, indem die Kontur der Grundfläche mit ihrer örtlichen Topografie und den erforderlichen Zugängen sowie den Öffnungen des Skateboardterrains zu Aufenthaltsbereichen, Blickmöglichkeiten usw. in die Planung einbezogen werden. Hervorzuheben ist dabei die Planung des inneren Aufenthaltsbereichs an der Skatefläche. Von der Gestaltung der äußeren Struktur der Fläche nach innen wird jeweils die eigentliche Terrainstruktur entwickelt. Als Nächstes werden die spezifischen Terrains mit Elementen von Transition- und/oder eckigen Streetelementen als eher lineare oder multidirektionale Terrainstrukturen separat geplant. Anschließend an die Festlegung der Terrainarten sollten evtl. Anforderungen für spätere Wettbewerbs- und Eventausrichtungen berücksichtigt werden, die Planungsrahmenbedingungen für die präferierten Terrains nach sich ziehen können. Innerhalb der topografischen Dimension wird das Grundhöheniveau sowie die Höhen und Weiten der einzelnen Elemente geplant, die zentrale Auswirkungen auf den Schwierigkeitsgrad haben. Zur Planung der einzelnen Elemente muss weiter außer den Höhen, der Zusammenstellung von runden Transition- zu eckigen Objekten, die relative Anzahl, also die Dichte, der Grad der Sportifizierung, die Kombination von mehreren Obstacles zu einem Element, das Verhältnis von »Basic Features« zu einzigartigen Elementen und deren Arrangement und Abstimmung untereinander mit dem Ziel eines bestmöglichen Fahrflusses (*Flow*) bedacht werden. Innerhalb der Elemente können bestimmte »Special Features« als Alleinstellungsmerkmal des Skateparks dienen sowie inhaltliche Bezüge beispielsweise zur Historie des Standorts herstellen. Von den größeren Strukturen über die Elemente zu den Oberflächen und Details erfolgt die Planung von Farbgebung, Texturen sowie die Planung weiterer Feinheiten und ästhetischer Aspekte. In Abbildung 6 sind die einzelnen räumlichen

Skateparkbereiche vom Terrain als Zentrum von innen nach außen schematisch dargestellt.

Abb. 6: Skateparkbereiche



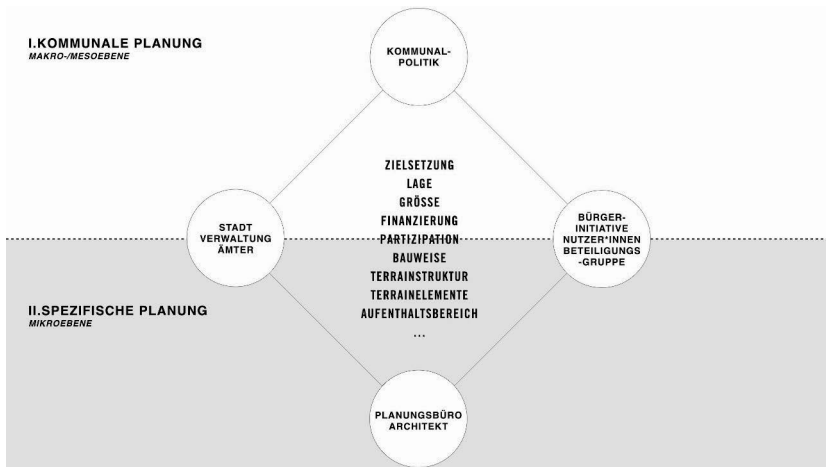
Quelle: eigene Darstellung

## 6.5 Zusammenfassung der Planungsbereiche

Wie in den vorangegangenen Kapiteln gezeigt, lässt sich die gesamte Skateparkplanung strukturell in zwei Hauptbereiche einteilen: zum einen in die I. kommunale Planung als Meso- oder Makroebene und in den Bereich der II. spezifischen Skateparkplanung, die als Mikroebene gefasst werden kann. Die Meso- und Makroebene stellt die strategische Planung von Skateparks dar. Auf der Grundlage kommunalpolitischer Willensbildung und Entscheidung setzt die Kommunalverwaltung Skateparkprojekte als Exekutive mit einer Beteiligungsgruppe partizipativ um. Auf dieser Planungsebene werden durch die Zielsetzung, Zuständigkeit und Finanzierung die Planung der Lage, die Größe und damit die Reichweite sowie die Dimension des Skateparks inklusive des potenziellen Angebots an Terrainarten determiniert. Auf der Mikroebene wird dann die zuvor festgelegte Rahmung mit ihren Zielsetzungen und konzeptuellen Inhalten in ihrer konkreten Ausgestaltung in

der spezifischen Skateparkplanung ausgeführt. In der folgenden Abbildung ist zusammenfassend eine Übersicht der Skateparkplanungs-Bereiche mit den Hauptbeteiligten dargestellt.

Abb. 7: Skateparkplanungs-Bereiche und Hauptbeteiligte



Quelle: eigene Darstellung

Diese Übersicht bildet nun die Grundlage, um im folgenden Abschnitt die Planungsbereiche in eine mögliche Korrespondenz mit den jeweils relevanten identitätsstiftenden Merkmalen zu bringen.



## 7 Praxistransfer: Gestaltungsgrundsätze für Skateparks

---

Es ist grundsätzlich eine heikle Angelegenheit, aus sozialwissenschaftlicher Forschung handlungspraktische Empfehlungen abzuleiten. Um von abstrakten Ideen zu konkreten Gestaltungsgrundsätzen zu gelangen, soll darauf hingewiesen werden, dass sich die folgenden Grundsätze auf den aktuellen Zeitpunkt beziehen, einen beispielhaften Charakter haben und nicht erschöpfend sein können. Die Gestaltungsgrundsätze sollten dem Anspruch nach zeitlos relevant sein. Sie können sich jedoch einer gewissen Dynamik nicht entziehen, da sich die räumliche Konzeptualisierung der identitätsstiftenden Merkmale von Skateboarding auf das dynamische Feld der Praxis bezieht, welches durch zeitliche Veränderungen und durch Unvorhersehbarkeiten geprägt ist.

Mit dem Ziel, die jeweiligen Planungsbereiche in Zusammenhang mit den identitätsstiftenden Merkmalen zu bringen, werden die einzelnen Aspekte als Elemente einer Matrix miteinander verknüpft. Auf diese Weise wird jeder Planungsbereich systematisch auf jedes identitätsstiftende Merkmal bezogen, um Implikationen für die planerische Praxis zu eruieren. Im ersten Schritt wird festgelegt, welcher Planungsbereich sich sinnfällig mit welchen Merkmalen in Verbindung bringen lässt (siehe Abb. 8: *Matrix: Die identitätsstiftenden Merkmale von Skateboarding und die Planungsbereiche von Skateparks*). Nach Auswahl der anwendbaren Merkmale werden im Folgenden, auf Grundlage der herausgearbeiteten soziokulturellen Deutungen der Eigenart von Skateboarding, theoretische und praktische Gestaltungsgrundsätze für die Skateparkplanung abgeleitet. Die Wechselwirkung der identitätsstiftenden Merkmale mit dem Planungsbereich öffentlicher Skateparks wird in zwei Gruppen gegliedert:

- I. Kommunale Planung (Meso-/Makroebene) mit den Bereichen: Gesamtplanung, Lage, Größe und Partizipation.
- II. Spezifische Skateparkplanung (Mikroebene) mit den Aspekten: Bauweise, Terrainstruktur, Terrainelemente und innerer Aufenthaltsbereich.

Abb. 8: Matrix: Die identitätsstiftenden Merkmale von Skateboarding und die Planungsbereiche von Skateparks

Identitätsstiftende Merkmale	Planungsbereiche von öffentlichen Skateparks							
	Kommunale Planung (Meso- / Makroebene)				Spezifische Skateparkplanung (Mikroebene)			
	KOMMUNALE GESAMTPLAN.	LAGE	GRÖSSE	PARTIZIPATION	BAUWEISE	TERRAIN-STRUKTUR	TERRAIN-ELEMENTE	AUFENTHALTSB.
Experimentalismus	X	X	X	X	X	X	X	
Progressivität			X		X	X	X	
Urbanität	X	X	X		X	X	X	X
Nonkonformismus	X	X	X	X	X	X	X	X
Selbstbestimmung		X	X	X				
Kreativität		X		X	X	X	X	
Diversität	X	X	X	X	X	X	X	
Kollaboration	X			X				X
Risiko							X	
Flow						X	X	

Quelle: eigene Darstellung

## 7.1 Kommunale Planungsebene (Meso-/Makroebene)

### Kommunale Gesamtplanung

Das Merkmal der Urbanität verweist auf den engen Bezug zu städtischen Räumen für Skateboarding. Aus einer kommunalen Planungsperspektive scheint es naheliegend, Skateparks als Sporträume für informelle Bewegungspraktiken nicht nur innerhalb von Grünflächen zu verorten, sondern ebenso zum Gegenstand innerstädtischer Freiraumplanungen zu machen. Räume für Skateboarding sollten – genauso wie die Sport- und Freiraumplanung allgemein – als Teil der Stadtplanung in kommunalen Planungsprozessen intersektoral berücksichtigt werden. Experimentelle und nonkonforme Erwägungen zu diversen Skateanlagen sowie zu alternativen Skateraumkonzepten innerhalb der Stadtplanung wären wünschenswert. Aufgrund der über die jeweilige Stadt hinausgehenden Reichweite vieler Skateparks und dem konstitutiv mobilen Verhalten der Nutzer\*innen steht das kommunale Skateparkgesamtangebot in der Praxis in einem komplementären Wirkungszusammenhang. Genauso wie die einzelnen Elemente eines Skateparkterrains als Arrangement in einem Wirkungszusammenhang stehen, gilt eine analoge Wechselwirkung für einzelne Skateparks und Skateräume innerhalb einer Kommune: für das kommunale Skateparkangebot in Bezug zur Region, für diese wiederum mit dem Land sowie für die Länder mit dem Bund. Ausgehend von den identi-

tätsstiftenden Merkmalen Kreativität und Diversität wird idealtypisch von einer Mikro- über die Meso- bis zu einer Makroperspektive das Skateraumangebot geplant. Daher lässt sich das Prinzip formulieren, dass bei der strategischen Planung, im Sinne einer holistischen Betrachtung auf Meso- bzw. Makroebene, Skateparks vor allem unter dem Aspekt der Diversität, im Sinne von Vielfältigkeit, zu konzipieren sind. Diese Diversität bezieht sich auf die Dimension der Angebotsbreite, also auf unterschiedliche Skateparktypen und -Terrains, und schließt die Angebotstiefe mit Attributen wie Schwierigkeitsgrade, »Special Features« ein. Im Sinne einer möglichst diversen Nutzer\*innen-Gruppe müssen auch die in Kapitel 4.3 genannten sozialen Aspekte – alle Sportarten, jedes Alter und Könnenniveau und die Inklusion von Wheelchair Skating – mitgedacht werden. Grundsätzlich gilt es, die Planung strukturell so inklusiv wie möglich zu gestalten. Unter dem Aspekt der Kollaboration ist es gewinnbringend, vermehrt Interessenvertreter\*innen von Räumen für Skateboarding in gesamtkommunale Planungsprozesse zu involvieren, um städtische Potenziale erkennen und nutzen zu können. Die Idee der Kollaboration lässt sich auch auf eine übergeordnete Ebene in ländlichen Regionen und kleineren Gemeinden, beispielsweise für interkommunale Zusammenschlüsse von mehreren Gemeinden, übertragen. Derartige regionale Kollaborationen bei Skateparkprojekten können dazu beitragen, trotz häufig knapper Mittel einen größeren, hochwertigeren Skatepark zu realisieren, der Mindestgrößen und -bedarfe abdeckt (vgl. Mikmak 2014: 36).

### **1. Gestaltungsgrundsatz: Lokaler Bedarf**

Das Skateraumangebot konzentriert sich auf die lokalen Bedarfe, jedes Projekt soll wiederum auf das kommunale Gesamtangebot abgestimmt und möglichst vielfältig gestaltet werden.

### **2. Gestaltungsgrundsatz: Unkonventionelle Skateraumkonzepte**

Experimentelle und nonkonforme Skateraumkonzepte auf kommunaler Planungsebene in Erwägung ziehen.

#### **Die Lage**

Der Standort wurde als kritischer Erfolgsfaktor für die Nutzungshäufigkeit und -intensität herausgestellt (vgl. Kap. 5.2). Das Merkmal der Urbanität spielt auch für die Planung des Standorts eine herausragende Rolle. Die urbane Identität von Skateboarding fordert implizit eine Platzierung in zentraler, belebter Lage und steht den üblichen segregierten Skateparks diametral gegenüber. Bei der Wahl der Lage sollen eine subkulturelle Ikonografie und Ästhetik des städtischen Umfelds, ein »Urban-Flair« (Kilberth et al. 2017: 50), unbedingt einbezogen werden. Wenn wir den Aspekt der Urbanität mit der nonkonformen Identität und dem inhärenten



Experimentalismus von Skateboarding in Verbindung bringen und konsequent auf die Planung der geografischen Lage beziehen, dann kommen Standorte für Skateanlagen zum Vorschein, die quer zur Logik der konformen Stadtplanung und ihren Bauleitplänen liegen. Orte für Skateboarding, die sich den üblichen Erwägungen der Stadtplaner bei einer sport- und freizeiträumlichen Nutzung entziehen, jedoch für Skateboarding ungeahnte Raumpotenziale bieten. Flächen unter Brücken, kleinere Areale entlang stark genutzter Wegenetze, die sich an dicht befahrenen Straßen befinden, Bebauungslücken, Nichträume und unfertige Orte, die zur Zwischennutzung zur Verfügung stehen, also untypische Areale der Stadt, die sich präferiert in relativ zentraler und stark belebter Lage mit hoher Blickdurchlässigkeit befinden. Durch die kreative Nutzung von brachliegenden städtischen Potenzialflächen und aufgrund der Bereitschaft, zur Realisierung derartiger Projekte gegebenenfalls auch kreative Genehmigungsverfahren (vgl. Haury 2015: 138) zuzulassen, würde die Stadtverwaltung nicht als Verhinderer, sondern als Ermöglicher in Erscheinung treten.

Das soziokulturelle Merkmal der Selbstbestimmung steht u. a. im Zusammenhang mit dem selbstbestimmten Bewegungsradius im gesamten Stadtraum der Akteure\*innen und der flexiblen, spontanen Zeiteinteilung zur Ausübung der Skateboardpraktik. Überspitzt formuliert impliziert die Selbstbestimmung eine ganzjährige, kostenlose Nutzung von öffentlichen Skateparks zu jeder Tages- und Nachtzeit. Die Realität des gegenwärtigen Angebots bietet vielerorts lediglich den bereits genannten Betriebstyp »umsonst, frei und draußen«, ohne besondere Ausstattung wie beispielsweise eine Beleuchtung. Da Skateboarding nicht bei Nässe, Frost, Schnee, Dunkelheit oder starkem Wind ausgeübt werden kann, führt dies zu erheblichen Einschränkungen und macht Skateboarding in öffentlichen Skateparks aufgrund der Witterungsabhängigkeit in Deutschland zu einer saisonalen Praktik (vgl. Kilberth et al. 2017: 46). Deutschlandweit fehlt es an beleuchteten Skateparks, die die Nutzungszeit, vor allem in der dunklen Winterzeit, deutlich erhöhen, und an öffentlichen überdachten Indoorskateparks, die vor Witterungseinflüssen schützen und die eine ganzjährige Ausübung von Skateboarding ermöglichen. Eine möglichst gute Anbindung an ÖPNV und eine generell gute räumliche Erreichbarkeit in zentraler Lage als Attribute eines Standorts sind nicht einfach ein optional positiver Aspekt, als *nice to have*, vielmehr erscheinen sie vor dem Hintergrund der identitätsstiftenden Merkmale von Skateboarding (Urbanität, Nonkonformismus und Selbstbestimmung) als konstitutiv. Daher sind sie als imperatives *must have* bei der Wahl des Standorts von Skateanlagen zu sehen, wodurch sie sich von anderen Freizeit-, Sport- und Spielräumen signifikant unterscheiden.

### 3. Gestaltungsgrundsatz: Zentraler Standort

Skateparks möglichst zentral und an belebten, gut einsehbaren Standorten platzieren.

### 4. Gestaltungsgrundsatz: Maximale Nutzungszeiten

Bei der Planung der Lage die Maximierung der Nutzungszeiten berücksichtigen.

### 5. Gestaltungsgrundsatz: Urbane Flächen

Zusätzlich nonkonforme und experimentelle urbane Flächen als Räume für Skateboarding in Erwägung ziehen.

## Die Größe

Als konstitutives Problem zeichnet sich ab, dass große Skateparks generell die Tendenz haben, in Konflikt mit dem Merkmal der Urbanität zu stehen, da die Logik der eingeschränkten Verfügbarkeit es erschwert, in Städten große Areale für die Skateboardnutzung offiziell einzunehmen. Umso größer die benötigte Fläche, desto geringer ist in der planerischen Praxis die Wahrscheinlichkeit der Zentralität des Standorts, vor allem in verdichteten Großstädten. Das hat zur Folge, dass sich Skateparks, größer als ca. 800 m<sup>2</sup>, in der Regel kaum in zentralen, belebten Lagen der Stadt finden lassen.<sup>1</sup> Neben Kapazitätsmangel kann sich die in Kapitel 5.2 angesprochene Lärmproblematik zu einem weiteren Hinderungsgrund entwickeln, da sich mit zunehmender Größe der Skateanlage die Schallemissionen erhöhen.

Nach den Ausführungen, warum gewisse Mindestgrößen für die einzelnen Terrainarten bzw. Disziplinen sinnvoll sind (vgl. Kap. 5.3), ist es eine interessante Frage, ob denn auch eine Höchstgröße pro Disziplin bzw. von Skateparks allgemein gibt? Oder gilt die Logik, dass größer immer auch besser ist? Diese Frage ist für die kommunalen Skateparkplanungen und die Wahl des Skateparktyps von zentraler Bedeutung und soll an einem hypothetischen Beispiel veranschaulicht werden. Vor dem Hintergrund der identitätsstiftenden Merkmale von Skateboarding ist zu klären, was ausgehend von einer Großstadt, die bisher noch keine Skateanlage hat, besser wäre: Einen großen Polyskatepark von 3.000 m<sup>2</sup> am Stadtrand zu bauen oder mehrere Monoskateparks mit der gleichen Gesamtquadratmeterzahl und identischen Terrainarten zu planen, die in relativ zentralen Lagen errichtet werden. Die Terrainarten wären: eine Street- und eine Parkanlage mit jeweils 1.000 m<sup>2</sup>, ein Street-Flow-Park von 750 m<sup>2</sup> und eine *Miniramp* mit 250 m<sup>2</sup>. Die Frage soll unter Rückgriff auf die identitätsstiftenden Merkmale von Skateboarding beantwortet werden. Zunächst kann festgestellt werden, dass die Zentralisierung und Kombination von mehreren Disziplinen in einem großen Skatepark einer sehr

1 Eine Ausnahme ist beispielsweise der Skatepark auf dem Kesselbrink in Bielefeld, der sich im Stadtzentrum befindet.

ähnlichen Planungslogik folgt wie die in Kapitel 5.3 angesprochenen Freizeitparks, die ein Angebot für verschiedene informelle Bewegungspraktiken territorial auf einer Fläche zusammenfassen. Somit sind auch Polyskateparks eine städteplanerische Konsequenz, die auf die beschriebenen Synergieeffekte der Freizeitparks für informelle Bewegungspraktiken abzielen. Zweifellos sind diese Synergien aus kommunalverwalterischer Sicht positiv zu bewerten, jedoch stehen sie den Merkmalen der Nonkonformität und Urbanität der Skateszene entgegen. Ein tendenziell bevorzugtes »Urban-Flair« (Kilberth et al. 2017: 50; vgl. auch Kap. 3.5) wird nicht nur aufgrund des segregierten, weniger zentralen Standorts eingeschränkt. Weitaus weniger offensichtlich, jedoch immanent, ist der Aspekt der Nonkonformität. Die Symbiose von verschiedenen Terrainarten innerhalb eines großen Gesamtareals als Ergebnis rationaler Planungslogik und einer verstärkten Anmutung des Skateparks als ordentliche Sportstätte kann die Atmosphäre negativ beeinträchtigen.

Der Aspekt der Diversität, der sich u. a. darauf beziehen lässt, mehrere Terrainarten in einer Anlage räumlich zu versammeln und der in Zusammenhang mit der Tendenz des generalisierten ATV-Fahrer\*innen-Typs (vgl. Kap. 3.3.2) gebracht werden kann, der sowohl Transition- als auch Streetterrains gleichermaßen nutzt (vgl. Kap. 3.3.1), kann auf den ersten Blick als Vorteil für den Polyskateparktyp gewichtet werden. Mit der Nutzung von Skateanlagen geht allerdings ein ganzes Bündel an Diversitätsaspekten einher. Außer der sportlich-funktionalen Eignung, der Zentralität des Standorts, der Erreichbarkeit, dem sozialräumlichen Umfeld etc. ist auch die atmosphärische Qualität des Skateparks als Aufenthaltsort bzw. das Potenzial als Treffpunkt der Szene ein wichtiger Faktor. Verschiedene Aspekte bestimmen die soziale Struktur eines Skateparks, also: Wer sind die Hauptnutzer\*innen, die Locals, wie ist das durchschnittliche Können-niveau, wie die demografische Struktur, welche Zuschauer sind häufig vor Ort? Das bedeutet, mit verschiedenen Standorten geht auch eine jeweils unterschiedlich etablierte soziale Struktur einher, wodurch mehrere Skateparks den Vorzug von atmosphärischer Diversität bieten. Tendenziell ist ein Vorteil von kleineren mono-thematischen Skateparks, dass die Stammnutzer\*innen-Gruppe bezüglich der Terrainpräferenz eine relativ homogene Gruppe bildet. Dies trägt auch aufgrund des kleineren Raumsettings zu weniger Anonymität und zu einem stärkeren Gemeinschaftsgefühl bei.

In großen Polyskateparks kann räumlich-materiell eine Schwierigkeit darin bestehen, die wichtigen unmittelbaren Aufenthaltsbereiche an die jeweiligen Terrains flächennah anzugliedern und sie deshalb, vordergründig im Sinne einer Flächenoptimierung, zu reduzieren oder an einigen Terrains ganz wegzurationalisieren. Dadurch entstehen größere räumliche Distanzen zwischen den passiven und den aktiven Nutzern\*innen, wodurch Polyskateparks und ebenso die Monoskateparks bei Überschreitung von gewissen Höchstgrößen den Aspekt der Kollaboration negativ beeinflussen. Dem kann entgegengehalten werden, dass es denkbar wäre, Po-

lyskateparks zu fragmentieren und einzelne Bereiche als parzellierte Monoterrains anzulegen, sodass diverse atmosphärisch differente Räume entstehen. In einem größeren Maßstab und innerhalb eines weit ausdifferenzierten Skateraumangebots ist es möglich, dass Polyskateparks die Gesamtzusammenstellung im Sinne der Diversität von Skateräumen bereichern. Sie sind jedoch im Kontext der häufig knappen Mittel der Kommunen, insbesondere von kleinen Städten und Gemeinden, nicht zu bevorzugen. Sofern Kommunen mit einem Skateparkprojekt das Ziel verfolgen, einen touristischen Anziehungspunkt für die Stadt oder die Gemeinde zu erschaffen, kann ein großer Polyskateparktyp diesem Vorhaben allerdings dienlich sein. Denn wie in Kapitel 4.1 herausgestellt, bestehen häufig Zusammenhänge zwischen der Skateparkgröße und dem geografischen Radius des Einzugsgebiets. Aber auch besonders große Monoskateparks haben das Potenzial, überregionale Reichweiten zu entfalten. Bei derartigen Skateparkgroßprojekten muss zwischen den Vorteilen für die unmittelbar betroffenen kommunalen Akteure\*innen und den Belangen der touristischen bzw. außerkommunalen Nutzer\*innen abgewogen werden.

Zusammenfassend plausibilisieren die soziokulturellen Faktoren von Skateboarding, warum die beliebtesten Skateparks nicht zwangsläufig die größten sind. Somit kann der Faustregel »größer ist immer besser« eine Absage erteilt werden.<sup>2</sup> Als besonders relevant bei einer Entscheidung für einzelne Monoskateparks sind das Merkmal der Urbanität und die bevorzugte zentrale Lage eines Skateparks in der Stadt einzuschätzen. Die Überlegungen zur Diversität eines großen Skateparks mit mehreren Terrains im Vergleich zu mehreren Skateanlagen mit monothematischen Skateflächen führt zu dem Fazit, dass die kommunale Skateparkplanung eine etwas paradox klingende Anforderung nach zentraler Dezentralität erfüllen soll: ein dezentrales System von einzelnen Skateparks und unterschiedlichen Skateparktypen, verteilt in der Kommune in möglichst zentraler Lage.

## 6. Gestaltungsgrundsatz: Kleinere Skateparks

Auf kommunaler Ebene mehrere relativ kleine Skateanlagen planen, anstatt wenige große Skateparks.

## 7. Gestaltungsgrundsatz: Begrenzte Terrain-Größen

Obergrenzen für die Größe von Skateparkterrains nicht überschreiten.

## Die Partizipation

Nutzer\*innen bei der Planung von Skateparks zu beteiligen, hat aus städtepolitischer Sicht viele Vorzüge und positive Aspekte. Die spezifischen Vorteile für Skate-

---

<sup>2</sup> Vorausgesetzt, es handelt sich nicht um das Planen touristischer Attraktionen.

boarding erklären sich mit der genannten Bedeutung für Annahme und Akzeptanz des Skateparks durch die Skater\*innen. Im Kontext der identitätsstiftenden Merkmale von Skateboarding lässt sich die Forderung, Nutzer\*innen vorbehaltlos in Skateparkprojekte zu involvieren, weiter plausibilisieren. Der wichtige Aspekt der Selbstbestimmung von Skateboarding legt nahe, dass die Akteure\*innen an der Planung stark beteiligt werden. Aus Sicht der kommunalen Planung wäre eine Grundhaltung sehr zu empfehlen, die Nutzer\*innen im Planungsprozess als Kollaborateure\*innen zu verstehen, ihnen ein zumutbares Höchstmaß an Mitbestimmung zuzusprechen, um das Wissen der Akteure\*innen als Experten ihrer Praktik für die Planung bestmöglich fruchtbar zu machen. Mit der Intention, die Merkmale Kreativität und Diversität in einem partizipativen Beteiligungsverfahren einer Skateparkplanung zu berücksichtigen, kann es einerseits von Vorteil sein, eine möglichst heterogene Zusammensetzung der Nutzer\*innen-Gruppe zu formieren. Andererseits können ergänzend experimentelle Methoden, Mittel, Settings und Orte der Planungstreffen hilfreich sein, das Kreativpotenzial der Gruppe auszuloten und verwertbare Ideen in die Planung gewinnbringend einfließen zu lassen. Trotz des offiziellen Rahmens der Planung von Projekten im öffentlichen Sektor sollte in Erwägung gezogen werden, für die Rekrutierung der Teilnehmer\*innen der Beteiligungsgruppe zusätzlich auch unkonventionelle, inoffizielle, nonkonforme Wege zu gehen, um sicherzustellen, auch diejenigen Personen anzusprechen, die kaum über offizielle Kommunikationswege erreichbar sind. Auf diese Weise kann die Anzahl der relevanten Akteure\*innen, die in die Planung involviert werden sollen, vergrößert werden. In Analogie zu den Spezifika zur Planung der Lage eines Skateparks zeigt sich hier, dass partizipative Planungsverfahren generell für jede Freiraumplanung sinnvoll und wichtig sind, jedoch für die Planung von Skateparks nicht nur optional angesehen werden können, sondern konstitutiv bzw. zwingend sind.

### **8. Gestaltungsgrundsatz: Lokale Partizipation**

Die lokalen Nutzer\*innen immer in die Planung von Skateparkprojekten involvieren und deren Wünsche und Bedürfnisse bestmöglich berücksichtigen.

### **9. Gestaltungsgrundsatz: Informelle Kommunikationswege**

Zusätzlich auch unkonventionelle Kommunikationswege gehen und versuchen, Nutzer\*innen auch informell zu erreichen und sie in eine partizipative Planungsgruppe einzubinden.

## 7.2 Spezifische Skateparkplanung

### Die Bauweise

Die identitätsstiftenden Merkmale Kreativität, Diversität und Experimentalismus verweisen auf den Bedarf für einen maximalen Spielraum bei der Planung und dem Bau von Skateparks. Es gilt, auf ein möglichst freies, uneingeschränktes Gestaltungsspektrum zugreifen zu können, um das kreative Dispositiv in der Planung bestmöglich zu entfalten und diese schöpferischen Kreationen zu materialisieren und in höchster Qualität in Skateparks zu manifestieren. Die zunehmende Ausdifferenzierung von Skateparks, die sich in vielen modernen Skateanlagen beobachten lässt und die sich bis in kleinste Details auswirkt, steht zumeist in direkter Korrespondenz mit dem Aspekt der Urbanität. Im Bestreben, visuelle, strukturelle und materielle Bezüge zu gefundenen Räumen in Skateparks herzustellen, werden u. a. durch Materialmixe, kreative Oberflächengestaltungen und der Ästhetisierung der Elemente zunehmend höhere Ansprüche an die Flexibilität der individuellen Gestaltung der Bauweise gestellt. Vor diesem Hintergrund zeigt sich das Ortbetonverfahren als die präferierte Betonbauweise. Insbesondere, wenn sich die Ausdifferenzierung und die Tendenz der Erhöhung des Detaillierungsgrades fortsetzen, ist es sehr wahrscheinlich, dass die Betonfertigteilbauweise zunehmend an ihre Grenzen stoßen wird. Bezüglich der Kreativität, Einzigartigkeit und Experimentierfreudigkeit haben in Ortbeton gefertigte Elemente eines Skateparks mit ihren verschiedenen Formen und Oberflächen durch die manuelle Herstellung vor Ort eine idiosynkratische Anmutung im Vergleich zu maschinell fabrizierten Fertigbetonteilen. Dieser Unterschied zeigt sich in Details der Oberflächen, die in ihrer Feinstruktur die charakteristischen Spuren durch das händische Glätten mit der Betonkelle aufweisen sowie Übergänge, Naht- und Anschlussstellen, die ebenfalls in Handarbeit ›geschapft‹ vollendet werden. Die daraus resultierende spezifische Ästhetik kann die geforderte Kreativität und Einzigartigkeit (vgl. Kap. 3.5) von Skateparks verstärken.

In Kapitel 5.1 wurde herausgearbeitet, dass die Roll- und Gleitfähigkeit der Oberflächen für Skateboarding bezüglich des identitätsstiftenden Merkmals *Flow* ein kaum zu überschätzendes Qualitätsmerkmal von Räumen für Skateboarding ist. Wenn wir Skateparks gemäß der dargelegten Definition als Optimierung des Skateboardterrains verstehen, dann erklärt sich, warum die Oberflächenbeschaffenheit als ein zentrales Qualitätskriterium von Zweckräumen für Skateboarding anzusehen ist.<sup>3</sup> Weiter lässt sich der Qualitätsaspekt der Oberfläche mit dem Merkmal der Progressivität in Verbindung bringen, da weniger glatte Beläge wie etwa

---

3 Ausnahmen zu glatten Betonoberflächen können in der Praxis etwa Gussasphalt und glatte Steinplatten bei Streetplaza-Skatepark-Konzepten darstellen. Mit den Alternativen zu Beton gehen jedoch andere Nachteile einher, die in Bilanz zur Ortbetonbauweise eventuelle Vor-

Asphalt durch die relativ raue Oberfläche bei Stürzen eine wesentlich höhere Verletzungsgefahr darstellen. Fahrbeläge, die ohne technisch-funktionale Notwendigkeit als gefährlicher einzustufen sind, können die Experimentierfreude, Tricks auszuprobieren, und das progressive Erlernen neuer Manöver sowie die damit verbundene Steigerung des Könnenniveaus entscheidend hemmen. Die Merkmale *Flow*, *Progression* und *Experimentierfreude* bestärken ein Plädoyer für die überragende Bedeutung der Qualität eines besonders glatten Bodenbelags in Skateparks. Demnach müssen körnige Asphaltböden als nicht hinnehmbare Qualität für öffentliche, professionell gebaute Skateparks eingestuft werden.

Eine Herausforderung, die sich im Kontext der Entscheidung für die Qualität in der planerischen Praxis häufig stellt, ist das problematische Verhältnis von der Größe der zu planenden Fläche und den zu Verfügung stehenden Mitteln. Insbesondere in Gemeinden und kleineren Städten kommt es vor, dass eine relativ (zu) große Fläche mit einem (zu) geringen Budget geplant werden muss, was nicht selten dazu führt, die Bauweise und die Ausführungsqualitäten infrage zu stellen. Als Entscheidungshilfe verweisen auch hier die identitätsstiftenden Merkmale und die Diskussion der Größe darauf, nicht die Qualität zu verhandeln, sondern stattdessen vielmehr die Größe der Fläche zur Disposition zu stellen. Daraus kann geschlussfolgert werden: Besser eine etwas kleinere Fläche hochwertig umsetzen, als eine große in mittlerer Qualität. Es sollte die Möglichkeit in Betracht gezogen werden, beispielsweise für ein großes Areal ein visionäres Gesamtkonzept zu erstellen und dieses in einzelnen Bauabschnitten über einen größeren Zeitraum zu entwickeln.

Resümierend ist für die Gestaltung von Skateparks letztendlich weniger relevant, um welche Betonbauweise es sich handelt, entscheidend ist eine uneingeschränkte Individualisierbarkeit der Elemente für ein maximales Gestaltungsspektrum und die Anordnung auf einem glatten Boden. Zusammenfassend legen die hier diskutierten Vor- und Nachteile der beiden Bauweisen eine Ausführung mit Ort beton nahe und plausibilisieren die weltweite Verbreitung dieser Fertigungsmethode von Skateparks als derzeitigem Stand der Technik.

## 10. Gestaltungsgrundsatz: Ort betonbauweise

Skateparks nach Stand der Technik mit der Ort betonbauweise planen und ausführen.

---

teile (wie beispielsweise der Preis bei Gussasphalt) höchst selten aufwiegen und lediglich in Ausnahmefällen bei speziellen Projekten zu bevorzugen sind.

## 11. Gestaltungsgrundsatz: Qualität statt Quantität

Im Falle von Budgetengpässen vorzugsweise kleinere hochwertige Skateparks planen, anstatt größere Flächen in qualitativ geringwertiger Bauweise und Material auszuführen.

## 12. Gestaltungsgrundsatz: Hochwertiger Boden

Den Boden von Skateparks stets mit hochwertigen glatten Böden und Fahrbelägen ausstatten.

### Die Terrainstruktur

Die soziokulturellen Merkmale von Skateboarding lassen sich in vielfältiger Hinsicht auf die Terrainstruktur beziehen. Kreativität, Diversität und Experimentalismus deuten auf Strukturen hin, die möglichst vielfältig und abwechslungsreich sind. Terrains, die kreativ gestaltet sind, Angebote für die diversen Wünsche der Nutzer\*innen bieten und zum Experimentieren einladen. Eine Zusammenstellung von verschiedenen Elementen in unterschiedlichen Dimensionen, die eine möglichst große Anzahl an kreativen Fahrwegen bieten und ein spielerisch-exploratives Ausloten kreuz und quer durch das Terrain ermöglichen. Ein derartiges Szenario deutet unmissverständlich auf multidirektionale Strukturen hin, welches das kreative Dispositiv räumlich-strukturell maximiert. Eine derartige Terrinausrichtung in Skateparks würde Kählers Forderung, dass Freiräume »Möglichkeitsräume« sein sollten (2015a: 54), am ehesten entsprechen. Das Merkmal Progressivität sowie die beiden weiteren sportlichen Aspekte, der Grad der Sportifizierung und eine Wettbewerbsausrichtung des Skateparks nach den offiziellen Anforderungskriterien sollen am Beispiel der Terrainstrukturen für die beiden olympischen Disziplinen *Park* und *Street* diskutiert werden, um eine Kompatibilität mit der Planung von öffentlichen Skateparks zu analysieren und daraus allgemeine Gestaltungsgrundsätze entwickeln zu können. Wie in Kapitel 3.3 ausführlich erörtert, repräsentieren die beiden olympischen Disziplinen die unterschiedlichen Terrainstrukturen in Reinform. Die Disziplin *Park* kann als genuin multidirektionales und *Street* als genuin linear strukturiertes Terrain eingeordnet werden. Das Parkterrain konzeptualisiert u. a. Kreativität, *Flow* und Experimentalität als räumlich-materieller Parcours in den Kategorien nach Caillois von *Ilinx* mit Anteilen von *Alea* im Modus von *Paidia*. Das Streeterain hingegen stellt mit seinen linearen, symmetrischen, geradlinigen und orthogonalen Strukturen ein wesentlich weniger verspieltes Terrain dar, welchem eine ludisch-agonale Ausrichtung zugeschrieben werden kann. Die Obstacles sind so positioniert, dass sie eine mikroräumliche Einzeltrickorientierung begünstigen und insgesamt deutlich weniger *Flow* fördern. Dadurch entsteht eine performative Ausrichtung, die den Aspekt der Progression maßgeblich in den Vordergrund stellt.



Wenn wir die olympischen Terrains mit den identitätsstiftenden Merkmalen von Skateboarding abgleichen, dann wird eine große Übereinstimmung der Disziplin *Park* sichtbar, wohingegen *Street* zwar von Urbanität gekennzeichnet ist, jedoch als stark sportifizierte Variante des Street-Skateboarding strukturiert ist und insbesondere der Kreativität, Experimentalität und dem Flow-Aspekt entgegensteht. Als Gestaltungsgrundsatz lässt sich daraus für die Planung von öffentlichen Skateparks ableiten, die Struktur von Streetterrains möglichst multidirektional zu gestalten. Insbesondere die langfristige Planungsperspektive von Skateanlagen verweist darauf. *Street League* bzw. olympische Streetterrains in öffentliche Skateparks zu planen, käme dem Folgen eines Trends gleich, dessen Ende bereits schon heute von einigen Indikatoren wie die zunehmend kritische Haltung der Skateboardszene gegenüber der Sportifizierung abzusehen ist (vgl. Kap. 3.3) Vor diesem Hintergrund ist die Integration von olympiatauglichen Streetterrains in öffentlichen Skateparks nicht zu bevorzugen.

Bezüglich der Disziplin *Park* muss die Forderung des ehemaligen Vorsitzenden Hans-Jürgen Kuhn der nationalen Skateboard Kommission des DRV nach Skateparks als Trainingsstätten für internationale Wettkämpfe (vgl. 2019:106 ff.) im Kontext öffentlicher Skateparkplanungen differenziert betrachtet werden. Wie gezeigt lässt sich die Disziplin *Park* als Terrain im Hinblick auf die identitätsstiftenden Merkmale von Skateboarding in öffentliche Skateparks integrieren und als äußerst wünschenswert empfehlen. In der Praxis zeigt sich jedoch das Problem, dass eine relativ große Fläche für ein monothematisches Bowlterrain (bzw. *Park*) benötigt wird (600 m<sup>2</sup> bis 1.000 m<sup>2</sup>; vgl. Kap. 3.3.2), das aufgrund der organischen Formen und der hohen Elemente besonders hohe Kosten pro Quadratmeter verursacht, und das Verhältnis der Nutzer\*innen im Vergleich zu *Street* in einer grob geschätzten Relation von 20 zu 80 Prozent (vgl. Kap. 3.3.3) zuungunsten von *Park* steht. Ebenso ist es wenig verwunderlich, dass die öffentliche Verhandlung der Street-Skateparkgestaltung, auf einer demokratischen Folie in partizipativen Planungsverfahren (vgl. Kap. 5.4), von sich aus bisher keine olympischen Streetterrains hervorgebracht hat. In Beteiligungsgruppen trifft die Koexistenz einer relativ kleinen Anzahl an Leistungssportambitionierten Skater\*innen auf eine wesentlich größere Gruppe von Akteuren\*innen, denen im Großen und Ganzen die oben erwähnten anderen Aspekte wichtiger zu sein scheinen. Aus diesem Grund ist anzunehmen, dass zwar durch die Olympiasierung vermutlich noch mehr Skateparks entstehen werden (vgl. Kap. 3.2.1), dies jedoch ironischerweise nicht bedeuten muss, dass es mehr Olympiaskateparks geben wird, was vor allem für die Disziplin *Street* gilt. So haben beide olympischen Terrains ihre spezifischen Schwierigkeiten, »von unten« ihren Weg in öffentliche Skateparks zu finden.

In der Praxis der Planung von Monotransitionterrains könnten sich kleinere Varianten von *Park* bzw. *Bowl* und auch Modifikationen von klassischen Pools je nach verfügbaren Ressourcen und lokalen Wünschen und Bedürfnissen vor Ort

als pragmatische Optionen abzeichnen. Die Struktur von Streeterains könnte sich vermehrt auf eine entludifizierte Variante des Streeterains beziehen. Durch die Olympiasierung von Skateboarding wäre ein denkbare Szenario, dass sich diese Tendenz verstärkt und zuspitzt. Unter dem Einfluss der postulierten Ideale der Street-Gegenbewegung bzw. der neuen Maxime des Street-Skateboarding (vgl. Kap. 3.3) könnte sich beispielsweise als Alternative zum versportlichten Street-League-Parcours bzw. dem olympischen Terrain kontrastierend das Konzept des »Street Flow Skatepark« (vgl. Vogel 2017: 53) vermehrt durchsetzen. Ein Streeterain, das die linearen Strukturen durch »Multilines« aufbricht, die Räume für Einzeltrickorientierung verringert und das Verhältnis von runden, organischen Transitionelementen zu den eckigen Street-Obstacles deutlich erhöht. Das Streeterain könnte neu arrangiert werden, damit die Struktur eine Nutzung im Modus von *Paidia* verstärkt und in der Kategorie *Ilinx* begünstigt wird. Um der Standardisierung entgegenzutreten, könnten die einzelnen Elemente vielfältiger und einzigartiger gestaltet werden. Durch eine Erhöhung der Hindernisdichte und der dadurch implizierten geringeren Vorbereitungszeit für die Trickausführung würde besagte Einzeltrickorientierung reduziert. Weiter können mehrere Transitionelemente zum Schwungholen auf der Fläche integriert werden, was den Bewegungsfluss (*Flow*) fördert. Zudem könnten die Objekte so angeordnet werden, dass multidirektional eine größere Anzahl an Fahrwegen auch quer durch das Terrain zugelassen würde, was wiederum das Improvisations- und Kreativitätsgeschick forciert.<sup>4</sup> Eine Reduzierung der Progressivität würde eine Vielzahl an weiteren soziokulturellen Merkmalen von Skateboarding protegiere. Damit würde *Street* dem rekonstruierten Entwicklungsmuster des vertikalen Transitionterrains von der linearen, standardisierten *Halfpipe* hin zum kreativen, multidirektionalen Parkterrains folgen. Nach der Ära der sportlichen Ausdifferenzierung des Trickniveaus würden hier verstärkt auch der ästhetische Ausdruck (*Stytle*), der Bewegungsfluss (*Flow*), die Geschwindigkeit (*Speed*) sowie die Ausnutzung des Terrains (*Amplitude*) in den Fokus treten. Es ist nicht auszuschließen, dass die Skateszene auf diesem Weg zukünftig auch den Street-Wettbewerbparcours transformieren könnte und so eine zunehmende Verschmelzung von *Street* und *Transition* perpetuiert. Das wäre eine bedeutungsmächtige Umstellung der Disziplin *Street*, die, ausgehend von einer Konfiguration von Street-Skateboarding in gefundenen Räumen, sich in Skate-

---

4 Interessanterweise kennzeichnen diese Gestaltungsmerkmale viele DIY-Projekte. Wenn wir der DIY-Praktik grundsätzlich eine maximale Gestaltungsfreiheit, trotz stark begrenzter Ressourcen, durch die Szene unterstellen und umfangreichere Umsetzungen (300 m<sup>2</sup> und größer) betrachten, sind auf den zumeist topografisch ebenen Flächen eine multidirektionale Struktur des Terrains und organische, runde Transitionformen der Elemente erkennbar. Das kann ein Hinweis sein, wie die Szene Kreativität in der eigenen Skateflächenplanung strukturell umsetzt.

parks manifestiert, die wiederum erneut die Vorlage für Wettbewerbparcours bieten könnte.

Es ist eine fundamentale Überlegung der vorliegenden Arbeit, dass sich eine langfristige Planung an den identitätsstiftenden Merkmalen orientieren soll. Doch wie lässt sich das ebenfalls wichtige Merkmal der Progressivität in der Struktur öffentlicher Skateparks berücksichtigen, ohne den anderen genannten Aspekten entgegenzustehen? Die gemeinsame Schnittmenge von Progressivität der beiden Terrainarten liegt nicht in der horizontalen (an welcher Stelle auf ebener Fläche die Elemente platziert sind), sondern überwiegend in der vertikalen Struktur (Größendimensionen der Hindernisse). Das heißt in der mehrstufig dimensional Gestaltung der Elemente, die die Schwierigkeitsgrade determinieren (vgl. Kap. 6.2.5). Indem beide Terrains mit einem stufenweisen Aufbau von verschiedenen Höhenniveaus geplant werden, können sie eine Bandbreite von niedrigen, weniger schwierigen bis zu hohen, relativ herausfordernden Obstacles bieten, die sich sowohl in Transition- als auch in Streetterrains multidirektional strukturieren lassen.

Der Ansatz des stufenweisen Aufbaus der Terrains ist ebenfalls eine Antwort auf die Frage, ob Terrains für bestimmte Personen- bzw. Nutzer\*innen-Gruppen – wie Anfänger\*innen und WCMX – räumlich-strukturell separiert oder integriert werden sollen. Also, ob einzelne Elemente und Sektionen als eigene Teilbereiche abgetrennt (wie beispielsweise der »Anfängerhügel« am Fuße von Skipisten) oder in das Gesamtterrain eingefügt werden sollen. Skateterrains können durch die Größendimensionen der einzelnen Elemente in Sektionen so strukturiert werden, dass verschiedene Bereiche und Stellen mit unterschiedlichen Geschwindigkeiten befahren werden können. Es ist wichtig, darauf hinzuweisen, dass kleiner dimensionierte Elemente nicht zwangsläufig ausschließlich an weniger geübte Nutzer\*innen adressiert sind. Die persönlichen Präferenzen der Skater\*innen, die ihre Praktik auf kleinere Obstacles ausrichten, bespielen diese dann mit technisch anspruchsvollen Tricks. Weniger risikoaffine Akteure\*innen bevorzugen grundsätzlich niedrigere Geschwindigkeiten und befahren entsprechend kleinere Elemente. Dem Gedanken der Inklusion und dem unterstellt angestrebten zukünftigen Zustand einer gemeinschaftlichen Nutzung folgend sollten Skateboardterrains grundsätzlich – wenn möglich und von Ausnahmefällen abgesehen – idealerweise strukturell nicht räumlich segregiert werden. Konflikte aufgrund etwaiger verschiedener Nutzungsweisen, aufgrund unterschiedlicher Könnenniveaus, des Nutzungsflusses und der Geschwindigkeiten sollten sich im Betrieb idealerweise zu den meist informellen Nutzungszeiten selbstregulierend verteilen. Das Gebot für die Gestaltung der Terrainstruktur für unterschiedliche Könnenniveaus der Nutzer\*innen sollte demnach lauten: nicht räumlich segregiert, sondern differenziert durch verschiedene Nutzungszeiten.

Ergänzend müssen diesen theoretischen Überlegungen zur Terrainstruktur einige praktische Hinweise hinzugefügt werden. In der Praxis treten Street- und

Bowl- bzw. Parkparcours zum Teil auch als Hybridstrukturen in Erscheinung, indem sie partiell einzelne Sektionen aufweisen, die als Mix sowohl linear als auch multidirektional strukturiert sind und die Flächen in bestimmten Bereichen unterschiedlich verdichtet mit Obstacles ausgestattet sind. So können beispielsweise die zentralen Wettbewerbselemente der Disziplin *Street* (vgl. Kap. 3.3.3) auch in Terrains integriert werden, die sonst überwiegend multidirektional gestaltet sind. Weiterhin ist im Betrieb zu beachten, dass in linearen Streeterains<sup>5</sup> häufig mehrere Akteure\*innen gleichzeitig die Fläche nutzen können und es zum anderen geringeres Potenzial für Kollisionen hat, da faktisch weniger kreuzende Fahrwege vorhanden sind. Das heißt, die gleichzeitige Nutzung von mehreren Aktiven in multidirektionalen Terrains erfordert ein höheres Maß an kollaborativer Abstimmung der Akteure\*innen untereinander. Während die linearen Terrainstrukturen einen vergleichsweise geringen Koordinationsbedarf unter den Nutzern\*innen erfordert, weniger Gefahr von Zusammenstößen aufweist und unmittelbar nach Inbetriebnahme das Potenzial ihrer Qualität nutzt, hat es mittel- und langfristig jedoch die Tendenz, monoton bzw. langweilig zu werden. Im Vergleich der beiden Terrainstrukturen hat somit die Entfaltung der Nutzungsattraktivität eine zeitliche Dimension, in der eine erhöhte Anzahl an möglichen multidirektionalen Fahrwegen ab einem bestimmten Zeitpunkt die Nutzungsattraktivität bzw. -qualität von linearen Terrains übersteigt. Daher sollte bei einer langfristigen Planung eines Skateparks eine multidirektionale Struktur bevorzugt werden. In der planerischen Praxis sollten für die Gestaltung von Streetskateparks ab einer bestimmten Mindestflächengröße vor allem breitere Grundflächen in Betracht gezogen werden anstelle von schmaleren orthogonalen und rechteckigen Flächen.

### 13. Gestaltungsgrundsatz: Ein Gesamtterrain

Differente Könnenniveaus mittels unterschiedlicher Geschwindigkeiten strukturieren und möglichst in ein Gesamtterrain integrieren.

### 14. Gestaltungsgrundsatz: Stufenweiser Aufbau

Die Höhen und der Schwierigkeitsgrad eines Skateparkterrains werden stufenweise aufgebaut.

### 15. Gestaltungsgrundsatz: Multiline Struktur

Terrains möglichst multidirektional strukturieren.

### 16. Gestaltungsgrundsatz: Breitere Grundfläche

Längliche, schmale Grundflächen vermeiden, geometrisch proportional breitere Flächen bevorzugen.

---

5 Geschlossene Transitionterrains werden zumeist als Einzelperson befahren.

## Die Terrainelemente

Mit dem Ziel, die identitätsstiftenden Merkmale von Skateboarding mit den Elementen von Skateparks inhaltlich zu kreuzen, um daraus Gestaltungsgrundsätze abzuleiten, wird eine Unterscheidung in folgende Bereiche vorgenommen: 1. Ästhetisch/oberflächlich und 2. Funktional/formgebend.

1. *Ästhetisch/oberflächlich*: Skateparks sollten als Aufenthaltsorte und Räume zur sportlichen Betätigung für ihre Nutzer\*innen inspirierende Orte darstellen, damit sie zum langen Verweilen einladen, stark frequentiert und bewegungsintensiv genutzt werden. Für den ästhetisch-gestalterischen Gesamteindruck lassen sich vor allem die Merkmale von Urbanität, Nonkonformität und Kreativität heranziehen, die allesamt in einem starken Bezug zu gefundenen Räumen stehen. Die soziokulturelle Ästhetik der Identität von Skateboarding ist vor allem von Urbanität geprägt. Erst im Kontext der identitätsstiftenden Merkmale von Skateboarding plausibilisiert sich die Antwort auf die Frage, wie relevant ästhetische Bezugspunkte zu gefundenen Räumen in Skateparks sind, obwohl es sich faktisch um künstliche Zweckanlagen handelt. Generell sind die genannten Merkmale ein Hinweis dafür, das Design und den Gesamteindruck einer Skateanlage gestalterisch so weit wie möglich von den charakteristischen Merkmalen klassischer Sportstätten zu distanzieren. Das bedeutet, jedes Anzeichen eines segregierten Raums bestmöglich zu vermeiden und antagonistisch dazu den Skateraum mit Elementen einer urbanen Symbolik aufzuladen, was vor allem für Streetterrains von besonderer Bedeutung ist. Dazu können beispielsweise die in Kapitel 6.2 aufgezählten unterschiedlichen Oberflächen der Elemente zählen, wie Lackierungen mit Signalfarben aus dem Straßenverkehr, die Kontraste zum hellgrauen Beton ergeben, Materialmix der Kanten, Oberflächentexturen, farbliche Gestaltung von Elementen, Fahrbahnmarkierungen und Schraffuren auf dem Boden usw. Das breite Spektrum der urbanen Ästhetik und Stilmittel sind wichtig, um die kreative Gestaltung und Einzigartigkeit zu unterstützen. Dadurch können Skateparks nicht nur für sich Singularität proklamieren, sondern sich in diesem Ambiente gewissermaßen nonkonformistisch von genormten Sportanlagen distinktiv unterscheiden. Sowohl für Street- als auch Transitionterrains können die Aspekte von Diversität und Kreativität alleine schon durch eine farbige Gestaltung umgesetzt werden, indem partiell Akzente gesetzt und ganze Elemente oder Sektionen eingefärbt werden. Auf diese Weise werden die sonst häufig ausschließlich auf die Funktionalität ausgerichteten grauen Betonskateparks optisch verändert. In vielen Betonanlagen kann festgestellt werden, dass durch die modellierte Einförmigkeit des hellgrauen Betons eine Monotonie entsteht, die zu einer unwirtlichen Anmutung führt und als sogenannte Betonwüste bezeichnet werden kann. Eine weitere Möglichkeit, Kreativität in Skateparks zu implementieren, ist die Oberflächengestaltung mit Kunst im engeren Sinne. Beispielsweise vertikale Flächen der Elemente, Seiten- oder Rück-

wände mit Streetart zu gestalten. Kunst kann ebenso skulptural, als separate oder in befahrbare Elemente integriert bzw. eingelassen werden.

2. *Funktional/formgebend*: Die einzelnen Elemente materialisieren als Formgebung die Oberflächen und stellen die Möblierung der Terrainstruktur dar. Zusätzlich zu den oben genannten optisch veränderten Oberflächen werden, wie in Kapitel 6.2 erwähnt, die Formen zudem invasiv verändert, indem Texturen, unterschiedliche Materialien usw. eingearbeitet werden. Diese formprägend-materiellen Gestaltungen gehen über eine visuelle Ästhetisierung hinaus. Durch die Oberflächenausbildung als erhabenes oder versenktes Relief entstehen ganz leichte Widerstände, die beim Befahren mit den kleinen harten Rollen der Skateboards für die Nutzer\*innen spürbar als kinästhetisch und auditiv wahrgenommen werden können. Derartige Gestaltungsqualitäten haben zumeist eine urbane Anmutung, tragen zur Kreativität und Diversität der Skateparkgestaltung bei und ein Flächenmix lädt zum Experimentieren ein. Die Gestaltung der Elemente bietet ein besonders großes Potenzial, das kreative Dispositiv von Skateparkplanungen zu heben (vgl. Kap. 6.2). Gleichwohl es weniger darum geht, jedes einzelne Element einzigartig zu planen, sondern eine architektonische Singularität vor allem durch die Komposition einzelner Elementeteile zu neuen Multielementen und durch deren Arrangement zu relativ einzigartigen Terrains zu erreichen, sollten einzelne Elemente durchaus als markante ›Special Features‹ gestaltet sein, die besagte Funktion als Wiederkennungs- und als Alleinstellungsmerkmal aufweisen.

Wenn wir den besonders wichtigen Aspekt der Kreativität auf der einen Seite und das große Gestaltungsspektrum auf der anderen sehen, dann entsteht aus dem Bedarf und dem Möglichkeitspotenzial die Forderung, dass jeder Skatepark ein Unikat sein soll. Demnach kann der schöpferischen Kreativleistung einen hohen Stellenwert für die Skateparkplanung zugeschrieben werden. An dieser Stelle sei noch einmal darauf hingewiesen, dass die kreative Gestaltung von Räumen für Skateboarding keineswegs beliebig ist, da sie durch eine relativ breite, jedoch implizit vorherrschende soziokulturelle Gestaltungsklammer gewissen Restriktionen unterliegt (vgl. ebd.). Die unsichtbaren Grenzen einer kulturell konstituierten impliziten Stilklammer der Kreativität hängt mit der tiefen Annahme zusammen, dass selbst Subkulturen keine herrschaftsfreien Räume sind. Dieses Phänomen bezieht sich auf alle Praktiken und Ausdrucksweisen in sämtlichen Bereichen und den damit verbundenen Symboliken bzw. Kodes der Szene. So kann zwischen dem, was in der Perception der Skateboardszene umgangssprachlich positiv anerkennend als ›cool‹ oder abwertend als ›bizarrr‹ eingestuft wird, mitunter nur ein schmaler Grat liegen. Es handelt sich um ein Gestaltungsspektrum, das mit einer Stimmigkeit des Stils der Ästhetik der Skateboardszene beschrieben werden kann. Anhaltspunkte dieser Ästhetik bieten generell vor allem die beiden Merkma-

le Urbanität und Nonkonformität<sup>6</sup> sowie speziell eine gewisse Skateboard-ikonografische Anmutung. Den Begriff der Ikonografie haben Eichler/Peters (2012: 153) erstmalig in den Kontext von Skateboarding gebracht und damit »in irgendeiner Form mit dem Skateimage korrelierende ikonografische Architektur und Ästhetik« (ebd.) gemeint. Ihrer Auffassung nach sind das Räume, »die der Jugend- und Subkultur des Skateboarding besonders nahe sind (Transiträume, Brachen oder die global homogenen Nicht-Orte der städtischen Verkehrsinfrastruktur) und solche, die eher die traditionelle Hochkultur repräsentieren (Kirchvorplätze, Museen, Stadtbibliotheken etc.)« (ebd.: 153 ff.), die in der medialen Praxis der Skateboarder\*innen global verbreitet werden. Demnach handelt es sich um eine Skateboard-spezifische Ikonografie, die sich nur aus der Perspektive teilnehmender Skater\*innen erschließt. In der vorliegenden Arbeit wird dieser Begriff in zweifacher Hinsicht in einem erweiterten Verständnis verwendet: (1) Der Raumtyp wird über das Street-Skateboarding hinaus um alle aussagekräftigen Räume, die in medialen Präsentationen der Praktik zirkulieren, erweitert, wie etwa gefundene Räume (*Street* und *Transition*), aussagekräftige konstruierte Sonderräume (besondere Transitionterrains in Skateparks) und selbstkreierte DIY-Räume. (2) Darüber hinaus wird nicht nur der Raumtyp erweitert, sondern auch der dimensionale Maßstab des Raums von großen historischen Plätzen bis zu Gehsteigkanten in Tiefgaragen. Somit können theoretisch alle Räume in Skateboarding durch die mediale Dokumentation von Tricks in aussagekräftigen Terrains durch das Zusammenspiel einer materiellen Struktur als Disposition und Akteure\*innen, die dieses Potenzial performativ nutzen und so diesen Skateboardraum erst hervorbringen, eine ikonografische Wirkung entfalten. Ob ein Skate-Spot oder -Terrain seitens der Skateszene als ikonografisch angesehen wird, hängt wiederum von qualitativen Faktoren ab wie dem Stellenwert der Akteure\*innen, des Tricks, des Spots, der Art und Weise sowie der Rahmung der medialen Präsentation und dem Grad der internationalen Verbreitung. Als besonderer Verstärker wirkt hierbei die mehrfach wiederkehrende Dokumentation von Tricks an demselben Spot, die von der Skateboardszene rezipiert wird und so zu einer ikonografischen Bedeutung beitragen kann.

Eine ikonografische Anmutung kann somit in großem Maßstab beispielsweise ein monumentales Gebäude, das als Hintergrundkulisse des Street-Skatings dient (Domplatte in Köln), DIY-Räume unter Brücken (*Burnside* in Portland, USA), Industriebrache eines DIY-Spots, Schrägen inklusive der Überdachung (*South Banks* in London), ein Plaza innerhalb einer Grünanlage (*Love Park* Philadelphia, USA), der Kombipool in einem Skatepark, eine Schräge entlang einer Straße (*China Bank* in San Francisco, USA) etc. betreffen. Ein derartiger Eindruck kann sich jedoch auch

---

6 Beispielsweise wäre die ästhetisch-optische Gestaltung eines Skateparks wie ein Kinderspielplatz wenig Zielgruppen-gerecht.

auf einen kleineren Maßstab, ausschnittsweise auf einzelne Gebäudeteile, spezifische Straßenmöbel und auf sonstige kleinere Bereiche, beziehen. Von den Metallstreben eines Treppengeländers, lackierten Bordsteinkanten, einer bestimmten Rampenkonstellation in einem Skatepark, speziellen Parkbänken, einer aufgestellten Steinplatte im Boden bis zum besonderen Design eines Mülleimers können einzelne Ausschnitte Skateboard-kulturell ikonografisch werden.

Indem es tendenziell zunehmend gelingt, dieses Potenzial in Skateparkplanungen erfolgreich zu implementieren, treten vor allem diejenigen Planungen kontrastierend als besonders unkreativ und als Objekte von Kritik hervor, denen dies nicht gelingt. So entsteht zunehmend ein ›zwangloser‹ Zwang einer kreativen Skateparkplanung, die an der Ästhetik der Szene ausgerichtet ist.

Die Gestaltung der Elemente gemäß der Merkmale Progressivität, Risiko und Experimentalität müssen zusammen gedacht werden, da diese Aspekte miteinander verschränkt sind und teilweise in interdependenten Zusammenhängen stehen. Etwas vereinfacht wird hier Risiko vor allem als Schwierigkeitsgrad, Progressivität als Lernfortschritt und Experimentalismus als spielerisches Ausloten der Nutzung der Elemente verstanden. Die Intergenerationalität und Interperformativität als wichtige soziale Aspekte von öffentlichen Skateparks (vgl. Kap. 4.3) implizieren, dass Skateanlagen für jedes Könnenniveau zu gestalten sind, von Jung bis Alt, von Anfängern\*innen bis Profis. Folglich bezieht sich die Gestaltung des relativen Schwierigkeitsgrads der Elemente sowohl auf das untere Ende der Lernkurve für Einsteiger\*innen als auch im mittleren und oberen Bereich für Fortgeschrittene. Für die Progressivität als Lernfortschritt scheint es besonders relevant zu sein, dem jeweiligen Könnenniveau stets adäquate Stimulierungen und Anreize zu bieten. Bezogen auf ein möglichst breites Spektrum des Schwierigkeitsgrades, bedeutet dies, für ein niederschwelliges Angebot relativ niedrige und für ein höheres Könnenniveau eher größere Elemente zu planen. Eine Bandbreite an unterschiedlich schwierigen Obstacles in einem Skatepark zu integrieren, legt den bereits weiter oben genannten stufenweisen Aufbau der Steigerung der Dimensionen der Elemente innerhalb einer Terrainstruktur nahe. Die Vielfaltigkeit des Schwierigkeitsgrades kann ebenfalls als weitere Dimension von Diversität gelesen werden. Die relationalen Anteile von hohen zu niedrigen Obstacles sind grundsätzlich immer auf den lokalen Bedarf und das etwaige bereits bestehende Skaterangebot abzustimmen. Aus einer sozialen Perspektive spricht allgemein die Tatsache dafür – da weniger Geübte kaum anspruchsvolle, umgekehrt jedoch fortgeschrittene Nutzer\*innen sowohl niedrige als auch schwierigere Hindernisse nutzen können –, die Grundhöhe auf eine tendenziell eher niedrige bzw. mittlere Grundhöhe zu planen. Besonders herausfordernde Elemente und Sektionen (wie etwa *Deep End*, *Extensions*, *Big Sections*, *Steep Banks*, *Walls*) können partiell integriert werden, damit auch der Aspekt des Risikos in jeder Skateparkplanung seine Berücksichtigung findet,



jedoch nicht durch eine zu hohe Geschwindigkeit das gesamte Terrain dominiert, das insbesondere für Streetparcours von großer Bedeutung ist.

Der Ansatz, die Elemente des Skateparks von unten nach oben zu denken, gilt auch für das gestalterische Verhältnis von ›Basic Features‹ zu ›Special Features‹. In Kapitel 5.3 wurde ausgeführt, dass es ein bestimmtes Sammelsurium von ›Basic Features‹ gibt, das als ein Mindestbedarf der Skateparkmöblierung verstanden werden kann. Ein Großteil an Elementen der Kategorie ›Basic Features‹ einzuplanen, steht nicht im Widerspruch zur Maxime der Kreativität. Denn die einzelnen Basiselemente lassen sich, wie bereits erwähnt, ebenfalls kompositorisch zu kreativen, einzigartigen Elementen gestalten (vgl. Kap. 6.2). Als hierarchischer Planungsleitsatz lässt sich dazu formulieren: Je größer die zu planende Fläche ist und je mehr ›Basic Features‹ abgedeckt sind, desto mehr Raum bleibt für die Gestaltung von ›Special Features‹. Von den Oberflächen über die Formgebung zu den direkt angrenzenden An- und Aufbauten, zu Grundstücksgrenzen sowie einfassenden Elementen von Skateparks, wie etwa Absturzsicherungen, Geländer, Absperungen, Zäune, Mauern, Gitter, Brüstungen etc., sollten Skateparks allgemein so wenig wie möglich als abgetrennte Sonderräume erscheinen. »The fewer barriers between the community and its skater, the better« (Whitley 2009: 109). Die physisch-materiellen Barrieren zwischen Skater\*innen und anderen Personengruppen abzubauen, hat über die sozialintegrativen Vorteile hinaus den Vorzug, soziokulturelle Merkmale von Skateboarding besonders zu berücksichtigen. Kaum eine andere gestalterische Planung wie die genannten technisch-funktionalen Abgrenzungen und Sicherheitsbauten schafft durch ihre unmissverständliche Symbolik die Assoziation eines Skateparks zu einem segregierten Sonderraum.<sup>7</sup> Ebenso sollten bauliche Sicherheitsvorrichtungen, selbstverständlich im Rahmen der Zulässigkeit der sicherheitstechnischen Anforderungen, möglichst reduziert und durch alternative Planungslösungen, die weniger explizit und offensichtlich sind, angewendet werden. Sämtliche zulässigen Planungsmaßnahmen sollten in Erwägung gezogen werden, die den Skatepark nicht als Sportstätte offenbaren und stattdessen Bezüge zur Urbanität optisch und räumlich herstellen, wodurch sie sich auch in diesem Aspekt von anderen Sporräumen als nonkonforme Freiräume abgrenzen. In diesem Zusammenhang führt ein weiterer diskussionswürdiger Punkt zu der Frage, ob Streetterrains als perfekt symmetrische Architektur der Elemente angelegt werden sollen, damit die Akteure\*innen unabhängig der natürlich geprägten Disposition des Stands der Fußstellung auf dem Skateboard – also ob mit dem rechten (*Goofy*) oder linken Fuß vorne (*Regular*) – alle Hindernisse gleichermaßen von beiden Seiten aus anfahren können, im Sinne der Vergleichbarkeit, Fairness

---

7 Hier lässt sich eine gewisse Analogie der Symbolik zum Fahren mit Schutzausrüstung feststellen (vgl. Kap. 3.3).

und unter Laborbedingungen von Wettkampfsportstätten. Würde man sich dagegen entscheiden, hätte ein nichtsymmetrisches Design tendenziell den Charakter einer gewissen Kontingenz, ähnlich der vernakulären Architektur von gefundenen Skate-Spots in der Stadt.

Bäume, Grünflächen und Bepflanzung innerhalb des peripheren sowie des zentralen Bereichs von Skateparks einzuplanen, ist im Kontext einer urbanen Gestaltung eine probate Designoption. Wie in anderen städtischen Bereichen (vgl. Gehl 2018: 208) so können sie ebenso in Skateanlagen zur Aufenthaltsqualität beitragen (vgl. FLL 2016: 45) und innerhalb von Skateterrains als ästhetische Interventionen von Natur im Wechselspiel mit Betonbauten dienen und die Struktur der Flächen konturieren.

Eine möglichst kreative, vielfältige, experimentelle Gestaltung von Elementen und möglichen Fahrwegen entspricht der Identität von Skateboarding in hohem Maße und verstärkt gleichzeitig die Idee, Skateparks vor allem als »Möglichkeitsräume« (Kähler 2015a: 54) zu gestalten. Auf diese Weise können Skateparks zu Orten der Inspiration werden.

### **17. Gestaltungsgrundsatz: Einzigartigkeit**

Jeder Skatepark wird ein Unikat und weist mindestens ein markantes Alleinstellungsmerkmal auf.

### **18. Gestaltungsgrundsatz: Niedrige Grundhöhe**

Streeterains werden überwiegend mit einer relativ niedrigen Grundhöhe geplant und bieten partiell auch herausfordernde Elemente.

### **19. Gestaltungsgrundsatz: Kreativität & Diversität**

Skateparks werden im Rahmen der soziokulturellen Skateboardästhetik kreativ gestaltet und bieten ein möglichst breites Spektrum an Elementen.

### **20. Gestaltungsgrundsatz: Urbanes Flair**

Grundstücksabgrenzungen und sicherheitsfunktionale Bauten werden, im Rahmen der sicherheitstechnischen Erfordernisse, durch alternative Lösungen auf ein Minimum reduziert, um ein urbanes Flair zu schaffen.

### **21. Gestaltungsgrundsatz: Basic-Features zuerst**

Zuerst in ausreichendem Umfang die »Basic Features« planen, dann »Special Features« integrieren.

### Der innere Aufenthaltsbereich

Die Bedeutung der Kollaboration, die sich als Wechselspiel von aktiven und passiven Akteuren\*innen auf den inneren Aufenthaltsbereich erstreckt, sollte ebenfalls räumlich in Skateparkplanung gebührend berücksichtigt werden. Das Skateboardterrain und der Aufenthaltsbereich sollten räumlich so gestaltet werden, dass eine gewisse physische Nähe zur Interaktion zwischen aktiven und ruhenden Nutzer\*innen gegeben ist und aufgrund der alltäglichen Praxis die Kollaboration in Skateparks aufrechterhalten werden kann (vgl. Kap. 6.3). Der innere Aufenthaltsbereich sollte an einer zentralen Stelle des bzw. der Terrains platziert werden, die freie Sichtachsen durch die Skateflächen zulassen und eine Entfernung von ca. 25 m möglichst nicht überschreiten (ebd.). Im Idealfall ermöglicht er eine Interaktionsnähe, sodass räumlich eine ständige Erreichbarkeit zwischen aktiven und passiven Akteuren\*innen gewährleistet ist, die bis in den hintersten Winkel der Skatefläche reicht. Voraussetzungen dafür ist allerdings auch eine einsehbare, räumlich kompakte Strukturierung des Skateterrains. Bei Polyskateparks sollte an jedes einzelne Terrain ein eigener direkt angrenzender, mittig platzierter Aufenthaltsbereich angeschlossen sein. Darüber hinaus erscheint es sinnvoll, wenn es die örtlichen Gegebenheiten zulassen, Aufenthaltsbereiche in unterschiedlicher Nähe zum Skateterrain zu planen. Das heißt einen Bereich zentral, mittelbar nah am praktischen Geschehen und einen Bereich mit Sitzgelegenheiten in unaufdringlicher, unverbindlicher, mittelbarer Nähe, die auch von Passanten und Zuschauern genutzt werden können. Letztgenannter Aufenthaltsbereich könnte u. a. für Transparenz und Sichtbarkeit der Akteure\*innen von außen sorgen und so zu der genannten sozialen Integration beitragen.

Die Merkmale Nonkonformismus und Urbanität wirken sich gleichermaßen auch auf die Gestaltung des Aufenthaltsbereichs aus. Analog zur Ästhetik der Terrainelemente sollte zur Planung von diesen Bereichen auf eine möglichst urbane Integration geachtet werden im Vergleich zur Anmutung eines Skateparks als Sportstätte. Sitzgelegenheiten mit gewöhnlichen Sitzbänken, Blöcken und ähnlichen Stadtmöbeln des öffentlichen Raums können dafür eingesetzt werden, anstelle beispielsweise einer klassischen Tribüne, wie sie in genormten Sportstätten vorzufinden ist.

Ein praxisnaher Hinweis für die Planung des inneren Aufenthaltsbereichs, der ebenfalls einen nicht zu unterschätzenden Vorteil durch die unmittelbare Nähe und Sichtbarkeit mit sich bringt, sind Maßnahmen zum Schutz vor Diebstahl von persönlichen Gegenständen. Da in den meisten Outdoor-Skateparks weder Umkleiden noch Schließfächer vorhanden sind, ermöglicht eine gute Sichtbarkeit – aus umgekehrter Perspektive von der Skatefläche aus – den Akteuren\*innen ein müheloses Beaufsichtigen ihrer abgelegten persönlichen Wertsachen, wie Bekleidung, Rucksäcke. Diesbezüglich ist es von Vorteil, wenn der innere Aufenthaltsbe-

reich, von der Skatefläche aus gesehen, möglichst wenig Zugänge von außen bzw. von dahinter liegenden Bereichen bietet.

## **22. Gestaltungsgrundsatz: Unterschiedliche Aufenthaltsbereiche**

Aufenthaltsbereiche in unterschiedlicher Distanz zum Skateterrain planen: Zum einen stets an zentraler Stelle direkt an der Skatefläche und zum anderen in peripherer Nähe mit Sicht auf den Aktionsbereich platzieren.

## **23. Gestaltungsgrundsatz: Urbanes Mobiliar**

Aufenthaltsbereiche in Skateparks werden mit urbanem Mobiliar des öffentlichen Raums ausgestattet, um die Optik einer Tribüne von Sportstätten zu vermeiden.

## Die Gestaltungsgrundsätze im Überblick

Abb. 9: Die Gestaltungsgrundsätze im Überblick

Nr.	Ebene	Planungsbereich	Gestaltungsgrundsatz
1.	Kommunale Planungsebene (Meso-/ Makroebene)	Kommunale Gesamtplanung	Lokaler Bedarf
2.			Unkonventionelle Skateraumkonzepte
3.		Lage	Zentrale Lage
4.			Maximale Nutzungszeiten
5.			Urbane Flächen
6.		Größe	Kleinere Skateparks
7.			Begrenzte Terrain-Größe
8.		Partizipation	Lokale Partizipation
9.			Informelle Kommunikationswege
10.	Spezifische Skateparkplanung (Mikroebene)	Bauweise	Ortbetonbauweise
11.			Qualität statt Quantität
12.			Hochwertiger Boden
13.		Terrainstruktur	Ein Gesamtterrain
14.			Stufenweiser Aufbau
15.			Multiline Struktur
16.			Breitere Grundfläche
17.		Terrainelemente	Einzigartigkeit
18.			Niedrige Grundhöhe
19.			Kreativität & Diversität
20.			Urbanes Flair
21.			Basic-Features zuerst
22.		Aufenthaltsbereiche	Unterschiedliche Aufenthaltsbereiche
23.	Urbanes Mobiliar		

Quelle: eigene Darstellung

## 8 Schlussbetrachtung

---

### 8.1 Zukunftsperspektive von Skateparks

Für diese Arbeit wurde ganz bewusst der Untersuchungsgegenstand auf Skateparks begrenzt. Sie setzt pragmatisch am derzeit größten Handlungsbedarf im Zuge des Skateparkbaubooms in Deutschland an, geleitet von der Intention, bisher fehlende Anhaltspunkte und Empfehlungen von Gestaltungsgrundsätzen für Skateparks zu erarbeiten. Im Folgenden soll über die aktuelle Zweckmäßigkeit hinaus ein Blick über die Grenzen des eng abgesteckten Untersuchungsgegenstands versucht werden, um mögliche Zukunftsperspektiven von Skateparks bzw. Räumen für Skateboarding aufzuzeigen.

Wenn wir den Blick über die Sonderräume in der Gestalt von öffentlichen Skateparks hinaus richten und einen Bezug zu den identitätsstiftenden Merkmalen – Urbanität, Nonkonformismus etc. – herstellen, drängt sich die Annahme auf, Räume für Skateboarding wieder zurück an innerstädtische Orte zu bringen und alternative Skateboardraumansätze zu denken. In Anbetracht des verstärkt aufkommenden Baus von Skateparks in den 1990er-Jahren als Reaktion und städteplanerische Intervention auf den Raumkonflikt des Street-Skateboarding, also einer Segregation von Skateboarding aus dem städtischen Raum in Sonderräume, sollen hier Überlegungen verstärkt in den Zusammenhang einer Reintegration von Skateboarding, zurück in den öffentlichen, urbanen Raum, vorgenommen werden. Das ambivalente Verhältnis von Skateboarding und Stadt ist mitunter sehr komplex und hat vielfältige Erscheinungsformen. Es basiert auf einer Vielzahl von Voraussetzungen, bezieht sich auf unterschiedliche Gelingensfaktoren und lässt sich nicht ohne Weiteres allumfassend konzeptualisieren. Ohne dass die folgenden Ausführungen undifferenziert für alle Städte und Gemeinden gleichermaßen Gültigkeit beanspruchen können, werden nun die zentralen Entwicklungstendenzen grob skizziert und anhand von einigen indikativ-richtungsweisenden Beispielen von Skateraumkonzepten sowie eine mögliche Genese von kommunalen Skateraumangeboten herausgearbeitet.

### 8.1.1 Verhältnis von Skateboarding und Stadt

Zum Thema ›Verhältnis von Skateboarding und Stadt‹ lassen sich zwei Phänomene beobachten, die sich unabhängig voneinander entwickelt haben und hier aufeinander bezogen werden. Von den vielfältigen ökonomischen, sozialen und politischen Diskursen der Stadt erscheint die stark vereinfachte, pauschalierte Ausrichtung an dem (1) Leitbild der *Creative City* von besonderer Bedeutung zu sein. Die andere Entwicklung ist eine vielerorts veränderte öffentliche Wahrnehmung von Skateboarding und eine gestiegene (2) Kollaborationsbereitschaft der Skateboardszene gegenüber kommunaler Verwaltungen.

#### 1. Leitbild der *Creative City*

Städte befinden sich im Wandel, der im Zusammenhang mit tiefgreifenden gesellschaftlichen Umbrüchen steht. Auf die sozialpolitische Frage, wie im Zuge von gesellschaftlichen Veränderungsprozessen Städte die Wünsche und Bedürfnisse ihrer Bürger\*innen befriedigen können, um zu einer noch lebenswerteren, attraktiveren Stadt zu werden und dem Modernisierungs- sowie Wettbewerbsdruck entsprechen zu können, werden zunehmend neue Antworten gefunden. Im Kontext der Skateraumthematik ist laut Schäfer besonders »relevant [...] der Übergang vom sogenannten Neorealismus der 1990er-Jahre – von der Politik der Zero Tolerance – zu den Leitbildern der *Creative Cities* nach der Jahrtausendwende« (2020: 48).

Städte streben heutzutage vermehrt nach Kreativität und Aspekten, die die Stadt vitalisieren, sie zu etwas Besonderem machen und insgesamt den Lebenswert steigern. Verschiedene soziologische Studien zur Zeitdiagnose der Stadt kommen inhaltlich zu dem übereinstimmenden Ergebnis, dass viele Städte heutzutage als Wettbewerbsstrategie auf Kreativität und Unverwechselbarkeit setzen, darauf verweisen beispielsweise die »Cities and the Creative Class« (Florida 2004), die »Eigenlogiken der Städte« (Löw 2008: 65 ff.) und die »Kulturalisierung und Singularisierung des städtischen Raums [...]« (Reckwitz 2017: 385). Das gilt umso mehr für Großstädte und Metropolen, die von der Globalisierung betroffen sind (vgl. ebd.: 282 ff.). Das Streben nach Unverwechselbarkeit bezieht sich vor allem auf die Abgrenzung zu anderen Städten (vgl. Löw 2008: 12) und vollzieht sich in einem Außen- und Innenverhältnis. Im Außenverhältnis kommt der *Creative City* als möglicher Wettbewerbsvorteil durch die zunehmende Konkurrenz der Städte ein bedeutender Stellenwert zu (vgl. Reckwitz 2017: 153). In diesem Wettkampf besteht die Tendenz, die Stadt als Marke zu positionieren (vgl. Zenker 2018: 69 ff.). Als Stadt vermehrt auf Marketingmechanismen zurückzugreifen, hat dabei nicht nur das Ziel, Touristen strategisch anzusprechen und evtl. die patriotische Identität der Einwohner ihrer Stadt zu stärken, sondern auch potenzielle Neubürger zu werben, bevorzugt aus der Wissens- bzw. Kreativwirtschaft (vgl. Florida 2004), wo-

durch letztendlich ökonomische Zielsetzungen verfolgt werden, denn »über kurz oder lang sind es die attraktiven Städte, in denen sich die hochqualifizierten Arbeitsmöglichkeiten ballen« (Reckwitz 2017: 388). Demzufolge kommt dem Stadtmarketing vielerorts eine zunehmende Bedeutung zu. Innerhalb vieler dieser im globalen Wettbewerb befindlichen Großstädte tritt das Phänomen einer »liberalen Regierung des Lokalen« (ebd.: 383) zutage. Das heißt, eine Politik der Stadt, die nicht mit ihrem jeweiligen Nationalstaat korrelieren muss und die als »Globalisierung« bezeichnet wird (vgl. Seibert 2016). Vereinfacht dargestellt: In einem tendenziell neoliberalen Klima der Stadtpolitik tritt die Stadt als Ideengeberin zurück und versucht die Eigendynamik des kreativen Dispositivs von Personengruppen, Organisationen – gemeinnützig und vor allem auch For-Profit-Unternehmen – zu kanalisieren und für die Stadtplanung produktiv nutzbar zu machen. Dieses politische Konzept, das Unternehmen und Bürger\*innen aktiv als Koproduzenten in die Stadtentwicklung einbezieht, wird als »Urban Gouvernance« (Mayntz 2004) bzw. als liberale »Governmentalität« (Reckwitz 2017: 383) bezeichnet. Im Innenverhältnis gilt es u. a. dafür ein neues sozialpolitisches Klima innerhalb der Stadt zu schaffen, von einer harten zu einer weichen Politik. Der politische Ansatz von einer autoritären Politik, etwa von einem Masterplan, der »von oben« exekutiert wird, hin zu einer alternativen Stadtplanung und bürgerlichen Teilhabe, die unter dem Stichwort einer Planung »von unten« diskutiert wird (vgl. Reckwitz 2017: 385 und Kap. 5.2). Hier geht es mitunter darum, das kreative Potenzial der Stadtbewohner durch eigene Entfaltungsmöglichkeiten zu fördern, die Stadt zu beleben und so ein »People Climate« in der Stadt zu schaffen, das für junge, kreative und innovative Bürger\*innen attraktiv ist (vgl. Florida 2004). Denn »die Attraktivität einer Stadt [wird] für junge Menschen [...] zu einem immer wichtiger werdenden Standortfaktor« (Haury 2015: 138).

## 2. Wandel von Skateboarding und die Kollaborationsbereitschaft

Auch in Skateboarding lassen sich Wandlungsprozesse beobachten. Die Praktik hat sich seit dem aufkommenden Street-Skateboarding Anfang der 1990er-Jahre, der Phase, die als die »Pubertät der [Skateboard-]Szene« (Reinhard 2016: 21) bezeichnet werden kann, von einer zuweilen selbstbezogenen Haltung rebellierender Jugendlicher (vgl. Kap. 4.4.1) zu einer gewissen Reife und Mündigkeit weiterentwickelt. Die Skateboardszene ist heute zunehmend in politische Beteiligungen an Stadtplanungsprozessen involviert (vgl. Kap. 5.4). In vielen Skateparkplanungs-Beteiligungen beobachte ich, dass manche der Initiatoren\*innen von Skateparkprojekten nicht selten jenseits der 30 Jahre alt sind (vgl. Kap. 4.2).<sup>1</sup> Die Generation

---

1 Auch die Protagonisten der Kölner Skateboardszene in der Studie von Peters (2016), die sich im Konflikt um das Skateboardverbot auf der Domplatte als Funktionäre im Verein organisierten, sind über 30 Jahre alt.



der Street-Skateboarder\*innen der 1990er-Jahre ist heute, Jahrzehnte später, entsprechend älter und mitunter mit Peters:

»Teil jener Lebensform-Skateboarder, die als Lehrer, Architekt, Künstler, Arzt oder Fotograf längst gesellschaftlich anerkannten Berufen nachgehen und so über die notwendigen Kompetenzen verfügen, die es braucht, um sich aktiv in politische Entscheidungen einzumischen« (2016: 183).

Immer mehr Skateboarder\*innen, insbesondere die etwas älteren, machen von ihrem basisdemokratischen Mitspracherecht als Bürger\*innen Gebrauch und setzen sich für öffentliche Räume für Skateboarding – zumeist Skateparkprojekte – ein. Insgesamt zeigen sie sich heute zunehmend kollaborationsbereit gegenüber Stadt- und Gemeindeverwaltungen: »Increasingly, skate communities are starting to work towards finding ways of including skateboarding in urban space« (Eden 2019: 8) schreibt das deutsche Skateboardmagazine *Solo Skateboard* in seiner aktuellen Sonderausgabe zum Thema »Skate Urbanism«. Derartige Formen der Zusammenarbeit könnten auch dazu beigetragen haben, dass sich die öffentliche Wahrnehmung (vgl. Kap. 3.2.1) von Politik und Verwaltung der Städte gegenüber Skateboarding ebenfalls gewandelt hat und auf diese Weise vermutlich wiederum neue Türen für Kollaborationen aufgestoßen werden.

### 3. Die Kreativität von Skateboarding und die *Creative City*

Wenn wir nun diese beiden Entwicklungstendenzen, das Leitbild der *Creative City* vieler Städte und die Kollaborationsbereitschaft der Skateboardszene, aufeinander beziehen, dann entstehen in der Schnittmenge wechselseitiger Bedürfnisse und Zielsetzungen vielfältige Ansatzpunkte. Verschiedene Studien legen nahe, dass Skateboarder\*innen als »Produktivkraft des Urbanen« (Schäfer 2015a: 76) längst Teil der Kreativwirtschaft sind (vgl. Howell 2005: 38; Eichler 2012: 166; Peters 2018b: 202) und einen positiven Einfluss auf das Erscheinungsbild einer Stadt haben können (vgl. Vivoni 2010: 55; Peters 2016: 167; Schäfer 2020: 201). Orte, an denen Skateboarding stattfindet, können eine vitalisierende Wirkung entfalten (vgl. Eichler/Peters 2012: 156) und als »shock troops of gentrification« (Howell 2005: 33) zur Aufwertung von Wohnvierteln beitragen (vgl. auch Schweer 2014: 102 ff.; Schäfer 2015a: 75 ff.; Orpana 2016: 160). Gewissermaßen sind sie Teil der Stadt und machen die Stadt (mit) aus (vgl. Eichler 2012: 166). Diesbezüglich lassen sich zentrale Merkmale von Skateboarding unschwer als Kreativbündel in den Zusammenhang mit dem von Reckwitz herausgearbeiteten Anforderungskatalog des »spätmodernen Arbeitssubjekt[s]« bringen: »Experimentalismus und eine spielerische Haltung, Kreativität und eine Orientierung am Moment statt an der langfristigen Planung, ständige Bereitschaft zu Selbstveränderung (2008: 9)«.

Skateboarding könnte als Symbolik des geforderten Nonkonformismus der neuen Kultur für die spätmodernen Subjekte dienen (vgl. Reckwitz 2017: 266 ff.).

Glenny/O'Connor (2019: 5) beobachten diesbezüglich, dass sich die öffentliche Wahrnehmung von Skateboarding heute insofern geändert hat, als dass

»[...] the subcultural creativity of skateboarding, that was once socially peripheral and even subversive, is now recognized as possessing the hallmarks of self-starting creativity necessary to weather the capricious precarity of the globalized world.«

In dieser Hinsicht kann das kulturelle Potenzial von Skateboarding als Medium zur stadträumlichen Aufwertung beitragen (vgl. Schäfer 2020: 202) und die Praktik in das »Leitbild der kreativen Stadt« (Peters 2016: 282) eingeordnet werden.

#### 4. Skateboarding im Stadtmarketing und als Anziehungspunkt für den Tourismus

Skateboarding kann auch für die Stadt(-marke) ein gewisses Potenzial bieten. Der Mehrwert von Skateboarding für die Stadt ist nicht nur im Sinne eines modernen, zeitgemäßen Bewegungsangebots für Jugendliche zu sehen, das in besonderem Maße sportliche und soziale Aspekte verbindet, sondern geht weit darüber hinaus: So kann Skateboarding aus stadtpolitischer Sicht das Potenzial haben, einen Beitrag zur Positionierung der Stadtmarke zu leisten (vgl. Peters 2016: 167; Schäfer 2020: 304). Ebenso wie moderne Sportarchitektur einen Beitrag zum Image der Stadt beisteuern kann (vgl. Bockrath 2014: 67), lässt sich dieses Prinzip auch auf besonders markante Skateparks beziehen. Städte können sich den positiven Effekt von Skateboarding im Bereich Freizeit und Sport für das Stadtmarketing zunutze machen und als Standortfaktor ausspielen (vgl. Peters 2011a: 136). So findet etwa Burkhard Hintzsche, der Stadtdirektor der Stadt Düsseldorf, dass »Skaten zu unserer dynamischen und hippen Stadt« passt (vgl. Gaasterland 2017). Die Stadt Düsseldorf ist mit dem größten Skatepark Deutschlands und der Aktivierung der Anlage mit dem Ausrichten der Deutschen Skateboard Meisterschaft 2018 und 2019 umfangreich in das Thema Skateboarding involviert. Auf andere Weise können Räume für Skateboarding für das Stadtmarketing eine Rolle spielen, wenn beispielsweise besonders markante Skateparks heute ihre Funktion als Anziehungspunkt für den Tourismus entfalten. Anders als genormte Sportanlagen des traditionellen Sports können die individuell gestalteten Räume für Skateboarding eine besondere Attraktion weit über die geografischen Grenzen von Städten und Gemeinden hinaus entwickeln (vgl. Atencio et al. 2018: 179; Borden 2019b: 170 ff.). Sie können sich zu »Pilgerorten« für Skateboarder\*innen etablieren (vgl. O'Connor 2020: 166 ff.).<sup>2</sup> So werden Skateparks zu einem integralen Teil einer Creative City. Der Imagefaktor

---

2 Skateparks, die beispielsweise in Europa über diese Qualität verfügen, sind unter anderen: der *StreetDome* in Haderslev (Dänemark) der *Peitruß*-Skatepark in Luxemburg und der legendäre *Bowl du Prado* in Marseille.

von Skateboarding kann Kreative als Humankapital anziehen, was sich positiv auf die Kreativwirtschaft, den Tourismus und das Image der Stadt auswirken kann. Skateboarding wird so zu einem weichen Standortfaktor einer Stadt, die sich beispielsweise – etwas plakativ formuliert – als weltoffen, jugendlich, hipp und tolerant versteht.

## 5. Kritik an der *Creative City* und der *Creative Class*

Wer die Vorzüge und Möglichkeiten der Konzepte der *Creative City* und *Creative Class* bzw. Kreativwirtschaft hervorhebt, der muss auch auf die Kritik verweisen, die diese Ansätze hervorrufen. Es ist sehr gut nachvollziehbar, dass das neoliberale Klima der *Creative City* und die Fokussierung auf die *Creative Class*, also das Protegieren eines bestimmten Wirtschaftssektors, Kritik bezgl. Ungleichheit und Missständen hervorbringt. Im Kern bezieht sich die Kritik darauf, dass die Kultur auf das ökonomisch Verwertbare reduziert wird und Kreativität im Zusammenhang mit dem Kommerzialisierungspotenzial steht. Der Maßgabe der städtepolitischen Ausrichtung entsprechend werden in der *Creative City* und *Creative Class* bestimmte in diesem Sinne bessergestellte Personen, Gruppen und Organisationen bevorzugt, wodurch derartige Konzepte sozial selektiv sind (vgl. Mould 2015: 85 ff.) und die »Creative City as the antithesis of urban creativity« (ebd.: 4) werden kann. Mould zufolge trägt sie, anderes als das Label vermuten lässt, wenig zur Kreativität und Diversität der Stadtgestaltung bei. Wenn die Stadtpolitik kommerziell ausgerichtet und sozial selektiv ist, die ökonomischen Kräfteverhältnisse zwischen der Vorteilsnahme finanzkräftiger Unternehmen und die Interessen von Bürger\*innen der Stadt nicht sinnvoll reguliert werden und städtischer »Lebensraum zu Privateigentum wird« (Bindel/Balz 2019: 9), ist die Forderung von »Recht auf Stadt« (Lefèbvre 2016) aktueller denn je und mündet in den fortwährend anhaltenden Diskurs nach der berechtigten Frage: »Wem gehört die Stadt?«<sup>3</sup>

## 6. Beispiele für Ansätze innovativer und kreativer Integration von Skateräumen

Im Kontext der *Creative City* und der Annahme des Strebens der Städte nach Kreativität und Einzigartigkeit kann in diesem (Image-)Wandel der Umgang mit Räumen für Skateboarding höchst unterschiedlich in der Stadtpolitik etabliert und verankert sein. Um diese Skateboardraumansätze weiter zu konkretisieren und anschließend – darauf basierend – eine mögliche Skateraumgenese zu entwickeln, werden im Folgenden einige ausgewählte Beispiele kursorisch vorgestellt.

Anstatt einen weiteren professionell gebauten Skatepark in das städtische Angebot aufzunehmen, entstand im Lentpark in Köln ein sogenannter Hybrid-DIY-

3 Auch der Sport als Instrument der Standortpolitik zieht »Kritik der neoliberal geprägten Stadt« (Schwark 2019) auf sich.

Skatepark, bei dem ein brachliegendes Rollhockeyfeld in enger Kollaboration mit der Stadt als DIY-Projekt unter professioneller Anleitung einer Skateparkfirma und dem starken Engagement der lokalen Skateboarder\*innen umgesetzt wurde (vgl. Schweer 2014: 100 ff.; Eichler/Peters 2015: 24 ff.; Peters 2016: 69 ff.). In Aachen legitimierte die Stadt temporär eine Fläche als DIY-Projekt, das die lokale Skateboardszene in Gänze selbstbestimmt gestaltet und eigenständig betreut. Auf dem Landhausplatz in Innsbruck (Österreich) teilen sich Skater\*innen mit Passanten auf ca. 9.000 Quadratmetern einen aufwendig gestalteten *Shared Spot* als gemeinschaftlichen Raum im Stadtzentrum, der zunächst nicht als ein solcher geplant war, aber durch die Nutzer\*innen eine Eigendynamik entwickelte und zu einem stark belebten Platz wurde (vgl. Schwinghammer 2019d: 56 ff.). In Barcelona (Spanien) wurde mitten im angesagten Born-Viertel der *Born Skate Plaza* errichtet. Dazu wurde eine längliche Fläche als Verbreiterung eines Bürgersteigs ohne allzu offensichtliche Gebietsabgrenzung mit glatten Steinplatten als Bodenbelag und mit kniehohen Granitblöcken im öffentlichen Raum installiert. In Vigo, im Süden der Atlantikküste von Spanien, wurde am Plaza de la Estrella ebenfalls ein nicht intentionaler, aber nicht minder wirksamer *Shared Spot* errichtet. Auf einem relativ großen Platz, der von drei rechteckigen Grünflächen strukturiert ist und glatten Steinboden bietet, wurde in einer der beiden Durchwegungen einfach ein ca. 20 m langer und ca. 1 m breiter Sitzblock platziert. Dieses urbane Möbel ist ebenfalls aus glattem Stein beschaffen und so in die Materialität und Ästhetik der Umgebung integriert. Es hat keinen Metallkantenschutz oder andere materielle Hinweise, die auf ein spezifisches Zweckelement, wie in einem Skatepark, hindeuten würde. Im Herzen von Paris auf dem Place de La Republique ist Skateboarding nicht nur legal, sondern den Skateboarder\*innen wurde gestattet, an bestimmten Stellen des großen öffentlichen Platzes Skateboardelemente als Kunstobjekte fest zu installieren, was den Platz ebenfalls als einen *Shared Spot* qualifiziert. Der Place de La Republique ist wortwörtlich ein ›Platz der Republik‹, ganz im Sinne des kulturgenetischen Stadttyps der mitteleuropäischen Stadt (vgl. Kap. 2.2.2). Als demokratisches Forum bietet er Raum für Kundgebungen, Demonstrationen und andere Formen bürgerlicher Teilhabe sowie einen festen Platz für Skateboarding in der Innenstadt von Paris. In einer weiteren Weltmetropole – in London – erhält die Stadt trotz der enormen ökonomischen Verwertbarkeit für weitere Ladenlokale den Skateboarder\*innen mit der Southbank einen urbanen Raum im Zentrum der Stadt. Der damalige Bürgermeister Boris Johnson erkennt das kulturelle Potenzial von Skateboarding und begründet die Entscheidung für die Nutzer\*innen damit, dass Skateboarding Teil der Kultur von London ist und dass dieser Ort weltweit Touristen anzieht, die zweifellos zum pulsierenden Leben beitragen und mithelfen, »London zu der großartigen Stadt zu machen, die sie ist« (vgl. Schweer 2014: 93). Bemerkenswert ist bei diesem Beispiel, dass, anstatt den Nutzern\*innen einen alternativen Sonderraum zu den Southbanks zu bieten, der Skate-Spot bleibt, wo

er ist. An der südfranzösischen Atlantikküste ist es dem Bürgermeister von Bordeaux ein besonders wichtiges Anliegen, im Interesse des Zusammenlebens der Bürger\*innen, »dass die Jugend eine aktive und gleichberechtigte Rolle in der Stadt einnimmt« (Valls 2019 15:05). Diese Sensibilisierung für die gesellschaftliche Teilhabe junger Menschen, deren Wünsche und Bedürfnisse zu berücksichtigen und sie für ihr Engagement zu würdigen, hat dazu geführt, Skateboarding als Teil der Stadtplanung zu integrieren.

»Eine Stadt wie Bordeaux hat Geld gegen Skateboarding in die Hand genommen [als Nutzungsverteilung mittels Skate-Stopper]. Jetzt drängen wir darauf, dass das Geld ausgegeben wird, um Skateboarding ins Stadtbild zu integrieren und zu legitimieren« (ebd.).

Durch eine diesbezügliche Nutzung des öffentlichen Raums zeigt die Stadt ihre Einstellung gegenüber den Bedürfnissen von jungen Menschen: »[S]kateboard spaces are increasingly a way in which a city can speak of its attitude to youth, creativity and public space« (Glenny/O'Connor 2019: 13).

Das Engagement der Skateboarder\*innen und die kollaborative Haltung der Stadt haben inzwischen zu einer fruchtbaren Zusammenarbeit geführt, die in einer großen Diversität von Räumen für Skateboarding in Bordeaux mündete. Über ein breites Angebot an Skateparks hinaus wurde Skateboarding u. a. auf großen öffentlichen Plätzen (re-)legitimiert und im Sinne von *Shared Spots* etabliert. Innerhalb eines von der Stadt finanzierten Kunstprojekts wurden kreative Skateartefakte in der gesamten Innenstadt entlang der Garonne verteilt und in den öffentlichen Raum integriert. Über diese vielfältigen Erscheinungsformen von Räumen für Skateboarding wurde so die Praktik fest im Stadtbild verankert. In Malmö sind neben legalen Street-Spots auch *Shared Spots* und designierte Orte für DIY-Praktiken Bestandteil eines kommunalen Gesamtkonzepts (vgl. Klierer 2016). Teil des Konzepts ist das Medium der Kunst in Form einer skatebaren Skulptur. Das Skulpturarrangement wurde von der US-amerikanischen Profi-Skateboarderin Alexis Sablone als Kunstwerk gestaltet und auf einem öffentlichen Platz im Sinne eines *Shared Spots* installiert und für die Nutzung von verschiedenen Rollsportgeräten freigegeben (vgl. Medium Skate Mag 2018). Die australische Metropole Melbourne hat sich mit dem Projekt »Skate Melbourne« vorgenommen, als ganzheitliches kommunales Skateraumangebot Skateboarding auch städtebaulich strukturell zu integrieren und so die gesamte Stadt skatebar zu machen (vgl. City of Melbourne 2016).

Diese Beispiele verweisen auf innovative Raumkonzepte, die ein wesentlich vielfältigeres Spektrum an Bewegungsräumen bieten und die zusätzliche städtische Potenziale nutzen. Zwischen Anspruch und Wirklichkeit werden hier Lösungsansätze augenscheinlich, die vor dem Hintergrund von Subkultur und Versportlichung auch der soziokulturellen Eigenlogik der Skateboardszene entspre-

chen, wobei sie an Wünschen und Bedürfnissen von weiten Teilen der Szene ansetzen können. Die Beispiele zeugen ebenfalls von einer veränderten öffentlichen Wahrnehmung von Skateboarding (vgl. Kap. 3.2). Galt das Skateboard auf den Straßen in den 1990er-Jahren »geradezu als symbolisches Vehikel stadträumlichen Verfalls« (Schäfer 2020: 198), zeigen die hier ausgewählten jüngsten Konzepte eine bis dato beispiellose Valorisierung der Praktik in jener Stadt, die im weitesten Sinne auf die oben genannte Kreativität und Unverwechselbarkeit abzielt. Es scheint, als würde allmählich ein Reframing der Konnotation von Skateboarding seitens der Städte stattfinden. Andererseits verdeutlichen die vielen genannten Beispiele auch die erwähnte gestiegene Kollaborationsbereitschaft der Skateboardszene, die Anfang der 1990er in der emergenten Phase des Street-Skateboarding kaum denkbar gewesen wäre.

### 8.1.2 Umriss einer kommunalen Skateraumgenese

Mit Rückgriff auf vorherige Kapitel dieser Arbeit zur Gestaltung von Skateparks in Sonderräumen sollen diese nun mit den gezeigten innovativen Skateraumansätzen verknüpft werden, um darauf basierend eine strukturelle Genese der Skateraumtypen grob zu umreißen:

#### I. Einzelfall-Skatepark

Die Ära der Katalog-Skateparks (vgl. Kap. 5), die als alternative Bewegungsräume von Städten und Gemeinden in Form von Sportanlagen geschaffen wurden, markierte die erste Welle öffentlicher Skateanlagen Ende der 1990er-Jahre in Deutschland und wurde vorwiegend mit dem Planungsansatz »von oben« umgesetzt. Zunächst erfolgte die Planung dieser Anlagen zumeist ohne vorausgehende Initiative und Beteiligung der Nutzer\*innen. Ab Anfang der Nullerjahre, spätestens ab 2010, setzte jedoch eine zunehmende proaktive Initiierung von Skateparkprojekten und eine entsprechende Planungsbeteiligung durch die Nutzer\*innen ein. Zudem erfolgte eine Weiterentwicklung von Technologien und Bauweisen, die eine Individualisierung und Ausdifferenzierung des Designs von Skateparks als städteplanerische Einzelfallprojekte ermöglichte. Die Räume der Realisierung waren zumeist in traditionell vorstrukturierten Orten der Bauleitpläne der Stadt verortet.

#### II. Kommunales Skateparkangebot

Besonders in größeren Städten, die mehrere Skateparks bereithalten, ist zu beobachten, dass in ersten Kommunen die sonst partiellen Skateparkprojekte einzelner Stadtteile als ein übergreifendes kommunales Gesamtangebot betrachtet werden (vgl. Kilberth et al. 2017). Ein vermehrtes Aufkommen disparater Skateparkinitiativen aus verschiedenen Bezirken der Stadt hat etwa in Berlin, Köln und München zum Bedarf einer kommunal übergreifenden Instanz geführt. Diese Funk-

tion übernehmen zumeist gemeinnützige Skateboardvereine als Ansprechpartner gegenüber der Stadt, die in der Praxis in Planungsprozesse involviert sind und eine zentrale Beratungs-, Koordinations- und Vermittlerrolle zwischen den lokalen (Sub-)Skateboardszenen und der Verwaltung innehaben (1. Berliner Skateboardverein e. V.; Dom Skateboarding e. V. und Skateboarding München e. V.).

Separate Skateparkprojekte in designierten Sonderräumen in ein kommunal abgestimmtes Gesamt-Skateanlagenangebot zu bringen, stellt die zweite Stufe der Skateraumgenese dar.

### III. Kommunal diversitäres Skateparkraumkonzept

In einem weiteren Evolutionsschritt werden nun einerseits die regulär vorgesehenen Räume der Stadtplanung, über professionell, unter Nutzer\*innen-Beteiligung geplante Skateparks hinaus, mit diversitären Skateparkansätzen, wie etwa DIY-Hybrid, ergänzt. Andererseits werden zunehmend auch unkonventionelle Flächen – Industriebrachen, Räume unter Brücken, Gebäudelücken etc. – für die Skateraumnutzung vereinnahmt, die als legale Räume für DIY-Projekte von der Szene selbstbestimmt entwickelt werden und die mit speziellen alternativen Konzepten zu Skateparks für eine Zwischennutzung infrage kommen. Kennzeichnend für den dritten Schritt der Skateraumgenese ist ein zumeist deutlich erhöhtes Engagement der Skateboarder\*innen, einer verstärkten Planung »von unten« und die Umsetzung in einer dennoch festen Rahmung mit klar konturierter räumlicher Gebietsabgrenzung.

### IV. Kommunales diversitär-integriertes Skateraumkonzept

Die vierte Stufe der Skateraumgenese ist das maximal denkbare Konzept eines diversitär-integrierten Skateraumansatzes. Erweiternd zu den oben genannten Skateräumen bezieht sich die letzte Stufe auf die (Re-)Integration von Skateboarding in den öffentlichen Raum. Mit dem hier verwendeten Begriff »Shared Spot« werden sowohl explizit eingerichtete, legalisierte und auch geduldete Skate-Spots gefasst. Erst an dieser Stelle kann von einem diversitären und in die Stadt integrierten Skateraumkonzept gesprochen werden. Die strukturell kritische Unterscheidung zwischen konturierten, strikt abgegrenzten Flächen zwischen der dritten und vierten Stufe steht im Zusammenhang mit den besonderen sozialpolitischen Voraussetzungen. Dass diese beiden Stufen zwangsläufig als kommunales Gesamtkonzept realisiert werden müssen, ist dabei keine notwendige Bedingung, sondern vielmehr eine konzeptionelle Überlegung, die sich in der Praxis jedoch auch auf den Einzelfall bezogen darstellen kann. Zudem wären auch Mischformen der vierstufigen Struktur der Skateraumgenese praktisch vorstellbar.

### 8.1.3 Voraussetzungen für innovative Skateraumansätze

Die Integration von offiziellen Räumen für Skateboarding in die Stadt ist grundsätzlich in vielfacher Hinsicht als voraussetzungs-voll anzusehen. Spielen doch kulturelle, sozialpolitische und wirtschaftliche Aspekte eine wichtige Rolle. Hier sollen nun einige zentrale Punkte herausgestellt werden, die über das Kapitel 5.4 (Skateparkinitiativen) hinausgehen. Zunächst ist die Frage, inwiefern die lokalen Skateboarder\*innen das Bedürfnis gegenüber der Stadtverwaltung artikulieren, Räume für Skateboarding über Skateparks hinaus für sich beanspruchen zu wollen, und ob es ihnen gelingt, dieses Anliegen überzeugend für eine größere Personengruppe deutlich zu machen. Die entscheidende Frage ist dann, ob die Stadt gewillt ist, das Kreativitätsdispositiv der Akteure\*innen zu nutzen, und bereit ist, dieses Bürgerbegehren in die Strukturen der bestehenden Stadtplanung, sozialverträglich und kreativ, implementieren zu wollen und zu können. Besonders bedeutsam ist hier: Hat die Planung von Skateparks noch den Charakter, gegebene Strukturen der Stadtplanung gewissermaßen mit neuen Inhalten zu füllen, Skateparks beispielsweise als innovative Bewegungsangebote, alternative Skateraumgestaltungen in Sonderräumen (DIY-Projekte), so erfordert die Integration von Skateraumansätzen, etwa in Form von *Shared Spots*, ein tiefgreifenderes Einwirken auf bestehende Verfahrensweisen und Konventionen der Stadtplanung. Dass genau hierin die strukturelle Schwierigkeit besteht, verdeutlichen u. a. prominente Beispiele von öffentlichen Verhandlungen und der gescheiterten Versuche, drohende Skateboardverbote auf städtischen Plätzen abzuwenden und Skateboarding dort offiziell zu legalisieren. In Philadelphia (USA) wird das Skateboardverbot auf dem Skateboard-ikonischen John F. Kennedy Plaza (*Love Park*) (vgl. Howell 2005) mit dem Franklin's Paine Skatepark kompensiert (Nims 2014), in Chicago (USA) bezieht sich der *Leisure City*-Ansatz der Stadt ausschließlich auf Sonderräume, was die Kriminalisierung von Street-Spots verstärkt (vgl. Vivoni 2010) und in Köln wird als Alternative zur Domplatte das *Kap 686 Streetplaza* geschaffen. Peters und Schweer kritisieren die Politik der Stadt Köln, das Skateboardfahren auf der Domplatte zu verbieten aus gutem Grund, wenn Ersterer konstatiert, dass es von den »vorherrschenden Leitbildern der Stadtentwicklung ab[hängt], ob die Skateboardpraxis als abweichendes Verhalten kriminalisiert und verfolgt oder als Kulturalisierungsagent einer *Creative City* gefördert wird« (2016: 294) und Letzterer die Handlungsweise der Kölner Skateboardszene als »neo-liberalen Selbstentwurf« (Schweer 2014) tituliert.

Das erprobte städtepolitische Instrument, Räume für Skateboarding durch alternative Skateparks zu kompensieren, greift zu kurz, denn die Segregation aus dem öffentlichen Raum vernachlässigt die Bedürfnisse und Wünsche vieler Skateboarder\*innen (vgl. Peters 2016; Kilberth et al. 2017: 50) und das Aktivieren städtischen Kreativpotenzials gleichermaßen. Darüber hinaus fördert es, wie mehrfach erwähnt, die Kriminalisierung im öffentlichen Raum. Einen ganz anderen Umgang



veranschaulicht der Fall der Londoner Southbank. Anstatt dem Ökonomisierungsdruck nachzugeben und als Ausgleich zum historischen Skate-Spot der Southbank irgendwo im Stadtraum einen Skatepark zu bauen, entscheidet Bürgermeister Boris Johnson, dass der Platz bleiben soll, wo er ist (vgl. Schweer 2014: 93). Dieses Beispiel hat richtungsweisenden Charakter, indem es zeigt, dass es auch in größerem Maßstab möglich ist, die aufgezeigten Schwierigkeiten städteplanerischer Integration zu überwinden. Der Londoner Long-Live-Southbank-Initiative zufolge kann die Platzsicherung für die Nutzer\*innen als ein Sieg von »culture over commerce and community over capital« (Schweer 2014: 92) gelesen werden.

Es ist leicht nachvollziehbar, dass je stärker die Orte designierter Zweckräume für Skateboarding verlassen werden, die Kontur alternativer Raumkonzepte durchlässig wird und in die Ordnung der Sozialräume öffentlicher Plätze heran- und hineinrücken, desto größer ist das Potenzial für Raumkonflikte. Weiter lässt sich der Grundsatz formulieren, umso größer projizierte Raumkonflikte sind, desto größer ist die Schwierigkeit, eine Shared-Spot-Nutzung sozialpolitisch offiziell durchzusetzen, ganz zu schweigen von den rechtlichen Voraussetzungen, eine derartige Sportgelegenheit in den Verkehr des öffentlichen Raums zu bringen. Nicht zuletzt setzt die Planung von kreativen Raumkonzepten und Lösungen ein gewisses Mindestmaß an liberaler Offenheit, Toleranz, sozialer Akzeptanz seitens der Bürger\*innen voraus – man denke an die zahlreichen skandinavischen *Models of good Practice* der Stadtplanung, die sich in föderalen Systemen von Land zu Land, von Stadt zu Stadt, ja sogar von Stadtbezirk zu Stadtbezirk unterscheiden können. Die unterschiedlichen Kulturen der Städte öffnen oder beschränken Handlungsräume auf einer übergeordneten Ebene und müssen daher mitgedacht werden. Es ist jedoch wichtig zu erwähnen, dass, losgelöst von allgemein sozialpolitischen Verhältnissen und der Größe der Stadt, die erfolgreiche Realisierung derartiger alternativer Skateraumprojekte häufig das Ergebnis von zivilgesellschaftlichem Engagement und von einer zum Teil langfristig kontinuierlichen wechselseitigen Beziehung zwischen engagierten Skateboardern\*innen und Vertretern\*innen der Stadt ist (vgl. Kliewer 2016).

#### 8.1.4 Grenzen der Integration von Skateboarding in die Stadt

Es ist durchaus möglich, szenelegitime Skate-Spots intentional zu kreieren. Eine aus Szenesicht tragfähige Symbolik steht letztendlich im Zusammenhang mit der Glaubwürdigkeit der Integration in den öffentlichen Raum und der konkreten Umsetzung in die städtebauliche Struktur und Ästhetik. Es betrifft jenes Stadtmobiliar, das sich explizit nicht primär aus den sportlich-funktionalen Bedürfnissen der Skateboarder\*innen ergibt, sondern aus anderen Inhalten und Funktionen resultiert, die in ihrer Anmutung Teil der Kontingenz städtebaulicher Architektur sind

(Sitzmöglichkeiten, Umrandungen, Begrenzungen, Einfassungen, Kunstwerke wie Skulpturen, Installationen etc.).

Es muss darauf hingewiesen werden, dass der Integration von Skateboarding in die Stadt entsprechend der differenzierten Wünsche der Skateboardszene auch Grenzen gesetzt sind, vor allem in Bezug auf das Street-Skateboarding. Der hohe Wert des Nonkonformismus der Skateboardszene stößt konstitutiv an Grenzen der Integration und an städtische Legitimierung, wo die Eigenlogik der Skateboardszene auf das Nonkonforme als Selbstzweck abzielt. Das ist beispielsweise dann der Fall, wenn paradoxerweise der Konflikt mit dem Wachdienst zu einem intentionalen Bestandteil der Nutzung von Skate-Spots wird und »the angry security guard is what creates the utopian<sup>4</sup> city« (Schwinghammer 2019c: 89), das heißt, wenn handlungsleitend »der Reiz im Unerlaubten und Verbotenen« (Peters 2016: 266) liegt.

### 8.1.5 Positionierungsmodell der Skateraumtypen

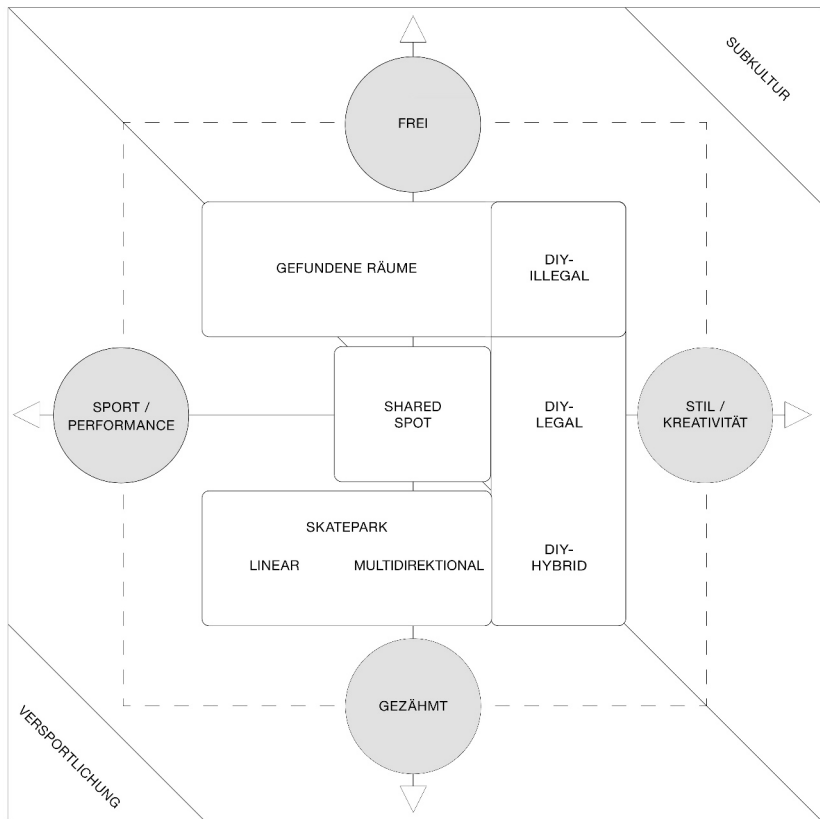
Auf Grundlage der Skateboardraumbegriffe aus Kapitel 4.1.1 sollen nun die genannten Beispiele im Diskurs von Skateboarding zwischen Subkultur und Versportlichung und der Skateraumgenese von segregierten bzw. gezähmten (Skateparks) und freien Räumen (gefundene Räume) in einer Übersicht aggregiert und positioniert werden.

Das Modell ist strukturiert durch eine vertikale und eine horizontale Achse, die sich in der Mitte kreuzen und nochmals diagonal in zwei Hälften unterteilt ist. Auf der vertikalen Achse sind die Pole der dualistischen Performativität (vgl. Kap. 3.2.3) von Sport/Performance und Stil/Kreativität eingezeichnet. Die horizontale Ebene bildet das Verhältnis der Raumtypen von den gefundenen, freien zu den gezähmten Sonderräumen für Skateboarding ab. Diagonal lässt sich ein Spannungsfeld auf einer Seite mit den beiden Polen Sport/Performance und gezähmt als Versportlichung und diagonal gegenüber mit den Polen Frei und Kreativität/Stil als Subkultur konzeptualisieren. Die Gestalt des freien und kreativen Skateboarding, mit dem Schwerpunkt auf dem stilistischen Ausdruck, tendiert in Richtung Subkultur (rechts oben), und antagonistisch dazu – diagonal, links unten – legt die versportlichte Variante den Schwerpunkt auf das Trickkönnen und strebt so zum Pol der Sport/Performance. Innerhalb dieses Modells können die Skateraumtypen idealtypisch positioniert werden: Im Zentrum steht der Raumtyp des *Shared Spots*, der sich aufgrund seines breiten Spektrums, je nach Gestaltungsweise, in allen Dimensionen des Modells denken lässt. Beispielsweise tendiert er als legalisierter Skate-Spot zum Pol von Frei, als skatebare Skulptur in Richtung Stil/Kreativität, als konstruiertes Multi-Funktionsstadtmöbel in einem angeschlossenen Raum gegen gezähmt

---

4 Das Wort meint hier – sinngemäß übersetzt – eine *gewünschte Traumvorstellung*.

Abb. 10: Positionierungsmodell der Skateboardraumtypen



Quelle: eigene Darstellung

und als Skateboardelement in einer markierten Zone im städtischen Raum sogar zum Pol von Sport/Performance. Gefundene Räume erstreckt sich als subkulturelle Praktik entlang des Pols von Frei und überlappt auf der Seite von Stil/Kreativität mit illegalen DIY-Räumen.

Die Abbildung 10 zeigt außerdem, dass gefundene Räume, vor allem bestimmte Street-Spots, auch einen versportlichten Charakter haben können, wenn sie u. a. als Schauplatz von medialen Dokumentationen genutzt werden, in denen verschiedene Akteure\*innen ihre Tricks am selben Spot nach der NBD-Maxime<sup>5</sup> präsentie-

5 Das Akronym »NBD« steht für *Never Been Done* und bezieht sich auf den Szenekode, dass kein Trick dokumentiert werden darf, der bereits umgesetzt wurde.

ren (vgl. Kap. 3.3). Die DIY-Praktiken sind auf der Seite von Stil/Kreativität entlang der vertikalen Achse unterteilt vom Pol Frei hinab mit *DIY-Illegal*, in der Mitte auf gleicher horizontaler Höhe mit *Shared Spots*, *DIY-Legal* und mit *DIY-Hybrid* die Grenze zur Versportlichung und zum Pol gezähmt überschreitend. Eindeutig an den Polen von gezähmt und Sport/Performance auf der Seite der Versportlichung ist der Typ Skatepark positioniert. Innerhalb von Typ Skatepark kann weiter das Terrain als lineare Struktur in eine eher versportlichte und mit Multi-Direktional in eine tendenziell kreative Variante eingeteilt werden.

## Fazit

Das Skateraumpositionierungsmodell veranschaulicht auf einen Blick die erweiterten Handlungsoptionen für Städte und Gemeinden über Skateparks hinaus, Räume für Skateboarding zu schaffen und wie sie in den jeweiligen Spannungsfeldern zwischen den Polen verortet sind.

### 8.1.6 Resümee der Zukunft von Skateparks

Die vielen Skateraumbeispiele im Kontext der *Creative City* dürfen nicht darüber hinwegtäuschen, dass sie aktuell noch die Ausnahmen darstellen und Skateparks – nach wie vor – die Regel des städtepolitischen Umgangs für das Schaffen von Räumen für Skateboarding sind. Die romantische Vorstellung, dass zukünftige Räume für Skateboarding ausschließlich in den öffentlichen Raum der Städte als explizite oder implizite *Shared Spots* eingewoben sind und sich auf diese Weise die einst segregierten Sonderräume in der Stadt verflüssigen, ist höchst unwahrscheinlich. Aufgrund der ausdifferenzierten Bedürfnisse der Skateboarder\*innen wird die Zukunft keine Post-Skatepark-Ära sein, sondern sich vielmehr in einer fortschreitenden Skateraumdiversität zeigen. Einiges spricht dafür, dass ein differenziertes Skateboardraumangebot als gesamtstädtischer Planungsansatz auf Basis der Ergebnisse dieser Arbeit der Logik des Sowohl-als-auchs anstelle eines Entweder-oders folgen sollte. Die in Kapitel 3.4 herausgearbeitete paradigmatische Handlungsweise des Sowohl-als-auchs der professionellen Skateboarder\*innen lässt sich u. a. am ATV-Fahrer\*innen-Typ nachvollziehen (vgl. Kap. 3.3.2) sowie als Indikator lesen, der auf das Bedürfnis vieler Skateboarder\*innen übertragen werden kann, sich sowohl gefundene Räume aneignen zu wollen als auch den Skatepark und selbstgestaltete Räume zu nutzen.

Im Zuge der Ausdifferenzierung von Skateparkkonzepten können DIY-Spots mittlerweile vielerorts nicht mehr als Notbehelf, sondern vielmehr als Selbstzweck aufgefasst werden. Die verstärkte Verbreitung und Präsenz auch in Städten, die ein umfangreiches und vielfältiges Angebot an Räumen für Skateboarding bereithalten, deuten darauf hin, dass DIY-Projekte als eine diversitäre Ergänzung und tendenziell als komplementärer Teil eines kommunalen Skateparkangebots verstan-

den werden sollten. Die fortwährende Evolution von Räumen für Skateboarding scheint offensichtlich zu Heterogenität und Diversität zu führen (vgl. auch Löw 2018: 105).

Bei der Frage, welcher Raumtyp aus Sicht der Skateboardszene zu präferieren ist, dürfen wir nicht ausschließlich in gefundene bzw. legitimierte Räume für Street-Skateboarding in der Stadt denken. Denn hier sollten wir zwischen qualitativen und quantitativen Aspekten differenzieren und nicht die Symbolik mit den praktischen Nutzungsbedürfnissen und -präferenzen der verschiedenen Terraintypen der Nutzer\*innen verwechseln. Gewiss ist und bleibt die Bedeutung von gefundenen Räumen für Skateboarding zentral, aber die Vorzüge von Skateparks, insbesondere deren soziale Aspekte (vgl. Kap. 4.3), sollten bei einer kommunalen Planung mitgedacht werden. Eine nicht unwesentliche Frage dabei ist, für welche Skateraumtypen sich die Initiatoren\*innen – in der Regel ältere Skateboarder\*innen – primär einsetzen werden? Also, ob das partikuläre Interesse ihres Engagements darauf abzielt, Räume für Skateboarding in der Gestalt von *Shared Spots* zu schaffen, oder ob sich ihre persönliche Präferenz aus verschiedenen Gründen tendenziell vielleicht eher auf Skateparks beziehen könnte? Die Skateraumgenese könnte strukturell verlaufen, einerseits durch eine erweiterte Ausgestaltung von Sonderräumen – Skateparks und DIY-Projekte – als designierte Orte in der Bauleitplanung, als zusätzliche Flächen von unkonventionellen Sonderräumen (Industriebrachen, Räume unter Brücken etc.) und als offizielle *Shared Spots*, die vermehrt mit allgemeinen sozialen Räumen des städtischen Lebens verschmelzen. Dass in diesem Kontext die Olympiasierung dazu beiträgt, alternative Raumkonzepte für Skateboarding in der Stadt zu schaffen, ist höchst unwahrscheinlich. Legt doch die sporträumliche Repräsentanz von Skateboarding als offizielle Sportart die Sportanlage als Raum zur Ausübung nahe. Die öffentliche Wahrnehmung durch die Olympiateilnahme könnte sich für die Vision einer Reintegration von Skate-Spots in belebte Räume der Stadt geradezu als kontraproduktiv erweisen. Eventuell könnte sich die Handlung der Akteure\*innen auf das Aufsuchen nonkonformer Räume und eher illegaler Handlungen weiter verstärken.

Es wurde deutlich, dass Skateboarding heute in vielerlei Hinsicht einen positiven Beitrag für die Stadt leisten kann. Städte und Gemeinden, die daran interessiert sind, Räume für urbane Bewegungspraktiken zu schaffen, bleibt Hoffnungsvoll zu wünschen, dass sie weiter die Qualität und Quantität von öffentlichen Skateparks vorantreiben und diese weiterhin, in enger Kollaboration »von unten« (Kähler 2015a: 57), mit den lokalen Nutzern\*innen entwickeln, weiterhin kreative Skateraumkonzepte vermehrt auf nonkonforme Flächen der Stadt ausweiten sowie in der kommunalen Gesamtplanung auch soziale Aspekte, wie etwa das Thema Inklusion, berücksichtigen. Es sollte deutlich geworden sein, dass eine unkritisch fortlaufende Segregation von Skateboarding in Zweckräume zunehmend die Kriminalisierung von natürlichen Skate-Spots bzw. Sportgelegenheiten verschärft

und, wie gezeigt, dabei den Blick auf städtische Kreativpotenziale wie *Shared Spots* verstellt. Es scheint an der Zeit zu sein, Räume für Skateboarding nicht nur in Zweckräumen zu denken, sondern mehr Skateboardraum-Diversität zu wagen und diese gewinnbringend in die Stadtplanung zu integrieren.

## 8.2 Diskussion der Ergebnisse

Im Folgenden werden die Forschungsergebnisse dargelegt, zusammengefasst und diskutiert. Es wird aufgezeigt, an welchen relevanten Stellen der Stand der Wissenschaft erweitert wurde und inwiefern das Konzept der Gestaltungsgrundsätze einen Mehrwert für den Einsatz in der Praxis liefern kann.

### Die Skateboarding-Eigenlogik

Die in die Thematik einführende vergleichende Analyse der subkulturellen Gestalt von Skateboarding mit den Grundmustern des modernen Wettkampfsports konnte die soziokulturelle Eigenlogik von Skateboarding veranschaulichen. Mit Rückgriff auf die von Stern (2010) erforschten zentralen Charakteristiken von Stilkulturen ließen sich diese zum Teil auf die Eigenlogik der Skateboardszene als Stilkultur übertragen und bestätigen. Erweiternd flossen ökonomische Aspekte in die Betrachtung ein. Das Sponsoring wurde als die wichtigste ökonomische Ressource für professionelle Skateboarder\*innen ausgemacht und die Marktmechanismen und Allokationsprinzipien im Bedeutungsspektrum zwischen den binären Polen von Trickkönnen (Trickperformance) und Stilkönnen (Stil und Kreativität) herausgearbeitet. Die Kontrastanalyse brachte das Paradox zum Vorschein, wie die Institutionalisierung von Skateboarding als Sportart einerseits offene, faire Zugänge für alle Teilnehmer\*innen schafft, von denen in besonderer Weise Teilnehmerinnen profitieren. Andererseits bringt jedoch die Logik des Wettkampfsports im strengen Sinne wenige Gewinner\*innen und – im Vergleich zur Auslegung von Skateboarding als deutungsoffenes Geschehen – umso mehr Verlierer\*innen hervor. Die Analyse zeigt jedoch auch, wie außer den vielen Vorzügen von Skateboarding als alternative Bewegungspraktik die selbstregulierte Eigenlogik der Szene ihre ganz eigenen Ungleichheiten schafft. Nach subkulturellen Prinzipien des Stilkönnens werden bestimmte Personen valorisiert und dementsprechend ökonomische Mittel verteilt, während andere Akteure\*innen unbeachtet bleiben und nicht unterstützt werden. Der Eigendynamik der Szene kam in der Vergangenheit eine Macht zu, die imstande war, soziale Gruppen in Gänze auszuschließen bzw. unsichtbar zu machen, wie etwa die weibliche Teilnahme.

### Zum Skateboard-Olympiadiskurs

In der Debatte zur Aufnahme von Skateboarding in das Programm der Olympischen Sommerspiele in Tokio konnte ergründet werden, wie die ökonomischen Strukturen des Skateboardmarktes mit der subkulturellen Hegemonie verschränkt sind. Es wurde aufgezeigt, welche Kräfte wirken müssten, dass eine von großen Teilen der Szene befürchtete Akkulturation bzw. Veränderung der vorherrschenden nonkonformen Identität von Skateboarding durch die Olympiateilnahme tatsächlich eintreten könnte.

### Die Skateboardterrain-Rekonstruktion

Die historische Rekonstruktion des olympischen Skateboardterrains als Herzstück dieser Arbeit führte zu einer ganzen Reihe von aufschlussreichen Erkenntnissen. Die Terrainkonstellationen wurden im Wechsel wie mit einer Weitwinkeloptik von ganz nah und mit einer herausgezoomten Perspektive durchgeführt, die es erlaubt, die verschiedenen Terrains und ihre Entwicklung aufeinander zu beziehen. Die Karrieren einzelner Skateboardterrains wurden rekonstruiert und einer mikro-räumlichen Analyse des Grads der Sportlichkeit zwischen den Polen von Subkultur und Versportlichung unterzogen und in Diskussionszusammenhänge auf eine Metaebene gebracht. Mittels der Spielkategorien von Caillois (1982) wurden im Anschluss an Schäfer (2020) performative Terrainkonstellationen von Strukturen und Elementen identifiziert, die sich polarisierend in die Bewegung eingelassene, dualistische Bedeutungsdimensionen einteilen lassen und mit dem oben genannten Spannungsfeld korrelieren von I.) Sportlich performativ (*Agon, Ludus*) versportlicht und II.) Kreativ, stilistisch expressiv (*Ilinx, Paidia*) subkulturell. In den mikro-räumlichen Betrachtungen wurden, erweiternd und zum Teil vertiefend zu den Erkenntnissen von Schäfer, weitere Konstellationen von Elementen analysiert, die dispositiv auf die Versportlichung ausgerichtet sind. Als Ergebnis der Terrainanalyse wurde eine sich fortwährend erneuernde Eigendynamik eines Entwicklungsmusters von gefundenen Räumen zu Skateparks bis hin zu Wettbewerbparcours herausgearbeitet.

Durch die Rekonstruktion der olympischen Skateterrains beider Hauptkategorien (*Transition* und *Street*) konnte eine bedeutungsmächtige Verschiebung der Logik der Performativität von einer ludisch-agonal hin zu einer von *paidia-ilinx* ausgerichteten Spielweise festgestellt werden, die sich mit der olympischen Disziplin *Park* als Wettkampfparcours manifestiert hat und im Bereich *Street* schon jetzt auf der Straße abzeichnet.

### Die These des subkulturellen Habitus von Skateboarding

In struktureller Analogie zum bourdieuschen Habituskonzept konnte auf Grundlage der Terrainrekonstruktion die These aufgestellt werden, dass die eigentümliche

Dialektik der Terrainentwicklungsdynamik und die Umbrüche der Praktik auf einen subkulturellen, nonkonformen Habitus der Skateboardszene verweisen. Diese Erkenntnis geht mit bedeutungsmächtigen Implikationen einher. Sie hilft maßgeblich, die Skateraumpräferenzen der Akteure\*innen auf einer tieferen Ebene besser zu verstehen, was nicht zuletzt für Planungsempfehlungen für Skateparks mit nachhaltiger Wirkung von kaum zu überschätzender Relevanz ist. Diesbezüglich kommt die vorliegende Arbeit im Hinblick auf die Erkenntnisse der Skateboardraum-Rekonstruktion und der Deutung der Terrainrekonfigurationen im Vergleich zu Schäfer (2020) aufgrund ihrer anders ausgerichteten Fragestellung und des methodischen Vorgehens in ihrem Resümee zum Teil zu anderen Ergebnissen. Stellen die praxeologisch-genealogischen Erkenntnisse von Schäfer die »Pendelbewegung« von Skateboarding zwischen Sport und Subkultur eher als ein kontingentes Hin- und Herschwingen dar, so kann dieses Phänomen mit der hier vom Skateboardterrain ausgehend entwickelten Habitusthese einer subkulturell geprägten Identität von Skateboarding die Versportlichung alternativ als eine zwischenzeitliche Vereinnahmung durch die Kommerzialisierung in einem sportlichen Format, ab den ausgehenden 1970er-Jahren, gedeutet werden. Zentral sind hierbei unterschiedliche Auslegungen und Deutungen, welchem Terrain die Skateboardszene welche kulturelle Bedeutung im engeren Sinne zuschreibt und warum. Beispielsweise versteht Schäfer das *Megaramp Skating* als Teil einer Rückversportlichung des Skateboardfahrens (vgl. 2020: 312 ff.) und schreibt der *Megaramp* im Rahmen seiner Argumentation von vergrößerten Bewegungsmustern »des Mega-Skateboarding nach der Jahrtausendwende« (137) eine indikative Bedeutung zu (vgl. u. a. 57, 117, 276 und 307). Aus Sicht der subkulturellen Habitusthese erscheint jedoch die Einführung der *Megaramp* als Big-Air-Wettkampf bei den *X Games* 2004 nicht als aussagekräftige Praxis, sondern lässt sich als Auswuchs der Kommerzialisierung des Spektakulären von Skateboarding auf ein »Sportspektakevent[]« (114) für ein breites Publikum reduzieren mit marginaler Bedeutung für die Skateboardszene. Über die mangelnde Verfügbarkeit des Terrains hinaus kann rekurrierend auf die herausgearbeiteten identitätsstiftenden Merkmale von Skateboarding bezüglich der strukturellen Disposition für die Bewegungsmuster ganz konkret argumentiert werden, warum die *Megaramp* als Wettkampfformat – ein einzig auf Progression ausgerichtetes, exklusives Terrain, praktiziert von einem elitären Kreis weniger Akteure\*innen – keine bedeutende kulturelle Relevanz entfalten konnte. So ist die *Megaramp* eher ein Beispiel dafür, wie die Kommerzialisierung einer sportlichen Gestalt der Praktik den Blick auf die Skateboard-kulturelle Relevanz und Bedeutung spezifischer Terrains verzerren kann. Die Versportlichung hat vor diesem Hintergrund nicht nur die Kraft, bestimmte Praktiken als kulturelle Scheinriesen zu erschaffen, sondern sie kann auf diese Weise auch die Gleichzeitigkeit des historisch Unzeitgleichen bewirken. Eine subkulturell beeinflusste Terrainentwicklung lässt sich zwar nicht in ihrer konkre-



ten Ausgestaltung vorhersagen und sie ist gewiss keineswegs monolithisch – ganz im Gegenteil (vgl. Kap. 3.3). Sie lässt retrospektiv jedoch ein charakteristisches Muster erkennen, welches in dieser Arbeit, vom Blickwinkel der Terrainanalyse aus, herausgearbeitet und als entwicklungsstrukturell dominant gesetzt wurde. Unter diesem Aspekt stellt die vorliegende Arbeit eine alternative Interpretation der Skateraumentwicklung neben die Erkenntnisse von Schäfer.

Der herausgearbeitete subkulturelle Habitus eröffnet ferner neue Sichtweisen auf die Popularitätsentwicklung von Skateboarding allgemein. Vor diesem Hintergrund kann beispielsweise die Schließung der Skateparks in den USA in den ausgehenden 1970er-Jahren und dem massiven Rückgang der Skateboardteilnahme nicht weiter der *Liability Crisis* als Hauptgrund zugeschrieben werden. Entgegen der vorherrschenden Auffassung in der Literatur lässt sich argumentieren, dass sehr viel wahrscheinlicher als Hauptgrund die versportlichte Gestalt von Skateboarding, die die Praktik innerhalb weniger Jahre nach Eröffnung der ersten professionellen Skateparks annahm, zu einem massiven Rückgang führte (vgl. Kap. 3.3). In der Folge war die Versicherungsproblematik lediglich ein Symptom, das fälschlicherweise als Ursache für den Niedergang dieser Skateparkwelle und der Popularität von Skateboarding angenommen wird. Dieser Befund stellt historische Darlegungen der Entwicklungsgeschichte von Skateboarding infrage und plausibilisiert eine alternative Erklärung für das Kollabieren der Praktik Anfang der 1980er-Jahre.

### Die habituellen Schemata der Skateboardszene

Der subkulturelle Habitus von Skateboarding wurde auch in den Zusammenhang mit der Symbolik der Skateraumtypen gebracht. Die unterschiedliche Symbolik von gefundenen Street-Spots zu Sonderräumen wie Skateparks stellte eine unterschiedliche ökonomische Verwertbarkeit der Dokumentation von Tricks heraus und zeigte, wie in Skateboarding die Akteure\*innen subkulturelles Kapital akquirieren. So konnte verdeutlicht werden, wie die Raumpräferenz der Skateboarder\*innen an die Skateboard-kulturell internalisierten Motivstrukturen und Handlungsweisen der Akteure\*innen rückgekoppelt sind. Anhand der habituellen Schemata und Handlungsweisen der Szene konnte weiter festgestellt werden, dass die negativ konnotierte Kommerzialisierung von Skateboarding nicht per se identitätsändernd ist, sondern vielmehr als Verstärker verstanden werden muss, der sich genauso auf die Auslegung der versportlichten wie auf die subkulturelle Gestalt beziehen kann. Im Rekurs auf das von Reckwitz (2017) herausgearbeitete paradigmatische Handlungsschema des Sowohl-als-auchs der neuen Mittelklasse spätmoderner Gesellschaften konnte gezeigt werden, wie dieses Phänomen als handlungsleitende Struktur auch in der Skateboardszene evident wird, wie professionelle Skateboarder\*innen an der Kommerzialisierung teilnehmen und dabei gleichzeitig ihre subkulturelle Identität und Verbindung zur Szene bewahren.

## Die Skateparktypologie

Auf dem Fundament der historischen Terrainrekonstruktion und der Rezeption sämtlicher wissenschaftlicher und nicht wissenschaftlicher Literatur, die Skateboardräume und Artefakte thematisieren, wurde eine Skateparktypologie von der Struktur aus gedacht und als ein 2-Komponenten-Modell entwickelt. Die Typologie erfasst auf der dimensional Ebene die Terrainkomposition und die Reichweite des Einzugsgebiets der Nutzer\*innen. Die strukturelle Komponente stellt die Form der Elemente und die Grundstruktur des Terrains dar. Das Ergebnis ist ein generalisierbares, zeitloses Modell, in das sich die bestehenden nominalen und zukünftigen Terrainarten inventarisieren lassen. Ein weiterer Vorteil ist, dass sich die Skateparktypologie in der Praxis einfach anwenden lässt.

## Die identitätsstiftenden Merkmale von Skateboarding

Auf Grundlage der historischen Terrainrekonstruktion wurden die identitätsstiftenden Merkmale von Skateboarding interpretativ herauskristallisiert. Die charakteristischen Besonderheiten von Skateboarding als eine historisch angelegte Untersuchung von präferierten Terrains zu verstehen, beantwortet die erste der beiden übergeordneten Forschungsfragen, was die identitätsstiftenden Merkmale von Skateboarding sind und wie sie sich im Spannungsfeld zwischen Subkultur und Versportlichung fassen lassen. Dieses Teilergebnis stellt einen bedeutenden Erkenntnisgewinn für die Planung von Räumen für Skateboarding dar, auf dem weitere zentrale Ergebnisse dieser Arbeit fußen.

## Das Dilemma von öffentlichen Skateparks

In der sozialpolitischen Verhandlung zwischen Städten und Bürgerinitiativen zur Gestaltung von öffentlichen Skateparks konnte mit den beiden Aspekten Interperformativität und Intergenerationalität eine eingelassene soziale Struktur – im Dienste des Gemeinwohls – von öffentlichen Skateparks aufgezeigt werden. Weiterhin konnten die spezifischen sozialen Merkmale und Erscheinungsformen im Betriebsmodus von regulierten und nichtregulierten Skateparks systematisiert werden. Dabei wurde ein Phänomen ans Licht geholt, dass einerseits durch die Verräumlichung und stufenweise Einschließung von Skateparks die Regulierungsmöglichkeiten steigen, was eine Vielzahl von sozialen Aspekten erst ermöglicht. Andererseits führt dies zu dem Dilemma, dass sich durch das vermehrte Schaffen von Sonderräumen das Spannungsverhältnis der Kriminalisierung von Skate-Spots im öffentlichen Raum zuspitzt und den Prozess der Akkulturation einer subkulturell ausgerichteten Skateboardpraxis vorantreibt. Das Aufzeigen sozialer Aspekte verstärkt grundsätzlich eine differenzierte Perspektive von Bedarf, Nutzen und der Funktion von Skateparks, die über eine eindimensional kritische Lesart als städtepolitisches Instrument von Kontrolle und Ordnung hinausweist. Das

Utilisieren sozialer Aspekte mit und durch Skateparks kann zwar einer anderen sozialpolitischen Motivation zugeschrieben werden, führt in ihrer Konsequenz jedoch zum selben Ergebnis der Segregation.

### **Die Skateboard-Boomergeneration**

Mit Blick auf die Nutzer\*innen-Gruppen von Skateparks wurden wissenschaftliche Erkenntnisse und Beobachtungen aus verschiedenen Bereichen und Zeiten in neue Zusammenhänge gebracht und die These zur demografischen Entwicklung abgeleitet, dass Skateboarding heutzutage immer jünger anfängt und länger andauert. Es wurde die Altersgruppe der Skateboard-Boomergeneration identifiziert, die zu einer zunehmenden Ausdehnung der Altersphase der aktiven Skateboarder\*innen beitragen, für besondere Konstellationen und Qualitäten der Intergenerationalität in Skateparks sorgen, und dass dieser sozialen Gruppe im politischen Initiierungsprozess von öffentlichen Skateraumprojekten wichtige Funktionen zukommen.

### **Zum Stand der weiblichen Beteiligung in Skateboarding**

Mit den Skateboarderinnen bzw. mit Women Skateboarding wurde eine weitere Nutzerinnen-Gruppe von Skateparks identifiziert. Dabei wurde von körperpraktisch performativen Aspekten bis zu gesamtgesellschaftlichen Zusammenhängen die momentane Situation und die Perspektive eines Women Skateboarding diskutiert. Die Studie zur weiblichen Beteiligung in Skateboarding richtete den Blick auf Perspektiven und Möglichkeiten von Mädchen und Frauen in Skateboarding. Eine Sichtweise, die bewusst gewählt wurde, um die zumeist sozialkritischen Schwerpunktsetzungen der Skateboardgenderstudies zu erweitern. Ohne die gesellschaftlichen Machtasymmetrien sowie die vorherrschenden Schwierigkeiten der Rolle von Frauen und Männern, die von anderen Autoren\*innen bereits mehrfach ebenso in Skateboarding nachgewiesen worden sind, unerwähnt zu lassen, wurden mittels eines kursorischen Rundumblicks Wirkungszusammenhänge interdisziplinär aufeinander bezogen, um Thesen zum aktuellen Stand der weiblichen Teilnahme in Skateboarding zu entwickeln und mögliche Zukunftsperspektiven zu beleuchten.

Als Olympiaeffekt ließ sich nachzeichnen, wie einerseits Skateboarderinnen in besonderem Maße von der Sportförderung ›von oben‹ profitieren und wie sich andererseits, als verstärkender Effekt, die Skateboardindustrie ›von unten‹ auf die neue Zielgruppe geradezu umstellt. Es wurde sichtbar, wie die Sportförderung des DOSB, auf Grundlage der Olympischen Charta im Bezug zur Gleichberechtigung von Frauen und Männern im Sport, auch in einer informellen Bewegungspraktik wie Skateboarding ihre Wirksamkeit im Sinne einer impliziten Frauenquote entfaltet. Skateboarderinnen wurden eindeutig als die Gewinnerinnen der aktuellen Versportlichung ausgemacht, zu der auch die Verräumlichung der Praktik in Skateparks zu zählen ist, die als geschützte und regulierbare Räume den Zugang für

Mädchen und Frauen zu Skateboarding entscheidend beeinflussen können. Insgesamt konnte der Abschnitt zum Stand der weiblichen Beteiligung in Skateboarding die aufgestellte These untermauern, dass der Zugang und die Unterstützung für die weibliche Beteiligung seit den 1970er-Jahren nie besser war als heute. Es konnte dargestellt werden, welche Chancen das neue Klima für Skateboarderinnen bietet und unter welchen Voraussetzungen sich ein Women Skateboarding als distinktive Gestalt von Skateboarding herausbilden könnte.

### **Skateparks in kommunalen Planungsprozessen**

Anknüpfend an den Diskurs der kommunalen Sportentwicklungsplanung wurde die Planung von Skateparks als Sportanlagen für den informellen Sport in der öffentlichen Verwaltung von Städten und Gemeinden verortet. Dabei konnten die Schwierigkeiten der Planungsstruktur herausgestellt, die Fehlplanung der Katalog-Skateparks beispielhaft aufgearbeitet, die initiatorischen Prozesse von Skateparks als Bürgerbegehren beschrieben und die aktuellen Entwicklungstendenzen verdeutlicht werden. Die Arbeit konnte im Bereich der geografischen Lage, der Flächengröße und der partizipativen Planungsverfahren die inhaltliche Lücke von fehlenden Spezifika für die Skateparkplanung in der öffentlichen Verwaltung deutlich verkleinern. Im Besonderen legte sie systematisch den Prozess der spezifischen Skateparkplanung in den Segmenten der Terrainstruktur, der Terrainelemente und des Aufenthaltsbereichs dar. Die beiden eingeteilten Planungsebenen, die kommunal-strategische (Makro-/Meso-) und die spezifisch-operationale (Mikro-)Ebene, wurden als schematisches Modell grafisch zusammengefasst.

### **Die Skatepark-Gestaltungsgrundsätze**

Im letzten Teil der Arbeit wurde auf dem Fundament der vorausgehenden Forschungsergebnisse die zweite Hauptforschungsfrage beantwortet, wie sich die sozialwissenschaftlichen Erkenntnisse der identitätsstiftenden Merkmale von Skateboarding für die kommunale und spezifische Skateparkplanung räumlich deuten und konzeptualisieren lassen. Die zehn identitätsstiftenden Merkmale von Skateboarding wurden in einer Matrix auf die zuvor herausgearbeiteten und strukturierten acht Planungsbereiche der kommunalen und spezifischen Skateparkplanung bezogen und insgesamt 23 operationalisierbare Gestaltungsgrundsätze für die praktische Planung aggregiert. Unter Einbeziehung eigener Beobachtungen und Erfahrungen aus der Praxis wurden die Prinzipien von der (sozial-)wissenschaftlichen Theorie zu konkreten Gestaltungsempfehlungen hergeleitet. Die theoretisch konzeptualisierten Gestaltungsgrundsätze können allen an der Planung von Skateparks beteiligten Personen zur Orientierung bei der Entscheidungsfindung helfen, die Gestaltung sowohl kurzfristig als auch mittel- und langfristig positiv zu beeinflussen. In der Praxis der öffentlichen Skateparkplanung dienen die Prinzipien

en konkret dazu, innerhalb der Gemengelage von unterschiedlichen Vorstellungen und begrenzten Ressourcen bessere Kompromisse zu finden.

### Die Zukunft von Skateparks

Mit der Intention, einen Ausblick auf die Zukunft von Skateparks zu versuchen, konnte der Blick über die raumtypologische Grenze von Skateanlagen hinaus auf alternative Skateraumansätze gelenkt werden. Anschließend an die Ergebnisse der kommunalen Skateparkplanung wurde anhand diverser indikativer Beispiele die Integration von alternativen Skateraumkonzepten in die Stadt aufgezeigt. Es wurden die Konturen einer möglichen Skateraumgenese strukturell gedeutet und in einem Stufenmodell veranschaulicht. In der Diskussion um die Implementierung innovativer Skateraumkonzepte als Ergänzung bzw. Alternative zu Skateparks wurden die politischen und soziokulturellen Voraussetzungen, Potenziale und Perspektiven, aber auch die Grenzen herausgearbeitet.

### Das Skateraum-Positionierungsmodell

Mit dem Raumpositionierungsmodell konnten die identifizierten Skateraumtypen in den mehrdimensionalen Diskussionszusammenhang des Spannungsfelds zwischen Subkultur und Versportlichung sowie innerhalb der Pole von gefundenen und Sonderräumen in einer Übersicht zusammengefasst werden. Das erarbeitete Positionierungsmodell knüpft an die »Typologie der Praktiken des Skateboardfahrens« von Peters (2016: 169) an und erweitert es kategorial um den Raumtyp des *Shared Spots*. Für das Schaffen von Räumen für Skateboarding können beide Modelle wichtige Hinweise liefern: Die Skateraumgenese zeigt zentrale Entwicklungstendenzen von Skateparks auf, und das Skateraumpositionierungsmodell veranschaulicht als theoretische Grundlage konkrete Handlungsoptionen für die kommunale Frei- bzw. Sportraumplanung. Es wurde argumentativ herausgestellt, warum eine Reintegration von Räumen für Skateboarding in den öffentlichen Raum als singulärer Ansatz zu kurz greifen würde. Das Schaffen von Räumen für Skateboarding im öffentlichen Raum sollte vielmehr Teil eines diversitären Skateraumkonzeptes sein. Vieles spricht dafür, dass dies aus gesamtkommunaler Perspektive der zukunftsweisende Ansatz ist.

### Fazit

Im Sinne eines Beitrags zu den *Skateboard Studies* erweitert die vorliegende Arbeit interdisziplinär den Stand der Sportwissenschaft. Die Untersuchung hat dazu den Status quo des Forschungsfelds rezipiert, an verschiedenen Stellen angeschlossen, Analogien und Querbezüge zu angrenzenden Bereichen hergestellt, wissenschaftliche Erkenntnisse in neue Zusammenhänge gebracht, bestehende Thesen bestätigt, einige wenige auch widerlegt und durch neue Thesen- und Theoriebildungen an be-

stimmten Stellen erweitert. Es wurde ein Transfer von der Wissenschaft zur Praxis geleistet, indem konkrete Gestaltungsgrundsätze für die Praxis der Skateparkplanung theoretisch konzeptualisiert und für die praktische Anwendung konkretisiert wurden. Diese Arbeit fördert über den Schwerpunkt der Theoriebildung von Räumen für Skateboarding hinaus auch bei angrenzenden, um den Untersuchungsgegenstand kreisenden soziokulturellen Aspekten neue Erkenntnisse zutage.

### 8.3 Grenzen und Möglichkeiten dieser Arbeit

#### Grenzen dieser Arbeit

Zur Vollständigkeit einer solchen Arbeit gehört auch eine selbstkritische Auseinandersetzung mit ihren Grenzen und ihren Desiderata. Der Untersuchungsgegenstand wurde eingegrenzt aufgrund der aktuellen praktischen Relevanz der Planung von öffentlichen Skateparks und den fehlenden gestalterischen Anhaltspunkten, was dazu führte, dass viele Aspekte nicht berücksichtigt werden konnten oder lediglich nur kurz behandelt worden sind. Zu nennen sind etwa die Facetten der Inklusion und wie es möglich ist, verschiedene Bewegungspraktiken (BMX, Stunt-Scooter etc.) in Skateparks zu berücksichtigen und zu kombinieren. Außer der Planung von Skateanlagen wäre es auch von Gewinn gewesen, die Betriebskonzepte und Programme ausführlicher zu betrachten. Ebenso der städtepolitische Diskurs: Wem gehört die Stadt? und die Reintegration von Räumen für Skateboarding in die Stadt konnte lediglich cursorisch dargelegt werden.

Für den praktischen Einsatz der Gestaltungsgrundsätze könnte sich durchaus ein Theoriepraxisproblem abzeichnen. Die Anwendung der Gestaltungsgrundsätze in der Praxis erfordert als Voraussetzung fachspezifisches Vorwissen, was den praktischen Einsatz einschränken und den Personenkreis der Anwender\*innen begrenzen kann. Somit ist die praktische Implementierung der Gestaltungsgrundsätze an Voraussetzungen gebunden, lässt Interpretationsspielräume zu und kann, u. a. aufgrund von Budgetengpässen, spezifischen lokalen infrastrukturellen Gegebenheiten nicht überall gleichermaßen angewendet werden. Die Umsetzung der Gestaltungsgrundsätze ist an Expertenwissen gebunden, das wiederum zu eng oder zu weit ausgelegt werden kann, wodurch es zu inkonsistenten Anwendungen kommen könnte. Darüber hinaus ist das herausgearbeitete Konzept kein ultimativer Erfolgsgarant, hängen die Qualität und der Erfolg von Skateparks doch von weiteren Aspekten ab: Details und Geometrie der Obstacles, Arrangement auf der Fläche, Ausführung des Baus, Qualität der Verarbeitungen, wie beispielsweise Oberflächenqualität, Übergänge zwischen Boden und Rampen, die alle als kritische Erfolgsfaktoren nicht nur der Kompetenz der Fachplaner\*innen ausgesetzt sind, sondern auch der bauausführenden Unternehmen.

Im Weiteren muss kritischerweise eingeräumt werden, dass das Destillieren von spezifischen Begriffen, mit der sich die Merkmale der soziokulturellen Identität von Skateboarding scharf fassen lassen, ein grundsätzlich schwieriges Unterfangen ist. Es bestand die Notwendigkeit der Reduktion von Komplexität, um für Skateboarding als deutungsoffenes Geschehen Gestaltungsgrundsätze zu entwickeln und in die Skateparkplanung zu überführen. So kann das Deuten von Zusammenhängen und diese unter einige wenige Begriffe zu subsumieren, zu Schwierigkeiten führen, da die verschiedenen Begriffe in ihrer Semantik vieldeutig sein können, sich zum Teil überschneiden oder miteinander verschränkt sind. Nichtsdestotrotz wurde der Versuch unternommen, dieses Unterfangen bestmöglich zu bewerkstelligen. Ohne den Anspruch auf Vollständigkeit und fernab eines Selbstverständnisses, welches über jeden Zweifel erhaben ist, bin ich zuversichtlich, dass der potenzielle Mehrwert die etwaigen abweichenden Interpretationen bei Reproduktion deutlich überwiegt. Freilich ist jeder einzelne Aspekt von Wichtigkeit, dennoch handelt es sich bei den identitätsstiftenden Merkmalen von Skateboarding und den darauf basierenden Gestaltungsempfehlungen nicht um ein Prinzip, wie bei einer mechanischen Kette, deren Funktion erlischt, falls ein Kettenglied dysfunktional werden sollte oder eines fehlt. Bezüglich eines idealtypischen Konzepts und zur Anwendung der Gestaltungsgrundsätze kann prinzipiell mit einer melioristischen<sup>6</sup> Haltung argumentiert werden, das heißt, das Anwenden sämtlicher Grundsätze wäre wünschenswert, ist jedoch nicht immer realistisch. Das darf jedoch im Umkehrschluss nicht dazu führen, dass, wenn nicht alle Aspekte anwendbar sind, auf den Einsatz verzichtet werden soll. Das Konzept dient zur Orientierung und hat nicht den Anspruch, stets in allen Aspekten eingelöst werden zu müssen. Es gilt, umso mehr Gestaltungsgrundsätze bei der Planung berücksichtigt werden können, desto besser. Perfekt ist nicht unbedingt notwendig und besser ist gut.

Insgesamt ist diese Arbeit nicht als abgeschlossenes Werk anzusehen, sondern soll den aktuellen Stand als ersten Entwurf eines fortwährenden Prozesses nach dem Motto *Work in Progress* markieren und Gestaltungsgrundsätze für die Planung von öffentlichen Skateparks entwickeln. Im Zuge einer eventuell zunehmenden Anwendbarkeit im Rahmen öffentlicher Bauvorhaben sollten künftig diese Prinzipien ggf. überarbeitet und erweitert werden.

### **Möglichkeiten dieser Arbeit**

Wenn wir den Blick auf die Möglichkeiten der Arbeit richten, ist es das Anliegen, Einstellungen und Motive von Skateboarder\*innen soziokulturell zu erforschen,

---

6 Der Meliorismus ist eine philosophisch-soziologische, metaphysische Weltanschauung, die auf den Psychologen William James zurückgeht. Anstatt einer Ideologie des Besten oder des Perfekten glaubt der Meliorismus an eine kontinuierliche Verbesserung der Welt, der Gesellschaft und des Menschen (vgl. Krämer 2004: 73 ff.).

um davon Raumpräferenzen für die Planung von Skateparks abzuleiten und zu aussagekräftigen Erkenntnissen zu gelangen. Das Ergebnis sind zehn identitätsstiftende Merkmale von Skateboarding, die in dieser Arbeit für die Praxis als insgesamt 23 Gestaltungsgrundsätze konzeptualisiert wurden und sowohl für die kommunal-strategische als auch für die spezifische Planung von Skateparks angewendet werden können. Dieses neue Modell kann auf verschiedenen Ebenen bei allen an der kommunalen Planung von Skateparks Beteiligten zu einem besseren Verständnis von Skateboarding als jugendliche Bewegungskultur beitragen und so einen erheblichen Beitrag zur Verbesserung der Gestaltung von kommunalen Skateanlagen leisten.

Es konnte gezeigt werden, dass Skateparks durch die identitätsstiftenden Merkmale von Skateboarding in ihrer räumlich-materiellen Gestaltung sogar noch verstärkt werden können. Hierin liegt eine vollkommen neue Betrachtungsweise von künstlichen Sonderräumen für Skateboarding, die eine berechnete, kritische, sozialpolitische Perspektive von Skateparks, mit Peters gesprochen »als zentrales Instrument der politischen Verfolgung des Skatens« (2016: 169), als Möglichkeitsräume erweitert und einer bisher überwiegend eindimensionalen Negierung von Skateparks in den *Skateboard Studies* entgegentritt. Freilich darf diese Perspektive nicht zur Rechtfertigung der Kriminalisierung von Skateboarding in städtischen Räumen herangezogen werden, vielmehr gilt sie als Ergänzung der Skateboardraumdiversität in einem komplementären Sinne, womit sie von einer holistischen Warte aus jedem Skateboardraumtyp seine Berechtigung zuweist.

Die hier vorgestellten identitätsstiftenden Merkmale von Skateboarding und die daraus abgeleiteten Gestaltungsgrundsätze sind eine bedeutende Erweiterung des Ansatzes, Skateparks mit ausschließlicherm Fokus auf die örtlichen Gegebenheiten und die Wünsche und Bedürfnisse der lokalen Nutzer\*innen zu gestalten. Insbesondere im Hinblick auf einen Planungshorizont von 20 Jahren liegt das Potenzial dieses Ansatzes darin, eine möglichst lange Stabilität der Attraktivität des Skateparkdesigns zu erreichen, da die Prinzipien auf einer tieferen Bedeutungsebene der Skateboardszene ansetzen und sie dadurch, im Vergleich zu oberflächlichen Trends in Skateboarding, inhaltliche Anhaltspunkte bieten. Diesbezüglich können die vorliegenden Ergebnisse in hohem Maße hilfreich sein, etwa die Frage zu beantworten, ob sich die olympischen Skateboard-Wettkampfterrains für den Betrieb in einem öffentlichen Skatepark eignen. Auf Grundlage der identitätsstiftenden Merkmale und der Gestaltungsgrundsätze lässt sich die Frage eingängig beantworten. Die Grundsätze zeigen aufschlussreich diejenigen Stellen auf, an denen die Terrains im Sinne der Nachhaltigkeit einer langfristigen Planung modifiziert werden sollten. Eine unkritische Realisierung, beispielsweise das olympische Streetterrain als Angebot eines öffentlichen Skateparks umzusetzen, hätte den Charakter, unreflektiert einem Trend zu folgen.



Im wechselseitigen Bezug von Theorie und Praxis hat die vorliegende Arbeit den Anspruch – eine Schwierigkeit der Sportsoziologie –, die konstitutive Diskrepanz zwischen Sportler\*in und Wissenschaftler\*in zu überwinden,<sup>7</sup> die typischerweise im Zusammenhang steht mit den Fähigkeiten der jeweiligen Akteure\*innen in Theorie und Praxis (vgl. Bourdieu 2011: 193).

Mit dieser Arbeit liegt u. a. Städten und Gemeinden nun ein Konzept zur Planung von öffentlichen Skateparks vor, das als Empfehlung dient, Orientierung bieten soll und vor allem zur langfristigen Qualitätssicherung des Designs beitragen kann.

### **Weiterführende Themen und anschließende Forschungsvorhaben**

Diese Arbeit hat u. a. die Intention, das Feld des bisher wenig erforschten Untersuchungsgegenstands Skateparks, respektive Räume für Skateboarding, wissenschaftlich abzustecken und struktur- sowie rahmengebend für weitere Forschungsvorhaben zu sein. Wenig überraschend stellt diese interdisziplinäre Arbeit vielschichtige Ansatzpunkte für anschließende Forschungsvorhaben, von denen hier abschließend eine Auswahl aufgezeigt wird.

Ein anschließendes Forschungsthema könnte als Gegenstück zur hier angewandten qualitativ-hermeneutischen Vorgehensweise die Vermessung der Skateboardwelt sein. Quantitative Primärdaten empirisch zu erheben, könnte durchaus von Wert sein. So liefern allgemein Zahlen zu Skateboarding (Anzahl der aktiven Skateboarder\*innen, Alter, Anteil von Frauen, Männern etc.) und spezifische Daten zur Nutzung von Skateboardräumen (Nutzungspräferenzen, Nutzungszeiten etc.) zusätzliche Hinweise, worauf sich die Planung von Skateparks auf Makro-, Meso- und Mikroebene stützen könnte.

Bezüglich der Finanzierung von Skateparks und Räumen für Skateboarding im Klima neoliberaler Stadtpolitik könnten an der Schnittstelle zwischen öffentlichem Sektor und Privatwirtschaft nicht nur die Möglichkeiten für Sponsoringengagements diskutiert werden, sondern auch Potenziale, Rahmenbedingungen und Perspektiven von umfangreichen Public-Private-Partnership-Integrationen in den

---

7 Nach Bourdieu (2011: 193) gibt es eine konstitutive Diskrepanz zwischen Sportler\*in und Wissenschaftler\*in. Die Leistungssportlerin und der Leistungssportler verfügen über Erfahrung und Wissen, sind allerdings häufig wenig darin geübt, dieses implizit akkumulierte Wissen nach außen zu artikulieren, zu verschriftlichen und für die (Sport-)Wissenschaft fruchtbar zu machen. Andersherum verfügen Wissenschaftler\*innen zumeist nicht über die impressiven Erfahrungen einer Leistungssportlerin bzw. eines Leistungssportlers und haben daher typischerweise eher einen theoretischen Blick von außen auf den Sport. Diese von Bourdieu aufgezeigte Innen-/Außen-Betrachtungskompetenz und die daraus resultierende potenzielle Diskrepanz von Theorie und Praxis wurde in der vorliegenden Arbeit bewusst versucht zu überwinden.

öffentlichen Raum erforscht werden, wie sie teilweise schon in den USA umgesetzt werden (vgl. Chiu/Giamarino 2019).

Anknüpfend an den allgemeinen Raumdiskurs der Sozialwissenschaften könnte ein weiterführendes Forschungsthema, aus einer sportpädagogischen Perspektive, die Qualität und den Nutzen von Skateparks als außerschulische Lernorte und pädagogische Frei- bzw. Sozialräume in den Blick nehmen. Es könnte untersucht werden, inwiefern Skateparks als informell selbstregulierte Settings zur Förderung von Selbstbildungsprozessen und zur sozialen Entwicklung von Jugendlichen beitragen.

Selbst innerhalb der Physik wäre ein anschließendes Forschungsvorhaben denkbar. Für die technisch-funktionale Planung von Skateparks wäre es von Gewinn, bei der Planung der Geschwindigkeiten bzw. des *Flows* auf Berechnungsgrundlagen zurückgreifen zu können. Die Konstellationen und Gestaltung von Elementen systematisch zu berechnen, könnte einen bedeutenden Beitrag zur gelungenen Funktionalität der Terrains leisten.

Nicht zuletzt kann eine Übertragung des konzeptionellen Ansatzes der vorliegenden Arbeit auch für andere Stilkulturen, die ebenso wie Skateboarding in Zweckanlagen verräumlicht werden, wie etwa: Free-Climbing, BMX und Parkour, ein weiteres interessantes Forschungsvorhaben darstellen.



## Literatur und Quellen

---

1. Berliner Skateboard Verein e. V. (2019). Skateparkerhebung Berlin 2019. Berlin: Eigenverlag.
- Alex Berlin (2019). Skateboarding bei Olympia. ALEX Feature. Abgerufen am 26. November 2019 von: [http://www.youtube.com/watch?v=NolMY87cJHw&fbclid=IwARoitkXpoTP9\\_uFuXcvklxtKIVRopSJ4AR2G9uzBPou9yJeSlvXJdnTrOxc&app=desktop](http://www.youtube.com/watch?v=NolMY87cJHw&fbclid=IwARoitkXpoTP9_uFuXcvklxtKIVRopSJ4AR2G9uzBPou9yJeSlvXJdnTrOxc&app=desktop).
- Alkemeyer, T. (2007). Aufrecht und biegsam. Eine politische Geschichte des Körperkults. *Politik und Zeitgeschichte* 18, 6-18.
- Alkemeyer, T., Borschert, B., Schmidt, R. & Gebauer, G. (Hg.) (2003). *Aufs Spiel gesetzte Körper: Aufführungen des Sozialen in Sport und populärer Kultur*. Konstanz: Universitätsverlag.
- Alv, P., Basile, A. & Trichet, B. (2007). *Dirt Ollies: A Skateboard Trip To Mongolia*. Berlin: Verlag für Bildschöne Bücher.
- Anderson, P. (2018). *Hegemonie – Konjunkturen eines Begriffs*. Suhrkamp: Berlin.
- Andrejtschitsch, J., Kalee, R. & Schmidt, P. (1991). *Skateboarding Know-How*. München: BLV.
- Atencio, M. & Beal, B. (2016). The ›legitimate‹ skateboarder. Politics of privatepublic skateboarding spaces. In Lombard, K.-J. (Hg.), *Skateboarding: Subcultures, Sites and Shifts* (S. 108-120). Oxfordshire: Routledge.
- Atencio, M. & Beal, B. & Wilson, C. (2009). Distinction of risk: Urban skateboarding, street habitus, and the construction of hierarchical gender relations. *Qualitative Research in Sport and Exercise* 1 (1), 3-20.
- Atencio, M., Beal, B., Wright E. M. & McClain, Z. (2018). *Moving Boarders: Skateboarding and the Changing Landscape of Urban Youth Sports*. Fayetteville, AR: University of Arkansas Press.
- Bach, L. (1990). Sportgelegenheiten – Anmerkungen zu Inhalt, Chancen und Grenzen im Rahmen der kommunalen Sportentwicklungsplanung. In *Der Kultusminister des Landes Nordrhein-Westfalen (Hg.), Sportgelegenheiten – Bedeutungsinhalte, Chancen und Grenzen* (H. 30: S. 20-26). Frechen: Materialien zum Sport in Nordrhein-Westfalen.

- Bäckström, Å. (2013). Gender manoeuvring in Swedish skateboarding: Negotiations of femininities and the hierarchical gender structure. *Young – Nordic Journal of Youth Research* 21 (1), 29-53.
- Bäckström, Å. & Nairn, K. (2018) Skateboarding beyond the limits of gender? Strategic interventions in Sweden. *Leisure Studies* 37 (4), 424-439.
- Balz, E. & Kleine, T. (2014). Städtische Quartiere als Sozial- und Bewegungsräume: eine interdisziplinäre Längsschnittstudie in Wuppertal. In Wäsche, H. & Schmidt-Weichmann, T. (Hg.), *Stadt, Land, Sport. Urbane und touristische Sporträume* (S. 11-20). Hamburg: Feldhaus Verlag Edition Czlawina.
- Barthel, M. (2015). Flüchtlinge skaten in Stahnsdorf. Abgerufen am 24. Januar 2019 von: <https://www.maz-online.de/Lokales/Potsdam-Mittelmark/Fluechtlinge-nutzen-Skatepark-in-Stahnsdorf-bei-Potsdam>.
- Beal, B. (1992). *The Subculture Of Skateboarding. Beyond Social Resistance*. Dissertation, University of Northern Colorado.
- Beal, B. (1996). Alternative Masculinity and its Effects on Gender Relations in the Subculture of Skateboarding. *Journal of Sport Behaviour* 19 (3), 204-220.
- Beal, B. (2013). *Skateboarding: The Ultimate Guide*. Santa Barbara, Kalifornien: Greenwood.
- Beal, B. & Ebeling, K. (2019). Can You Sell Out If You Have Never Been In? The Olympics and Creating Spaces for Gender Inclusion in Skateboarding. In Kilberth, V. & Schwier, J. (Hg.), *Skateboarding Between Subculture And The Olympics. A Youth Culture under Pressure from Commercialization and Sportification* (S. 97-116). Bielefeld: transcript.
- Beal, B. & Wilson, C. (2004). Chicks dig scars: commercialisation and the transformation of skateboarders' identities'. In Wheaton, B. (Hg.), *Understanding lifestyle sports: consumption, identity and difference* (S. 31-54). New York: Routledge.
- Bechtler, C., Hänel, A., Laube, M., Pohl, W. & Schmidt, F. (Hg.) (2010), *Shared Space. Beispiele und Argumente für lebendige öffentliche Räume*. Bielefeld: Verein zur Förderung kommunalpolitischer Arbeit (AKP) e. V.
- Beck, U. (1986). *Risikogesellschaft – Auf dem Weg in eine andere Moderne*. Frankfurt a. M.: Suhrkamp.
- Bette, K.-H. (1993). Sport und Individualisierung. *Spectrum der Sportwissenschaften* 5 (1), 34-55.
- Bette, K.-H. (1999). Asphaltkultur. Zur Versportlichung und Festivalisierung urbaner Räume. In Bette, K.-H. (Hg.), *Systemtheorie und Sport* (S. 192-220). Frankfurt a. M.: Suhrkamp.
- Bette, K.-H. (2004). *Xtreme. Zur Soziologie des Abenteuer- und Risikosports*. Bielefeld: transcript.
- Bindel, T. (2008). *Soziale Regulierung in informellen Sportgruppen*. Hamburg: Feldhaus Verlag Edition Czlawina.

- Bindel, T. (2015). Endstation Fitness – Wie viel Funktionalität hält die informelle Sportkultur aus? In Stibbe, G. (Hg.), *Grundlagen und Themen der Schulsportentwicklung. Brennpunkte der Sportwissenschaft, Band 37* (S. 39 – 49). Sankt Augustin: Academia
- Bindel, T. (2017). Informeller Jugendsport – institutionelle Inanspruchnahme und Wandel eines deutungs offenen Geschehens. *Diskurs Kindheits- und Jugendforschung* 12 (4), 417-426.
- Bindel, T. & Balz, E. (2019). Einführung in das Tagungsthema und den Tagungsband. In Balz, E. & Bindel, T. (Hg.), *Sport für den Menschen – sozial verantwortliche Interventionen im Raum. Jahrestagung der dvs-Kommission: Sport und Raum 2018 in Wuppertal* (S. 7-12). Hamburg: Feldhaus Verlag Edition Czlawina.
- Bindel, T. & Pick, N. (2018). Skateboarding in pädagogischer Verantwortung. In Schwier, J. & Kilberth, V. (Hg.), *Skateboarding zwischen Subkultur und Olympia. Eine jugendliche Bewegungskultur im Spannungsfeld von Kommerzialisierung und Versportlichung* (S. 205-219). Bielefeld: transcript.
- Bindel, T. & Pick, N. (2019). Skateboarding in Pedagogical Production. In Kilberth, V. & Schwier, J. (Hg.), *Skateboarding Between Subculture And The Olympics. A Youth Culture under Pressure from Commercialization and Sportification* (S. 177-190). Bielefeld: transcript.
- Birus, H. (1982). Zwischen den Zeiten. Friedrich Schleiermacher als Klassiker der neuzeitlichen Hermeneutik. In Birus, H. (Hg.), *Hermeneutische Positionen. Schleiermacher – Dilthey – Heidegger – Gadamer* (S. 15-58). Göttingen: Vandenhoeck & Ruprecht.
- Blehm, E. (2003). *Agents of Change. The Story of DC Shoes and its Athletes*. New York, ReganBooks.
- Blümlein, J. & Schmid, D. (2010). *Made for Skate. The illustrated History of Skateboard Footwear*. Berkeley, CA/Hamburg: Gingko Press.
- Blümlein, J. & Vogel, D. (2018). *Skateboarding is not a Fashion: The Illustrated History of Skateboard Apparal 1950s to 1984*. Berkeley, CA: Gingko Press.
- Bock, K. (2017). *Kommunikative Konstruktion von Szenekultur. Skateboarding als Sinnstiftung und Orientierung im Zeitalter der Digitalisierung*. Basel: Beltz Juventa.
- Bock, K. (2018). Zur Rolle online-medialer Inhalte für die Skateboardkultur. In Schwier, J. & Kilberth, V. (Hg.), *Skateboarding zwischen Subkultur und Olympia. Eine jugendliche Bewegungskultur im Spannungsfeld von Kommerzialisierung und Versportlichung* (S. 143-164). Bielefeld: transcript.
- Bock, K. (2019). *The Role of Online Media Content in Skateboarding Culture*. In Kilberth, V. & Schwier, J. (Hg.), *Skateboarding Between Subculture And The Olympics. A Youth Culture under Pressure from Commercialization and Sportification* (S. 137-156). Bielefeld: transcript.

- Bock, S. & Reimann, B. (2014). Erfahrungsaustausch Bürgerbeteiligung: Auf dem Weg zu einer kommunalen Beteiligungskultur. In *Difu-Berichte 4/14* 26. Berlin: Difu.
- Bockrath, F. (2014). Eigenlogik der Städte und der Sportentwicklungsplanung. In Rütten, A., Nagel, S. & Kähler, R. (Hg.), *Handbuch Sportentwicklungsplanung: 63-72*. Schorndorf: hofmann.
- Böhm, F. & Rieger, M. (1990). *Skateboard. Material, Technik, Fahrpraxis*. Niederrhausen: Falken.
- Bollnow, O. F. (1966). Zur Frage nach der Objektivität der Geisteswissenschaften. In Oppholzer, S. (Hg.), *Denkformen und Forschungsmethoden der Erziehungswissenschaft*. Bd. 1: Hermeneutik, Phänomenologie, Dialektik, Methodenkritik (S. 53-79). München: Ehrenwirth.
- Booth, L. A. & Nolen, J. P. (2009). *Gender Differences in Risk Behaviour: Does Nurture Matter?* Bonn: IZA.
- Borden, I. (2001). *Skateboarding, Space and the City. Architecture and the Body*. Oxford: Berg Publishers.
- Borden, I. (2016a). Southbank skateboarding, London, and urban culture: the Undercroft, Hungerford Bridge, and House of Vans. In Lombard, K.-J. (Hg.), *Skateboarding: Subcultures, sites and shifts* (S. 91-107). Oxfordshire: Routledge.
- Borden, I. (2016b). Ollies at the Olympics: why having skateboarding at Tokyo 2020 is a winning move. Abgerufen am 6. März 2019 von: <http://theconversation.com/ollies-at-the-olympics-why-having-skateboarding-at-tokyo-2020-is-a-winning-move-63349>.
- Borden, I. (2018a). Skateboarding and Public Spaces. A Brief History of 50 Years of Change. In Butz, K. & Peters, C. (Hg.), *Skateboard Studies* (S. 18-40). London: Koenig Books.
- Borden, I. (2018b). Die Welt der Skateparks. In Schwier, J. & Kilberth, V. (Hg.), *Skateboarding zwischen Subkultur und Olympia. Eine jugendliche Bewegungskultur im Spannungsfeld von Kommerzialisierung und Versportlichung* (S. 81-101). Berlin: transcript.
- Borden, I. (2018c). Another Pavement, Another Beach. Skateboarding and the Performative Critique of Architecture. In Butz, K. & Peters, C. (Hg.), *Skateboard Studies* (S. 246-266). London: Koenig Books.
- Borden, I. (2019a). Skatepark Worlds. Constructing Communities and Building Lives. In Kilberth, V. & Schwier, J. (Hg.), *Skateboarding Between Subculture And The Olympics. A Youth Culture under Pressure from Commercialization and Sportification* (S. 79-96). Bielefeld: transcript.
- Borden, I. (2019b). *Skateboarding and the City – a Complete History*. London: Bloomsbury.
- Borschert, B. (2002). Der Sport und der Raum – der Raum des Sports. *SportZeiten. Sport in Geschichte, Kultur und Gesellschaft* 2 (2), 19-37.

- Bourdieu, P. (1987). Die feinen Unterschiede. Kritik der gesellschaftlichen Urteilskraft. Berlin: Suhrkamp.
- Bourdieu, P. (1993). Sozialer Sinn. Kritik theoretischer Vernunft. Berlin: Suhrkamp.
- Bourdieu, P. (2011). Rede und Antwort. 3. Aufl. (1. Aufl. 1992). Berlin: Suhrkamp.
- Bradley, G. (2010). Skate Parks as a Context for Adolescent Development. *Journal of Adolescent Research* 25 (2), 288-323.
- Brayton: (2005). »Black-Lash«: Revisiting the »White Negro« Through Skateboarding. *Sociology of Sports Journal* 22, 356-372.
- Breuer, G. & Sander, I. (2003). Die Genese von Trendsportarten im Spannungsfeld von Sport, Raum und Sportstättenentwicklung. Hamburg: Feldhaus Verlag Edition Czlawina.
- Broadley M. (2017). Skatepark Design With Rune Glifberg. Abgerufen am 28. November 2018 von: <https://kingpinmag.com/features/interviews/skatepark-design-rune-glifberg.html#E1KoKFU3UliCfRCf.97>.
- Broadley M. (2018). Kingpin. Abgerufen am 25. Mai 2018 von: <https://kingpinmag.com/features/interviews/ali-boulala-interviews-kevin-spanky-long.html>.
- Brooke, M. (1999). *The Concrete Wave*. Los Angeles, Toronto: Warwick.
- Bundesinstitut für Bau-, Stadt- und Raumforschung (BBSR) (2011). Sportstätten und Stadtentwicklung (Werkstatt: Praxis Heft 73). Berlin: BMVBS (Hg.).
- Burgoyne, P. (1997). *Surf/Skate/Snow Graphics*. London: Laurence King.
- Butler, J. (1991). *Das Unbehagen der Geschlechter*. Frankfurt a. M.: Suhrkamp.
- Butz, K. (2012). *Grinding California. Culture and Corporeality in American Skate Punk*. Bielefeld: transcript.
- Butz, K. (2018). »Erwachsene Männer, die Skateboard fahren«. Exemplarisches und Kritisches zu Männlichkeit und Skateboarding. In Schwier, J. & Kilberth, V. (Hg.), *Skateboarding zwischen Subkultur und Olympia. Eine jugendliche Bewegungskultur im Spannungsfeld von Kommerzialisierung und Versportlichung* (S. 125-142). Berlin: transcript.
- Butz, K. (2018). *Backyard Drifters. Mobility and Skate Punk in Suburban Southern California*. In Butz, K. & Peters, C. (Hg.), *Skateboard Studies* (S. 88-107). London: Koenig Books.
- Butz, K. & Peters, C. (Hg.) (2018). *Skateboard Studies*. London: Koenig Books.
- Caillois, R. (1982). *Die Spiele und die Menschen. Maske und Rausch*. Frankfurt a. M., Wien, Berlin: Ullstein.
- Californiaskateparks.com (2018). Home. Abgerufen am 9. Oktober 2018 von: <https://www.californiaskateparks.com>.
- Cantin-Brault, A. (2015). The Reidentification of Skateboarding. *International Journal of Science Culture and Sport* 3 (1), 54-66.
- Cantin-Brault, A. (2018). Sport statt Spiel. Vom Skateboarding zum Skateboard-Wettkampf. In Schwier, J. & Kilberth, V. (Hg.), *Skateboarding zwischen Sub-*



- kultur und Olympia. Eine jugendliche Bewegungskultur im Spannungsfeld von Kommerzialisierung und Versportlichung (S. 165-185). Bielefeld: transcript.
- Cantin-Brault, A. (2019). Sport Instead of Play. From Skateboarding to the Sport of Competitive Skateboarding. In Kilberth, V. & Schwier, J. (Hg.), *Skateboarding Between Subculture And The Olympics. A Youth Culture under Pressure from Commercialization and Sportification* (S. 157-175). Bielefeld: transcript.
- Carayol, S. (2014). *Agents Provocateurs. 100 Subversive Skateboard Graphics*. Berkeley, CA: Gingko Press.
- Carnie, D. (2020). Finland Is Finished With World Skate. *Skateboarding.transworld*. Abgerufen am 13. Januar 2020 von: <https://skateboarding.transworld.net/news/finlands-finntastic-response-to-world-skate/>
- Carr, J. (2010). Legal geographies-Skating around the edges of the law: Urban skateboarding and the role of law in determining young peoples' place in the city. *Urban Geography* 31, 988-1003.
- Chang, H. (2008). *Autoethnography As Method*. London/New York: Routledge.
- Chiu, C. (2009). Street and Park Skateboarding in New York City Public Space. *Space and Culture* 12,1 25-42.
- Chiu, C. & Giamarino, C. (2019). Creativity, Conviviality, and Civil Society in Neoliberalizing Public Space: Changing Politics and Discourses in Skateboarder Activism From New York City to Los Angeles. *Journal of Sport and Social*, 1-31.
- City of Melbourne (2016). Skate Melbourne. Abgerufen am 18. Dezember 2017 von: <https://www.melbourne.vic.gov.au/community/sports-recreation/sport-hobbies-activities/Pages/skating.aspx>
- Clayton, J. (2020). Tony Hawk Interview. Skate Legend Talks To Us About The Olympics, Video Games, And Regret. Abgerufen am 24. Januar 2020 von: <https://mpora.com/skateboarding/tony-hawk-interview-2020>
- Cliver, S. (2009). *The Disposable Skateboard Bible*. Berkeley, CA: Gingko Press.
- Colberg, T. J. (2019). Lords of the Rings: Reasserting the Skateboarding Art at the Olympic Games. In Kilberth, V. & Schwier, J. (Hg.), *Skateboarding Between Subculture And The Olympics. A Youth Culture under Pressure from Commercialization and Sportification* (S. 191-208). Bielefeld: transcript.
- Colberg, T. J. (2010). *The Skateboarding Art*. Washington: Lulu Press.
- Concrete Disciples (2019). Skatepark Radius Map. Abgerufen am 20. Oktober 2019 von: [https://www.concretedisciples.com/skatepark-directory/all-countries/search-results?order=alpha&cat=157&query=all&jr\\_radius=5](https://www.concretedisciples.com/skatepark-directory/all-countries/search-results?order=alpha&cat=157&query=all&jr_radius=5)
- Concrete Rudolph (2019). Planung und Service. Abgerufen am 10. Juli 2019 von: <https://concrete-rudolph.de/skate-parks-planung-service>
- Csikszentmihalyi, M. (1985). *Das Flow-Erlebnis: Jenseits von Angst und Langeweile – im Tun aufgehen*. Stuttgart: Klett-Cotta.
- Dammler, A., Barlovic I. & Melzer-Lena, B. (2000). *Marketing für Kids und Teens*. Landsberg/Lech.

- Danner, H. (1979). *Methoden geisteswissenschaftlicher Pädagogik*. 4. Aufl. München, Basel: Reinhardt.
- Das Wirtschaftslexikon (2020). Verfügungsrechtstheorie. Abgerufen am 17. Februar 2020 von: [http://www.daswirtschaftslexikon.com/d/verfuigungsrechtstheorie\\_property\\_rights\\_theorie.htm](http://www.daswirtschaftslexikon.com/d/verfuigungsrechtstheorie_property_rights_theorie/verfuigungsrechtstheorie_property_rights_theorie.htm)
- Davidson, B. & Klein, F. (1976). *Skateboard. Sport und Spaß mit dem Rollerbrett*. Oldenburg/Hamburg: Stalling.
- Deaderick, L. (2018). <https://www.sandiegouniontribune.com>. Abgerufen am 28. April 2018 von: <https://www.sandiegouniontribune.com/lifestyle/people/sd-me-one-brodka-20180411-story.html>
- Degele, N. (2007). Schönheit – Erfolg – Macht. *APuZ aus: Politik und Zeitgeschichte* 18, 26-32).
- Denz, S. (2009). *Skateboarding 3D*. München: Prestel.
- Deppe, G. (2019). EuGH kippt feste Architektenhonorare. *Tagesschau.de* abgerufen am 5. Juli 2019 von: <https://www.tagesschau.de/wirtschaft/eugh-architekten-101.html>
- Derecik, A. (2015a). Sozialräumliche Aneignung von Räumen durch Jugendliche. Theoretische Grundlagen und beanspruchte Raumtypen in öffentlichen Räumen. In Erhorn, J. & Schwier, J. (Hg.), *Die Eroberung urbaner Bewegungsräume. SportBündnisse für Kinder und Jugendliche* (S. 13-29). Bielefeld: transcript.
- Derecik, A. (2015b). *Praxisbuch Schulfreiraum. Gestaltung von Bewegungs- und Ruheräumen an Schulen*. Wiesbaden: SpringerVS.
- Deutschen Forschungsgemeinschaft (DFG 2019). *Leitlinien zur Sicherung guter wissenschaftlicher Praxis. Denkschrift der Deutschen Forschungsgemeinschaft (DFG)*. Bonn: Deutsche Forschungsgesellschaft.
- Diekhof, A. (1999). *Jugendliche als Zielgruppe. Bedeutung jugendlicher Kunden für das Marketing*. Wiesbaden: Springer.
- Diketmüller, R. (2019). Zur Räumlichkeit des Sozialen in Bewegungs-/Raum-/Analysen und ihr Beitrag für sozial verantwortliche Interventionen. In Balz, E. & Bindel, T. (Hg.), *Sport für den Menschen – sozial verantwortliche Interventionen im Raum. Jahrestagung der dvs-Kommission: Sport und Raum 2018 in Wuppertal* (S. 23-42). Hamburg: Feldhaus Verlag Edition Czlawina.
- Dilthey, W. (1957). Die Entstehung der Hermeneutik. In *Gesammelte Schriften V* (S. 317-388). 2. Aufl. Stuttgart: Teubner.
- Dilthey, W. (1961a). Die geistige Welt. In *Gesammelte Schriften V*. Stuttgart: Teubner.
- Dilthey, W. (1961b). Der Aufbau der geschichtlichen Welt in den Geisteswissenschaften. In *Gesammelte Schriften VII*. Stuttgart: Teubner.
- Deutsches Institut für Normung (DIN 2019). *Skateparks – Sicherheitstechnische Anforderungen und Prüfverfahren. DIN EN 14974:2019*. Berlin: Beuth Verlag.

- Dittmann, T. (2012). *Brett für die Welt*. Köln: Quadriga.
- Dixon, D. (2016). Posing LA, performing Tokyo: photography and race in skateboarding's global imaginary. In Lombard, K.-J. (Hg.), *Skateboarding: Subcultures, sites and shifts* (S. 73-87). Oxfordshire: Routledge.
- Dobberstein, T. (2015). »Urbane Sport Hacks« als sportbezogene Aneignungsformen städtischer Freiräume. In Kähler, R. (Hg.), *Städtische Freiräume für Sport, Spiel und Bewegung* (S. 185-194). Hamburg: Feldhaus Verlag Edition Czlawina.
- Dobija-Nootens, N. (2018). *jenkemmag.com*. Abgerufen am 2. April 2018 von: <https://www.jenkemmag.com/home/2018/01/08/chinas-creating-skateboarding-army>
- Donnelly, M. K. (2008a). ›Take the Slam and Get Back Up‹. *Hardcore Candy and the Politics of Representation in Girl's and Women's Skateboarding and Snowboarding on Television*. In Giardina, M. D. & Donnelly, M. K. (Hg.), *Youth Culture and Sport. Identity, Power, and Politics* (S. 127-143). London/New York: Routledge.
- Donnelly, M. K. (2008b). *Alternative and Mainstream: Revisiting the Sociological Analysis of Skateboarding*. In Atkinson, M. & Young, K. (Hg.), *Tribal Play. Sub-cultural Journeys through sport* (S. 197-216). Bingley: Emerald.
- Doren, M. van & Pramann, U. (1991). *Faszination Skateboarding. Ein Lehrbuch für Theorie und Praxis*. München: Heyne.
- Dougherty, C. (2016). *New York Times*. Abgerufen am 25. Mai 2018 von: <https://www.nytimes.com/2016/10/02/fashion/brian-anderson-skateboarding-gay-coming-out-vice-sports.html>
- DRIV (2019). 8. Sitzung der Skateboard/Longboard-Kommission im Deutschen Inline und Rollsport Verband (DRIV) Hannover am Samstag 23. März 2019. DRIV SLB SK: Berlin.
- Duden. (2018a). *Duden.de* Abgerufen am 8. Februar 2018 von: <https://www.duden.de/suchen/dudenonline/Skatepark>
- Duden. (2018b). *Duden.de*. Abgerufen am 8. Februar 2018 von: <https://www.duden.de/suchen/dudenonline/Skateranlage>
- Dupont, T. (2014). From Core to Consumer. *The Informal Hierarchy of the Skateboard Scene*. *Journal of Contemporary Ethnography* 43 (5), 556-581.
- Duru, M. (2019). In der Disziplinargesellschaft. In *Philosophie Magazin. Sonderausgabe 12: Michel Foucault. Der Wille zur Macht* (S. 48-52). Berlin: Philomazine.
- Dzudzek, I., Kunze, C., Wullweber, J. (Hg.) (2012). *Diskurs und Hegemonie. Gesellschaftskritische Perspektiven*. Bielefeld: transcript.
- Eden, G. (2019). *Forword*. *Solo Skateboard Magazine, Skate Urbanism Issue* 36, 7 f.
- Effern, H. (2019). *Drei Etagen nur für Freestyle-Sportler*. Abgerufen am 28. November 2019 von: <https://www.sueddeutsche.de/muenchen/muenchen-pas>

- ing-sport-freestyle-skateboarding-sporthalle-1.4699775?fbclid=IwAR3JSvKaXx\_11JKWfSOTCo5RpyKUdfkMAqz5rOAJQWf16Z9dNp9cwnE5P8
- Ehni, H. (1998). Den Skatern auf der Spur. In Schwier, J. (Hg.): *Jugend – Sport – Kultur: Zeichen und Codes jugendlicher Sportszenen* (S. 109-123). Hamburg: Feldhaus Verlag Edition Czlawina.
- Eichler, R. (2012). Urbaner Raum als kreatives Sportpraxis: Wie informeller Sport städtische Räume in Bewegung bringt. In Kähler, R. & Ziemainz, J. (Hg.), *Sporträume neu denken und entwickeln. 4. und 5. Jahrestagung der dvs-Kommission Sport und Raum 2010 und 2011 in Erlangen-Nürnberg bzw. Kiel* (S. 159-168). Hamburg: Feldhaus Verlag Edition Czlawina.
- Eichler, R. & Peters, C. (2012). Skateboarding als globalisiertes Körper-Raum-Spiel. In Kähler, R. & Ziemainz, J. (Hg.), *Sporträume neu denken und entwickeln. 4. und 5. Jahrestagung der dvs-Kommission Sport und Raum 2010 und 2011 in Erlangen-Nürnberg bzw. Kiel* (S. 151-159). Hamburg: Feldhaus Verlag Edition Czlawina.
- Eichler, R. & Peters, C. (2015). Wie frei ist ›Freiraum‹? – Zur praktischen Verhandlung von Freiraum in informellen Sport- und Bewegungskulturen. In Kähler, R. (Hg.), *Städtische Freiräume für Sport, Spiel und Bewegung* (S. 17-27). Hamburg: Feldhaus Verlag Edition Czlawina.
- Ellis, C., Adams, E. T. & Bochner, P. A. (2010). Autoethnografie. In Mey, G & Mruck (Hg.), *Handbuch Qualitative Forschung in der Psychologie*. Wiesbaden: SpringerVS.
- Faix, U. & Burgstaller, P. (2012). SHARED-SPACE-KONZEPTE in Österreich, der Schweiz und Deutschland. Salzburg: Gemeindeentwicklung des Salzburger Instituts für Raumordnung & Wohnen (SIR).
- Fetscher, I. (2020). Historisches Wörterbuch der Philosophie online. Abgerufen am 17. Februar 2020 von: [https://www.schwabeonline.ch/schwabe-xaveropp/library/start.xav?start=%2F%2F\\*%5B%40attr\\_id%3D%27verw.volonte.generale.volonte.de.tous%27%5D](https://www.schwabeonline.ch/schwabe-xaveropp/library/start.xav?start=%2F%2F*%5B%40attr_id%3D%27verw.volonte.generale.volonte.de.tous%27%5D)
- Flaßpöhler, S. (2019). Hartmut Rosa. Das Gespräch. *Philosophie Magazin* 68-73 (4), Juni/Juli.
- Florida, R. (2004). *Cities and the Creative Class*. London/New York: Routledge.
- Florida, R. (2004). *The Rise of the Creative Class and how it's transforming work, leisure, community & everyday life*. New York: Basic Books.
- Flutsy, S. (2000). Thrashing downtown: Play as resistance to the spatial and representational regulation of Los Angeles. *Cities* 17 (2), 149-158.
- Forschungsgesellschaft Landschaftsentwicklung Landschaftsbau e. V. (FLL) (2016). *Empfehlungen für Planung, Bau und Instandhaltung von Skate- und Bikeanlagen*. Bonn: FLL.

- Foucault, M. (2012). Nietzsche, die Genealogie, die Geschichte. In Defert, D. & Ewald, F. & Lagrange, J. (Hg.), Michel Foucault – Schriften in vier Bänden. Dits et écrits Bd. II (S. 166-191). 2. Aufl. Frankfurt a. M.: Suhrkamp.
- Foucault, M. (2015). Archäologie des Wissens [1969]. 17. Aufl. Frankfurt a. M.: Suhrkamp.
- Frost, D. (2017). ebtoday.com. Abgerufen am 16. Mai 2018 von: <https://www.ebtoday.com/stories/is-skateboarding-the-new-soccer>
- Fuchs-Heinritz, W. & König, A. (2014). Pierre Bourdieu: Eine Einführung. Konstanz: utb.
- Funk, W. (2018). Gender Studies. Paderborn: UTB.
- Gaasterland, H. (2017). Sein Ziel ist Olympia in Tokio. Abgerufen am 7. Dezember 2017 von: <https://www.rp-online.de/nrw/staedte/duesseldorf/deutsche-meisterschaften-im-skaten-in-duesseldorf-lenni-janssen-will-zu-olympia-aid-1.7250630>
- Gadamer, A. & Böhm, G. (Hg.) (1976). Seminar: Philosophische Hermeneutik. Frankfurt a. M.: Suhrkamp.
- Garber-Paul, E. (2017). RollingStone. Abgerufen am 25. Mai 2018 von: <https://www.rollingstone.com/sports/features/lacey-baker-the-rebel-queen-of-skateboarding-w480892>
- Gebauer, G., Alkemeyer, T., Boschert, B., Flick, U. & Schmidt, R. (2004). Treue zum Stil. Die aufgeführte Gesellschaft. Bielefeld: transcript.
- Gehl, J. (2018). Städte für Menschen. Berlin: Jovis.
- Geisenhanslüke, A. (2006). Einführung in die Literaturtheorie. 3. Aufl. Darmstadt: WBG.
- Gentsch, T. (2018a). Editorial. Brettkollegin (Summer).
- Gentsch, T. (2018b). Editorial. Irregular Skateboard Magazine 33 (4).
- Gerken, G. & Merks, M. (1996). Szenen statt Zielgruppen. Frankfurt a. M.
- Gerlach, J. O. (2009). Shared Space: Eine neue Gestaltungsphilosophie für Innenstädte? Beispiele und Empfehlungen für die Praxis. Berlin: Unfallforschung der Versicherer GDV.
- Gieß-Stüber, P. (2018). Sport für Mädchen, Sport für Jungen? Schüler. Wissen für Lehrer (Sport), (S. 24-26). Hannover.
- Glenney, B. & O'Connor, P. (2019). Skateparks as hybrid elements of the city. Journal of Urban Design, 1-16.
- Goffman, E. (1973): Asyl. Über die soziale Situation psychiatrischer Patienten und anderer Insassen. Frankfurt a. M.
- Gonzales, M. (2019). Abnormal Communication. Episode 01. Abgerufen am 25. November 2019 von: <https://www.thrasher magazine.com/articles/videos/abnormal-communication-episode-1>

- Gordon, M. M. (1997). The Concept of the Sub-Culture and its Application. In Gelder, K. & Thornton, S. (Hg.), *The Subculture Reader* (S. 40-43). London: Routledge.
- Göring, A., Hübner, H., Kähler, R., Weilandt, M., Rütten, A. & Wetterich, J. (2018). *Memorandum zur kommunalen Sportentwicklungsplanung*. 2. Aufl. Hamburg: dvs.
- Groh, J., Bostroem, A., Schwagereit, G., Wülfken-Zahn, H. & Middendorf, R. (1998). *Skate-Anlagen: Was ist bei der Planung zu beachten?* Spielraum 3, 150-153.
- Grondin, J. (1994). *Der Sinn für Hermeneutik*. Darmstadt: WBG.
- Großegger, B. & Heinzlmaier, B. (2004). *Jugendkultur Guide*. Wien: öbv&hpt.
- Hälbich, F. (2008). *Die Geschichte des Skateboardings*. Hamburg: Diplomica Verlag.
- Harari, Y. N. (2019). *21 Lektionen für das 21. Jahrhundert*. 8. Aufl. München: C. H. Beck.
- Hardisty, J. Namdev (2009). *New Skateboard Graphics*. New York: Mark Batty Publisher.
- Hasselbusch, I. (2014). Norbert Elias und Pierre Bourdieu im Vergleich. Eine Untersuchung zu Theorieentwicklung, Begrifflichkeit und Rezeption. *Pädagogische Hochschule Karlsruhe (Manuskript)*.
- Haury, S. (2015). Neue Formen der Rauman eignung von unten: Von informellen Ansätzen im Trendsport bis zu professionell entwickelten Sportparks. In Kähler, R. (Hg.), *Städtische Freiräume für Sport, Spiel und Bewegung* (S. 129-138). Hamburg: Feldhaus Verlag Edition Czlawina.
- Hawk, T. (2001). *Occupation: Skateboarder*. New York u. a.: Harper.
- Hawk, T. (2011). *900° – eine abgefahrene Erfolgsstory: von der Halfpipe auf den Chefsessel*. Weinheim: Wiley.
- Heckemeyer, K. (2018). *Leistungsklassen und Geschlechtertests. Die heteronormative Logik des Sports*. Bielefeld: transcript.
- Heinzlmaier, B. (1999). *Jugend Szenen. Szeneanalysen als neue Grundlage für das Jugendmarketing*. In Heinzlmaier, B., Großegger, B. & Zentner, M. (Hg.), *Jugendmarketing. Setzen Sie Ihre Produkte in Szene* (S. 15-35). Wien/Frankfurt a. M.: Ueberreuter.
- Herkel, G. (2017). *Braucht Olympia neue Sportarten?* Abgerufen am 24. Mai 2018 von: [https://www.deutschlandfunkkultur.de/skaten-und-surfen-braucht-olympia-neue-sportarten.966.de.html?dram:article\\_id=402878](https://www.deutschlandfunkkultur.de/skaten-und-surfen-braucht-olympia-neue-sportarten.966.de.html?dram:article_id=402878)
- Hill, J. (2019). *Mid90s*. DVD. MFA + FilmDistribution.
- Hill, M. (2007). *The man who souled the world* (DVD).
- Hitzler, R., Honer, A. & Pfandehauer, M. (Hg.) (2008). *Posttraditionelle Gemeinschaften: Theoretische und ethnografische Erkundungen*. Wiesbaden: SpringerVS.

- Hitzler, R. & Niederbacher, A. (2010). *Leben in Szenen. Formen juveniler Vergemeinschaftung heute*. 3. Aufl. Wiesbaden: SpringerVS.
- Howell, A. & Greeven, A. (2005). *Art, Skateboarding & Life*. New York: Ginkgo Press.
- Howell, O. (2005). The ›Creative Class‹ and the Gentrifying City. Skateboarding in Philadelphia's Love Park, in: *Journal of Architectural Education* 59 (2), 32-42.
- Howell, O. (2008). Skatepark as Neoliberal Playground. *Urban Governance, recreation Space, and the Cultivation of Personal Responsibility. Space and Culture* 11 (4), 475-496.
- Howell, O. (2018). The ›Creative Class‹ and the Gentrifying City. Skateboarding in Philadelphia's Love Park. In Butz, K. & Peters, C. (Hg.), *Skateboard Studies* (S. 154-175). London: Koenig Books.
- Hoye, J. (2003). *Boards: The Art + Design of the Skateboard*. Hombrechtikon: Edition Olms.
- Hradil, S. (2001). *Soziale Ungleichheit in Deutschland*. Wiesbaden: VS.
- Hurrelmann, K. & Quenzel, G. (2016). *Lebensphase Jugend. Eine Einführung in die sozialwissenschaftliche Jugendforschung*. 13. Aufl. Weinheim: Beltz Juventa.
- IAKS (2019). 26. IAKS Congress Booklet, 5-8 Nov 2019 Cologne, Germany.
- Janke, K. & Niehues, S. (1996). *Echt abgedreht: die Jugend der 90er-Jahre*. München: Beck.
- Jeffries, M., Messer, J. & Swords, J. (2016). He catches things in flight: scopic regimes, visibility, and skateboarding in Tyneside, England. In Lombard, K.-J. (Hg.), *Skateboarding: Subcultures, sites and shifts* (S. 57-72). Oxfordshire: Routledge.
- Jones, I. (2016). <https://www.olympic.org>. Abgerufen am 15. Dezember 2017 von: <https://www.olympic.org/news/ioc-approves-five-new-sports-for-olympic-games-tokyo-2020>
- Kähler, R. (2012). Konstanz und Wandel – Sporträume unter dem Aspekt von Zeit und Entwicklung. In Kähler, R. & Ziemainz, J. (Hg.), *Sporträume neu denken und entwickeln*. 4. und 5. Jahrestagung der dvs-Kommission Sport und Raum 2010 und 2011 in Erlangen-Nürnberg bzw. Kiel (S. 121-150). Hamburg: Feldhaus Verlag Edition Czlawina.
- Kähler, R. (2015a). Grundlagen einer kommunalen Freiraumplanung für Spiel-, Sport- und Bewegungsräume. In Kähler, R. (Hg.), *Städtische Freiräume für Sport, Spiel und Bewegung* (S. 49-68). Hamburg: Feldhaus Verlag Edition Czlawina.
- Kähler, R. (2015b). Städtische Freiräume für Sport, Spiel und Bewegung – Einführung. In Kähler, R. (Hg.), *Städtische Freiräume für Sport, Spiel und Bewegung* (S. 7-14). Hamburg: Feldhaus Verlag Edition Czlawina.
- Kähler, R. (Hg.) (2015c). *Städtische Freiräume für Sport, Spiel und Bewegung*. Hamburg: Feldhaus Verlag Edition Czlawina.

- Kähler, R. (2014). Beteiligung auf dem Prüfstand. In *RaumPlanung: Freiräume der Stadt* (S. 46-48). 172/1-2014. Dortmund: IFR.
- Kähler, R. & Ziemainz, J. (Hg.) (2012). *Sporträume neu denken und entwickeln*. 4. und 5. Jahrestagung der dvs-Kommission Sport und Raum 2010 und 2011 in Erlangen-Nürnberg bzw. Kiel. Hamburg: Feldhaus Verlag Edition Czlawina.
- Kane S. (1992). *Skateboard. Voll die Tricks*. Stuttgart: Pietsch Verlag.
- Kelly, D. M., Pomerantz, S. & Currie, D. H. (2008). »You Can Break So Many More Rules«: the Identity Work and Play of Becoming Skater Girls. In Giardina, M. & Donnelly, M. (Hg.), *Youth Culture and Sport* (S. 113-125). Abingdon: Routledge.
- Kelly, D. M., Pomerantz, S. & Currie, D. (2006). Skater girlhood and emphasized femininity: »You can't land an ollie properly in heels.« *Gender and Education* 17, 229-248.
- Kessl, F. (2019). Sozialraum oder pädagogischer Ort? Ein Versuch der Einordnung gegenwärtiger Raum-Konjunkturen. In Balz, E. & Bindel, T. (Hg.), *Sport für den Menschen – sozial verantwortliche Interventionen im Raum*. Jahrestagung der dvs-Kommission: Sport und Raum 2018 in Wuppertal, (S. 13-21). Hamburg: Feldhaus Verlag Edition Czlawina.
- Kilberth, V. (2002). *Jugendmarketing in der Skateboardszene am Beispiel der Titus Mailorder*. Köln: Deutsche Sporthochschule, Diplomarbeit.
- Kilberth, V. (2018). Das Olympische Skateboard-Terrain zwischen Subkultur und Versportlichung. In Schwier, J. & Kilberth, V. (Hg.), *Skateboarding zwischen Subkultur und Olympia. Eine jugendliche Bewegungskultur im Spannungsfeld von Kommerzialisierung und Versportlichung* (S. 57-80). Bielefeld: transcript.
- Kilberth, V. (2019a). The Olympic Skateboarding Terrain Between Subculture And Sportisation. In Schwier, J. & Kilberth, V. (Hg.), *Skateboarding Between Subculture And The Olympics. A Youth Culture Under Pressure from Commercialization And Sportification* (p. 53-78). Bielefeld: transcript.
- Kilberth, V. (2019b). Soziale Aspekte von Räumen für urbane Bewegungspraktiken im Spannungsfeld zwischen Subkultur und Versportlichung am Beispiel von Skateparks. In Balz, E. & Bindel, T. (Hg.), *Sport für den Menschen – sozial verantwortliche Interventionen im Raum*. Jahrestagung der dvs-Kommission: Sport und Raum 2018 in Wuppertal (S. 147-158). Hamburg: Feldhaus Verlag Edition Czlawina.
- Kilberth, V., Mikmak, W. & Isbrecht, S. (2017). *Urban Sports Masterplan Köln*. Stadt Köln unveröffentlicht.
- Kilberth, V. & Schwier, J. (Hg.) (2019). *Skateboarding Between Subculture And The Olympics. A Youth Culture Under Pressure from Commercialization And Sportification*. Bielefeld: transcript.
- Klaus, S. (2012). Wandel des Sportverhaltens – gewandeltes Raumverhalten: Perspektive einer urbanen Sport- und Bewegungsraumentwicklung. In Kähler,



- R. & Ziemainz, J. (Hg.), *Sporträume neu denken und entwickeln* (S. 139-150). Hamburg: Feldhaus Verlag Edition Czlawina.
- Kleindienst-Cachay, C. & Frohn, J. (2014). Geschlechtergetrennter Sportunterricht? (Pro/Contra). *Pädagogik* 66 (4), 48 f.
- Kleindienst-Cachay, C., Kastrup, V. & Cachay, K. (2008). Koedukation im Sportunterricht – ernüchternde Realität einer löblichen Idee. *Sportunterricht* 57 (4), 99-104.
- Kleinschmidt, Klaas (2005). Skatepark Sonderteil. Boardstein Skateboard Magazine Nr.35. Preetz: Frank Druck GmbH & Co. KG.
- Kliwer, J. (2016). Gustav Eden: Skateboarding And The City. Abgerufen am 8. Mai 2018 von: <https://kingpinmag.com/news/gustav-eden-skateboarding-city.html>
- Knoblauch, H. (2014). Ethnografie. In Bauer, N. & Blasius, J. (Hg.), *Handbuch Methoden der empirischen Sozialforschung* (S. 521-528). Wiesbaden: SpringerVS.
- Krais, B. & Gebauer, B. (2017). *Habitus*. Bielefeld: transcript.
- Krämer, F. (2004). *Erfahrungsvielfalt und Wirklichkeit. Zu William James' Realitätsverständnis*. Göttingen: Vandenhoeck & Ruprecht.
- Krausz, H. I. (1978). Brake Assembly for Skateboard. United States Patent 4,076,266.
- Kreisky, E. (2009). Geschlecht und Sport. Arbeits-, Sport- und Geschlechterkörper. Einflüsse des Geschlechts auf die modernen Sportkulturen. In Marschik, M., Müllner, R., Penz, O. & Spitaler, G. (Hg.), *Sport Studies* (S. 72-84). Wien: facultas.wuv.
- Krosigk, H. v. (2009). *Alles über Skateboarding*. 2. Aufl. Hamburg: Tropen.
- Krosigk, H. v. & Tscharn, H. (2000). *Absolute Beginners. Skateboard Street Style Book*. Münster: Tropen.
- Krosigk, H. v. & Tscharn, H. (2003). *Elements of Street. Skateboard Street Style Book 2*. Köln: Tropen.
- Kuhn, H.-J. (2018). Jahresbericht Sportkommission Skateboard für 2017. Sportkommission Skateboard/Longboard. Berlin: Deutscher Rollsport und Inline-Verband e. V.
- Kuhn, H. J. (2019). Neue Herausforderungen für den Bau von Skateparks. In *Playground+Landscape 3*. Dortmund: Playground+Landscape.
- Kump, B. (2016). Bestätigungsfehler in der Führung oder das Finden »selbstversteckter Ostereier«. Abgerufen am 4. Dezember 2019 von: <https://wissensdialo ge.de/confirmation-bias>
- Kusz, K. (2007). White Boyz in the Hood; Examining the Cultural Politics of ›Dogtown and Z-Boys‹. In Kusz, K., *Revolt of the White Athlete. Race, Media and the Emergence of Extreme Athletes in America* (S. 105-136). New York: Peter Lang.

- Kusz, K. W. (2018). The Next Progression. Centering Race and Ethnicity in Skateboarding Studies. In Butz, K. & Peters, C. (Hg.), *Skateboard Studies* (S. 66-85). London: Koenig Books.
- Laclau, E. & Mouffe, C. (2012). *Hegemonie und radikale Demokratie. Zur Dekonstruktion des Marxismus*. Wien: Passagen.
- Lamnek, S. (1988). *Qualitative Sozialforschung. Methodologie*. Bd. 1. Weinheim: Beltz.
- Lamnek, S. & Krell, C. (2016). *Qualitative Sozialforschung*. 6. Aufl. Weinheim: Beltz.
- Landezine. (2011). Landezine.com abgerufen am 15. Dezember 2017 von: <https://www.landezine.com/index.php/2011/09/innsbruck-landscape-architecture>
- Landskate (2019). 10-Schritte Plan. Lndskt.de abgerufen am 16. Juni 2019 von: <http://lndskt.de/skatepark-support>
- Landwehr, A. (2019). Die Waffe als Teil der Identität. Abgerufen am 17. Februar 2020 von: [https://www.deutschlandfunk.de/usa-die-waffe-als-teil-der-identitaet.724.de.html?dram:article\\_id=448364](https://www.deutschlandfunk.de/usa-die-waffe-als-teil-der-identitaet.724.de.html?dram:article_id=448364)
- Lanza, L. (2018). Nicole Hause on the Changing Landscape of Women's Skateboarding. Abgerufen am 26. Februar 2020 von: <https://www.jenkemmag.com/home/2018/06/05/nicole-hause-changing-landscape-womens-skateboarding>
- Le Breton, D. (1995). *Lust am Risiko. Von Bungee-jumping, U-Bahn-surfen und anderen Arten, das Schicksal herauszufordern*. Frankfurt a. M.: dipa-Verlag.
- Lefebvre, H. (1991). *The Production of Space*. Oxford: Blackwell.
- Lefebvre, H. (2016). *Das Recht auf Stadt*. Hamburg: Edition Nautilus.
- Lombard, K.-J. (2016a). Trucks, tricks and technologies of government: analyzing the productive encounter between governance and resistance in skateboarding. In Lombard, K.-J. (Hg.), *Skateboarding: Subcultures, sites and shifts* (S. 169-181). Oxfordshire: Routledge.
- Lombard, K.-J. (2016b). The culture politics of skateboarding and the rise of skate urbanism. In Lombard, K.-J. (Hg.), *Skateboarding: Subcultures, sites and shifts* (S. 1-13). Oxfordshire: Routledge.
- Lombard, K.-J. (Hg.) (2016c). *Skateboarding Subcultures, sites and shifts*. Oxfordshire: Routledge.
- Lorr, M. J. (2016). Skateboarding as a technology of the collective: Kona Skatepark, Jacksonville, Florida, USA. In Lombard, K.-J. (Hg.), *Skateboarding: Subcultures, sites and shifts* (S. 139-151). Oxfordshire: Routledge.
- Löw, M. (2008). *Soziologie der Städte*. Frankfurt a. M.: Suhrkamp.
- Löw, M. (2018). *Vom Raum aus die Stadt denken. Grundlagen einer raumtheoretischen Stadtsoziologie*. transcript: Bielefeld.
- Lutz, S. (2010). Shared Space – Raum für alle. In Bechtler, C., Hänel, A., Laube, M., Pohl, W. & Schmidt, F. (Hg.), *Shared Space. Beispiele und Argumente für lebendige öffentliche Räume* (S. 19-30). Bielefeld: Verein zur Förderung kommunalpolitischer Arbeit – (AKP) e. V.

- MacKay, S. (2016). Spreading the Skirtboarder stoke: reflexively blogging fluid femininities and constructing new female skateboarding identities. In Lombard, K.-J. (Hg.), *Skateboarding: Subcultures, sites and shifts* (S. 121-136). Oxfordshire: Routledge.
- Marcy, C. (2017). Sport auf Rollen und Rädern. Abgerufen am 7. Dezember 2019 von: <https://www.dzonline.de/Duelmen/2690109-Politiker-Lob-fuer-Skaterpark-Sport-auf-Rollen-und-Raedern>
- Marent, J. (2015). DIY-Skateparks als urbane Intervention. In Basile, A. & Tielsch, O. (Hg.), *NYC/: Skateboarding zwischen New York City und Köln* (unveröffentlicht).
- Marschik, M., Müllner, R., Penz, O. & Spitaler, G. (Hg.) (2009). *Sport Studies*. Wien: facultas.wuv.
- Martell, C. L. (2014). Wiedergelesen: Die Theorie der Hegemonie. Abgerufen am 30. August 2019 von: <https://www.theorieblog.de/index.php/2014/05/wiedergelesen-die-theorie-der-hegemonie>
- Mayntz, R. (2004): *Governance Theory als fortentwickelte Steuerungstheorie?* MPIfG Working Paper 04/1. Köln (Vortragsmanuskript).
- McClain, Z., Wright, E. M., Beal, B. & Atencio, M. (2018). Adult Stakeholders' Perceptions and Practices of Gender Inclusion in Skateboarding. In Butz, K. & Peters, C. (Hg.), *Skateboard Studies* (S. 220-243). London: Koenig Books.
- Medium Skate Mag (2018). In the Square with Alexis Sablone. Abgerufen am 3. Januar 2020 von: <https://www.mediumskatemag.com/inthesquare>
- Meurle, S. (2018). Editorial. *Solo Skateboard Magazine* (September), 9 f.
- Michna, I. (2014). The Pontus Alv Interview. Abgerufen am 21. Oktober 2017 von: <https://www.jenkemmag.com/home/2014/02/17/pontus-alv-interview>
- Mikmak, W. (2014). *Stadträume: Skateräume. Handlungsempfehlungen zum Umgang mit Skateboarding in der Stadtplanung*. TU Dortmund (Masterarbeit).
- Mokulys, G. & Nawrocki, T. (1990). *Miniramp Skateboard Book*. Münster: Monster Verlag.
- Mokulys, G. & Nawrocki, T. (1991). *Halfpipe Skateboard Book*. Münster: Monster Verlag.
- Moran, N. (2017). *Girls Belong In The (Skate) Kitchen | Nina Moran | TEDxTeen*. Abgerufen am 16. Juli 2018 von: <https://www.youtube.com/watch?v=9YsPiJLRFpQ&feature=youtu.be>
- Mortimer: (2008). *Stalefish. Skateboard Culture From The Rejects Who Made It*. San Francisco: Chronicle Books.
- Mould, O. (2015). *Urban Subversion and the Creative City*. London, New York: Routledge.
- Mountain, L. (2019). *Lance Mountain – The Nine Club With Chris Roberts – Episode 127* Abgerufen am 29. Februar 2019 von: <https://www.youtube.com/watch?v=IPG1xvG-flA>

- Munson, M. & Cardwell: (2004). *Skateboard Stickers*. London: Lawrence King Publishing.
- Naschold, I. (2016). Skateanlagen im Olympischen Fokus. *Stadionwelt Inside* 4, 118 f.
- Németh, J. (2006). Conflict, Exclusion, Relocation: Skateboarding and Public Space. *Journal of Urban Design* 3, 297-318.
- Nickerson, R. S. (1998). Confirmation bias: A ubiquitous phenomenon in many guises. *Review of General Psychology* 2 (2), 175-220.
- Nike SB (2018). youtube.com Abgerufen am 7. Mai 2018 von: [https://www.youtube.com/watch?v=i-jWbUfKK\\_g](https://www.youtube.com/watch?v=i-jWbUfKK_g)
- Nims, J. (2014). Why every city needs a skatepark. TEDxPhiladelphia. Abgerufen am 5. Januar 2020 von: [https://www.youtube.com/watch?v=NOC\\_XHicymY](https://www.youtube.com/watch?v=NOC_XHicymY)
- NSGA (2009). *Ten-Year History of Sports Participation*. Illinois: National Sporting Goods Association.
- O'Connor, P. (2016a). Skateboarding philanthropy: inclusion and prefigurative politics. In Lombard, K.-J. (Hg.), *Skateboarding: Subcultures, sites and shifts* (S. 30-43). Oxfordshire: Routledge.
- O'Connor, P. (2016b). Skateboarding, helmets, and control: Observations from skateboard media and a Hong Kong skatepark. *Journal of Sport and Social Issues* 40, 477-498.
- O'Connor, P. (2017a). Beyond the youth culture: Understanding middle-aged skateboarders through temporal capital. *International Review for the Sociology of Sport*, 1-20.
- O'Connor, P. (2017b). Handrails, steps and curbs: sacred places and secular pilgrimage. *Skateboarding, Sport in Society*, 1-18.
- O'Connor, P. (2020). *Skateboarding and Religion*. Springer: Heidelberg (unveröffentlichte Monografie).
- Oerter, R. & Montada, L. (1998). *Entwicklungspsychologie*. 4. Aufl. Weinheim: Beltz.
- Olympic.org (2019). Paris 2024. Breaking, Skateboarding, Sport Climbing and Surfing Provisionally Included on Paris 2024 Olympic Sports Programme. Abgerufen am 12. November 2019 von: <https://www.olympic.org/news/breaking-skateboarding-sport-climbing-and-surfing-provisionally-included-on-paris-2024-olympic-sports-programme>
- ON Video (2002), *Skateboarding, Fall*. DVD
- Opratko, B. (2018). *Hegemonie*. Einstiege 21. 3. Aufl. Münster: Dampfboot.
- Orpana, S. (2016). Steep transitions: spatial-temporal incorporation, Beasley Skate Park, and subcultural politics in the gentrifying city. In Lombard, K.-J. (Hg.), *Skateboarding: Subcultures, sites and shifts* (S. 152-168). Oxfordshire: Routledge.

- Pabich, R. (2019). LIVE: Men's Semifinal 2019 World Championships Vans Park Series. Abgerufen am 7. September 2019 von: <https://www.youtube.com/watch?v=A4donDjqvFA&feature=youtu.be>
- Peralta, S. (2001). Dogtown and Z-Boys. (DVD).
- Peralta, S. (2012). Bones Brigade. An Autobiography. (DVD).
- Peters, C. (2011a). Großstadtsurfen in München. Der Film »Keep Surfing« illustriert den Strukturwandel des Sports. E. Creutzberg (Hg.). Sportunterricht. Brennpunkt. Thematische Vielfalt, statt inhaltliche Beliebigkeit 5, 135-140.
- Peters, C. (2011b). Skating the City – Feldforschung auf der Kölner Domplatte. In Bindel, T. (Hg.), Feldforschung und ethnografische Zugänge in der Sportpädagogik (S. 144-156). Aachen: Shaker.
- Peters, C. (2016): Skateboarding – Ethnographie einer urbanen Praxis. Münster: Waxmann.
- Peters, C. (2018a). Raumfahrt ins Urbane. Skateboarding als Stadt-Praxis. In Schwier, J. & Kilberth, V. (Hg.), Skateboarding zwischen Subkultur und Olympia. Eine jugendliche Bewegungskultur im Spannungsfeld von Kommerzialisierung und Versportlichung (S. 188-204). Bielefeld: transcript.
- Peters, C. (2018b). »Reclaim Your City!« Skateboarding and Do-It-Yourself Urbanism. In Butz, K. & Peters, C. (Hg.), Skateboard Studies (S. 200-216). London: Koenig Books.
- Peterson, J. B. (2018). 12 Rules For Life. An Antidot To Chaos. Vancouver: Penguin Random House.
- Petrone, R. (2008). Shreddin' It Up: Re-Thinking »Youth« through the Logics of Learning and Literacy in a Skateboarding Community. PhD thesis: Michigan State University.
- Pfeil, G. (1999). Skating. Die Straße gehört uns. Abgerufen am 7. Juni 2019 von: <http://www.spiegel.de/spiegel/print/d-14115412.html>
- Popper, R. (1935). Logik der Forschung. Wien: Julius Springer.
- Porter, N. (2003). Female Skateboarders and their Negotiation of Space and Identity. Montreal, Quebec: Concordia University.
- Porter, N. (2014). The History of Women in Skateboarding. Kindle Edition.
- Powell, B. (2012). Skateboard: Die besten Moves und Tricks. Bielefeld: Delius Klasing.
- Preuß, H, Alfs, C. & Ahlert, G. (2012). Sport als Wirtschaftsbranche. Der Sportkonsum privater Haushalte in Deutschland. Wiesbaden: Springer Gabler.
- Push Product (2019). How DIME became DIME (The real Story) 2019. Abgerufen am 28. November 2019 von: [https://www.youtube.com/watch?v=IBGH62m1\\_Jo](https://www.youtube.com/watch?v=IBGH62m1_Jo)
- Pushing Boarders (2018). Heavy Discussion Presents: Concrete Waves and The Rise of Female Skaters. Abgerufen am 11. Januar 2019 von: <https://www.pushingboarders.com/talks-yt/2018/7/6/heavy-discussion-presents-concrete-waves-and-the-rise-of-female-skaters>

- Rauterberg, H. (2013). *Wir sind die Stadt!* Berlin: Suhrkamp.
- Reckwitz, A. (2008). *Subjekt*. Bielefeld: transcript.
- Reckwitz, A. (2012). *Die Erfindung der Kreativität. Zum Prozess gesellschaftlicher Ästhetisierung*. Berlin: Suhrkamp.
- Reckwitz, A. (2017). *Die Gesellschaft der Singularitäten: Zum Strukturwandel der Moderne*. Berlin: Suhrkamp.
- Reichertz, J. (2015). *Die Bedeutung der Subjektivität in der Forschung*. *Forum Qualitative Sozialforschung: Qualitative Social Research* 16 (3), Art. 33. Abgerufen am 30. November 2019 von: <https://www.qualitative-research.net/index.php/fqs/article/viewFile/2461/3889>
- Reinecke, J. (2012). *Street-Art. Eine Subkultur zwischen Kunst und Kommerz*. Bielefeld: transcript.
- Reinhardt, G. (2016). *Eine gefühlte Geschichte von Skateboarding*. In Raben 001. Projektdokumentation 2013-2016 (S. 1-41). Kassel: Howls from the Margin.
- Reinhart, K. (2010). »Wir wollten einfach unser Ding machen«. *DDR-Sportler zwischen Fremdbestimmung und Selbstverwirklichung*. Frankfurt a. M.: Campus.
- Reinhart, K. (2018). »Concrete Carving on the Berlin Wall«. *Skateboarding in East Germany*. In Butz, K. & Peters, C. (Hg.), *Skateboard Studies* (S. 130-150). London: Koenig Books.
- Rinehart, R. E. (2005). »Babes« & Boards: Opportunities. *The New Millenium Sports? Journal of Sports and Social* 29 (8), 232-255.
- Rinehart, R. E. (2008). *ESPN's X Games: Contests of opposition, resistance, cooption, and negotiation*. In Young, K. & Atkinson, M. (Hg.), *Tribal Play. Subcultural Journeys through Sport* (S. 175-195). Bingley: Emerald.
- Rinehart, R. E. & Syndor: (2003). *To The Extreme: Alternative Sports Inside And Out*. Albany: State University of New Yourk Press.
- Ris-muenchen.de (2017). *Konzept für Actionsportzentrum München*. Abgerufen am 21. Januar 2019 von: [https://www.ris-muenchen.de/RII/RII/ris\\_vorlagen\\_dokumente.jsp?risid=4699716](https://www.ris-muenchen.de/RII/RII/ris_vorlagen_dokumente.jsp?risid=4699716)
- Rittner, V. (1999). *Inline-Skating als Sport der Erlebnisgesellschaft*. In Hänsel, F., Pfeifer, K. & Woll, A. (Hg.), *Lifetime-Sport Inline-Skating* (S. 112-123). Schorndorf: Hofmann.
- Rosa, H. (2018). *Unverfügbarkeit*. Wien, Salzburg: Residenz.
- Rosenberg, J. (2012). *Waiting for Lightning*. (DVD).
- Rp-online.de (2018). *Neuer Skatepark soll nächstes Jahr fertig werden*. Abgerufen am 2. Mai 2018 von RP Online: [https://rp-online.de/nrw/staedte/duesseldorf/s-tadtteile/eller/duesseldorf-eller-neuer-skatepark-soll-naechstes-jahr-fertig-werden\\_aid-18844029](https://rp-online.de/nrw/staedte/duesseldorf/s-tadtteile/eller/duesseldorf-eller-neuer-skatepark-soll-naechstes-jahr-fertig-werden_aid-18844029)
- Ruhne, R. (2011). *Raum Macht Geschlecht. Zur Soziologie eines Wirkungsgefüges am Beispiel von (Un)Sicherheiten im öffentlichen Raum*. Wiesbaden: VS Verlag.

- Rütten, A., Nagel, S. & Kähler, R. (Hg.) (2014). Handbuch Sportentwicklungsplanung. 2. Aufl. Schorndorf: Hofmann.
- Schäfer, E. V. (2015a). Raum schaffen und Stadt machen: Body Spaces und Sportmobiliar in der Skateboard-Praktik. In Kähler, R. (Hg.), Städtische Freiräume für Sport, Spiel und Bewegung (S. 69-78). Hamburg: Feldhaus Verlag Edition Czlawina.
- Schäfer, E. V. (2015b). Sport mit den Mitteln des Pop. Skateboard-Videos: Bewegungslernen, Vergemeinschaftung und Jugendmarketing. Sport und Gesellschaft – Sport and Society 12 (2), 149-170.
- Schäfer, E. V. (2018a). From Record to Ritual. Outlines of an »Effective History« of Skateboarding. In Butz, K. & Peters, C. (Hg.), Skateboard Studies (S. 44-63). London: Koenig Books.
- Schäfer, E. V. (2018b). Von Treppen und Treppchen. Skateboarding und Olympia: Stationen einer 50-jährigen Debatte. In Schwier, J. & Kilberth, V. (Hg.), Skateboarding zwischen Subkultur und Olympia. Eine jugendliche Bewegungskultur im Spannungsfeld von Kommerzialisierung und Versportlichung (S. 37-55). Bielefeld: transcript.
- Schäfer, E. V. (2019). From Stairs to Podium. Skateboarding and the Olympics: Stages in a 50-Year Debate. In Kilberth, V. & Schwier, J. (Hg.), Skateboarding Between Subculture And The Olympics. A Youth Culture under Pressure from Commercialization and Sportification (S. 35-52). Bielefeld: transcript.
- Schäfer, E. V. (2020). Dogtown und X-Games – die wirkliche Geschichte des Skateboardfahrens. Körper, Räume und Zeichen einer Bewegungspraktik zwischen Pop- und Sportkultur. Bielefeld: transcript.
- Schäfer E. V. & Alkemeyer T. (2018). Skateboarding und die Pop-Werdung des Sportsubjekts. In Busche H., Heinze T., Hillebrandt F. & Schäfer F. (Hg.), Kultur – Interdisziplinäre Zugänge (S. 107-126). Wiesbaden: Springer VS.
- Schaffer, B. (2016). No one standing above you: Rodney Mullen and the ethics of innovation. In Lombard, K.-J. (Hg.), Skateboarding: Subcultures, sites and shifts (S. 17-29). Oxfordshire: Routledge.
- Schatzki, T. (1996). Social Practices. A Wittgensteinian Approach to Human Activity and the Social. Cambridge: Cambridge University Press.
- Schiersmann, C. (1987). Zugangsweisen von Mädchen und Frauen zu den neuen Technologien, Eine Bilanz vorliegender Untersuchungsergebnisse. Frauenforschung 1/2, 5-24.
- Schierz, M., Messmer, R. & Wienholt, T. (2008). Dokumentarische Methode. In Miethling, W.-D. & Schierz, M. (Hg.), Qualitative Forschungsmethoden in der Sportpädagogik (S. 163-185). Schorndorf: Hofmann.
- Schmees, D. (2019). Skater: Das Leben ist ein Brett. Abgerufen am 9. September 2019 von: <https://www.zeit.de/zeit-magazin/leben/2019-08/skater-berlin-alter-skatageezer-freiheit?page=6#comments>

- Schmidt, R. (2002). Pop – Sport – Kultur. Praxisformen körperlicher Aufführungen. Konstanz: UVK.
- Schmidt, R. (2012). Soziologie der Praktiken. Konzeptionelle Studien und empirische Analysen. Berlin: Suhrkamp.
- Schmitz, C. (2002). Soziologische Studie über das Publikum des 20. Monster Mastership (Skateboardweltmeisterschaft) in der Dortmunder Westfalenhalle. Köln: Deutsche Sporthochschule (Diplomarbeit).
- Schwark, J. (2019). Sport als Standortpolitik und Selbstoptimierung – Kritik der neoliberal geprägten Stadt. In Balz, E. & Bindel, T. (Hg.), Sport für den Menschen – sozial verantwortliche Interventionen im Raum. Jahrestagung der dvs-Kommission: Sport und Raum 2018 in Wuppertal (S. 75-87). Hamburg: Feldhaus Verlag Edition Czlawina.
- Schweer, S. (2014). Skateboarding. Zwischen urbaner Rebellion und neoliberalem Selbstentwurf. Bielefeld: transcript.
- Schweer, S. (2016). Rezension zu Christian Peters: Skateboarding. Ethnographie einer urbanen Praxis. Abgerufen am 17. Februar 2020 von: <https://soziologieblog.hypotheses.org/9485>
- Schweer, S. (2018). No Comply. Die Resilienz der Skateboardkultur. In Schwier, J. & Kilberth, V. (Hg.), Skateboarding zwischen Subkultur und Olympia. Eine jugendliche Bewegungskultur im Spannungsfeld von Kommerzialisierung und Versportlichung (S. 103-123). Bielefeld: transcript.
- Schweer, S. (2019). No Comply. The Resilience of Skateboarding Culture. In Kilberth, V. & Schwier, J. (Hg.), Skateboarding Between Subculture And The Olympics. A Youth Culture under Pressure from Commercialization and Sportification (S. 117-136). Bielefeld: transcript.
- Schwier, J. (1998a). Spiele des Körpers – Jugendsport zwischen Cyberspace und Streetstyle. Hamburg: Feldhaus Verlag Edition Czlawina.
- Schwier, J. (1998b). Stile und Codes bewegungsorientierter Jugendkulturen. In Schwier, J. (Hg.), Jugend – Sport – Kultur. Zeichen und Codes jugendlicher Sportszenen (S. 9-29). Hamburg: Feldhaus Verlag Edition Czlawina.
- Schwier, J. (2000). Sport als populäre Kultur. Sport, Medien und Cultural Studies. Hamburg: Feldhaus Verlag Edition Czlawina.
- Schwier, J. (2004). Die Straße als Spielfeld jugendlicher Sportszenen. In Balz, E., Sportengagements von Kindern und Jugendlichen (S. 113-123). Aachen: Meyer & Meyer.
- Schwier, J. (2006). Repräsentationen des Trendsports. Jugendliche Bewegungskulturen, Medien und Marketing. In Gugutzer, R. (Hg.), *body turn*. Perspektiven der Soziologie des Körpers und des Sports (S. 321-340). Bielefeld: transcript.
- Schwier, J. (2008). Inszenierung widerspenstiger Körperlichkeit. Zur Selbstmediatisierung jugendlicher Sportszenen. Zeitschrift für Soziologie der Erziehung und Sozialisation 28 (3), 271-282.



- Schwier, J. (2011). Dem Trendsport auf der Spur – Annäherungen an jugendliche Bewegungspraktiken. In Bindel, T. (Hg.), *Feldforschung und ethnografische Zugänge in der Sportpädagogik* (S. 120-132). Aachen: Shaker.
- Schwier, J. (2016). Die Sportshow. Zur Eventisierung von Bewegungs- und Sportkulturen. In Dust, M., Lohmann, I. & Steffens, G. (Red.), *Jahrbuch für Pädagogik 2016. Events und Edutainment* (S. 107-117). Frankfurt a. M. u. a.: Peter Lang.
- Schwier, J. (2018). Skateboarding zwischen Subkultur und Olympischen Spielen. In Schwier, J. & Kilberth, V. (Hg.), *Skateboarding zwischen Subkultur und Olympia. Eine jugendliche Bewegungskultur im Spannungsfeld von Kommerzialisierung und Versportlichung* (S. 15-35). Bielefeld: transcript.
- Schwier, J. (2019). Skateboarding between Subculture and the Olympic Games. In Kilberth, V. & Schwier, J. (Hg.), *Skateboarding Between Subculture And The Olympics. A Youth Culture under Pressure from Commercialization and Sportification* (S. 15-33). Bielefeld: transcript.
- Schwier, J. & Kilberth, V. (2018a). Zwischen Vereinnahmung und Unabhängigkeit. In *Schüler Wissen für Lehrer. Sport* (S. 48-51). Seelze: Friedrich.
- Schwier, J. & Kilberth, V. (Hg.) (2018b). *Skateboarding zwischen Subkultur und Olympia. Eine jugendliche Bewegungskultur im Spannungsfeld von Kommerzialisierung und Versportlichung*. Bielefeld: transcript.
- Schwier, J. & Kilberth, V. (2018c). Quo Vadis Skateboard? In Schwier, J. & Kilberth, V. (Hg.), *Skateboarding zwischen Subkultur und Olympia. Eine jugendliche Bewegungskultur im Spannungsfeld von Kommerzialisierung und Versportlichung* (S. 7-13). Bielefeld: transcript.
- Schwier, J. & Kilberth, V. (2019). Quo vadis Skateboarding? In Kilberth, V. & Schwier, J. (Hg.), *Skateboarding Between Subculture And The Olympics. A Youth Culture under Pressure from Commercialization and Sportification* (S. 7-13). Bielefeld: transcript.
- Schwier, J. (2020). Entwicklungstendenzen des informellen Jugendsports. *Zeitschrift für sportpädagogische Forschung* 8 (2), 22-38
- Schwinghammer, S. (2012). Ist das Kunst oder kann das weg? Ein Gespräch mit Tait Colberg. *Monster Skateboard Magazine* 311, 74-77.
- Schwinghammer, S. (2016). Justin Regan about the Olympics. There are a lot of speculations about what skateboarding in the Olympics will be like. Abgerufen am 18. Oktober 2017 von: <https://www.soloskatemag.com/justin-regan-about-the-olympics>
- Schwinghammer, S. (2019a). A Place With Spirit. *Solo Skateboard Magazine, Skate Urbanism* 36, 70-79.
- Schwinghammer, S. (2019b). Who's allowed to use public space? *Solo Skateboard Magazine, Skate Urbanism* 36, 80-84.

- Schwinghammer, S. (2019c). Soren Nordal Enevoldsen – Sometimes the angry security guard creates the utopian city. *Solo Skateboard Magazine, Skate Urbanism* 36, 84-89.
- Schwinghammer, S. (2019d). Landhausplatz. Die Grauzone. *Solo Skateboard Magazine, Skate Urbanism* 36, 56-63.
- Seewaldt, C. (1990). Alles über Skateboarding. Münster: Monster Verlag
- Seibert, B. (2016): Glokalisierung. Ein Begriff reflektiert gesellschaftliche Realitäten. Einstieg und Debattenbeiträge. Münster: Lit.
- SFIA (2017). 2017 Sports, Fitness, and Leisure Activities Topline Participation Report. Maryland: Sports & Fitness Industry Association.
- Sharp, W. & Ausband, O. (2018). Back in the Day. The Rise of Skateboarding: Photographs 1975-1980. Berkeley, CA: Gingko Press.
- Shove, E. & Pantzar, M. & Watson, M. (2012). The Dynamics of Social Practice. Everyday Life and how it Changes. London: Sage
- sit 'n' skate. (2017). Destroying Stereotypes. Abgerufen am 18. Dezember 2017 von: <https://www.sitnskate.de>
- Skateistan. (2017). About. Abgerufen am 18. Dezember 2017 von: <https://www.skateistan.org/about>
- Skatemap.de (2019). Skatemap. Skateparks in Europa. Skatemap.de. Abgerufen am 18. Juni 2019 von: <https://skatemap.de>.
- Snyder, G. J. (2017). Skateboarding LA. Inside Professional Street Skateboarding. New York: New York University Press.
- Sobiech, G. & Hartung: (2017). Geschlechtsbezogene Körper- und Raumeignungen in urbanen (Spiel-)Räumen am Beispiel Skateboarding. In Sobiech, G. & Günter, S. (Hg.), Sport & Gender – (inter-)nationale sportsoziologische Geschlechterforschung (S. 207-221). Wiesbaden: Springer VS.
- Spahn, A. (2009). Hermeneutik zwischen Rationalismus und Traditionalismus: Gadammers Wahrheitsbegriff vor dem Hintergrund zentraler Paradigmen der Hermeneutikgeschichte. Würzburg: Königshausen & Neumann.
- Spanke, K. (2019). Hacker sind Skatern sehr ähnlich. Abgerufen am 17. September 2019 von: <https://www.faz.net/aktuell/wirtschaft/me-convention/was-ein-skateboarder-auf-einer-digitalkonferenz-verloren-hat-16385782.html>
- Stadt Köln (2011). Amt für Kinder, Jugend und Familie. Spielplatzbedarfsplanung der Stadt Köln 2011. Köln: Stadt Köln.
- Stauder, H. (1977). Skateboard Fahren. Für Anfänger und Fortgeschrittene, München: Nymphenburger.
- Stern, M. (2010). Stilkulturen – Performative Konstellationen von Technik, Spiel und Risiko in neuen Sportpraktiken. Bielefeld: transcript.
- Stern, M. (2011). Stilkulturen im Trendsport. In Bindel, T. (Hg.), Feldforschung und ethnografische Zugänge in der Sportpädagogik (S. 133-143). Aachen: Shaker.

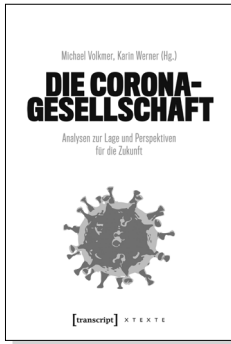
- Stratford, E. (2002). On The Edge: A Tale Of Skaters And Urban Governance. *Social & Cultural Geography* 3 (2), 193-206.
- Strauss, A. & Corbin, J. (1996). *Grounded Theory: Grundlagen Qualitativer Sozialforschung*. Weinheim: Beltz.
- Striler, A. R. (2011). *X Play Nation of Action Sports Game Changers*. San Diego.
- Strobeck, W. (2018). *Blessed – Supreme*. (DVD).
- Tappe, S. (2011). Eröffnung des sozialen Raums durch das Skateboard. In Bindel, T. (Hg.), *Feldforschung und ethnografische Zugänge in der Sportpädagogik* (S. 231-244). Aachen: Shaker
- Terkeessidis, M. (2018). *Kollaboration*. 2. Aufl. Berlin: Suhrkamp.
- Thornton, S. (1995). *Club Cultures – Music, Media and Subcultural Capital*. Cambridge: Polity Press.
- Thornton, S. (1997). General Introduction. In Gelder, K. & Thornton, S. (Hg.), *The Subculture Reader*, (S. 1-7). London: Routledge.
- Thrasher (2017). Mai Issue. *Thrasher Skateboard Magazine*.
- Thrasher (2018). NHS »Please Don't Grab My Boob!« Video. Abgerufen am 9. Dezember 2018 von: <https://www.thrasher magazine.com/articles/videos/nhs-please-don-t-grab-my-boob-video>
- Tony Hawk Foundation. (2019). Our Mission. Abgerufen am 18.10.2019 von: <https://tonyhawkfoundation.org>
- Toole, N. (2015). *Skater*. Heidelberg: Kehrer Verlag.
- Torbet, L. (1976). *Skateboard. Technik, Kniffs, Tricks und Figuren*. München: Heyne
- Tscharn, H. (2010). *Urban Secrets*. Münster: Family Agency.
- Tseng, W. & McKee, M. (2010). *Seen Unknown. The Art of Marc McKee*. New York 2010.
- Turner, D. (2012). *The Civilised Skateboarder: A Figurational Analysis of the Provision of Adventure Recreation Facilities*. Diss. Glasgow Caledonian University.
- Turner, D. (2013a). *The Civilised Skateboarder: a Figurational Analysis of the Provision of Adventure Recreation Facilities*. PhD thesis Glasgow Caledonian University.
- Turner, T. (2016). Transformative improvisation: the creation of the commercial skateboard shoe 1969-1979. In Lombard, K.-J. (Hg.), *Skateboarding: Subcultures, sites and shifts* (S. 182-193). Oxfordshire: Routledge.
- Valls, L. (2019). DC Shoes – Creating The City Of The Future feat. Leo Valls. Abgerufen am 9. Oktober 2019 von: <https://www.youtube.com/watch?v=Uxfqak7LMFU&feature=youtu.be&t=580>
- Vans Park Series.com. (2017). Vans Park Series FAQs. Abgerufen am 18. Oktober 2017 von: <https://www.vansparkseries.com/about>
- Vans Park Series (2019). Gallery Men's Semifinals 2019 World Championships. Abgerufen am 7. September 2019 von: <https://www.vansparkseries.com/posts/81454/gallery-mens-semifinals-2019-world-championships>

- Vansparkseries.com. (2017). Vans Park Series FAQs. Abgerufen am 18. Oktober 2017 von: <https://www.vansparkseries.com/about>
- Vasconcellos, N. (2017). Nora Vasconcellos | The Nine Club With Chris Roberts – Episode 33. Abgerufen am 16. Juli 2018 von: <https://www.youtube.com/watch?v=FnRUzjxnO4s>
- Vedder, C. L. (2013). Olympia Charta 2014. Akademie, D. O. (Hg.). Frankfurt a. M.: A. Bemecker.
- Verch, J. (2014). Grenzen der Planbarkeit. In Rütten, A., Nagel, S. & Kähler, R. (Hg.), Handbuch Sportentwicklungsplanung (S. 177-184). 2. Aufl. Schorndorf: Hofmann.
- Villa, P.-I. (2012). Gender Studies. In Moebius, S.: (Hg.), Kultur: Von den Cultural Studies bis zu den Visual Studies (S. 48-62). Bielefeld: transcript.
- Vivoni, F. (2009). Spots Of Spatial Desire – Skateparks, Skateplazas, and Urban Politics. *Journal of Sport and Social Issues* 33 (2), 130-149.
- Vivoni, F. (2010). Contesting Public Space. Skateboarding, Urban Development, and the Politics of Play. University of Illinois at Urbana-Champaign. Dissertation.
- Vivoni, F. (2018). City of Social Control. In Butz, K. & Peters, C. (Hg.), *Skateboard Studies* (S. 110-127). London: Koenig Books.
- VOB & HOAI. (2017). Vergabe- und Vertragsordnung für Bauleistungen. Honorarordnung für Architekten und Ingenieure. 33. Aufl. München: dtv.
- Vogel, D. (2007). *Street Wear. The Insider's Guide*. London: Thames & Hudson.
- Vogel, D. (2015). Pros and Cons: Skateboarding in the 2020 Olympics? Abgerufen am 6. März 2019 von: <https://www.boardsportsource.com/2015/10/01/pros-and-cons-skateboarding-in-the-2020-olympics>
- Vogel, D. (2017). 7 Gründe Regionale Skateparks zu unterstützen. *Boardsport Source* 87 (Juni/Juli), 52 f.
- Vogel, D. (2019). State-of-the-Art Skateanlage im Olympiapark. *SB. Internationale Fachzeitschrift für Sportstätten und Freizeitanlagen*. Ausgabe: Aktivierende Urbane Räume 4 (40/41).
- Voigt, B. (2009). Warum Frauen in Vancouver nicht Ski springen dürfen. Abgerufen am 9. Dezember 2009 von: <https://www.zeit.de/online/2009/29/frauen-skispringen-vancouver>
- Wäsche, H., Beecroft, R. & Parodi, O. (2015). Sport- und Bewegungsraumentwicklung in urbanen Reallaboren: Ein transdisziplinärer Ansatz. In Kähler, R. (Hg.), *Städtische Freiräume für Sport, Spiel und Bewegung* (S. 163-174). Hamburg: Feldhaus Verlag Edition Czlawina.
- Watson, K. (2017). *My First Skateboard*. Oakland: Skateman.
- Weissenböck, F. (1999). Kommunikation ist mehr. Beziehungsmarketing für eine Profi-Zielgruppe. In Heinzlmaier, B., Großegger, B. & Zentner, M. (Hg.), *Jugendmarketing. Setzen Sie Ihre Produkte in Szene* (S. 72-77). Wien: Ueberreuter.

- Wenjun, N. (2015). *Hermeneutik Gegen Methode? Probleme und Perspektiven*. Würzburg: Königshausen & Neumann.
- Westermeyer, P. (2019). OMR #228 mit Snipes-Gründer Sven Voth. Abgerufen am 20. Oktober 2019 von OMR-Podcast auf iTunes: <https://podcasts.apple.com/de/podcast/omr-228-mit-snipes-gr%C3%BCnder-sven-voth/id1056312052?i=1000452923954>
- Weyland, J. (2002). *The answer is never. A skateboarder's history of the world*. New York: Grove Press.
- Wheaton, B. (Hg.) (2004). *Understanding lifestyle sports: consumption, identity, and difference*. London: Routledge.
- Whitley, P. (2009). *Public Skatepark Development Guide*. Portland: Skaters for Public Skateparks, International Association of Skateboard Companies, and Tony Hawk Foundation.
- Widmer, T. & Binder, H.-M. (1997). Forschungsmethoden. In Busmann, W., Klöti, U. & Knoepfel, P. (Hg.), *Einführungen in die Politikevaluation*. Basel: Helbling Lichtenhahn 214-255.
- Wiethaus, M. (2017). Als Skater in Deutschland von Außenseitern zu Trendsettern wurden. Abgerufen am 17. Januar 2020 von: <https://www.vice.com/de/article/qk7j3p/als-skater-in-deutschland-von-aussenseitern-zu-trendsettern-wurden>
- Willing, I. & Shearer, S. (2016). Skateboarding activism: exploring diverse voices and community support. In Lombard, K.-J. (Hg.), *Skateboarding: Subcultures, sites and shifts* (S. 44-56). Oxfordshire: Routledge.
- Worldskate.org. (2019). Tokyo 2020 Skateboarding At The Olympic Games. Abgerufen am 22. April 2019 von: <http://www.worldskate.org/olympic-qualifying-system/tokyo-2020.html?highlight=WyJpZGVhIiwieY3JlYXRpdml0eSjd>.
- Willenweber, B. & Basile, A. (2007). *Old School & New School: Two Views Of Skateboard Photography*. Berlin: Verlag für Bildschöne Bücher.
- Wullweber, J. (2012). Konturen eines politischen Analyserahmens. Hegemonie, Diskurs und Antagonismus. In Dzudzek, I., Kunze, C. & Wullweber, J. (Hg.), *Diskurs und Hegemonie. Gesellschaftskritische Perspektiven*. Bielefeld: transcript.
- Yencken, D. (1988). *The Creative City*. Brisbane: Meanjin. 47.
- Yin, K. R. (2018). *Case Study Research and Applications: Design and Methods*. Thousand Oaks, CA: Sage.
- Yochim, E. C. (2010). *Skate Life. Re-Imagining White Masculinity*. Ann Arbor: University of Michigan Press.
- Yochim, E. C. (2018). ›Freedom on Four Wheels‹. Neoliberalismus Masculinities in Skate Life. In Butz, K. & Peters, C. (Hg.), *Skateboard Studies* (S. 178-197). London: Koenig Books.
- Young, A. & Dallaire, C. (2008). Beware\*#! Sk8 at your own risk: The discourses of young female skateboarders. In Young, K. & Atkinson, M. (Hg.), *Tribal Play. Subcultural Journeys through Sport* (S. 235-254). Bingley: Emerald.

- Young, K. & Atkinson, M. (2008). Introduction. A Subcultural History. In Young, K. & Atkinson, M. (Hg.), *Tribal Play. Subcultural Journeys through Sport* (S. 1-45). Bingley: Emerald.
- Zaki, A. (2019). *California Concrete. A Landscape of Skateparks*. London, New York: Merrell.
- Zanger, C. & Griese, K. M. (2000). *Beziehungsmarketing mit jungen Zielgruppen. Grundlagen, Strategien, Praxisbeispiele*. München: Vahlen.
- Zenker, S. (2018). Die Stadt als Marke. In Meffert, H., Spinnen, B. & Block, J. (Hg.), *Praxishandbuch City- und Stadtmarketing* (S. 69-76). Wiesbaden: Springer.
- Ziemanz, J. & Pitsch, W. (Hg.) (2010). *Perspektiven des Raums im Sport*. dvs-Bd. 205. Hamburg: Feldhaus Verlag Edition Czlawina.

# Soziologie



Michael Volkmer, Karin Werner (Hg.)

## **Die Corona-Gesellschaft**

Analysen zur Lage und Perspektiven für die Zukunft

Juli 2020, 432 S., kart., 2 SW-Abbildungen

24,50 € (DE), 978-3-8376-5432-5

E-Book:

PDF: 21,99 € (DE), ISBN 978-3-8394-5432-9

EPUB: 21,99 € (DE), ISBN 978-3-7328-5432-5



Naika Foroutan

## **Die postmigrantische Gesellschaft**

Ein Versprechen der pluralen Demokratie

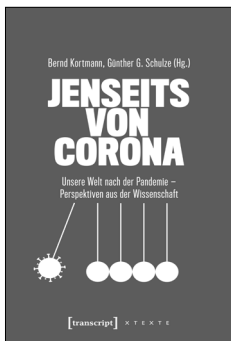
2019, 280 S., kart., 18 SW-Abbildungen

19,99 € (DE), 978-3-8376-4263-6

E-Book:

PDF: 17,99 € (DE), ISBN 978-3-8394-4263-0

EPUB: 17,99 € (DE), ISBN 978-3-7328-4263-6



Bernd Kortmann, Günther G. Schulze (Hg.)

## **Jenseits von Corona**

Unsere Welt nach der Pandemie –  
Perspektiven aus der Wissenschaft

September 2020, 320 S., 1 SW-Abbildung

22,50 € (DE), 978-3-8376-5517-9

E-Book:

PDF: 19,99 € (DE), ISBN 978-3-8394-5517-3

EPUB: 19,99 € (DE), ISBN 978-3-7328-5517-9

**Leseproben, weitere Informationen und Bestellmöglichkeiten  
finden Sie unter [www.transcript-verlag.de](http://www.transcript-verlag.de)**

# Soziologie



Detlef Pollack

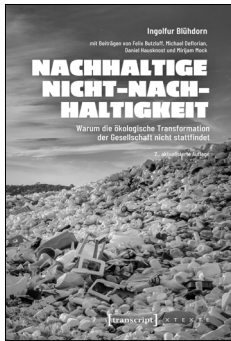
**Das unzufriedene Volk**  
Protest und Ressentiment in Ostdeutschland  
von der friedlichen Revolution bis heute

September 2020, 232 S., 6 SW-Abbildungen  
20,00 € (DE), 978-3-8376-5238-3

E-Book:

PDF: 17,99 € (DE), ISBN 978-3-8394-5238-7

EPUB: 17,99 € (DE), ISBN 978-3-7328-5238-3



Ingolfur Blühdorn, Felix Butzlaff,  
Michael Deflorian, Daniel Hausknost, Mirijam Mock  
**Nachhaltige Nicht-Nachhaltigkeit**  
Warum die ökologische Transformation der Gesellschaft  
nicht stattfindet

Juni 2020, 350 S., kart.

20,00 € (DE), 978-3-8376-5442-4

E-Book:

PDF: 17,99 € (DE), ISBN 978-3-8394-5442-8



Juliane Karakayali, Bernd Kasperek (Hg.)

**movements.**  
**Journal for Critical Migration**  
**and Border Regime Studies**  
Jg. 4, Heft 2/2018

2019, 246 S., kart.

24,99 € (DE), 978-3-8376-4474-6

**Leseproben, weitere Informationen und Bestellmöglichkeiten  
finden Sie unter [www.transcript-verlag.de](http://www.transcript-verlag.de)**



