



DIPLOMARBEIT / DIPLOMA THESIS

Titel der Diplomarbeit / Title of the Diploma Thesis

„Skateboarding und Olympia
-
ein kontroverses Thema“

verfasst von / submitted by

Philipp Köhl

angestrebter akademischer Grad / in partial fulfilment of the requirements for the
degree of

Magister der Naturwissenschaften (Mag. rer. nat.)

Wien, 2021 / Vienna, 2021

Studienkennzahl lt. Studienblatt /
degree programme code as it appears on
the student record sheet:

UA 190 482 313

Studienrichtung lt. Studienblatt /
degree programme as it appears on
the student record sheet:

Lehramtsstudium UF Bewegung und Sport / UF
Geschichte, Sozialkunde und Politische Bildung

Betreut von / Supervisor:

Ass.-Prof. Dr. Stefan Meier

Abstract Deutsch

Skateboarden und Olympia stellt für viele Szenenkenner einen Widerspruch dar. Diese Arbeit hat sich das Ziel gesetzt, die existierenden Einwände gegen eine Teilnahme an den Olympischen Spielen aufzuzeigen und die Hintergründe zu erläutern. Dabei wird angenommen, dass die Aversion gegen das Sportevent nur den Endpunkt einer länger vorausgehenden Entwicklung darstellt, die sich durch zwei im Skateboarden existierende, gegensätzliche Strömungen auszeichnet. Die eine Seite betont die subkulturellen Aspekte und versucht sich gegenüber der anderen Seite abzugrenzen, welche vermehrt traditionell sportliche Strukturen etablieren möchte und von kommerziellen Interessen geleitet wird.

Im ersten Teil der Arbeit werden allgemeine Informationen rund ums Skateboarden beschrieben, die den Laien mit einem Grundwissen ausstatten, wodurch ein Verständnis der Thematik erleichtert werden soll. Anschließend werden verschiedene Aspekte der Bewegungsform, in Hinblick auf die beiden genannten Entwicklungsrichtungen, beleuchtet.

Schlussendlich zeigen die Ergebnisse, dass es mehrere Punkte gibt, weshalb sich ein großer Teil der Skateboard-Szene gegen eine Teilnahme an Olympia ausspricht. Eine grundsätzliche Befürchtung scheint aber zu sein, dass aufgrund der Tatsache, dass das sportliche Großevent auf vielen Ebenen das verkörpert, was der subkulturellen Seite des Skateboardens widerspricht, die kommerzielle Ausprägung des Sports solche Dimensionen erreichen könnte, dass die „authentischen Kernwerte“ des Skateboardens verloren gehen.

Abstract English

Skateboarding and Olympia is a contradiction for many scene experts. This work has set itself the goal to point out the existing objections against participation in the Olympic Games and to explain the background. It is assumed that the aversion to Olympia is only the end point of a longer preceding development, which is characterized by two opposing currents existing in skateboarding. One side emphasizes the subcultural aspects and tries to distinguish itself from the other side, which wants to give skateboarding more traditional sporting structures and is guided by commercial interests.

In the first part of the thesis general information about skateboarding is described, which should provide the layman with a basic knowledge that facilitates an understanding of the topic. Subsequently, various aspects of the form of movement are examined with regard to the two directions of development mentioned above.

Finally, the results show that there are several points why participation in Olympia is viewed critically. However, a fundamental fear seems to be that, due to the fact that the major sporting event embodies on many levels what contradicts the subcultural side of skateboarding, the commercial expression of the sport could reach such dimensions that the "authentic core values" of skateboarding are lost.

Inhaltsverzeichnis

Vorwort.....	5
1 Einleitung.....	6
2 Forschungsstand	8
3 Das Skateboard	9
3.1 Die Bestandteile	9
4 Medienverwendung	12
5 Geschichte des Skateboardens	14
5.1 Die Ursprünge	14
5.2 Der erste Boom (1959 – 1965).....	15
5.3 Der zweite Boom (1973 – 1980)	16
5.4 Dogtown – Boys	17
5.5 Der dritte Boom (1985 – 1990).....	20
5.6 Der vierte Boom (1995 – heute)	22
6 Die Disziplinen	24
6.1 „Versportlichte“ Disziplinen.....	24
6.1.1 Halfpipe	24
6.1.2 Minirampe	25
6.2 „Subkulturelle“ Disziplinen	26
6.2.1 Pool	26
6.2.2 Street	26
6.2.3 DIY	28
7 Die Praxis des Skateboardens	31
7.1 Skateboard-Tricks	32
7.2 Skateparks.....	33

7.3	Skateplazas.....	34
7.4	Wettbewerbe.....	37
7.5	„Street League“ (Kommerz) & „Bust or Bail“ (Subkultur).....	39
7.5.1	„Bust or Bail“	39
7.5.2	„Street League“	42
8	Soziale Praxis	47
8.1	Soziologische Grundlagen.....	47
8.2	Der Körper als sportliches Kapital.....	49
8.2.1	Verletzungen und (fehlende) Prävention	49
8.2.2	Substanzmissbrauch.....	51
9	Entwicklungstendenzen	54
9.1	Kommerzialisierung	54
9.2	Gegenbewegung.....	57
9.3	Ansichten der Szene.....	58
9.3.1	Profi Skateboarder.....	58
9.3.2	„Legenden“	58
9.3.3	„The next generation“	62
10	Olympia.....	67
10.1	Olympiawerdung.....	67
10.2	Olympischer Ausverkauf	69
11	Ergebnisse.....	70
12	Glossar	76
13	Literaturverzeichnis	79
14	Abbildungsverzeichnis	84

Vorwort

Die Idee, eine Diplomarbeit über die Haltung der Skateboard-Szene zur erstmaligen Teilnahme an den Olympischen Spielen zu verfassen, resultierte aus meiner seit über einem Jahrzehnt währenden starken Verbundenheit zum Skateboarden. Hier wurde ich sozialisiert und hier lernte ich die Eigenheiten der Community persönlich kennen und übernahm diese teilweise für mich selbst. Schlussendlich führte meine Leidenschaft sowie die Lust an der Bewegung dazu, dass ich mein Lehramtsstudium mit der Fächerkombination Sport/Geschichte und Politische Bildung begann. An meinem Ausbildungsort, der Schmelz, fiel mir immer wieder der Kontrast zwischen Skateboarden und anderen dort gelehrt Sportarten auf. Das beinhaltete beispielsweise das methodische Vorgehen, gesundheitliche Aspekte und viele weitere Punkte, die meinen schon immer latent vorhandenen Eindruck, Skateboarden sei eine „besondere“ Bewegungsform, bestärkten. So war es für mich dann auch naheliegend, als das Ende meines Studiums naherückte, diese Beobachtungen in meine Abschlussarbeit zu integrieren. Mit meinem Betreuer Professor Dr. Stefan Meier diskutierte ich mehrere mögliche Themenfelder. Da mir der Widerstand der Skateboard-Szene gegen Olympia schon länger bekannt war, nahm ich die, an mein Studienende zeitnahe, erstmalige Teilnahme an den Sommerspielen 2020 zum Anlass, in wissenschaftlicher Form zu untersuchen, wodurch sich diese Ablehnung begründet. Trotz starken Bezugs und Interesses zum Untersuchungsgebiet, verlief der Arbeitsprozess nicht immer ganz einfach und unerwartete Umstände, wie die Corona Pandemie, aber auch private Angelegenheiten, verzögerten die Fertigstellung meiner Abschlussarbeit.

Umso stolzer bin ich auf mich selbst, auch solche nicht immer ganz einfache Zeiten erfolgreich zu meistern, um hiermit freudig, aber auch erleichtert, den Leser*innen auf den kommenden Seiten meine Diplomarbeit zu präsentieren. Damit blicke ich in positiver Erwartung auf einen neuen Lebensabschnitt als Sport- und Geschichte-Lehrer. Ich wünsche viel Freude beim Lesen dieser Arbeit!

1 Einleitung

Das Thema Skateboarden und Olympia weist eine lange Geschichte auf, die nicht nur durch Zuspruch, sondern auch durch viel Widerstand seitens eines Teils der Community geprägt ist. Trotzdem war geplant, dass die Bewegungsform erstmalig bei den Sommerspielen 2020 in Tokyo als olympische Disziplin vertreten sein sollte (Schwier & Kilberth, 2018, S. 37). Dass dem nun doch nicht so ist, liegt am für niemanden vorhersehbaren Ausbruch des Corona-Virus. Mit Beginn 2020 nahm die Pandemie internationale Ausmaße an, sodass die Entscheidungsträger*innen aus Sicherheitsgründen beschlossen, das Event um ein Jahr zu verschieben. Jedoch ist selbst dies nicht gewiss und im schlimmsten Fall stünde sogar eine Absage im Raum (Lill, 2020). Ganz egal, ob Skateboarden nun 2021, oder sogar erst 2024 erstmalig bei Olympia vertreten sein wird, verlieren die folgenden Inhalte nicht an Relevanz. Dies vorangestellt läge es nun für Außenstehende nahe, die nicht mit den Eigenheiten der Szene vertraut sind, sich die Frage zu stellen, weshalb überhaupt Einwände innerhalb der Community gegen eine solche Entwicklung existieren? Immerhin erhält das Skateboarden dadurch weltweite Publicity mit entsprechend positiver Auswirkung auf die damit verbundene Industrie und Wirtschaftszweige (Schwier & Kilberth, 2018, S. 26f.). Die Erklärung ergibt sich aus einer genaueren Betrachtung der weltweit größten bewegungsorientierten Jugendkultur. Dabei ist es allerdings nur schwer möglich, DIE Skateboard-Szene zu beschreiben, da eine gewisse Heterogenität vorhanden ist. Trotzdem gibt es einige Merkmale, die sich über Ländergrenzen hinweg gleichen und die das Skateboarden in vielen Bereichen von traditionellen Sportarten unterscheidet (Mihaly, 2011, S. 27). So meint Hälbich (2008, S. 9) in diesem Zusammenhang, dass Skateboarder*innen sich konträr zu jeglichen trainingswissenschaftlichen Prinzipien verhalten und einige Autoren sind sogar der Meinung, dass der Lifestyle des Skateboardens einer sportlichen Betrachtung prinzipiell entgegensteht (Krosigk, zitiert nach Mihaly, 2011, S. 24). Man sieht also, Skateboarden wird - wenn überhaupt – als eine sehr atypische Sportart charakterisiert. Ganz offensichtlich existiert dazu allerdings auch eine andere Facette, ohne

welche eine Teilnahme an Olympia nur schwer denkbar gewesen wäre. Somit lassen sich innerhalb der Szene zwei Pole verorten: Jener der Subkultur und jener der Versportlichung bzw. Kommerzialisierung. Die Begriffe wurden aufgrund eigener jahrelanger Sozialisation und damit einhergehend, entsprechende Einblicke in die Eigenheiten der Szene, vom Autor gewählt. Darauf aufbauend ergibt sich die These, dass zur Beantwortung der Forschungsfrage, weshalb sich ein großer Teil der Skateboard-Szene gegen eine Olympia-Teilnahme ausspricht, dieser szeneninterne, in der Folge Grundkonflikt genannte, Widerspruch von großer Bedeutung ist. Dementsprechend beinhalten die folgenden Kapitel eine breite Darstellung verschiedenster Aspekte des Skateboardens, vor allem entlang dieser beiden gegensätzlichen Tendenzen. Darüber hinaus finden allgemeine Informationen rund um das Skateboarden und die dazugehörige Szene Erwähnung, welche nicht explizit in Verbindung mit dem Grundkonflikt stehen. Konkret beinhaltet dies Erläuterungen zum Aufbau des Sportgeräts, zur szeneninternen Bedeutung von medialen Inhalten und zu den Zielen als Skateboarder*in. Dadurch soll Leser*innen der Widerstand gegen Olympia in seiner Gänze begreifbar gemacht werden, was ohne solche grundlegenden Informationen nur schwer möglich wäre.

Die Ursprünge des Skateboardens liegen im angloamerikanischen Raum, weshalb üblicherweise auch in der deutschen Szene die englischen Begrifflichkeiten verwendet werden. Diesem Umstand trägt die vorliegende Arbeit Rechnung und wird primär jene Bezeichnungen verwenden, die innerhalb der Community üblich sind. Bei genaueren Erklärungen wird auch der deutsche Ausdruck benutzt, beziehungsweise sind szenenspezifische Wörter kursiv gehalten und werden im Glossar genauer definiert.

2 Forschungsstand

Der Untersuchungsgegenstand ist als Literaturarbeit konzipiert, wobei eine wissenschaftliche Auseinandersetzung mit dem Skateboarden noch nicht sehr umfangreich ist (Schwier & Kilberth, 2018, S. 16). Es existiert zu den vorgesehenen Kapiteln allerdings ausreichend Literatur, zumal die vorliegende Arbeit eine eher breitere Sichtweise geben möchte, dafür aber auf eine tiefergehende Behandlung der einzelnen Punkte verzichtet. Zu nennen ist ein Bestand an Publikationen, der Skateboarden als klassische Sportart vorstellt und dabei auch Geschichte, Disziplinen und Entwicklung behandelt. (u.a. Hälbich, F. (2008). *Die Geschichte des Skateboardings. Von den Anfängen bis heute*. Hamburg: Diplomica.).

Der andere größere Teil an vorhandener Literatur, der Skateboarden wissenschaftlich betrachtet, befasst sich mit Themen rund um die kulturelle und soziale Praxis. (u.a. Beal, B. (2013). *Skateboarding. The ultimate Guide*. Santa Barbara: Greenwood; Peters, C. (2016). *Skateboarding. Ethnographie einer urbanen Praxis*. Münster: Waxmann.).

Mit den teilweise gegenläufigen Entwicklungstendenzen, und damit von besonderer Relevanz für vorliegende Arbeit, befassen sich vor allem „Schweer, S. (2014). *Skateboarding. Zwischen urbaner Rebellion und neoliberalen Selbstentwurf*. Bielefeld: Transcript.“ und „Schwier, J. & Kilberth, V. (2018). *Skateboarding zwischen Subkultur und Olympia. Eine jugendliche Bewegungskultur im Spannungsfeld von Kommerzialisierung und Versportlichung*. Bielefeld: Transcript.“

Zudem ist der Widerstand der Szene gegen eine voranschreitende Versportlichung ein Thema, das bis zu den Ursprüngen der Bewegungsform zurückreicht und dementsprechend in anderen Veröffentlichungen immer wieder gestreift wird. Zusätzlich bietet das Internet eine große Menge an Videos und Artikeln, die das Skateboarden betreffen (Peters, 2016, S. 237) und zur Beantwortung der Forschungsfrage von Bedeutung sind.

3 Das Skateboard

3.1 Die Bestandteile

Ein Skateboard setzt sich im Wesentlichen aus drei Komponenten zusammen. Das Brett, das im englischen als *Deck* bezeichnet wird. Hierauf werden zwei Achsen, sogenannte *Trucks*, geschraubt. Darauf wiederum befinden sich je zwei Paar Rollen, die *Wheels*. Diese stellen die direkte Verbindung zur Straße her. Das Material, das für die Herstellung des Decks verwendet wird, kann je nach Marke und Preisniveau variieren. Grundsätzlich hat sich aber seit Beginn der 80er Jahre der kanadische Bergahorn durchgesetzt, weil dieser besonders hart und widerstandsfähig ist. Das ist deswegen wichtig, weil bei der Landung von Skateboard Tricks, sehr starke Kräfte auf das Brett wirken können und zum Ärger der Skater*innen ein Durchbrechen des Öfteren vorkommt (Hälbich, 2008, S.13).

Das Deck besitzt für die Ausführung der Tricks seit Mitte der 1980er Jahre auf der Hinterseite das *Kicktail*. Anfang der 1990er Jahre kam vorne die *Nose* dazu. Sowohl diese beiden Enden, als auch die Seitenränder sind hochgebogen um besser lenken zu können, bzw. durch entsprechende Druckausübung mit den Füßen, das Skateboard zum Springen zu bringen. Form und Größe variierten in der Geschichte des Sports stark und für unterschiedliche Disziplinen eignen sich unterschiedliche Maße besser. So werden beispielsweise in der Halfpipe bevorzugt breitere Decks verwendet. Durchschnittlich hat sich die Größe heute bei ca. 20cm Breite und 80cm Länge eingependelt (Krosigk, 2006, S. 24). Da die Oberfläche zu wenig Halt bieten würde, wird ein *Griptape* aufgeklebt, das von der Konsistenz her Schleifpapier ähnelt und den Schuhen besseren Halt bietet.



Abbildung 1: Deck mit Griptape

Die Trucks, welche aus Aluminiumguss hergestellt werden, sind optimalerweise an die Breite des Decks angepasst und mit Lenkgummis ausgestattet, wodurch sich das Board durch Gewichtsverlagerung manövrieren lässt. Je weicher diese sind, desto leichter lenken die Achsen. Auch die Wheels variieren in Härte und Größe und werden vor allem nach der Beschaffenheit des Untergrunds ausgewählt. Das Material der Rollen war im Laufe der Geschichte des Skateboardens vielen Änderungen ausgesetzt, bis sich schlussendlich *Polyurethan* durchgesetzt hat, mit durchschnittlich 55mm Durchmesser (Hälbich, 2008, S. 14f.).



Abbildung 2: Trucks mit Wheels

Darüber hinaus setzt sich ein Skateboard aus zwei Präzisionskugellager in jedem Wheel und acht Schrauben, mit denen die Trucks am Deck befestigt werden, zusammen.

Grundsätzlich können alle genannten Teile separat gekauft werden, was insofern sinnvoll ist, da sich für gewöhnlich die unterschiedlichen Bestandteile verschieden schnell abnutzen (Hälbich, 2008, S. 16).

Führend in Deutschland, was den Handel von Materialien rund um das Skateboarden betrifft, ist die Firma „Titus“, die auch online ihre Ware zum Verkauf anbietet. Die auf der Website „TITUS Online Skateshop | Streetwear, Skateboards & mehr“ (o.D.) angegebenen Preise können als repräsentativer Durchschnitt im deutschsprachigen Raum gesehen werden. Für ein qualitatives Skateboard muss man mit etwa 70€ für das Deck, Wheels 40 €, Trucks 30 €, Kugellager 30€ und 10 € für das Griptape rechnen. Dabei ist zu bedenken, dass insbesondere das Deck, je nach Können und Fahrweise, mehrmals jährlich gewechselt werden muss. Außerdem neigen Skateschuhe bei regelmäßiger Praxis dazu, durch das raue Griptape schnell durchlöchert zu werden, was den Kauf eines neuen Paares erfordert. Dafür ist im Schnitt mit 70€ zu rechnen. Es lässt sich also sagen, dass Skateboarden mit einem durchschnittlichen Preis von 250€ für eine komplette Ausrüstung, keine sonderlich günstige Sportart ist.

Neben dem eigentlichen „Gerät“, das Skateboard, spielen noch weitere Gegenstände im Alltag von Skateboarder*innen eine wichtige Rolle. So werden üblicherweise ein bestimmter Kleidungsstil bzw. Accessoires verwendet, um sich dadurch als Skateboarder*in kenntlich zu machen und von anderen Jugendkulturen abzugrenzen. Da die mediale Inszenierung so wesentlich ist, sind meistens Videokameras und Fotoapparate vorhanden, mit denen Tricks aufgenommen werden (Peters, 2016, S. 288). Das folgende Kapitel erläutert dies genauer.

4 Medienverwendung

Diverse Medienformate, vor allem Videos, finden als Quellenmaterial auch in dieser Arbeit Verwendung und besitzen innerhalb der Community eine Trendsetter-Funktion (Schwier & Kilberth, 2018, S. 150). Deshalb folgt eine kurze Darstellung zur Medienverwendung in der Skateboard-Gemeinschaft. So lässt sich die Vielfältigkeit der Szene auch am existierenden Videomarkt erkennen. Hier findet man kleinere Produktionen, kommerzielle / nicht-kommerzielle Videos, Wettbewerbs- & Tour-Videos, Skatevideos, die mit den unterschiedlichsten Musikrichtungen unterlegt sind, künstlerisch orientierte Produktionen, dokumentarische Werke, oder ganz einfach „klassische“ Skatevideos, die eher sportzentriert sind, weil sie primär nur Tricks zeigen. Im Durchschnitt dauert ein solcher Clip drei Minuten pro Skateboarder*in, in denen seine/ihre besten Tricks zur Schau gestellt werden (Schwier & Kilberth, 2018, S. 149).

Skateboarden lebt von dieser medialen Darstellung der ausgeführten Tricks, sei es durch Video oder Foto. Findet heutzutage die Verbreitung solcher Inhalte vor allem über das Internet statt, begannen diese erstmals einem größeren Publikum zugänglich zu werden, als Mitte der 80er Jahre Videorekorder in den USA alltäglicher wurden. Dass innerhalb der Szene Videos eine solch große Rolle spielen, hat unter anderem auch mit dem Werbeeffect zu tun. Im Grunde hat ein herkömmliches Skateboard-Video keine Handlung, sondern besteht aus einer Aneinanderreihung von verschiedenen Tricks, die üblicherweise nach Fahrer*innen sortiert sind. Dadurch wird ein bestimmtes Image einer Firma inszeniert, mit dem sich hervorragend Werbung machen lässt. Außerdem liefert das Filmen immer neuer, spektakulärerer Tricks, den Beweis für die tatsächliche Ausführung und damit eine Verewigung. Einerseits hat das Internet die Bedeutung von Skateboard-Videos noch verstärkt, andererseits ist aber auch eine Verkürzung der durchschnittlichen Halbwertszeit eines neu auf den Markt gekommenen Films zu beobachten, da sich im Vergleich zu früher die Menge an täglich neu erscheinendem Material vervielfacht hat (Hälbich, 2008, S. 56). Gleichzeitig werden so die neuesten Entwicklungen und Möglichkeiten mehr oder minder in Echtzeit verbreitet und treiben damit die

Evolution des Skateboardens voran (Schweer, 2014, S. 159). Wie Peters (2016, S. 236) schreibt, haben Skateboard-Videos für die Szene eine solch große Bedeutung, dass sie als eine Art Tageszeitung für Skateboarder*innen gesehen werden können, wobei nicht nur rein diskursive Informationen, sondern vor allem Emotionen vermittelt werden. So kam es auch, dass Medienkompetenz in den vergangenen 15 Jahren innerhalb der Community essentiell wurde (Peters, 2016, S. 301). Mit dem Aufkommen des Smartphones änderte sich die Situation noch einmal stark, denn nun war ein Gerät vorhanden, das Telefonieren, Musik hören, Fotografieren, Filmen, Nachrichten schreiben und Videos-Speichern in einem ermöglichte, wodurch visuelle Medien innerhalb der Skateboard-Szene noch mehr an Bedeutung gewannen, als sie sowieso schon hatten (Peters, 2016, S. 227). Mittlerweile haben Nachwuchs-Skater*innen so viel leichter eine Chance, die Aufmerksamkeit potentieller Sponsoren auf sich zu ziehen. Dies erfolgt meistens über *Sponsor-Me-Tapes*, die im Internet veröffentlicht werden. Das Aufkommen von sozialen Medien wie Facebook und Instagram, hat viele der visuellen Inhalte auf solche Plattformen verlagert (Peters, 2016, S. 239).

Dementsprechend zeigt sich für Skateboarder*innen der Marktwert in der Repräsentation innerhalb diverser Medien. Je stärker die dortige Präsenz, desto höher ist das Ansehen in der Skater-Gemeinschaft. Auch Skateboard-Magazine spielen diesbezüglich eine große Rolle und sind eine preisgünstige Werbeplattform für Firmen. Solche Zeitschriften besitzen oftmals die Funktion von Ideengebern und die dort geäußerten Meinungen spiegeln für gewöhnlich den vorherrschenden Zeitgeist wider (Peters, 2016, S. 229f.). Aus diesem Grund finden entsprechende Leitmedien, insbesondere das Thrasher-Magazine, auch in dieser Arbeit ihren Platz und werden zur Beantwortung der Forschungsfrage herangezogen.

5 Geschichte des Skateboardens

Die Wurzeln des Skateboardens liegen in den USA, dementsprechend legt auch dieses Kapitel den Fokus auf die dortige Entwicklung. Von Kalifornien breitete sich der Sport aus und hat sich mittlerweile auf der ganzen Welt etabliert. Die beiden Entwicklungstendenzen, jene der Versportlichung und jene der Subkultur, lassen sich bei genauer Beobachtung immer wieder im geschichtlichen Verlauf erkennen und finden entsprechende Beachtung im Abschnitt zu den Ergebnissen. Nur aus der Kenntnis einer solchen Entwicklung in der Vergangenheit, wird der heutige Widerstand gegen Olympia in seiner Gänze nachvollziehbar.

5.1 Die Ursprünge

Auf die Idee des Skatens kamen zuallererst Surfer, die auf die Gegebenheiten des Ozeans angewiesen waren, um ihren Sport auszuüben. Kam es nun vor, dass keine, oder nur zu kleine Wellen zum Surfen vorhanden waren, fuhr man stattdessen einfach mit Skateboard-ähnlichen Gefährten, womit man das Surfgefühl auf die Straße verlagern konnte. Solche Gebilde entstanden erstmals Anfang des 20. Jahrhunderts in Amerika. Dabei handelte es sich um Seifenkisten, die mit Rädern von Rollschuhen verbunden wurden und auf Straßen und Parkplätzen zum Einsatz kamen. Zwar waren so noch keinerlei Lenkung, geschweige denn Tricks möglich, allerdings war ein erster Schritt gemacht, aus dem heraus sich im Laufe der Zeit ein modernes Skateboard entwickeln sollte. Zu diesem Zeitpunkt war man noch weit davon entfernt als Sport wahrgenommen zu werden, vielmehr interpretierten Außenstehende das Treiben als Spielen von Kindern und es gab Widerstände gegen die lautstarke Raumergreifung der Skateboarder*innen. Dies war auch eine Chance, eine eigene, identitätsstiftende Haltung einzunehmen, welche noch heute existiert. Dadurch konnte man sich von den traditionellen Rollenmustern der Teamsportarten abgrenzen (Schweer, 2014, S. 30), (Hälbich, 2008, S. 37 – 39).

5.2 Der erste Boom (1959 – 1965)

Ende der 1950er Jahre brach, bedingt durch die Erfindung des Neoprenanzugs, in Kalifornien ein Surf-Boom aus. In der Folge wurde auch das Skateboarden immer populärer und gelangte in den gesellschaftlichen Mainstream. Es entwickelte sich zu einem pop- und jugendkulturellen Trend und wurde vor allem von der weißen amerikanischen Mittelschicht ausgeübt. Damit stieg auch das kommerzielle Interesse am Skateboardfahren und 1959 begann mit dem „Roller Derby Skateboard“ die industrielle Fertigung. Dieses erzielte einen hohen Umsatz, obwohl noch fast alle Merkmale eines modernen Skateboards fehlten. Weder waren Nose bzw. *Tail* vorhanden, noch war ein Lenken möglich, weil die Achsen starr waren (Peters, 2016, S. 297). Jene Attribute, die man auch mit dem Surfen verband, wurden auf das Skateboarden übertragen und man assoziierte damit einen leichten, lässigen und reibungsarmen Lebensstil. Zu diesem Zeitpunkt erlangte das Skateboard eine emotionale Bedeutung, die weit über die motorische Praktik hinausging (Peters, 2016, S. 298). Schweer (2014, S. 31) spricht in diesem Zusammenhang vom Skateboarden als Surfsubstitut. Dementsprechend wurden zuallererst Surftricks simuliert, aber auch Einflüsse aus anderen Sportarten, wie dem Skifahren oder Gymnastik, spielten eine Rolle. In den 60er Jahren gewann die neue Sportart nach und nach an Popularität. In der Folge entstanden immer mehr Firmen und eine Evolution des Materials setzte ein. Hochwertige Skateboards aus Eiche, Esche und Mahagoni wurden produziert, erste seriell gefertigte Trucks tauchten auf dem Markt auf und die Wheels wurden mittlerweile aus Ton gefertigt. Außerdem wurden Skateboard-Magazine gegründet und 1965 wurde der erste internationale Skateboard-Contest in Anaheim, Kalifornien, ausgetragen. Abgehalten wurden die Disziplinen Freestyle und Slalom (Hälbich, 2008, S. 40f.).

Diese beiden Disziplinen waren gerade zu den Anfängen, als das Street-Skateboarden noch in den Kinderschuhen steckte, dominant. Für sie etablierten sich sportähnliche Strukturen und in den 1970er Jahren verbreiteten sich Skateboard-Lehrbücher, welche unter anderem genaue Richtlinien vorgaben, wie Slalomkurse gesetzt werden, was mit einer hohen Standardisierung einherging (Schwier & Kilberth, 2018, S. 41ff.).

Parallel zum Aufstieg des Skateboardens wuchs aber auch die Skepsis der Gesellschaft gegenüber dem neuen Sport. Der Grund dafür lag vor allem im Verletzungsrisiko, das wegen des noch unausgereiften Materials sehr hoch war. Der bestehende mediale Grundtenor führte sogar soweit, dass Skateboarden 1965 für eine Zeit lang in einigen Städten der USA verboten wurde. Zusätzlich verursachte die noch fehlende Reglementierung Probleme und man wusste nicht wirklich, wie man mit der Tatsache umgehen sollte, dass beinahe täglich neue Übungen erfunden wurden. Diese Gegebenheiten hatten auch Einfluss auf die Industrie, sodass Ende 1965 in den USA der Verkauf von Skateboards drastisch einbrach (Hälbich, 2008, S. 42 f.).

5.3 Der zweite Boom (1973 – 1980)

Die zweite Hochphase des Skateboardens war vor allem durch neue Entwicklungen gekennzeichnet. Durch das immer besser werdende Material rückten die Disziplinen Slalom und Freestyle allmählich in den Hintergrund und das Skaten in ausgetrockneten Swimmingpools wurde populär. Es entstanden außerdem viele Skateparks in den USA. Mit der Erfindung des Ollies durch Alan Gelfand, ein Sprung mit dem Skateboard ohne dabei das Deck zu greifen, war die Grundlage für unzählige andere Tricks gelegt. Dies kann man durchaus als einen Wendepunkt in der Geschichte des Skateboardens bezeichnen (Hälbich, 2008, S. 44). In den 1970er Jahren veränderte sich neben Material und Tricks aber auch die symbolische Bedeutung des Skateboardens. Es entstand so eine Subkultur, die, beeinflusst von der Surfszene und später der Punkrockszene, immer mehr rebellische und aufrührerische Eigenschaften hatte. Eine Gruppe, die in dieser Zeit gegründet wurde und als exemplarisch für das damalige Skaten gesehen werden kann, sind die Dogtown-Boys (Peters, 2016, S. 299).

5.4 Dogtown–Boys

Sie verkörpern vor allem jene Seite des Skateboardens, welche sich gegen eine Olympia-Teilnahme sträubt. Hälbich (2008, S. 47–50) beschreibt die Gruppe als ein Team junger Surfer aus Dogtown, eine Gegend in Santa Monica, Kalifornien, die prägend für das Skateboarden waren. Eine oftmals verwendete synonyme Bezeichnung ist jene der „Z - Boys“. Dieser Name leitet sich von dem 1974, durch die Besitzer des „Zephyr Productions Surf Shop“, gegründeten „Zephyr Competition Skate Team“ ab, das im Wesentlichen aus bekannten Skateboardern aus Dogtown bestand. Da die Mitglieder primär Surfer waren, imitierten sie ihren Stil des Wellenreitens auch beim Skateboarden, der sich durch einen möglichst tiefen Körperschwerpunkt auszeichnete und einen großen Unterschied zu der aufrechten Position vieler Freestyler darstellte. Auch ihre Art sich zu kleiden war neu und zeigte Überschneidungspunkte mit der Punk–Szene. Die immer wieder auftretende Wasserknappheit in Kalifornien hatte zur Folge, dass private Swimmingpools oftmals leer standen. Im Unterschied zu den kantigen europäischen Formen, waren die Becken in den USA abgerundet, sodass es nun möglich war, diese mit einem Skateboard zu befahren (Schweer, 2014, S. 32). Im Sommer 1976, nachdem eine Dürreperiode in Südkalifornien viele Pools zum Austrocknen gebracht hatte, waren die Dogtown-Boys dann einer der Ersten, die illegal in Vorgärten eindrangen, um die Schwimmbecken für das Skaten zweckzuentfremden. Dabei steht viel mehr die „Authentizität“ der Bewegungen, als eine objektivierbare Vergleichbarkeit im Vordergrund und ist laut Schwier & Kilberth (2018, S. 44f.) intrinsisch sportfern. Mit solchen Aktionen hatte die Gruppe jedenfalls einen großen Mitanteil daran, dass sich Skateboarden zu einem noch rebellischeren Sport entwickelte. Der Stellenwert der Gruppe lässt sich auch daran erkennen, dass 2005 ein Dokudrama (YouTube-Filme, 2012) mit dem preisgekrönten Schauspieler Heath Ledger erschien, wodurch auch für Außenstehende die Skateboard-Szene greifbarer wurde.

Inhaltlich fokussiert sich der Film auf Tony Alva (gespielt von Victor Rasuk), Stacey Parelta (John Robinson) und Jay Adams (Emile Hirsch), welche den Kern der Dogtown-Boys ausmachen. Als der Surf-Shop Betreiber Skip Engblom (gespielt von Heath Ledger) das Talent der drei Surfer auf dem Skateboard entdeckt, formt er die Z-Boys, um an Skate-Wettbewerben teilzunehmen. Vor allem der lockere Lebensstil der Z-Boys löst eine Kommerzialisierung der Szene aus, unter welcher auch die Freundschaften der Skater leiden (DOGTOWN BOYS – LORDS OF DOGTOWN, 2005).

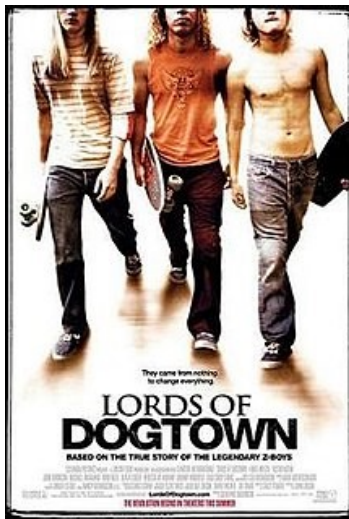


Abbildung 3: Dogtown Boys Filmplakat

Der Spielfilm ist insofern für die vorliegende Arbeit bedeutungsvoll, weil in ihm klischeehaft immer wieder der Konflikt zwischen Kommerzialisierung und Subkultur dargestellt wird. Im Verlauf der Handlung teilt sich die Gruppe in einen Teil, der sich gegen die zunehmenden szenenfremden Einflüsse wehrt und trotz lukrativer finanzieller Angebote, wie Abbildung 4 eine Szene zeigt, seinen Werten treu bleibt.



Abbildung 4: Jay Adams (Subkultur) & Anzugträger (Kommerz)

Ein anderer Teil sieht die Entwicklung, weg von den Wurzeln des Skateboardens hin zu Rampenlicht und Versportlichung, gelassener und tritt in der Folge für große Firmen bei Skate-Wettbewerben an. Der Ablauf solcher Contests ist streng reglementiert, es finden Interviews statt und die getragenen Outfits ähneln herkömmlichen Sportdressen, wie in Abbildung 5 zu erkennen ist.

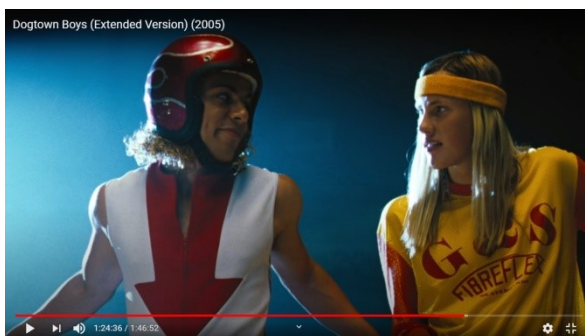


Abbildung 5: Tony Alva und Stacy Peralta bei einem Wettkampf

Der Film findet ein versöhnliches Ende, im Zuge dessen sich die auseinandergelebten Freunde zusammenfinden, um den Pool ihres im Rollstuhl sitzenden, sterbenskranken Kollegen, zu skaten. Auch in dieser abschließenden Szene findet der Grundkonflikt Eingang. Tony Alva und Stacy Peralta hätten zu diesem Zeitpunkt eigentlich Sponsoren-Verpflichtungen, tauchen aber überraschenderweise trotzdem für eine letzte gemeinsame „Session“ auf, wie Abbildung 6 zeigt. Die Szene könnte als ein symbolischer Sieg der Subkultur über die Kommerzialisierung gedeutet werden.

Ganz allgemein taucht im Film immer wieder die Thematik auf, dass die Kommerzialisierung den Zusammenhalt der Skateboard-Gemeinschaft gefährdet.

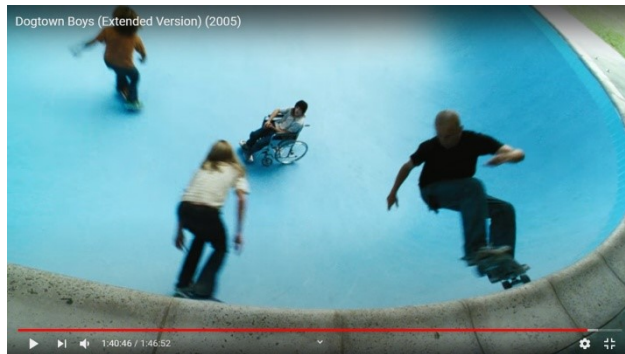


Abbildung 6: Die "wiedervereinten" Dogtown Boys

5.5 Der dritte Boom (1985 – 1990)

Mit Beginn der 1980er Jahre geriet Skateboarding wieder in eine Krise. Grund dafür war, dass viele Skateparks gezwungen waren, zuzusperren. Die Skateboards waren immer besser geworden, was einerseits zu spektakuläreren Tricks führte, andererseits aber auch die Gefahr von Verletzungen erhöhte. Da sich eine große Zahl an Betreiber*innen die hohen Versicherungskosten nicht mehr leisten konnten, mussten in der Folge sehr viele Anlagen schließen. Der vorhandene Rest an motivierten Skateboarder*innen suchte nach Alternativen und man begann in Hinterhöfen eigene Rampen zu bauen, sogenannte „Backyard Ramps“. Aus diesen selbstgezimmernten Konstruktionen entwickelte sich dann im Laufe der Zeit das Halfpipe-Skaten, welches in den 1980er Jahren schließlich die dominierende Skateboard-Disziplin wurde. Im Gegensatz zu den Oberflächen der privaten Pools, sind diese für das Skateboardfahren optimiert und Tricks können so standardisierter beurteilt werden (Peters, 2016, S. 300).

Mitte der 80er Jahre gab es wieder vermehrten Zuspruch, wobei wesentlich für einen erneuten Aufschwung des Sports die Durchsetzung des Street-Skatens war. 1983 erschien das erste Skateboard Video, die „Bones Brigade Video Show“, von der Firma Powell Peralta, die Preisgelder bei Wettbewerben erhöhten sich und die Board-Verkäufe stiegen stark an. In der Folge entstand eine große Anzahl an Firmen, welche sich Themen rund um das Skateboarden annahmen (Hälbich, 2008, S. 53ff.).

Laut Hälbich (2008, S. 58ff.) kontrollierten in den 1980er Jahren vor allem fünf große Skateboard Firmen den Markt: Powell Peralta, Santa Cruz, Vision und die beiden Achsenfirmen Tracker und Independent. Pro Jahr setzten diese ungefähr 100 Millionen US-Dollar um. Gleichzeitig nutzten aber auch viele aktive Fahrer den Hype rund um das Street Skaten, um ihre eigenen kleinen Firmen zu gründen. Diese hatten den Vorteil gegenüber den Marktführern, dass sie sich besser als authentischer Teil der Szene präsentieren konnten, indem sie eine Philosophie verkörperten, die viel rauer und härter, als die der großen Firmen war, welche sich immer nur langsam an die Gegebenheiten anpassen konnten.

Während innerhalb der Szene sich also bereits verschiedene Entwicklungsrichtungen herauszubilden begannen, lässt sich auch in der Medienlandschaft eine zunehmende Differenzierung erkennen. Das 1981 gegründete Skatemagazin Thrasher propagiert, bis heute noch, klar eine subkulturelle Darstellung des Sports. Demgegenüber steht das Transworld Skateboarding Magazine, das eher sportorientiert ist. Außerdem wird in dieser Zeit die National Skateboarding Association (NSA) gegründet, die sehr an einer sportorientierten Entwicklung interessiert ist und eine im Fernsehen ausgestrahlte Contest-Serie ins Leben ruft. Diese Umstände bedingen auch, dass Skateboarding vor allem in den USA, ziemlich populär wird und eine erstmalige Olympia-Teilnahme schon zu diesem Zeitpunkt zur Debatte steht (Schwier & Kilberth, 2018, S. 46). Dass es schlussendlich nur bei einer Debatte bleibt, hat vor allem den Grund, dass zu diesem Zeitpunkt von Seiten der Veranstalter der Olympischen Spiele nur wenig Bestrebungen existierten, Skateboarden, das nur schwer in das damalige Sportverständnis passte, aufzunehmen (Schwier & Kilberth, 2018, S. 47).

Auf alle Fälle wurde der Sport internationaler und 1986 fand in Vancouver die erste Weltmeisterschaft statt. Obwohl keine eindeutig erkennbaren Gründe zu finden sind, das Material war ausgereift und durch das Street Skaten waren auch keine Skateparks mehr zwingend notwendig, fand der dritte Boom im Skateboarden mit Beginn der 90er Jahre ein Ende und es sollte in etwa ein weiteres halbes Jahrzehnt dauern, bis die nächste Hochphase beginnt (Hälbich, 2008, S. 55f.).

5.6 Der vierte Boom (1995 – heute)

An dem Aufkommen der vierten Hochphase, die sich bis heute hält, hatten vor allem Medien einen großen Anteil. Der Fernsehsender ESPN schuf die Extreme Games, kurz X-Games, die neben BMX, Bungee-Jumping und Sky-Surfen auch Skateboarden beinhalteten. Über das Fernsehen konnte ein breites Publikum erreicht werden (Hälbich, 2008, S. 65) und um den Zuschauern möglichst spektakuläre Tricks zu bieten, wurden Wettbewerbe auf *Mega-Ramps* veranstaltet. Heute spielen dabei vor allem neue Technologien eine Rolle und so wird auch bei Street League Skateboarding eine spezielle Software eingesetzt, um eine noch bessere Objektivierung, Vergleichbarmachung und Hierarchisierung, was Kernerfordernisse des Sports sind, von Skateboard-Tricks zu erreichen (Schwier & Kilberth, 2018, S. 49f.).

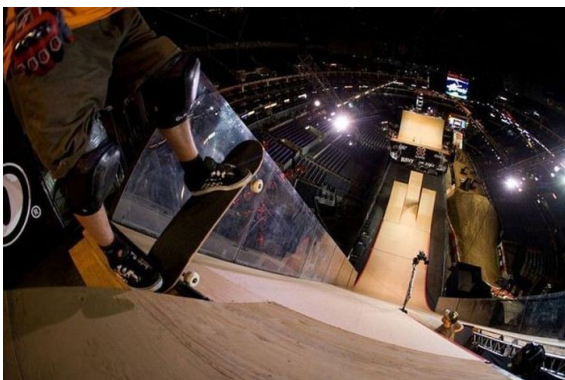


Abbildung 7: Mega-Ramp als Publikumsmagnet

Verantwortlich dafür, dass Skateboarden einer breiten Öffentlichkeit nähergebracht werden konnte, war aber ein ganz anderes Medium. 1999 wurde eine kommerziell äußerst erfolgreiche Videospielreihe gestartet, dessen Namensgeber Tony Hawk, einer der bis heute berühmtesten Skateboarder weltweit ist. Es gab aufgrund des großen Erfolgs unzählige Fortsetzungen, aber auch andere Videospiele schafften es auf den Markt, welche großes Interesse erzielen konnten (Schwier & Kilberth, 2018, S. 172).

Immer spektakulärere Manöver, von Loopings bis zum Sprung über die Chinesische Mauer, wurden gezeigt und mit der erstmaligen Teilnahme an Olympia, wird Skateboarden einen weiteren Zenit in seiner Geschichte erreichen. Dieser Trend hat globale Marken wie Nike dazu veranlasst, einen Einstieg in die Skateboard-Industrie zu wagen. Die besten Skateboarder*innen wurden teilweise unter Millionen-Verträge genommen, was ein weiteres Indiz dafür ist, welchen Stellenwert Skateboarden mittlerweile erreicht hat (Hälbich, 2008, S. 66 – 68).

6 Die Disziplinen

Innerhalb der Skateboard Szene werden Wettbewerbe zumeist mit dem englischen Begriff *Contest* bezeichnet. Während früher vor allem noch die Disziplinen Downhill, Slalom und Freestyle praktiziert wurden, spielen diese seit etwa Anfang der neunziger Jahre kaum eine Rolle mehr und finden deswegen in diesem Abschnitt keine weitere Behandlung (Özelli, 2008, S. 13). Hälbich (2008, S. 22) nennt vier Disziplinen, die sich heute bei solchen Contests finden lassen: Streetstyle, Pool, Minirampe und Halfpipe.

Der These folgend, dass sich im Skateboarden auf den verschiedensten Ebenen der erwähnte Grundkonflikt findet, erscheint es sinnvoll, eine Gruppe der „versportlichten“ und der „subkulturellen“ Disziplinen zu unterscheiden. Ausschlaggebend für die Zuweisung der jeweiligen Disziplinen zu einer Kategorie ist dabei, ob für die Ausübung eigens gefertigte sportliche Infrastruktur von Nöten ist. Pool und Streetstyle existieren mittlerweile auch in Form von künstlich nachempfundener Varianten auf Skateanlagen, ihren Ursprung haben Sie aber in der Zweckentfremdung urbaner Gegebenheiten bzw. Privateigentums. Daneben hat sich das DIY-Skateboarden etabliert, das als eine Spielart des Street Skateboardens aufgefasst werden kann und dementsprechend auch als subkulturelle Disziplin vorgestellt wird.

6.1 „Versportlichte“ Disziplinen

6.1.1 Halfpipe

Für das Halfpipe Skaten wird eine durchschnittlich vier Meter hohe Rampe genutzt, die meistens aus Holz, manchmal aber auch aus Beton gefertigt ist und eine U-Form hat. Die Breite kann bis zu zwanzig Meter betragen. Die einzelnen Abschnitte heißen *Flat*, *Transition*, *Vert* und *Coping*. Durch den vertikalen Teil an den Enden ist es den Skateboarder*innen möglich, über die Kante der Rampe hinauszufiegen, weshalb man beim Skaten in der Halfpipe auch vom Vert-Skaten spricht. In der Luft wird ein Trick vollführt,

um dann wieder in der Halfpipe zu landen. Ein solches Manöver wird als *Air* bezeichnet und ist die primäre Trickkategorie innerhalb dieser Disziplin, allerdings sind auch *Liptricks* am oberen Abschluss der Halfpipe, dem Coping, möglich. Ein eher kleiner Prozentsatz an Skater*innen fährt bevorzugt Halfpipe. Dies liegt einerseits an den hohen Anforderungen, andererseits existieren auch nur relativ wenige solcher Halfpipes (Hälbich, 2008, S. 22f.). Somit spielt heutzutage das Halfpipe Fahren primär im Kontext des Wettbewerbs eine Rolle. Abseits davon dominiert klar das Street Skaten (Schwier & Kilberth, 2018, S. 58). Nichtsdestotrotz wird Vert-Skaten, aber auch artverwandte Disziplinen wie die Minirampe oder Mega-Ramp, bei Olympia nicht vertreten sein. Begründet wird dies damit, dass in dieser Disziplin zu wenige professionelle Skateboarderinnen existieren, um eine gerechte Geschlechterverteilung zu garantieren (Eisenhour, 2019a).

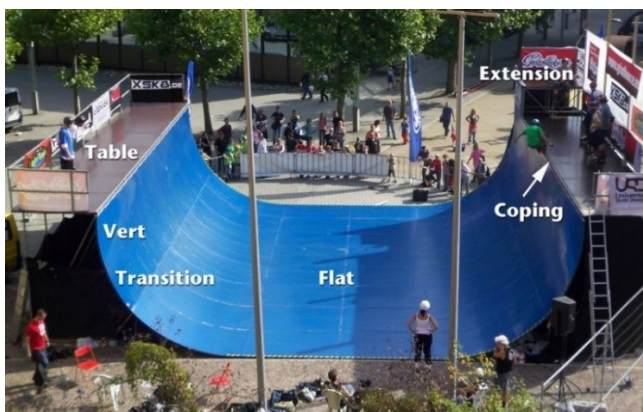


Abbildung 8: Halfpipe inklusive Bestandteile

6.1.2 Minirampe

Ähnlichkeiten zur Halfpipe hat die Minirampe. Die Bezeichnung ist vielsagend, denn es handelt sich im Prinzip um eine Miniaturvariante einer Halfpipe. Der ausschlaggebende Unterschied dabei ist, dass das vertikale Ende fehlt, mit der Konsequenz, dass weniger *Airs* und mehr *Liptricks* gezeigt werden. Die Maße liegen bei etwa zwei Meter Höhe und zwischen drei und 15 Metern Breite (Hälbich, 2008, S. 23).

6.2 „Subkulturelle“ Disziplinen

6.2.1 Pool

Der Name dieser Disziplin kommt daher, dass die Anlagen zum Skaten den abgerundeten Swimming-Pools in den USA nachempfunden sind. Die Dogtown-Boys waren Pioniere bei der illegalen Nutzung privater Pools, die während besonders heißer Sommer leer standen und so geskatet werden konnten. Aus diesem Modell abgeleitet, resultierten später künstlich gefertigte Anlagen, die extra fürs Skaten entworfen wurden. So wurde eine neue Disziplin etabliert (Hälbich, 2008, S. 24).

6.2.2 Street

Street-Skaten hat im Laufe der Jahre die Halfpipe als populärste und wichtigste Disziplin abgelöst und ungefähr 80% aller Skater*innen bevorzugen heute diese Form der Praxis (Hälbich, 2008, S. 26). Auch der mediale Fokus liegt hier und die gezeigten Tricks sind zumeist an *Street-Spots* entstanden. Viele solcher Orte haben mittlerweile einen großen Bekanntheitswert erlangt und ein dort neu gestandener Trick wird viel mehr Aufmerksamkeit für den/die Skateboarder/in generieren, als an Plätzen ohne einen solchen Wiedererkennungswert. Ob ein Spot an Berühmtheit erlangt hängt auch, aber nicht nur, mit dem Schwierigkeitsgrad diesen zu skaten zusammen (Peters, 2016, S. 242). Das Street-Skaten selbst verzichtet also auf eigens für den Sport erbaute Objekte und fungiert öffentliche Orte zu Skatespots um (Peters, 2016, S. 136). Dementsprechend ist Skateboarden, als eine Trendsportart der immer mehr Platz eingeräumt wird, im Straßenbild einer jeden größeren Stadt zu finden. Trotz steigender gesellschaftlicher Akzeptanz, stößt dies allerdings noch immer bei Vielen auf Widerstand, denn unabhängig von deren ursprünglichen Funktion nutzen Skater*innen Straßen, Parkhäuser, Treppengeländer, oder was sich sonst noch für spektakuläre Tricks eignet. Da dabei Objekte der Stadt beschädigt werden und Bürger*innen sich öfters durch den Lärm belästigt fühlen, sind als Antwort der Gesellschaft bei besonders „gefährdeten“ Plätzen „No Skateboarding“ Schilder montiert, bzw. existieren bereits industriell gefertigte *Skatestopper*, die an potenziell skatebaren Dingen angebracht

werden können (Schweer, 2014, S. 40). Schweer konstatiert (2014, S. 45), dass Skateboarder*innen mit dem Ignorieren von Regeln und Gesetzen die gesellschaftliche Ordnung ankratzen und Peters (2016, S. 136f.) sieht diese Unangepasstheit, die sich durch eine Verletzung soziokultureller Normen ausdrückt, als Hauptgrund, weshalb das Street-Skateboarden innerhalb der Szene so populär ist. Dies führt soweit, dass Städte mit besonders kreativer Architektur von Skateboarder*innen gewissermaßen als riesige Spielplätze wahrgenommen werden (Schwier & Kilberth, 2018, S. 66). Zu nennen sind zum Beispiel Barcelona, San Francisco, New York oder Köln, welche seit den 1990er Jahren mit einem richtigen Skateboard Tourismus zu kämpfen haben (Peters, 2016, S. 302). Gleichzeitig ist es so, dass bedingt durch die erhöhte Mobilität immer wieder neue Städte in den Fokus der Skateboarder*innen geraten, wobei bei dieser Entwicklung auch kommerzielle Interessen eine Rolle spielen. So etabliert sich in jüngster Vergangenheit vor allem China immer mehr als Reiseziel für Skate-Teams. Immerhin gibt es hier einen neuen, riesigen Markt zu erschließen, da Skateboarden in China noch eher unbekannt ist. Das hat den zusätzlichen positiven Effekt, dass die Einwohner*innen chinesischer Städte die Skateboarder*innen eher mit freundlichem Interesse, statt als Bedrohung wahrnehmen (Peters, 2016, S. 213f.).



Abbildung 9: Nyjah Huston, potentieller Olympia Gewinner, beim Street Skaten

Mittlerweile existieren auf Skateparks aber auch eigens eingerichtete Streetstyle-Parcours, welche aus mehreren Rampen bestehen. Ziel ist es dort möglichst flüssige *Lines* auszuführen (Hälbich, 2008, S. 24). Das Wort Streetstyle weist schon darauf hin, dass im Prinzip versucht wird, Objekte die in der Stadt natürlich vorkommen, in ein künstlich errichtetes Umfeld zu integrieren. Dafür steht in der Regel eine rechteckige Grundfläche von bis zu 1000m² zur Verfügung. Gängige Elemente sind dabei *Ledges*, *Rails*, *Downrails* und *Stairs*. Die einzelnen Abschnitte sind so angelegt, dass dazwischen genug Vorbereitungszeit für den Trick bleibt, bzw. gegebenenfalls mehr Geschwindigkeit durch *Pushen* erreicht werden kann (Schwier & Kilberth, 2018, S. 65f.).

Streetstyle wird auch als Disziplin bei Olympia vertreten sein (*Die Olympischen Skateboard Disziplinen*, 2017).

6.2.3 DIY

Eine Spielart des Skateboardens abseits der offiziellen Disziplinen, ist das Skaten an sogenannten DIY-Spots. DIY ist die Abkürzung für **Do It Yourself**. Bezeichnet werden damit selbstkonstruierte Skate Spots abseits von Skateparks, die im Regelfall weder offiziell genehmigt noch professionell erbaut sind (Schweer, 2014, S. 51).

Wie Schwer (2014, S. 53f.) ausführt, handelt es sich nicht um einige wenige solcher Projekte, sondern in zahlreichen Städten sind mittlerweile kleine und größere DIY-Spots entstanden. Dabei nehmen Skateboarder*innen teilweise die Position ähnlich eines Outlaws an, was wohl einen gewissen Reiz an solchen Projekten mitbedingt. Charakteristisch für solche DIY-Spots ist, dass sich diese in einem ständigen Prozess der Veränderung befinden und je nach dem Bedürfnis der Nutzer*innen spontan angepasst werden können, ohne eine Genehmigung, wie beispielsweise eine TÜV-Abnahme, abwarten zu müssen. Aufgrund ihrer Illegalität sind sie allerdings immer von Zerfall und Verbot bedroht. Die steigende Wichtigkeit von DIY lässt sich auch anhand von Skateboard-Magazinen erkennen. Mittlerweile werden hier immer öfters Handlungsanweisungen zum errichten selbstgemachter Skatespots abgedruckt.

Schwier & Kilberth (2018, S. 200) sehen im DIY-Skaten vor allem eine Rückbewegung vom Mainstream in die Subkultur. Auch Peters (2016, S. 155) interpretiert in diese Praktik eine tiefergehende Bedeutung und meint, dieses Phänomen könne als „Wunsch der Core-Szene nach exklusiver Vergemeinschaftung, nach einer Rückbesinnung auf die „traditionellen Werte“ der Skateboard-Kultur“, gedeutet werden.

Gleichzeitig ist es aber auch so, dass dieser Trend den großen Marken der Skateboard-Industrie nicht entgangen ist. Dadurch entsteht die paradoxe Situation, dass gerade jener Mainstream versucht, der den Gegenpol der Subkultur und somit des DIY-Skatens repräsentiert, eine aktive Förderung von DIY zu betreiben, um sich in die Nähe des als so wichtig angesehenen Kerns zu platzieren (Schwier & Kilberth, 2018, S. 198). Exemplarisch für eine solchen Entwicklung kann das Projekt „Red-Bull-DIY“ gesehen werden. Auf der Website von RED BULL schreibt Philipp Schuster (2014) dazu:

Wer in Zukunft selbst ein spannendes DIY-Bauprojekt in Planung hat, kann sich unter redbulldiy@at.redbull.com für ein Red-Bull-DIY Support-Packet bewerben. Es beinhaltet fast alles was man braucht um etwa die *Jersey Barrier* auf dem Parkplatz um die Ecke sauber zu präparieren: eine Eisenkelle, eine Magnesiumkelle, eine Mischwanne und Zement. Einzig eine Schaufel, Sand und Wasser braucht es noch zusätzlich, um sich den Traum des eigenen Skate Spots zu verwirklichen.



Abbildung 10: Red-Bull-DIY Zement Säcke

Der österreichische Energydrink Hersteller Red Bull investiert allgemein große Summen in Promotion und bedient sich dabei einer Marketinglogik, die vor allem aufwendige Multimediaproduktionen auf Social Media umfasst und den Erfordernissen der Szene gerecht zu werden versucht, indem eben Trends wie DIY aufgegriffen werden (Schwier & Kilberth, 2014, S. 22f.).

7 Die Praxis des Skateboardens

Aus rein sportlicher Sicht betrachtet, kann Skateboarden als Aktivität gesehen werden, bei der das Ziel ist, mit dem Brett möglichst viele Tricks zu beherrschen, die bei steigender Komplexität auch miteinander kombiniert werden. Dafür benötigt es Mut, Risikobereitschaft, Ausdauer, Disziplin und Körperbeherrschung. Dabei kann das Erlernen eines einzigen Tricks im Extremfall Wochen bis Monate benötigen (Hitzler et al., 2010, S. 133f.).

Es besteht eine beträchtliche Verletzungsgefahr und um einen Fortschritt zu erzielen, muss man sich auf Ungewohntes einlassen und den Mut besitzen, innere Widerstände zu überwinden. Von Vorteil ist jenes Kapital, über das vor allem Jugendliche verfügen: Körpereinsatz, Vitalität und ausreichend freie Zeit zum Üben (Schwier & Kilberth, 2018, S. 8). Dabei findet das Skaten für gewöhnlich in der Gemeinschaft statt und das soziale Miteinander ist ein zusätzlicher Anziehungspunkt für die Praktizierenden.

Das Erlernen des Skateboardens ereignet sich ohne einen institutionalisierten Rahmen und es sind für gewöhnlich weder Trainer, Lehrer, Mannschaft, Verein, fester Trainingsort oder regelmäßige Trainingszeiten vorhanden. Also all jene Aspekte, welche den Strukturen des leistungs- und vereinssportlichen Lehrens entsprechen. Peters fällt jedoch der Widerspruch auf, dass es eine große Gruppe an „Jeden-Tag-Skateboarder*innen“ gibt, die sich in solch einer Intensität mit ihrem Hobby auseinandersetzt, dass sie professionellen Leistungssportlern ähnelt. Spannenderweise ist es gleichzeitig so, dass die Szene einem Leistungsdenken eher kritisch gegenübersteht und Wettbewerbe, wie weiter unten noch genauer erläutert wird, als nicht sehr wichtig angesehen sind (Peters, 2016, S. 249f.).

7.1 Skateboard-Tricks

Im Laufe der Geschichte des Skateboardens kam es zu einer rasanten Entwicklung immer neuer Tricks, sodass heutzutage völlig neue Manöver so gut wie nicht mehr erfunden werden. Die Bestehenden werden allerdings in einer immer komplexeren Weise miteinander kombiniert und an noch spektakuläreren Spots ausprobiert (Hälbich, 2008, S. 17).

Wesentlich bei der Beurteilung dieser sind vordergründig Kreativität bezüglich der Trickkombinationen, der Schwierigkeitsgrad und die allgemeine Ästhetik der Ausführung. Dies beinhaltet vor allem „Style“, also eine ansprechende Bewegungsausführung, aber auch das modische Auftreten (Julier, 2002, S. 75).

Wie beim Snowboarden gibt es auch beim Skateboarden einen bestimmten Fuß der stärker ist und dementsprechend platziert wird. Steht der linke Fuß vorne und der rechte Fuß am hinteren Ende des Brettes, spricht man von einer Regular Fußstellung. Im umgekehrten Fall fährt die Person Goofy. Ein jeder existierende Trick kann auch Switch ausgeführt werden. Dabei wird aus der ungewohnten Position heraus geskatet (ebd. S. 18).

Um eine ungefähre Vorstellung davon zu bekommen, was für erstaunliche Bewegungen mit einem kleinen Stück Holz möglich sind, werden hier die grundlegendsten Tricks beschrieben. Dabei lassen sich grob vier Kategorien unterscheiden: *Airs*, *Grinds*, *Slides* und *Manuals*. *Airs* wurden bereits im Abschnitt zu den Disziplinen erläutert, *Grinds* und *Slides* bezeichnen das Rutschen der Achsen bzw. der Unterseite des Boards entlang eines dafür geeigneten Objekts. Ein *Manual* lässt sich auf den vorderen, oder den hinteren beiden Rollen ausführen, während die jeweils anderen *Wheels* nicht den Boden berühren. Fast alle Tricks entwickelten sich aus dem Sprung mit dem Skateboard in die Luft, dem *Ollie*. Die Erfindung des *Ollies* durch Alan Gelfand Ende der 1970er kann somit als ein Meilenstein für den Sport gesehen werden, denn aus dieser Basis heraus entwickelten sich Variationen wie zum Beispiel der *Kickflip*, bei dem sich das Skateboard in der Luft einmal um die Längsachse dreht, bevor wieder darauf gelandet wird (Hälbich, 2008, S. 18 – 21).



Abbildung 11: Thrasher Cover mit höchsten jemals ausgeführten Ollie

7.2 Skateparks

Auch an den Plätzen, die eigens für das Skateboarden erbaut werden, lässt sich der Grundkonflikt bei genauerer Betrachtung erkennen. Zu unterscheiden sind Skateparks und Skateplazas. Beide Formen haben in den letzten zwanzig Jahren einen Boom erlebt, der durch die allgemein steigende Popularität des Skateboardens erklärt werden kann. Dabei fungieren solche Plätze nicht nur als Orte der Sportausübung, sondern haben gleichzeitig eine starke sozialisatorische Bedeutung für die Praktizierenden. Skateboarden hilft vielen Heranwachsenden ihre Selbstständigkeit, soziale Kompetenzen, freundschaftliche Bindungen, Selbstwirksamkeitserwartungen und ihren Status innerhalb der Peergroup zu entwickeln. Skateparks kommt dabei insofern eine besondere Rolle zu, als dass es sich hierbei um einen sehr begrenzten Raum handelt, wodurch die genannten Fähigkeiten aus Rücksichtnahme auf Mitbenutzer*innen besonders gefordert sind (Schwier & Kilberth, 2018, S. 81-83).

Dass auch hier die Konsumkultur und Kommerzialisierung ihre Spuren hinterlassen hat, lässt sich unter anderem daran erkennen, dass globale Marken aufgrund der Marketingeffekte spektakuläre Skateparks errichten, wie beispielsweise der 2014 eröffnete „Nike SB Shelter“ in Berlin. Ein weiteres Beispiel ist das „House of Vans“ in London.

Wie Schwier & Kilberth (2018, S. 87f.) schildern, ist dieser 2500 Quadratmeter große Park im Inneren einer ehemaligen viktorianischen Eisenbahnanlage ein Projekt, das es geschafft hat, die Widersprüche zwischen der „authentischen“ Ebene, also spontane, nicht finanziell geförderte Aktionen von der „Straße“ und der „unauthentischen“ Ebene, gewinnorientierter, kommerzieller Projekte, zu überwinden. Auf ökonomischer Ebene könnte man also von einer Art Hybrid zwischen Subkultur und Kommerzialisierung sprechen.

7.3 Skateplazas

Skateplazas haben eine noch viel größere Nähe zum Street Skateboarden als Skateparks. So ist es für Außenstehende gar nicht so leicht einen solchen zu erkennen, weil echte Elemente wie Bänke, Stufen, Hydranten u.v.m. verbaut werden, um das Street-Skateboarden möglichst originalgetreu zu simulieren (Schweer, 2014, S. 79-85). Dabei handelt es sich um ein relativ neues Phänomen und bietet in Hinblick auf den bestehenden Grundkonflikt interessante Einblicke. So bringt Schwer die vermehrte Errichtung von Skateplazas mit dem behördlich motivierten Versuch in Verbindung, die Skateboarder*innen von den Straßen zu holen. Es handelt sich laut ihm um „Platzzuweisungs-Strategien der polizeilichen Ordnung, welche im Sinne der Hegemonietheorie auf den Konsens der Skateboarder*innen angewiesen sind, jedoch gleichzeitig die Option der Zwangsanwendung offenlassen“ (Schweer, 2014, S. 79).

Des Weiteren führt er aus:

Hier zeigt sich deutlich, dass das Erbauen von Plazas die Einhegung von Skateboardern zum Ziel hat und damit hilft, das Streetskating, welches zu retten es vorgibt, zu unterbinden. Die beste Methode, die Skateboarder von den Straßen der Gemeinden zu holen, wäre demnach die Errichtung von Skateplazas. (Schweer, 2014, S. 82)

Seine Theorie, Skateplazas haben das Ziel „echtes“ Streetskating zu unterbinden, macht er am konkreten Beispiel fest, nämlich der Errichtung einer solchen Anlage 2011 in Köln (ebd., S. 83). Der Hintergrund dabei ist, dass zuvor die Skateboarder*innen über zwei Jahrzehnte lang am Roncalliplatz in Köln, der sogenannten Domplatte, ihrem Hobby nachgegangen sind. Es folgte ein Verbot diesen, aus Skateboarder Sicht geschichtsträchtigen Ort, zu skaten, da Passanten durch die Praxis verschreckt werden würden. Dies provozierte starke Widerstände der Skateboard Community und so wurde kompensatorisch der Kölner Skateplaza „Kap 686“ errichtet. Gleichzeitig drohten bei einer Befahrung des Roncalliplatzes trotz Verbots, empfindliche Strafen.

Ein weiterer Versuch, so Schweer, um die Skateboarder*innen von der Straße zu holen, sei es neu zu definieren, was Street-Skateboarden eigentlich ausmacht. Während eine wesentliche Komponente von „echtem“ Street-Skateboarden bis dato die Zweckentfremdung städtischer Gegebenheiten war, versuchen Unternehmer, die ihren Fokus auf die Errichtung von Skateplazas gelegt haben, eine Neudefinition zu vollziehen, um so die künstlich erbauten Plazas attraktiver zu machen. So kommt es, dass, „wenn die Skateboarder diese neue Definition übernehmen, . . . sie sich künftig zunächst und zumeist an den für sie vorgesehenen Plazas (=Plätzen) einfinden und das freiwillig, ohne äußeren Zwang“ (ebd., S. 82f.).

Während hier die Entwicklungen also als gezielte Maßnahmen interpretiert werden, um Skateboarder*innen aus ihrer „natürlichen“ Umgebung zu entfernen, bietet es sich an, das Thema auch unter dem Grundkonflikt zwischen Subkultur und Versportlichung zu beleuchten. Ähnlich wie bei Olympia, könnten szenenfremde Beobachter*innen davon ausgehen, dass sich die Community doch über eine solche Entwicklung freuen müsste. Welche Sportart hätte nicht gern immer mehr, spektakulärere Anlagen zur Ausübung – würde nicht die Vorteile einer Olympia-Teilnahme begrüßen? Und genauso wie bei Olympia, ist dieser Diskurs nur unter der Betrachtung der Eigenheiten der Szene begreifbar: Dazu macht es Sinn, das Street-Skaten als Inbegriff von Skateboarding, als authentischste Ausdrucksweise

des subkulturellen Selbstverständnisses zu sehen. Mit den Skateplazas, die explizit darauf abzielen Elemente der Straße zu simulieren, wird es nun, so eine mögliche Sichtweise, für die Zwecke szenenfremder und kommerzieller Personengruppen missbraucht. Dadurch entsteht das Szenario einer möglichen Bedrohung der identitätsstiftenden Abgrenzung zu anderen Sportarten und des Mainstreams.

In der von Schweer beschriebenen Situation, können die politischen Verantwortungsträger, die hinter den Interventionen stecken, um die Skateboarder*innen von den Gemeinschaftsplätzen der Stadt zu verdrängen, als szenenfremdes Element gesehen werden. Zusätzlich führt Schweer auch noch, als Repräsentant kommerzieller Interessensgruppen, Rob Dyrdek und seine „Rob Dyrdek Foundation“ an. Dyrdek, ehemaliger Skateboarder, Multimillionär, Gründer von Street League und mehreren TV-Shows, hat sich mit seiner Foundation das Ziel gesetzt, Skateplazas zu bewerben und in Zusammenarbeit mit Gemeinden und Sponsoren diese auch zu errichten. Bezüglich der Intention zur Errichtung von Skateplazas ist auf der Website zu lesen:

„Recreational skateparks, which include street courses, mini-ramps, and bowls, will always be a part of skateboarding, but they will never play a part in keeping skaters off the streets of their communities“. (Schweer, 2014, S. 82).

7.4 Wettbewerbe

Wie Hälbich (2008, 26f.) erläutert, haben Wettkämpfe im Skateboarden, im Gegensatz zu anderen traditionellen Sportarten, einen eher geringen Stellenwert. Nur ein Bruchteil aller Skateboarder*innen nimmt überhaupt an Wettkämpfen teil, obwohl bei den meisten Ausübenden allgemein eine große Begeisterung zu beobachten ist und jede sich bietende Möglichkeit zum Skateboarden genutzt wird. Auch auf professioneller Ebene spielt die mediale Darstellung in Videos und Magazinen eine viel größere Rolle, als die Teilnahme an Wettbewerben. Wettkampferfolge alleine reichen oftmals nicht aus, um erfolgreich innerhalb der Szene zu sein. Trotzdem ist es ein nicht zu leugnender, wesentlicher Teil des Profi Skateboarder*innen Daseins. Dabei erfolgt eine Teilnahme weniger deswegen, weil ein Leistungsvergleich so reizvoll wäre. Vielmehr ist es die Erwartungshaltung von den jeweiligen Sponsoren, die eine Vertretung auf solchen medial wirksamen Events erwarten. Peters (2016, S. 215) kommt deswegen zum Schluss, dass abgesehen von einem vernachlässigbaren Teil innerhalb der Community, „die Skater*innen ein explizit leistungssportliches Wettbewerbsparadigma im Sinne des olympischen „Höher, schneller und weiter“ entschieden ab[lehnen]“.

Bei *Contests* lässt sich dann auch besonders gut der Stellenwert, den ursprüngliche Ideale der Szene nach wie vor haben, bemerken. So haben Teilnehmer*innen oftmals mit der Ambivalenz zu kämpfen, einerseits von Ehrgeiz und kommerziellen Interessen angetrieben zu sein, andererseits die Ideale des Skateboardens verinnerlicht zu haben, die besagen, dass es beim Skaten vor allem um Spaß, Freude und Selbstverwirklichung gehen sollte. Zu erkennen ist dies an der fast gleichgültigen Haltung einzelner Teilnehmer*innen in Bezug auf mögliche Platzierungen. Aber auch die Formate der *Contests* selbst sind diesbezüglich aussagekräftig. So ähneln sie oft einer Mischung aus ernsthaftem leistungssportlichem Wettkampf und Party (Peters, 2016, S. 215f.).

Schweer (2014, S. 122) illustriert diesen, selbst im Profi-Bereich eher marginalen Stellenwert von Contests, mit der Darstellung der offiziellen Skateboard-Weltmeisterschaft 1996. Nachdem die Zeit des Übens für die Skateboarder vor Beginn des eigentlichen Wettbewerbs vom Moderator für beendet erklärt worden war, weigerten sich einige Fahrer, trotz mehrmaliger Aufforderung den Parcours zu verlassen. In der Folge wurden Securities herangezogen, um das weitere Skaten zu beenden. Daraufhin kommt es zu Schlägereien zwischen diesen und den professionellen Skateboardern. Schweer schließt daraus, dass Disziplin und ein reibungsloser Ablauf von Skateboard-Events, innerhalb der Szene keine Selbstverständlichkeit sind.

Einen weiteren Hinweis, dass Leistungsdenken hinsichtlich Wettbewerbe weniger ausschlaggebend ist, als in anderen Sportarten, erkennt Özelli (2008, S. 16) daran, dass man des Öfteren Fahrer*innen beobachten kann, wie sich diese über einen guten Lauf eines/einer anderen Skateboarders/Skateboarderin freuen und sich nebenbei unterhalten, bzw. einfach nur Spaß haben. Auf den Punkt gebracht lässt sich somit sagen, dass es einem großen Teil der Szene mehr um das Skateboarding selbst als um Platzierungen geht.

7.5 „Street League“ (Kommerz) & „Bust or Bail“ (Subkultur)

Wie erläutert, besitzen visuelle Medien im Skateboarden einen großen Stellenwert, weshalb es sich anbietet, eine Videoanalyse zweier Contest Formate vorzunehmen, die den Grundkonflikt zwischen Kommerz und Subkultur innerhalb der Szene gut widerspiegeln. Der „Bust or Bail“-Contest kann als typische Ausprägung der subkulturellen Strömung gesehen werden. Die kennzeichnenden Merkmale werden erläutert, um anschließend selbes Prozedere mit einem Street League Contest zu vollziehen, welcher den kommerziellen Gegenpol darstellt. Ziel ist es ein besseres Verständnis dafür zu vermitteln, wie krass sich die beiden Entwicklungsrichtungen auf der Ebene der Wettbewerbe unterscheiden, ob und wenn ja, welche Gemeinsamkeiten vielleicht trotzdem bestehen und welche Rückschlüsse all dies auf die Fragestellung der vorliegenden Arbeit zulässt.

7.5.1 „Bust or Bail“

Hintergründe

Unter dem Titel „Bust or Bail“ organisiert das Thrasher Magazine in unregelmäßigen Abständen Wettbewerbe für Profi-Skateboarder*innen an berühmten Skate-Spots. Der Name „Bust or Bail“ kann als Hinweis auf das äußerst anspruchsvolle Niveau der Austragungsorte, welche ein dementsprechendes Verletzungsrisiko besitzen, gesehen werden. Im vorliegenden Fall wurde unter dem Motto „The Ripper At Clipper“ 2015 ein solcher Contest in San Francisco veranstaltet. Dabei bezieht sich das „Clipper“ auf den Straßennamen, in welcher der Spot gelegen ist. „Ripper“ ist eine szenenspezifische Bezeichnung für besonders gute Skateboarder*innen. Hintergrund des Events ist, dass die dort gelegene *Hubba* innerhalb der Skateboard Welt einen hohen Bekanntheitsgrad besaß, aber aufgrund baulicher Maßnahmen der zugehörigen Schule vor dem Abriss gestanden war. Deshalb beschloss das Thrasher Magazine, vor dem Verschwinden, ein abschließendes Event zu organisieren.

Die dazugehörige Videobeschreibung auf der Thrasher Seite (2015) zitiert den mittlerweile verstorbenen Chefredakteur Jake Phelps: „The legendary Clipper spot is about to become a handicap-access elevator. Lots of skate history here adds up to one epic goodbye session. Thanks to SFUSD for their consent. Spots come and go, but Clipper is forever.“



Abbildung 12: Transworld Cover mit Trick an der Clipper Hubba

Der Contest

Vor dem Beginn des Skatens erfolgt eine kurze Erläuterung des Ablaufs. Das Konzept wird dabei als „kind of a special session for the homies“ (ThrasherMagazine, 2015, 00:32 – 00:35) beschrieben. Es existieren keine Punkterichter*innen oder ähnliche Strukturen, die an herkömmliche Sportevents erinnern, vielmehr sind „tribute tricks for cash, big money for NBDs“ (ebd., 00:36 – 00:45) vorgesehen. „Tribute tricks“ bezeichnet solche Manöver, die bereits in der Vergangenheit von berühmten Skateboardern an dem Spot ausgeführt wurden. NBD ist die englische Abkürzung für „never been done“, also all jene Tricks, die noch niemals an dem Spot ausgeführt wurden. Moderator ist Jake Phelps, der mit den Worten „Let’s see history be made“ (ebd., 00:50 – 00:53) den Contest eröffnet. Das Video ist unterlegt mit fetziger Rockmusik und zeigt die versammelten Profi Skateboarder, die unter der Begeisterung eines auf der Seite stehenden Publikums, ihre Tricks

präsentieren. Dabei gibt es weder konkrete Vorgaben, wer welchen Trick zu machen hat, noch eine Reihenfolge des Starterfelds. Außenstehende Personen würden wohl niemals auf die Idee kommen, dass an der schulischen Infrastruktur ein Skateboard-Großevent stattfinden könnte, weil im Gegensatz zu anderen Sportarten, keinerlei spezielle Konstruktionen, Abgrenzungen, oder Inventar von Nöten sind, um mit dem Wettbewerb zu beginnen.

Das Video zeigt zwischen den gestandenen Tricks immer wieder spektakuläre Stürze und endet mit einem atemberaubenden Trick des Profis Aaron Homoki, der daraufhin enthusiastisch von seinen Kollegen gefeiert wird.



Abbildung 13: Aaron Homoki mit einem Kickflip Melon



Abbildung 14: Begeisterter Empfang Aaron Homokis durch seine Kollegen

7.5.2 „Street League“

Hintergründe

Dass im Skateboarden eine Kommerzialisierung stattfindet, lässt sich neben der erstmaligen Teilnahme an den Olympischen Spielen, auch an der seit 2010 stattfindenden Eventreihe *Street League Skateboarding* erkennen. Dabei handelt es sich um eine Serie von Wettbewerben, an der die jeweils 20 besten Skateboarder und Skateboarderinnen der Welt teilnehmen. In den USA wird das Ereignis über die Sender ESPN / ESPN2 ausgestrahlt. Zudem kann man international via Livestream zuschauen. Während in den meisten traditionellen Sportarten solche Leistungsvergleiche nichts Außergewöhnliches darstellen, wäre dies in den 1990er Jahren im Skateboarden noch undenkbar gewesen. Dies ist deshalb so, weil sich Skateboarden, wie oben gezeigt, traditionell als nicht sonderlich kompetitiv bzw. leistungsbezogen definiert. Ein Event wie Street League, mit insgesamt rund 2 Millionen \$ Preisgeld, ist somit etwas, mit dem so gut wie niemand in der Szene gerechnet hätte (Schweer, 2014, S. 117).

Borden (2001, S. 110) veranschaulicht exemplarisch mittels eines Zitats aus der populären Skateboard-Zeitschrift „Thrasher“, wie die Einstellung der Szene gegenüber solchen Mega-Events ursprünglich war. In der 1986 erschienen Ausgabe war eine satirische Anzeige zu lesen, die die Überschrift „we’re not sure we’d like to see“ trug und ein Bild zeigte, das Werbung für „a 100000 Professional Skate Jam at the „All New Skatorium“ with a 20000 – seat area“, machte. Dass dieses hypothetisch angenommene Preisgeld durch Street League bei weitem übertroffen wurde, ist ein gutes Indiz dafür, wie stark die Kommerzialisierung im Skateboarden mittlerweile fortgeschritten ist.

Die Austragungsorte der Serie sind auf der ganzen Welt verteilt. Im vorliegenden Fall handelt es sich um das Saisonfinale in Sao Paulo, Brasilien, das am 22. September 2019 abgehalten wurde. Die offizielle Website beschreibt das Event folgendermaßen:

Street League Skateboarding (SLS) was created to foster growth, popularity, and acceptance of street skateboarding worldwide. Since then, SLS has evolved to become a platform that serves to excite the skateboarding community, educate both the avid and casual fans, and empower communities through its very own SLS Foundation. („ABOUT STREET LEAGUE SKATEBOARDING (SLS)“, o.D.)

Der Contest

Im Gegensatz zum „Bust or Bail“ Contest, ist bei Street League kein Video aufzufinden, das eine Zusammenfassung der Ereignisse zeigt, sondern einzig allein der Livestream (SLS, 2019) des gesamten Events. Dementsprechend unterscheidet sich auch die Dauer. Ähnlich wie bei einem Fußballspiel, zieht sich das Ereignis über 90 Minuten. Dies ist nicht die einzige Gemeinsamkeit zur Präsentation eines Breitensports, wie Fußball es ist. Die Professionalität und das Ziel, ein möglichst breites Publikum mit dem Konzept anzusprechen, ist auf mehreren Ebenen zu beobachten. Das Intro startet mit einem Rückblick auf spektakuläre Tricks der vergangenen Tourstopps. Es folgt die Anmoderation mit Informationen über Sao Paulo, dem Austragungsort. Anschließend kommen die beiden Moderatoren ins Bild, zwei Skateboard-Profis, wovon einer, Chris Cole, selbst aktiver Starter bei SLS war. Diese diskutieren über die Erwartungen an das Event, wen sie in der Favoritenrolle sehen und über die Bedeutung des Contests an sich. Außerdem sprechen sie über eine mögliche Qualifikation für Tokyo 2020, da SLS für Skateboarder als offizielle Möglichkeit anerkannt wurde, sich für die Olympischen Spiele zu qualifizieren (SLS PARTNERS WITH OLYMPICS, o.D.).

2019 SLS World Championship: São Paulo | MEN'S SUPER CROWN FINAL | Full Broadcast

OLYMPIC WORLD SKATEBOARDING RANKING		
MEN'S STREET		
1	YUTO HORIGOME	100,000
2	NYJAH HUSTON	67,080
3	GUSTAVO RIBEIRO	43,300
4	KELVIN HOEFLER	41,280
5	AURÉLIEN GIRAUD	40,660
6	MAURIO MCCOY	36,530
7	SORA SHIRAI	35,060
8	MATT BERGER	22,560
9	VINCENT MILOU	22,390
10	SHANE O'NEILL	22,130

3:16 / 1:39:13

Abbildung 15: Punktestand für die Olympia Qualifikation

Der Ablauf ist streng durchstrukturiert. Nach etwa fünf Minuten folgt die Präsentation der einzelnen Skateboarder. Dazu wird der jeweilige Name groß eingeblendet und die Person dem Publikum anmoderiert. Anschließend startet das eigentliche Contest Geschehen. Es befinden sich acht Skateboarder am Start. Jeder muss zwei *Runs* zu jeweils 45 Sekunden absolvieren und hat anschließend fünf Versuche zur Verfügung, um möglichst spektakuläre Tricks zu zeigen, wovon die besten drei in die Wertung der Punkterichter einfließen. Aus der Gesamtsumme der Punkte ergibt sich der Sieger. Das Ganze findet, wie Abbildung 12 zeigt, in einer großen Halle statt, die mit Publikum gefüllt ist. An vielen Stellen sind Werbeflächen montiert.

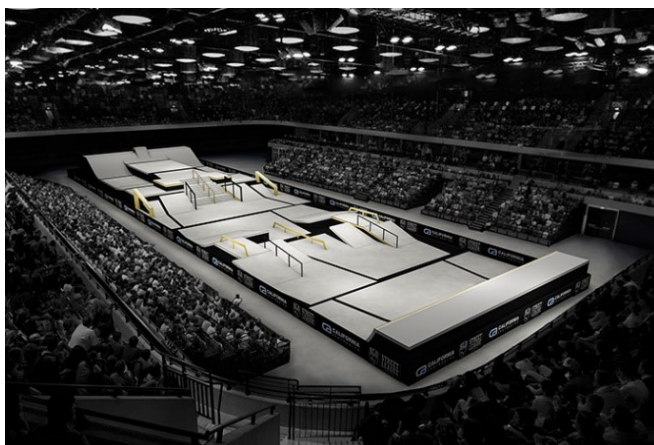


Abbildung 16: Street League Park in Sao Paulo

Ganz allgemein ist beim Event eine hohe Werbetätigkeit zu erkennen. So finden sich auch in der Live-Übertragung immer wieder Werbeunterbrechungen. Dabei sind die gezeigten Inhalte nicht nur skatespezifisch. Es wird beispielsweise für eine Uhrenmarke geworben und ein längerer Werbespot für Kopfhörer zeigt Sportler*innen unterschiedlichster Bewegungsformen: Fußball, Tennis, Klettern, Boxen, Rugby und Skateboarden. Dies ist insofern interessant, weil Skateboarden implizit als „nur“ eine von vielen Sportarten dargestellt wird, was dem klassischen Selbstbild vieler Skateboarder*innen widerspricht. Während das Publikum über große, in der Halle installierte Leinwände das Geschehen beobachten und beurteilen kann, kommentieren die Live-Übertragung zwei Moderatoren. Die Skateboarder selbst besitzen weder spezielle Trikots noch andere mögliche Kennzeichnungen, die signalisieren, dass sie an einer speziellen Veranstaltung teilnehmen und nicht einfach nur eine Session abhalten. Es kommt hochmoderne Technik zum Einsatz. So werden dem Publikum Slow Motion Aufnahmen gezeigt und die Punktwertung wird über eine große Anzeigetafel in Echtzeit zur Verfügung gestellt. Ermöglicht wird dies durch das „Instant Scoring Experience (ISX) System, welches jedem Trick sofort einen Punktwert zuordnet. Dementsprechend ist es für die jeweilige an der Reihe befindliche Person auch möglich, strategisch bei der Tricka Auswahl vorzugehen, je nachdem auf welchem Rang sie sich befindet (Schweer, 2014, S. 118).

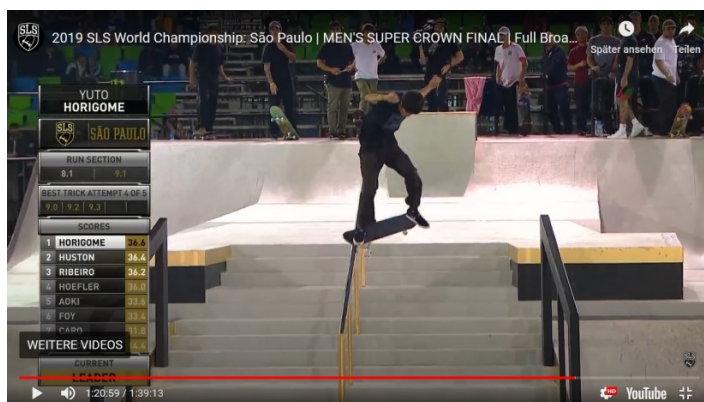


Abbildung 17: Trickversuch Yuto Horigomes mit eingeblendeten Punktestand

Bevor ein Skateboarder an der Reihe ist, wird dem Zuschauer Name, Nationalität, Alter, Heimatstadt, Fußstellung und Instagram Account eingeblendet. Der Contest endet mit einem Sieg von Nyjah Huston, der daraufhin ein Bad in der Zuschauermenge genießt. Es folgt ein abschließendes Siegerinterview, währenddem Nyjah die Nationalflagge seiner Heimat, den USA, umgebunden trägt.



Abbildung 18: Nyjah Huston bei seinem Siegerinterview

8 Soziale Praxis

8.1 Soziologische Grundlagen

Als jugendkulturelle Bewegungsform ist die Altersgrenze im Skateboarden nach oben hin zwar grundsätzlich offen, doch es ist so, dass die meisten um Mitte 20 ihren Fokus auf andere Lebensbereiche zu legen beginnen. So kann als grobe Schätzung gesagt werden, dass der Großteil aller Skater*innen zwischen 10 und 30 Jahre alt ist, wobei das untere Drittel klar die Mehrheit stellt (Julier, zitiert nach Mihaly, 2011, S. 28). Skateboarden ist stark männerdominiert und nur wenige andere jugendkulturelle Szenen haben ein so unausgeglichenes Geschlechterverhältnis (Hitzler et al., 2010, S. 134), wofür unter anderem das hohe Verletzungsrisiko verantwortlich ist (Julier, 2002, S. 69). Über die Bewegungspraxis hinaus verkörpert Skateboarden einen „Way of Life“, welcher gekennzeichnet ist durch Lässigkeit, Coolness, Jugendlichkeit und Rausch (Peters, 2016, S. 289). Weiteres wird Skateboarding oftmals mit Rebellion und Widerstand verbunden, wofür Peters (2016, S. 265f.) mehrere Gründe anführt. Dies hat unter anderem damit zu tun, dass Skateboarden primär als Jugendkultur verstanden werden kann, dementsprechend stellt für viele Adoleszente ihr Hobby ein Mittel zur Selbstwerdung bzw. Abnabelung von den Eltern dar. Gewissermaßen passiert dies in Form einer Rebellion. Hinzu kommt, dass Skateboarden in den 1980er Jahren sehr von der Musikrichtung Punk-Rock beeinflusst wurde. Dabei nahm die politisch destruktive Haltung auch Einfluss auf die Skateboard-Kultur. Gerade das Street-Skaten im öffentlichen Raum hat noch einmal eine besondere Aura der Rebellion. Dies liegt daran, dass es sich nicht auf eigens errichteten Sportplätzen ereignet, sondern den öffentlichen Raum der Stadt nutzt und so Konflikte mit Nutzern dieser Orte provoziert. Von außerhalb betrachtet kann ein solches Verhalten schnell als rebellische Grenzüberschreitung gedeutet werden. So kommt es, dass Außenstehende manchmal die stereotype Vorstellung von gewalttätigen Jugendlichen haben. Zwar ist es so, dass es nicht bewusst intendierte Absicht der Skateboarder*innen ist, ein solches Bild zu vermitteln, allerdings wird mit dem Übertreten rechtlich und sozialer Grenzen ein gewisser Nervenkitzel erreicht, der für viele durchaus seinen Reiz hat.

Somit lässt sich festhalten, Skateboarden wird oftmals etwas rebellischer betrachtet, als es im Kern ist. Auf der anderen Seite wird aber auch angemerkt:

Skateboarding subsumiert vor allem eine freudvolle Bewegungsaktivität, ein spielerisches Bewegungserlebnis, das sich in einem kompetenten und bedeutungsvollen Handling von Körper, Skateboard und urbanem Raum manifestiert. Als urbane Praxis richtet sich das Skateboardfahren damit nicht zwangsläufig – wie meiner Ansicht nach häufig vorschnell angenommen wird – gegen die sozial formierte, rechtlich begründete und in Straßenordnungen explizierte Gebrauchslogik öffentlicher Räume. Es ist nicht aus sich selbst heraus eine bewusst vorgenommene kreative Neuinterpretation, eine abweichende, unvorhergesehene 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. (Peters, 2016, S. 284)

Andere Kennzeichen, die darauf hindeuten, dass es sich beim Skateboardfahren nicht um eine traditionelle Sportart handelt, sind, dass man bei Sportarten wie Fußball oder Tennis immer wieder die Eltern oder andere Erwachsene beobachten kann, welche ihre Kinder begleiten, wohingegen im Skateboarden sehr früh eine Abgrenzung durch den Nachwuchs erfolgt. Dies geschieht laut Peters (2016, S. 173), sobald das Skateboarder-Sein sub- oder jugendkulturell inspiriert betrieben wird, weshalb Eltern dann so gut wie nie an Skatespots zu sehen sind.

So wird man nicht zum/zur Skateboarder/in, indem einem Verein beigetreten wird, oder farbige Trikots übergestreift werden. Vielmehr ist es notwendig, eine, wie oben beschrieben, Art „Lebenseinstellung“ zu erwerben, die an das gleichzeitige Erlernen von Skateboard-Tricks gebunden ist. Leistung alleine reicht also nicht aus, um Zugehörigkeit zur Skater-Community zu erlangen. Style und Sozialkompetenzen spielen ebenfalls eine wichtige Rolle, um von der Skate-Gemeinschaft als anerkanntes Mitglied akzeptiert zu werden (Peters, 2016, S. 183). Darüber hinaus ist es für Skateboarder*innen üblich, dass das ganze Leben vom Skateboarder-Sein durchdrungen ist. Es bleibt also nicht nur bei dem Zeitraum, in dem die Bewegungspraxis stattfindet (Peters, 2016, S. 184). Dadurch, dass gleichzeitig der Bereich des hochprofessionalisierten Skateboardens immer wichtiger wird und seinen Ausdruck in Events wie den X-Games, Street League oder eben den Olympischen Spielen findet, lässt sich sagen, Skateboarden ist ein äußerst ambivalentes Phänomen (Schweer, 2014, S. 8).

8.2 Der Körper als sportliches Kapital

8.2.1 Verletzungen und (fehlende) Prävention

Auch wenn kein bestehendes offizielles Regelsystem besteht, gibt es Verhaltensweisen, die charakteristisch für die Skateszene sind. So muss, wer das Leben eines/einer Skateboarders/Skateboarderin führen will, einen Lernprozess durchlaufen, welcher auch einen speziellen Zugang zum Körpereinsatz betrifft. Während in den meisten herkömmlichen Sportarten der Körper primär dazu verwendet wird, um ein Ergebnis zu erreichen, wie zum Beispiel Sieg oder Vermeidung von Niederlage, steht im Skateboarden mehr das sinnliche Erlebnis des Vollzuges selbst im Mittelpunkt. Dadurch werden einem Rauschgefühl ähnliche Zustände erzeugt. Die Bewegungen sind viel fließender und verlaufsorientierter. Expressivität hat einen höheren Stellenwert als Disziplin. Zudem sind Standardisierungen und objektive Leistungsvergleiche weit weniger vorhanden, wie Schwier & Kilberth (2018, S. 40f.) schreiben.

In diesem Zusammenhang ist auch der bemerkenswerte Umgang mit Schmerz, Risiko und Verletzungen zu nennen (Peters, 2016, S. 172) und es lässt sich sagen, dass Skateboarden in Bezug auf die körperliche Unversehrtheit, eine sehr riskante Praktik ist und ein hohes Verletzungsrisiko besteht (Mihaly, 2011, S. 25f.). So sind viele Skate-Tricks, ohne eine gewisse Rücksichtslosigkeit dem Körper gegenüber, kaum denkbar. Diese Einstellung wird zumeist unhinterfragt vom Nachwuchs übernommen (Peters, 2016, S. 199f.).

Selbst im Profi-Bereich erhält der Körper als sportliches Kapital nur wenig Wertschätzung. So kommt es bei vielen Profis vor, dass diese beim Skateboarden umknicken, ohne therapeutische Konsequenzen zu ziehen und so weitaus schlimmere Verletzungen riskieren (Özelli, 2008, S. 57).

Somit lässt sich sagen, dass für gewöhnlich ein spezielles Selbst- und Körperverhältnis existiert, um sich dem Risiko von Verletzungen und den damit einhergehenden Schmerzen immer wieder bewusst auszusetzen. So ist es gängige Praxis, sich den Schmerz bei Stürzen nicht anmerken zu lassen, sondern diesen in der Außendarstellung heroisch zu ertragen (Peters, 2016, S. 199).

Geskatet wird zudem normalerweise, der Bereich Halfpipe stellt eine Ausnahme dar, ohne Schutzausrüstung, was die Verletzungsgefahr klarerweise erhöht (Schwier, 2018, S. 61). In den Skateboard-Magazinen wird über Körperpflege, Verletzungsprophylaxe oder die Erstbehandlung von häufigen Skateboard-Verletzungen kein Wort verloren (Peters, 2016, S. 204). Trainer*innen, die einen unterrichten könnten, wie man seinen Körper aufzuwärmen und zu behandeln hat, existieren nicht. Skateboarding soll offensichtlich auf keinen Fall mit Themen wie „Gesundheitssport“, „Fitness“, also vermeintlich weichen Attributen, assoziiert werden und inszeniert sich dementsprechend. Die Skateboarder*innen müssen so eigene Maßstäbe für den Umgang mit ihrem Körper entwickeln (Fischer, 2013, S. 83).

Hinzu kommt noch, wie Peters (2016, S. 203) anmerkt, dass die fortschreitende Kommerzialisierung des als Extremsport vermarkteten Skateboardens, neben ökonomischen Vorteilen, auch eine intensiviertere Gefährdung der Gesundheit der Skater*innen zur Folge hat. Er begründet dies damit, dass dadurch eine Steigerung in Richtung „höher, schneller und weiter“ durch Industrie und Medien gefördert wird. Betrachtet man nun die Tatsache, dass Verletzungen innerhalb der Szene oftmals geradezu als Trophäen zur Symbolisierung des eigenen Skater*innen-Seins gesehen werden, könnte eine Kommerzialisierung tatsächlich eine vermehrt destruktive Wirkung auf die körperliche Unversehrtheit haben.

In Anbetracht dieser Informationen scheinen die Ergebnisse einer Untersuchung bezüglich Faktoren, die als besonders negativ im Skateboarden eingestuft werden, äußerst erstaunlich. Dreiviertel der 74 Befragten gaben nämlich an, dass Verletzungen, die sie an der Ausübung des Sports hindern, den demotivierendsten Faktor im Zusammenhang mit ihrem Hobby darstellt (Pokomandy, 2014, S. 113). Ein paradoxes Bild also: Auf der einen Seite wird Skateboarden als eine sehr verletzungsrisikoreiche Sportart skizziert, während gleichzeitig Maßnahmen, die diesem Risiko entgegenwirken könnten, gemieden werden. Auf der anderen Seite stellen Einschränkungen durch Verletzungen eine äußerst negative Erfahrung für den Durchschnittsskater dar. Verletzungen erfahren also auf unterschiedlichen Ebenen einen sehr speziellen Zugang und alles in allem ergibt sich für Leser*innen ein Bild, das keinen besonders fürsorglichen Umgang mit dem eigenen Körper zeigt.

8.2.2 Substanzmissbrauch

Bei einer genaueren Betrachtung vom Skateboarden und dem damit einhergehenden Lifestyle, ist es sehr wahrscheinlich, dass man auf das recht liberale Verhältnis der Szene zu diversen Rauschmitteln stößt. Diese vorherrschende Praxis reiht sich gemeinsam mit den Punkten des vergangenen Kapitels, in den äußerst destruktiven Zugang zum eigenen Körper, der eigentlich das sportliche Kapital darstellt. Beachtlich dabei ist, dass dies nicht nur einzelne Skateboarder*innen betrifft, sondern ein großer

Teil der Skateboard-Industrie aktiv einen solchen Umgang propagiert. So herrscht in der medialen Darstellung eine Verklärung von Alkohol, Tabak und Drogen, wie sie wohl in jeder anderen Sportart undenkbar wäre.

Dies wird in vielen Skateboard-Videos, aber auch Werbeanzeigen ersichtlich. So ziert das Motiv der Cannabispflanze beispielsweise immer wieder Board-Grafiken, Kleidung und Werbeanzeigen (Fischer, 2013, S. 98).



Abbildung 19: Mariuhana als weitverbreitetes Motiv auf Skateboards

Peters (2016, S. 202) sieht einen Grund dafür in der Praxis des Skateboardens selbst liegend. Da Skateboard-Tricks wie erwähnt ein gewisses Verletzungsrisiko beinhalten, spielt Angst, bzw. die Überwindung dieser, eine wesentliche Rolle um erfolgreich zu sein. Dabei wird immer wieder mal auf sehr unsportliche Methoden zurückgegriffen. So kommt es des Öfteren vor, dass Rauschmittel beim Skaten konsumiert werden, um so die eigene Angst zu unterdrücken.

Der Stellenwert von Rauschmittel innerhalb der Szene lässt sich auch daran erkennen, dass oftmals vielversprechende Skate-Karrieren durch einen sozialen Abstieg abrupt zu Ende gingen, welcher durch Drogenprobleme mitbedingt war (Peters, 2016, S. 178). Allerdings gibt es auch viele Skateboarder*innen, die trotz ihrer Drogen und Alkohol-Exzesse, volle Akzeptanz erfahren und äußerst erfolgreiche Karrieren einschlagen konnten. Das Thrasher Magazine sah sich dieses Phänomen genauer an und unter dem Titel „Over it – Skaters, Drugs and Alcohol“, befragte Michael Burnett 2019

einige der bekanntesten Skateboarder zum Thema. Beachtlich ist, welche Bedeutung die Interviewten erlangen konnten, obwohl sie teilweise sogar mit Mehrfachabhängigkeiten zu kämpfen hatten.

Mit Anthony Van Engelen, Andrew Reynolds und Arto Saari, befinden sich gleich drei Skateboarder unter den Befragten, die die begehrteste Auszeichnung innerhalb der Szene erhielten, die des „Skater of the year“ (SOTY), wie auf der Thrasher Website nachzulesen ist ([Liste der SOTYs der vergangenen Jahrzehnte], o. D.). Bei der Betrachtung von deren Biographien, würden jedoch wohl die wenigsten auf die Idee kommen, dass eine solche Karriere als „Sportler“ möglich ist. So begann Anthony Van Engelen, der 2015 vom Thrasher Magazine zum SOTY gekürt wurde, in seinen frühen Teenager-Jahren mit dem Trinken, was sich zu Alkoholexzessen steigerte, die des Öfteren im Gefängnis, oder betrunken mit dem Auto im Straßengraben endeten. In der Folge entwickelte er in seinen 20ern eine schwere Crack-Sucht. Im Bewusstsein, dass ein Rückfall für einen ehemaligen Süchtigen jederzeit möglich ist, ist er mit Stand 2019 mittlerweile seit 11 Jahren suchtfrei. Auch Andrew Reynolds, SOTY 1998 und Arto Saari, SOTY 2001, kämpften mit massiven Suchtproblemen. Laut eigener Auskunft war Arto Saari wegen seiner Drogen- und Alkohol-Sucht mit Mitte 20 kurz davor alles ihm Wichtige zu verlieren, bevor er für sich die Notbremse ziehen konnte und heute frei von solchen Lasten ist. Andrew Reynolds konsumierte ebenfalls regelmäßig harte Drogen und war alkoholabhängig, bevor er mit 24 Jahren beschloss, sämtlichen Rauschmitteln den Rücken zu kehren. Alle befragten Skateboarder eint, dass sie mit massiven Suchtproblemen zu kämpfen hatten, trotzdem äußerst erfolgreich wurden und aus heutiger Perspektive sehr froh darüber sind, dass die Abhängigkeit überwunden werden konnte.

9 Entwicklungstendenzen

9.1 Kommerzialisierung

Das Skateboarden bietet schon seit längerer Zeit einen wirtschaftlich interessanten Markt, der allerdings nicht konstant ist und als schwer berechenbar gilt. Dazu zählen vor allem Sportartikel (Bekleidung, Schuhe, Skateboards), aber auch Medienformate (Events wie die X-Games, Filme, eine große Anzahl von Videospielen) und sporttouristische Angebote (beispielsweise Skatecamps) (Schwier & Kilberth, 2018, S. 21). Mit ungefähr sieben Milliarden Dollar Umsatz im Jahr 2012 kann man mittlerweile von einem relevanten Wirtschaftsfaktor sprechen und immer mehr szenenfremde Marken wie Nike, Adidas, Puma, New Balance oder Teile der Softdrink Industrie, versuchen in der Folge in der Szene Fuß zu fassen (Schweer, 2014, S. 154).

Von solchen Summen war man zu den Anfangszeiten noch weit entfernt und der Markt wurde in der Regel von Skateboarder für Skateboarder betrieben. So stellte sich die Frage nach Authentizität damals überhaupt noch nicht. Diese Situation veränderte sich mit steigender Popularität des Sports. Exemplarisch dafür illustriert Schweer (2014, 139f.) den Einstieg des führenden Sportartikelherstellers Nike in den umkämpften Schuhmarkt. Dabei wird gezeigt, mit welchem Widerstand aus der Szene gegenüber einer solchen Entwicklung zu rechnen ist. Damals wurde als Reaktion die „Don t do it – Foundation“ ins Leben gerufen, mit dem Ziel, gegen große Konzerne zu kämpfen, welche sich in der Skateboard Szene platzieren wollen. Der Name „Don t do it“ spielt auf den Werbeslogan von Nike „Just do it“ an und verweist auf den primären Fokus der Foundation, nämlich, wie in der Selbstdarstellung auf der Website beschrieben: „Keep our industry in passionate Hands“.

Mit einem solchen Gegenwind hatte es Nike entsprechend schwer und erst beim dritten Versuch 2002, konnte eine erfolgreiche Kampagne lanciert werden, um sich in der authentizitätsbetonten Skateboard-Kultur zu etablieren. Damit dies gelingen konnte, vertrieb Nike seine Waren ausschließlich über unabhängige Skateboard-Shops, ließ sich von Szenen

Insidern beraten und arbeitete bei der Produktentwicklung mit den gesponserten Fahrerinnen und Fahrern zusammen.

Außerdem wurden die weltbesten Skateboarder*innen unter Vertrag genommen (Schweer, 2014, S. 143). Die Maßnahmen zeigten Wirkung und mittlerweile ist Nike ein akzeptierter Akteur innerhalb der Community (ebd. S. 151).

Spannend ist zu beobachten, wie bereits in vergangenen Kapiteln gestreift wurde, auf welche Art und Weise die Kommerzialisierung im Skateboarden abläuft. Bereiche, die ursprünglich innerhalb des Skateboardens für Authentizität standen, werden für den Markt verwertbar gemacht. Ein Beispiel dafür ist das Image alkoholisierter Outlaws, das nicht nur vom Skateboard-Hersteller „Deathwish“ bewusst kultiviert wird, um deren Produkte abzusetzen (Schweer, 2014, S. 166). Abbildung 15 illustriert anschaulich jene Seite des Skateboardens, die weder Interesse noch Chance auf eine Olympia-Teilnahme hätte.



Abbildung 20: "Deathwish" Profis posieren für eine Werbeanzeige

Viele Befürworter*innen der Kommerzialisierung führen an, dass so mehr professionellen Skateboardern und Skateboarderinnen eine Möglichkeit gegeben werden könnte, ihren Lebensunterhalt mit ihrer Leidenschaft zu verdienen. Immerhin ist der professionelle Sektor im Skateboarden bis dato sehr klein, wie eine Statistik zeigt, welche von „Street League Skateboarding“ veröffentlicht wurde. Diese besagt, dass von den in etwa zehn Millionen Aktiven weltweit nur geschätzte 250 professionelle Skateboarder*innen sind.

Dabei gilt im Skateboarden jemand als Profi, sobald eine Firma ein zu verkaufendes Skateboard nach dessen Namen benennt. Auch ist das Leben als Profi-Skateboarder*in nur bei den Allerwenigsten von einem glamourösen Lifestyle begleitet. Eher das Gegenteil ist der Fall und des Geldes willens gibt es weitaus ertragreichere Einkommensmöglichkeiten (Peters, 2016, S. 206).

Auf alle Fälle zeigt der vermehrte Einstieg von internationalen Firmen wie es Nike eine ist, gemeinsam mit der erstmaligen Teilnahme an Olympia, dass sich Skateboarden momentan auf dem Zenit der Kommerzialisierung befindet. Während, wie aufgezeigt, durchaus auch positive Seiten einer solchen Entwicklung existieren, beleuchtet das anschließende Kapitel vor allem jene Aspekte, die von Kritiker und Kritikerinnen im Zusammenhang mit der Thematik genannt werden.

9.2 Gegenbewegung

Peters (2016, S. 210) meint, für viele geht mit einer Kommerzialisierung eine Entzauberung des Skateboardens einher. Dies führte zu einer immer stärker werdenden Gegenbewegung, die vor allem seit Einführung des Wettbewerbsformats Street League 2010 zu beobachten ist (Schwier & Kilberth, 2018, S. 69).

Diese Gegenbewegung drückt sich vor allem dadurch aus, dass sie ein „authentisches Skateboarden“ propagiert, was sich auf unterschiedlichen Ebenen erkennen lässt. So wird vermehrt der Fokus weg vom objektiven sportlichen Können gelenkt und mehr auf die ästhetische Ausführung eines Tricks geschaut. Neben der bereits erwähnten DIY-Bewegung findet der Widerstand auch noch in der Aufwertung älterer Trick-Praktiken und deren Ausführung seinen Ausdruck (Schwier & Kilberth, 2018, S. 72).

Mihaly (2011, S. 36) schreibt, dass sich der Kern der Skateboardszene vor allem aus drei Gründen gegen den Einstieg großer Firmen wie Nike und gegen eine Olympia-Teilnahme stellt: Den fremden Firmen gehe es weniger um die Liebe zum Skateboarden als um Profit, die von Skateboardern aufgebauten Unternehmen würden zerstört oder geschluckt und sobald erste Anzeichen eines Markteinbruchs zu bemerken wären, würde Skateboarding seinem Schicksal überlassen werden (Schweer, 2014, S. 141).

Schweer (2014, S. 134f.) hat weitere Gründe ausgemacht und meint, aus einer zunehmenden Versportlichung und Kommerzialisierung würden voraussichtlich zwei Effekte resultieren: Wahrscheinlich wird die Akzeptanz für eine **spezielle** Ausprägung des Skateboardens größer werden. Nämlich für jene, die sich in den dafür vorgesehenen Plätzen wie Skateparks und Skateplazas abspielt. Mit Olympia wird die Gesellschaft diese Orte als Trainingsplätze für Skateboarder*innen wahrnehmen und akzeptieren. Gleichzeitig befürchtet Schwer, dass die Skateboarder*innen, indem sie auf einen Platz verwiesen werden wo sie akzeptiert sind, an anderen Orten vermehrt mit Intoleranz zu rechnen haben. Ein mögliches Szenario wäre also, dass eine größere Inklusion der Skateboarder*innen durch teure Anlagen gleichzeitig zu größerer Exklusion aus dem gesellschaftlichen, öffentlichen Leben führen könnte.

Somit könnten innerhalb eines Stadions Skateboarder*innen gefeierte Olympiastars sein, während gleichzeitig Fahrer*innen außerhalb davon des Platzes verwiesen werden (Schweer, 2014, S. 138).

9.3 Ansichten der Szene

9.3.1 Profi Skateboarder

Wie stehen nun jene zum Thema Skateboarden und Olympia, die davon am stärksten betroffen sind: Die Profis. Um hier ein repräsentatives Bild zu geben, folgt eine Untersuchung der Meinung von Skateboardern, die auf der Liste der „30 most influential skaters of all time“ angeführt sind, die 2011 vom Transworld Skateboarding Magazine veröffentlicht wurde. Nicht von jeder gelisteten Person ist eine Auskunft zum Untersuchungsgegenstand zu finden. Somit stellt dies eine repräsentative Auswahl dar, welche die Heterogenität an Meinungen widerspiegelt. Die gelisteten Skater genießen Legendenstatus, dementsprechend wurden sie aber auch in einer anderen Zeit geprägt als die momentanen Stars der Szene. Deshalb folgt im Anschluss eine Gegenüberstellung der Meinung aktuell bedeutender Skateboarder*innen.

9.3.2 „Legenden“

Sowohl strikte Ablehnung, kritiklose Befürwortung, als auch Mischformen werden von dieser Gruppe zum Thema Skateboarden und Olympia geäußert.

Zur ersten Kategorie kann man ganz klar Tony Alva zählen. Als ehemaliges Mitglied der Dogtown-Boys hat er persönlich den drastischen Wandel im Skateboarden miterlebt, der von den ersten, vom Surfen beeinflussten, Fahrversuchen, bis hin zur Olympia-Teilnahme reicht. Er sieht diese Entwicklung äußerst kritisch und spricht von einer Bedrohung jener Werte, die seiner Meinung nach das Skateboarden ausmachen. Er greift bei der Begründung seiner Aussage zu drastischen, geradezu polemischen Worten, liefert gleichzeitig aber keine konkreten Belege für seine Behauptungen. So meint er, dass die Olympischen Spiele auf Bedürftige hinabtreten würden und eine Schneise der Verwüstung hinterließen.

Weiters spricht er von einer nicht genauer definierten Gier des Internationalen Olympischen Komitees und sagt, all dies seien Dinge, die nichts mit Skateboarding zu tun hätten. Er schließt mit der Bemerkung, wenn Skateboarding eine Prostituierte gegenüber einem solchen Materialismus sein müsse, glaube er nicht, dass sonderlich viele Skateboarder dazu bereit seien (Stanley, 2017).

Rodney Mullen lehnt eine Olympia-Teilnahme ebenso klar ab, allerdings liefert er konstruktivere Begründungen als Alva. In einem Interview erklärt Mullen, der ein Pionier des Skateboardens ist, mit 14 Jahren seinen ersten Weltmeistertitel in der Disziplin Freestyle gewann und unzählige Skateboard Tricks erfand, was aus seiner Sicht das Problematische an einer immer weiter fortschreitenden Versportlichung des Skateboardens ist. Für ihn hat Skateboarden sehr viel mit Kunst und Kreativität zu tun. Sport hingegen assoziiert er mit Spannungen. Diese Spannungen würden viel von der Kunst und Kreativität nehmen. Als Profiskater sei es wichtig, um seinen Rang zu halten, bei Contests zu gewinnen. Dafür wiederum müssten primär Tricks geübt werden, die bei den Punkterichtern gut ankommen und das Kreative bleibt dadurch auf der Strecke. Daraus folgert Mullen, dass der mit Events wie Olympia verbundene Druck, sich negativ auf das künstlerische Potential des Skateboardens auswirken würde. Für ihn persönlich war der Niedergang seiner Paradedisziplin, dem Freestyle, das Beste was ihm passieren konnte. Denn ab diesem Zeitpunkt musste er auch nie wieder Contests fahren. Des Weiteren erzählt er, dass er einst passionierte und talentierte Skater kannte, die durch die Kommerzialisierung und den damit einhergehenden Druck ihre Identität und Charakter verloren hätten, weil sie sich für den Erfolg verbiegen mussten (Kim, 2019).

Eine völlig gegenteilige Sichtweise vertritt Jamie Thomas. Er kann als Veteran im Profi-Skater Bereich bezeichnet werden und gründete mehrere Skateboard Marken. Für ihn ist die immer wieder geäußerte Kritik innerhalb der Skateboard-Szene gegenüber Olympia nicht nachvollziehbar. Seiner Meinung nach existiert mit Street League bereits ein Contest Format, das im Prinzip jenem von Olympia gleichkommt. Des Weiteren glaubt er, dass Skateboarden immer in den Straßen stattfinden wird und auch die

Olympischen Spiele das nicht ändern können. Das Einzige was passieren werde, ist, dass Jugendliche einen besseren Bezug zum Skateboarden bekämen und diese, sobald sie einmal das Interesse gepackt hat, auf der Straße zu skaten beginnen würden. Dabei steht er nicht nur Olympia, sondern ganz allgemein einer Kommerzialisierung sehr positiv gegenüber. Alles was Aufmerksamkeit, Werbung und Geld für das Skateboarden bringt, ist seiner Meinung nach großartig. Für ihn besteht Skateboarden aus einer Vielfalt unterschiedlichster Facetten. Dies könne niemand ändern, auch keine Olympia-Teilnahme (Sabrina, 2019).

Eric Koston hat eine ähnliche Auffassung. Koston, der als einer der renommiertesten Streetskateboarder gilt und durch eine Kampagne für Nike wesentlich mit daran beteiligt war, dass die Sportmarke im Skateboard Segment Fuß fassen konnte (Schweer, 2014, S. 143f.), ist begeistert von der stattfindenden Entwicklung und begründet dies damit, dass er auch die frühen Jahre des Skateboardens kennengelernt hat, in denen sich das Skateboarden ziemlich weit unten befand. Deswegen findet er es umso erstaunlicher und positiver, dass Skateboarden eine olympische Disziplin werden konnte (Koston, 2019).

Neben den genannten Personen, die Olympia entweder strikt ablehnen oder strikt befürworten, gibt es auch einen Teil, der das Thema differenzierter betrachtet.

Allen voran der wohl bekannteste Skateboarder weltweit, Tony Hawk. Er gelangte vor allem durch eine Videospielreihe, die nach ihm benannt wurde, zu Berühmtheit. Der Bekanntheitsgrad ist wohl auch ein Grund dafür, dass er des Öfteren nach seiner Meinung bezüglich Olympia und Skateboarding befragt wurde, unter anderem von namhaften Größen wie dem US-Journalisten Larry King. Ihm gegenüber meint Hawk, dass es an der Zeit gewesen sei, dass Skateboarden olympisch wurde. Immerhin sei Skateboarding mittlerweile populärer als die meisten anderen olympischen Disziplinen. Somit sei dies auch ein wichtiger Schritt für Olympia selbst (Hawk, 2016a). Es sei auch eine konsequente Fortführung nach der erstmaligen Olympia-Teilnahme von Snowboarden 1998 bei den Winter-Spielen.

Bei den Olympischen Sommer Spielen existiere noch kein vergleichbarer Sport, der eine solche Anziehungskraft auf die Jugend hat. Daraus schließt Hawk, dass Olympia Skateboarding dringender brauche als umgekehrt (Hawk, 2016b). Er betont aber, dass er sehr wohl auch jene Leute verstehe, die diese Entwicklung kritischer betrachten. Skateboarding habe nun mal ebenso eine andere Seite, die eigentlich lieber abseits vom Rampenlicht bleiben würde, um ihre eigene Kultur zu pflegen (Sprung, 2019).

Andrew Reynolds steht der Sache ebenfalls mit gemischten Gefühlen gegenüber, auch wenn er grundsätzlich meint, dass ihn das Thema nicht sonderlich stark beschäftigt. Er glaubt, dem Ganzen werde übertrieben viel Bedeutung verliehen. Von seinem Standpunkt aus betrachtet, werde es immer die „rohe“ Seite des Skateboardens geben, Olympia werde im Idealfall die beiden Entwicklungslinien etwas ausbalancieren und er ist der Ansicht, es sei eine Illusion von „der einen Skateboard Szene“ zu sprechen, denn es wären immer Mischformen die existieren. Reynolds ist selbst Besitzer von Skateboard-Firmen, aus welcher Position heraus er meint, dass große Marken wie Nike, die jetzt vermehrt in den Sport investieren, ein falsches Bild von Skateboarden hätten. Der Markt sei weniger rentabel als viele Außenstehende fälschlicherweise annehmen würden. Während hier von ihm eine befürwortende bis gleichgültige Haltung zu erkennen ist, kennt Reynolds auch die andere Seite der Szene sehr gut, die sich unter anderem durch einen nicht sonderlich fürsorglichen Zugang zum eigenen Körper auszeichnet. Sogar so gut, dass er heute die Befürchtung äußert, sein früheres Image und die von ihm gegründeten Skateboardmarken, die dieses Bild lange propagierten, könnten einen negativen Einfluss auf den Nachwuchs gehabt haben, indem Alkohol und Drogen als fester Bestandteil der Szene dargestellt wurden. So konnte er früher augenscheinlich zu einem typischen Repräsentanten der subkulturellen Strömung im Skateboarden gezählt werden.

Wie weit diese Seite vom Idealbild einer Olympischen Sportart entfernt ist, lässt sich anhand eines Einblicks erkennen, den er über seine Anfangszeit gibt:

Then when I was 18 and moved to California, everybody I looked up to like [Tom] Penny, [Chad] Muska, they were killing it and in California, that culture was even more accepted. We would smoke, drink and skate, that was just normal. Dustin [Dollin] was doing drugs from a young age and one night he brought over some cocaine, put it on the table, and I just did it. There wasn't a thought in my head that it was a bad idea or anything, it was just like weed.

Alle im Zitat erwähnten Personen sind heute äußerst bekannte und erfolgreiche Profiskateboarder, trotz Drogen- und Alkoholexzessen (Michna, 2014).

9.3.3 „The next generation“

Das Thrasher-Magazine befragte 2016 33 der aktuell bekanntesten Skateboarder*innen nach ihrer Meinung bezüglich der Teilnahme an den Olympischen Spielen. Die Antworten wurden unter der Überschrift „Skating in the Olympics: The Skaters' Perspective“ veröffentlicht. Dabei zeigt sich, dass ähnlich wie bei den „Legenden“, keineswegs eine homogene Sicht auf das Thema existiert. Auch hier gibt es Befürworter*innen und Kritiker der Entwicklung, wobei man sagen muss, dass jene, die dem Thema Olympia ablehnend gegenüberstehen, in der Mehrzahl sind.

So meint John Cardiel, im Skateboarden ginge es um Individualität und Originalität. Die Olympischen Spiele würden all jenem widersprechen, was er persönlich mit Skateboarden verbindet. Corey Duffel lehnt die Verregelung und die Wertung von Tricks ab. Er befürchtet, dass Style, Kreativität und Spaß auf der Strecke bleiben werden. Weiters kritisiert er, dass beim Olympischen Format ein Antreten GEGEN andere Länder und die eigenen Freunde stattfindet. Jack Curtin hat Angst, dass Skateboarden durch Olympia zu einem organisierten Sport, mit Punktesystemen, Trainern,

Sportdressen und Drogen Kontrollen, werden könnte. All dies sei nicht das, was Skateboarding ausmachen würde. Evan Smith fürchtet durch die Teilnahme einen Verlust der kreativen, künstlerischen Seite. Joso Rojo betont, dass für ihn immer das Rebellische beim Skateboarden im Vordergrund stand. Mike Anderson argwöhnt ein vermehrtes Präsent sein von Ehrgeizigen Eltern auf den Skateparks, die ihren Nachwuchs zu zukünftigen Athleten formen wollen. Justin Brock kritisiert ähnlich wie Corey Duffel das geförderte Konkurrenzdenken, das mit Olympia entstehen könnte. Laut ihm würde dies dem bisherigen Ziel des Skateboardens, alle Skateboarder näher zusammen zu bringen, widersprechen. Blake Carpenter vermutet hinter der Olympia Werdung des Skatens primär finanzielle Interessen und meint, es werde niemals möglich sein, Rangstufen im Skateboarden zu ermitteln. Peter Ramondetta verlässt die argumentative Ebene und kommentiert das Thema nur mit „Skateboarding should never be part of the Olympics. Fuck the Olympics.“

Andere sehen die erstmalige Teilnahme an den Olympischen Spielen gelassener. Zwar wird immer wieder betont, dass die „Seele“ des Skateboardens mittels eines solchen Events niemals den Zuschauern nahegebracht werden könne, das heiße gleichzeitig aber nicht, dass ein solches Ereignis verteufelt werden müsse.

So sagt Nyjah Huston, 19facher Street League Contest Gewinner, dass er sich über die Möglichkeit freut, bei den Olympischen Spielen teilzunehmen. Für ihn wäre es sowieso nur eine Frage der Zeit gewesen, dass sich Skateboarden, bei einer solchen starken Wachstumsrate, in diese Richtung entwickeln würde. Somit spreche auch nichts dagegen, dass dies bereits jetzt geschehe. Yoshi Tannenbaum sieht in dem Mega-Event eine Möglichkeit für junge Skateboarder*innen, sich vermehrt ins Rampenlicht rücken zu können. Er ist der Meinung, wenn bei der Organisation der Disziplinen aktiv fahrende Skateboarder involviert sein werden, sei es durchaus möglich, dass das Ganze gut funktionieren wird. Während einige befürchten, das Antreten der Skateboarder*innen als Nationen würde gegen das Verbindende im Skateboarden stehen und sei abzulehnen, sieht der US-Profi Zion Wright genau darin eine spannende Neuerung, der er mit freudiger Erwartung

entgegenblickt. Unter den Befragten befinden sich auch zwei Skateboarderinnen, die sich klar für die Teilnahme an den Olympischen Spielen aussprechen. So meint die Profi Skateboarderin Lizzie Armanto, dass die negative Wirkung von Olympia auf die Szene übertrieben dargestellt werde. Nora Vasconcellos betont vor allem die positiven Effekte für das Frauen Skateboarden, mit denen sie durch Olympia rechnet. Sie sagt, dass bereits im Snowboarden beobachtet werden konnte, dass gerade Frauen von einer solchen Versportlichung stark profitieren und so eher mit ihrer Leidenschaft Geld verdienen könnten.

Anmerkungen

Legenden

Die interviewten Skateboarder nennen vielfältige Gründe, weshalb sie für oder gegen eine Teilnahme von Skateboarden bei den Olympischen Spielen sind. Die größte Sorge scheint bei den meisten zu sein, dass dadurch ein so großer Schritt in Richtung Versportlichung gesetzt werden könnte, dass dem Skateboarden wesensimmanente Eigenschaften verloren gehen. Quasi der Sargnagel eines bereits ohnehin schon sehr weit fortgeschrittenen Prozesses. Diese spezifisch dem Skateboarden innewohnenden Eigenschaften werden nicht genau definiert, es wird allerdings von einer Art künstlerischem Potential gesprochen, welches konträr zum organisierten Sport steht. Auch wird angeführt, dass einige Facetten des Skateboardens, vor allem der Drogen- und Alkoholkonsum, nicht mit dem Bild einer olympischen Sportart kompatibel sind. Auffallend ist die Aussage von Tony Alva, dem ehemaligen Mitglied der Dogtown-Boys. Er führt keine sachlichen Argumente an, sondern wertet die olympische Institution pauschal, ohne Nennung von Gründen, ab.

Die Befürworter des Events sind vor allem der Meinung, dass der Thematik übermäßig viel Bedeutung zugesprochen wird, auch deswegen, weil im Skateboarden bereits ähnliche Wettbewerbsformate existieren. Viel Lärm um nichts also. Auch wird Olympia als ein logischer nächster Schritt für die stetig immer populärer werdende Sportart gesehen und die damit einhergehenden ökonomischen Effekte positiv hervorgehoben.

The next generation

Auch die aktuell besten Skateboarder*innen der Welt sind geteilter Meinung bezüglich des Großereignisses und es wird des Öfteren die Befürchtung geäußert, dass der „Kern“ des Skateboardens, Individualität, Style, Kreativität, Spaß und Rebellion, durch ein solches Event gefährdet werden könnte. Die unterschiedlichen Merkmale vieler organisierter Sportarten wie Trainer, Sportdressen, Verregelung und Punktwertesystem wären nicht kompatibel mit Skateboarden. Ja nicht wie andere Sportarten gesehen oder behandelt werden, scheint hier vor allem der Grundtenor.

Hier bringen die Befürworter*innen differenziertere Argumente als die „Legenden“ vor, wobei eine gemeinsame Sichtweise ist, dass viele in Olympia eine logische Entwicklung sehen, die aufgrund unterschiedlicher damit einhergehender Effekte für die Skateboard Community, begrüßenswert ist. Auch werden mögliche Karrierechance durch das Großevent für junge Skateboarder*innen und die zu erwartende internationale Vernetzung und Annäherung genannt. Eine der beiden weiblich skatenden Person äußert in Anbetracht dessen, dass ansonsten nur Männer befragt wurden, die nachvollziehbare Hoffnung, mit Olympia könnten positive Effekte für das Frauen Skateboarden erreicht werden.

Zu vermuten ist, dass die Sichtweisen stark mit der jeweiligen Position der befragten Personen innerhalb der Skateboard Szene korrelieren. Eine eigenständige Untersuchung diesbezüglich würde den Rahmen der vorliegenden Arbeit sprengen. Als exemplarisch für ein solches Phänomen können jedoch Tony Alva und Tony Hawk gesehen werden. Es erscheint naheliegend, die polemische, unsachliche Ablehnung von Olympia seitens Tony Alva, mit seiner Rolle als „Dogtown Boy“ (siehe Unterkapitel von

„Geschichte des Skateboardens“) in Verbindung zu bringen. Ein solch internationales Megaevent, scheint nicht vereinbar mit der Sichtweise der damals noch durchwegs revolutionären Subkultur, die sich vor allem durch die Ablehnung vom Mainstream definierte.

Tony Hawk, der mit einer Videospielreihe, die seinen Namen trägt, wesentlich daran beteiligt war, dass Skateboarden massiv expandierte, verkörpert gewissermaßen das Gegenteil zu Tony Alva. Als Symbol des Mainstream Skateboardens böte er sich als gutes Beispiel an zu zeigen, wie die Stellung innerhalb der Szene, mit der Meinung bezüglich Olympia, als miteinander verknüpft angesehen werden kann. Somit lässt sich das „Warum“, in Hinblick auf die Ablehnung der Skateboard Szene von Olympia, wohl nur vordergründig beantworten, weil es wahrscheinlich ist, dass hinter den Meinungen tiefergehende Ursachen liegen, die eine Befürwortung oder Ablehnung individuell begründen.

10 Olympia

10.1 Olympiawerdung

Die Diskussion über eine mögliche Teilnahme von Skateboarden bei den Olympischen Spielen existiert mit unterschiedlicher Intensität schon seit mehreren Jahrzehnten (Schweer, 2014, S. 127) und es war ein steiniger Weg, dass trotz der weiter oben beschriebenen Umstände, die Olympiawerdung von Skateboarden schlussendlich erreicht werden konnte.

Um als Sportart überhaupt bei den Olympischen Spielen aufgenommen werden zu können, wird ein internationaler Dachverband benötigt. Im Skateboarden war das bis vor kurzem die FIRS (Fédération Internationale de Roller Sports), ein Verband aus der Schweiz. Dieser stand dabei allerdings die 2004 gegründete Internationale Skateboarding Federation (ISF) gegenüber. Beide Verbände warben beim Olympischen Komitee (IOC), um als offizieller Dachverband für das Skateboarden anerkannt zu werden. Schlussendlich konnte sich die ISF durchsetzen, auch wenn sie aus Sicht des IOC weniger passend erschien, weil die FIRS bereits viel länger, nämlich seit 1924, bestand (Schwier & Kilberth, 2018, S. 174).

Gleichzeitig bekam die ISF auch szeneninternen Widerstand zu spüren. Die Tatsache, dass der Präsident der ISF, Gary Ream, Nicht-Skateboarder ist und von der Teilnahme an den Spielen indirekt, über von ihm betriebenen Skateboard Anlagen, finanziell profitieren wird, wirft nämlich ein schiefes Licht auf den Vorgang und erklärt noch besser die Widerstände innerhalb der Szene, die so in Olympia einen Verkauf der vorherrschenden Werte der Community sehen (Schweer, 2014, S. 129ff.).

Dabei kann dieser Vorgang als exemplarisch für ein immer wieder auftretendes Phänomen innerhalb der Olympiadebatte gesehen werden: Eine Person spricht im Namen einer nur unzureichend definierten Masse, um Entwicklungen zu legitimieren oder zu forcieren, die den eigenen Partikularinteressen entsprechen, aber als Interesse aller verkauft werden (Schweer, 2014, S. 133).

Daneben war ein wesentlicher Impulsgeber für die Teilnahme von Skateboarden bei den Olympischen Spielen, das Internationale Olympische Komitee selbst, denn die Aufnahme von Trendsportarten in das Programm, neben Skateboarden sollten 2020 auch noch BMX, Streetball und Surfen erstmals an dem Event teilnehmen, ist ein Versuch, verstärkt Jugendliche anzusprechen und eine Verjüngung vorzunehmen, um den Status Megabrand zu erhalten (Schwier & Kilberth, 2018, S. 26f.).

Als Skateboarding 2015 dann offiziell olympisch wurde, gründeten FIRS und die ISF gemeinsam den Verband World Skate. Ziel dieser neuen Einrichtung ist es, Skateboarding eine strukturierte Basis zu verleihen. Auch konnte SLS als Olympiaqualifikationsformat, durch Intervention seitens World Skate, zugelassen werden und so Skateboarding einen weiteren Schritt in Richtung organisierten Breitensport bringen (Schwier & Kilberth, 2018, S. 174). Schwier & Kilberth (2018, S. 50) kommen zu dem Schluss, dass bei genauerer Betrachtung die „Olympiainklusion weit weniger überraschend kommt, als oft angenommen wird.“

10.2 Olympischer Ausverkauf

Die Anfänge der Olympischen Spiele selbst reichen bis in die Antike zurück. Es handelt sich somit um eine lange, bewegte Geschichte, die zur heutigen Form als kommerzielles Sportevent mit globalem Ausmaß führte. Wesentlicher Impulsgeber, dass das Internationale Olympische Komitee (IOC) im Laufe der Zeit zu einem gewinnorientierten Unternehmen wurde (Rüdegger, 2007, S. 192), war Juan Antonio Samaranch. Dem langjährigen IOC-Präsidenten war es zu verdanken, dass am 11. Olympischen Kongress 1981 in Baden-Baden der Amateurparagraph abgeschafft und eine kommerzielle Öffnung der Spiele für wirtschaftliche Akteure eingeleitet wurde (ebd., S. 122f.). Gleichzeitig lässt sich sagen, dass die Kommerzialisierung der Olympischen Spiele parallel zu einer allgemeinen Kommerzialisierung des Sports lief. Diese kennzeichnet sich unter anderem dadurch, dass die Organisation des Sports verstärkt nach Strukturen wie Gewinnorientierung ausgerichtet und ganz allgemein die Absatzförderung von Produkten zusehends wichtiger wird (ebd., S. 129).

Weiß (1999, S. 216) definiert den Vorgang so: „Kommerzialisierung des Sports ist der Prozess seiner Vermarktung nach erwerbswirtschaftlichen Prinzipien.“

Unter diesem Aspekt erscheinen auch die Dimensionen der Olympischen Spiele, als größtes weltweites Sportevent, besser begreifbar und die Zahlen der Sommerspiele 2004 in Athen zeigen, welche Bedeutung Olympia mittlerweile für den Sport, aber auch für kommerzielle Interessen erlangt hat. Allein die Kosten für die Sicherheitsmaßnahmen betrugen über eine Milliarde Euro und umfassten etwa 70.000 Polizisten, Flugzeuge, Kampfschiffe und ein U-Boot (Rüdegger, 2007, S. 179). An die 300 Fernsehsender übertrugen ca. 35.000 Stunden, in denen die ungefähr 10.500 Athlet*innen der Welt nähergebracht wurden. In Summe sahen weltweit 3,9 Milliarden Menschen zu. Alleine der Verkauf von Eintrittskarten erwirtschaftete über 202 Millionen Euro. Über 4.000 Merchandise Produkte mit dem Emblem der Sommerspiele generierten über 530 Millionen Euro (ebd., S. 182f.).

11 Ergebnisse

Das Zusammentragen von Informationen zur Beantwortung der Forschungsfrage „Warum spricht sich ein Großteil der Skateboard Szene gegen eine Olympia Teilnahme aus“, zeigt, dass die Ablehnung des sportlichen Großevents am besten nachvollziehbar ist, wenn man die Geschehnisse als Resultat eines Arts „Grundkonflikts“ versteht, der auf unterschiedlichen Ebenen zu erkennen ist. Dieser zeichnet sich kurz gesagt durch zwei entgegengesetzte Entwicklungsströmungen aus, welche die Skate Community polarisieren. Auf der einen Seite gibt es Absichten, Skateboarden vermehrt in sportliche Strukturen zu zwingen und kommerzielle Bestrebungen zu forcieren. Dazu existiert auf der anderen Seite eine Gegenbewegung, welche davon ausgeht, dass es sich beim Skateboarden um eine Subkultur abseits des Mainstreams handelt und eine Art Wesenskern vorhanden ist, welcher vor externen Einflüssen bewahrt werden müsste.

Welche Brisanz dieser Grundkonflikt innerhalb der Szene einnimmt und was die beiden Strömungen im Detail auszeichnet, wurde in den verschiedenen Kapiteln dargelegt. Im Folgenden werden die zentralen Erkenntnisse der Kapitel extrahiert dargestellt, woraus sich aus der Summe der Ergebnisse, eine prägnante Antwort auf die Forschungsfrage ergibt.

So wurde bereits in der Einleitung gezeigt, dass Skateboarden als atypische Sportart charakterisiert werden kann und somit im Kern einem Format wie Olympia zuwiderläuft. Dabei wurden die subkulturellen Aspekte unter anderem in Bezug auf den Körpereinsatz, allgemeine trainingswissenschaftliche Prinzipien, welche teilweise komplett ignoriert werden, und traditionelle Mess- und Wertesysteme offenbart.

Im Kapitel zur Geschichte des Skateboardens wurde herausgearbeitet, dass parallel zu den Boomphasen des Sports, eine kommerzielle Entwicklung zu beobachten war, im Zuge welcher sich sportähnliche Strukturen entwickelten, Disziplinen etabliert wurden, eine Materialevolution einsetzte und ursprünglich szenenfremde Firmen einen lukrativen Absatzmarkt witterten, was sie zu einem Einstieg verleitete. Gewissermaßen wurde hier

der Grundstein gelegt, der den Weg zu einem kommerziellen Sportevent der Superlative, wie es Olympia eines ist, ebnen konnte. Dieser Entwicklung stand gegenüber, dass das Skateboarden subkulturelle Merkmale aus der Surf-Szene übernommen hatte und bereits in der Anfangsphase Abgrenzungstendenzen zu anderen Sportarten praktizierte wie exemplarisch an den sogenannten „Dogtown-Boys“ gezeigt werden konnte, die mit ihrem illegalen Skaten in ausgetrockneten, privaten Pools, das rebellische Selbstbild der subkulturellen Seite prägten. In der Analyse des zugehörigen Spielfilms wird dann auch gut ersichtlich, wie schon damals die beiden Entwicklungsrichtungen Spannungen innerhalb der Gemeinschaft erzeugten.

Auch die unterschiedlichen Disziplinen, die im Skateboarden existieren, wurden unter Bezugnahme auf den Grundkonflikt vorgestellt. So wurden als „versportlicht“ Halfpipe und Minirampe klassifiziert, weil diese auf eigens errichtete, sportliche Infrastruktur angewiesen sind. Pool, Street und DIY wurden der subkulturellen Strömung zugeordnet. Die Gründe dafür sind, dass diese, zumindest in den Ursprungsformen, Objekte der Stadt und Privateigentum zweckentfremden, soziokulturelle Normen verletzen und in der Folge Widerstand seitens der Gesellschaft erzeugen. Die Tatsache, dass das Street-Skateboarden mit Abstand am populärsten innerhalb der Szene ist und DIY starken Zulauf erlebt, zeigt die Bedeutung jener subkulturellen Seite im Skateboarden, welche im Kontrast zu Olympia steht.

Im Kapitel „Die Praxis des Skateboardens“ wurde ein allgemeiner Überblick gegeben, was Skateboarden als Bewegungsform überhaupt ausmacht. Im Zuge dessen konnten weitere Punkte aufgezeigt werden, die nahelegen, Skateboarden nicht als gewöhnliche Sportart zu sehen und dementsprechend die subkulturelle Seite betonen. Konkret wurde festgestellt, dass Trainer, Lehrer, Mannschaft, Verein, fester Trainingsort oder regelmäßige Trainingszeiten praktisch nicht existieren.

Im Abschnitt zu Skateparks und Skateplazas, wird die Brisanz des Themas verdeutlicht, indem aufgezeigt wird, dass selbst in Bereichen, die auf den ersten Blick nur schwer mit der kontroversen Angelegenheit rund um Olympia in Verbindung gebracht werden können, die Geteiltheit der Szene zu beobachten ist. So kann man hier den Grundkonflikt alleine daran

festmachen, dass die Skatecommunity die Errichtung von Skateplazas überhaupt als etwas Problematisches thematisiert.

Hier kommt die subkulturelle Facette zum Vorschein, die fremde Einflüsse und kommerzielle Interessen, welche des Öfteren hinter der Erbauung solcher neuer Skateanlagen stehen, äußerst kritisch betrachtet und Gegenwehr leistet.

Das Kapitel, das Wettbewerbe im Skateboarden behandelt, macht die Einwände gegen Olympia insofern besser verständlich, als gezeigt werden konnte, dass für einen großen Teil der Szene Leistungsvergleiche nicht sonderlich wichtig sind. Vielmehr werden Spaß, Freude und Selbstverwirklichung als Kernelemente des Skateboardens gesehen, Disziplin und Platzierungen erfahren seitens der subkulturellen Ausprägung wenig Beachtung. Gleichzeitig konnte aber eruiert werden, dass Kommerzialisierung und Versportlichung auch hier ihre Spuren hinterlassen haben, so dass die Erwartungshaltung von Sponsoren immer mehr Skateboarder zu Contest-Fahrern werden lässt. Durch solch neue Gegebenheiten empfinden viele ambivalente Gefühle, da alte Werte dadurch in Frage gestellt werden.

Die Analyse der beiden Contest Formate als Repräsentanten der beiden Strömungen, ergaben dementsprechend einen starken Kontrast. Auf der einen Seite wurde das Street League Format beleuchtet, welches von einem offiziellen Sportsender ausgestrahlt wird, immense Preisgelder vergibt und ganz allgemein eine äußerst professionelle Aufmachung bietet, welche sich durch klare Durchstrukturierung, Punkterichter und viel Werbung auszeichnet, also schon Ähnlichkeiten zu Olympia besitzt. Im Gegensatz dazu, herrschen beim „Bust or Bail“ Contest völlig andere Verhältnisse. Dieser kennzeichnet sich durch wenig Struktur, eine lockere, kollegiale Stimmung zwischen den Fahrern und wilder Inszenierung der Stürze und Tricks. Während bei Street League ein künstlicher, kostspielig errichteter Parcours befahren wird, ist hier eine abrisssbedrohte Schule Austragungsort. Als eine Gemeinsamkeit kann man ausmachen, dass bei beiden Formaten die Teilnehmer weder kennzeichnende Sportkleidung noch Schutzausrüstung tragen.

Die Versportlichung hat also noch nicht sämtliche Facetten des Skateboardens erreicht und es bleibt abzuwarten, ob sich mit Olympia dieser Aspekt ändern wird.

Im Kapitel zur sozialen Praxis konnte gezeigt werden, dass im Skateboarden eine Art „Way of Life“ existiert, der mit Eigenschaften wie Lässigkeit, Coolness, Jugendlichkeit, Rausch, Grenzüberschreitung und Widerstand verbunden wird. Außerdem wird Skateboarden primär als eine spielerische, lustvolle Bewegungspraxis geschildert. Der risikoreiche Umgang mit dem eigenen Körper wurde einerseits im Umgang mit Verletzungen ersichtlich, andererseits wurde auch der Substanzmissbrauch innerhalb der Szene thematisiert, welcher eine Akzeptanz bis Verklärung erfährt. So zeichnet dieses Kapitel ein Bild, das in der dargestellten Form nur schwer bei einem internationalen Leistungsvergleich wie Olympia vorstellbar ist, weil dort der Körper als sportliches Kapital für gewöhnlich einen ganz anderen Zugang erfährt.

Das darauffolgende Kapitel hat verdeutlicht, dass der Widerstand gegen Olympia absehbar war, wenn man sich beispielsweise das Geschehen rund um den Einstieg Nikes in den Skateboard Markt vor Augen führt. Erst unter großer Anstrengung und nach mehreren Versuchen gelang es Nike als „unauthentischer Fremdkörper“, quasi durch die Hintertür, indem man sich schlussendlich an die Eigenheiten der Community anpasste, Fuß zu fassen.

Der Abschnitt „Gegenbewegung“ konkretisiert welche Befürchtungen viele Skateboarder*innen mit einer fortschreitenden Kommerzialisierung, und somit auch Olympia, verbinden. Zwar wird eine mögliche steigende Popularität des Sports nicht bestritten, allerdings gehen viele davon aus, dass nur jene Seite profitieren wird, die auf der Weltbühne präsentiert wird. Als große Gefahr wird dabei gesehen, dass durch die vermehrte Akzeptanz des Skatens auf offiziellen Plätzen, die Intoleranz gegenüber dem Street Skaten steigen wird, welches ja als die authentischste und wichtigste Form betrachtet wird.

Die Analyse der Einstellung der Profi Skateboarder Community, ergibt dann, passend zur Idee eines wirkenden Grundkonflikts, ein zweigeteiltes Bild. Sowohl Befürwortung als auch Ablehnung wird geäußert. Dabei zeigt sich, den einen Grund weshalb Olympia abgelehnt wird, gibt es nicht.

Weshalb gerade Olympia eine solche Ablehnung seitens eines Teils der Szene erfährt, verdeutlicht das letzte Kapitel des Hauptteils, in dem gezeigt wurde, dass entgegen der ursprünglichen Ideale, im Laufe der Zeit eine kommerzielle Öffnung eingeleitet wurde und die Olympischen Spiele mittlerweile das größte internationale Sportevent sind, welches auf verschiedenen Ebenen gewaltige Dimensionen erreicht hat.

Zusammenfassend lässt sich also sagen, ein großer Teil der Skateboard-Szene spricht sich deshalb gegen eine Olympia Teilnahme aus, weil das „Mainstream“ Sportevent in vielerlei Hinsicht das verkörpert, was mit dem subkulturellen „Lifestyle“ des Skateboardens, nicht kompatibel scheint. Als wichtigste Punkte sind in diesem Zusammenhang vor allem die allgemeine Ablehnung vom Mainstream, Kommerz, strikten Regeln und Geboten, Leistungsorientierung, Drogentests, millionenschwere Sponsorenverpflichtungen und Konformität zu nennen. Ein Grundmotiv scheint zu sein, dass die Szene die Befürchtung hat, dass als Folge der erstmaligen Teilnahme an den olympischen Spielen, die kommerzielle Ausprägung des Sports einen solchen Stellenwert bekommt, dass die in der Arbeit herausgearbeiteten Kernwerte und somit die authentische Seite, verloren gehen könnten. Die Ablehnung kommt dabei nicht, wie gezeigt werden konnte, überraschend, sondern bildet vielmehr den logischen Endpunkt einer Jahrzehntelangen Spannung rund um den beschriebenen Grundkonflikt.

Ausblick

Wie genau sich die erstmalige Teilnahme von Skateboarden bei den Olympischen Spielen dann tatsächlich gestalten wird, und was konkret die Folgen für die Skateboard Community sein werden, kann aus heutiger Perspektive nicht mit Sicherheit gesagt werden. Der unerwartete Ausbruch der Corona Pandemie mit der damit verbundenen, zumindest für das Jahr 2020, Absage der Olympischen Spiele führt uns allen drastisch vor Augen, wie unberechenbar zukünftige Ereignisse sind, die scheinbar unverrückbar feststehen. Somit lassen sich nur Vermutungen anstellen, welche auf den persönlichen Erfahrungen des Autors und den in der Arbeit zusammengetragenen Informationen, basieren.

Ein nicht unwahrscheinliches Szenario wäre in Anbetracht der zur Verfügung stehenden Informationen, dass auch die Olympia Teilnahme Skateboarden nicht daran hindert beides zu sein: professionalisierter Leistungssport und subkulturelle Bewegungsform, die sich vom Mainstream distanziert hält.

Auch wäre es gut möglich, dass sich das Marketing großer Firmen zunehmend auf das Bedürfnis der Szene anpassen wird, und so fließende Übergänge geschaffen werden, wie es heute bereits Ansatzweise geschieht. Konkret könnte das so aussehen, dass alternative Praktiken in den Fokus der Aufmerksamkeit geraten, anstatt dass versucht wird, diese in eine traditionell sportliche Form zu pressen. So könnten beispielsweise Skateboard Contests großer Sponsoren auf DIY-Plätzen abgehalten werden.

All dies sind allerdings nur Vermutungen und welche Auswirkungen die Premiere bei Olympia dann tatsächlich auf die Szene hat, würde sich als spannendes Untersuchungsfeld für zukünftige Arbeiten anbieten.

12 Glossar

Air: Bezeichnung für Tricks, bei denen sich der Skater in der Luft befindet.

Contest: Skateboard Wettkampf.

Coping: Metallstange am oberen Ende der Halfpipe.

Deck: Das eigentliche Board ohne Achsen und Rollen. Es existieren unterschiedliche Größen und Formen.

Downhill: Eine Wettkampfform die vor allem früher bedeutend war. Heute wird Downhillskaten meistens mit einem Longboard ausgeführt und ist darauf angelegt, eine Abfahrtsstrecke mit Höchstgeschwindigkeit zu bewältigen.

Downrails: Eine Rail, wie weiter unten definiert, die sich dadurch auszeichnet, dass sie einen Höhenunterschied von oben nach unten überwindet. Im Street Bereich handelt es sich dabei meistens um ein Treppengeländer.

Flat: Bezeichnung einer ebenen Fläche ohne sonstige Objekte, auf der man skaten kann.

Freestyle: Eine heute unbedeutende Wettkampfform auf einer ebenen Fläche. Bewegungen und Ablauf ähneln dem Eiskunstlauf.

Grinds: Trickart, bei der eine oder beide Achsen auf einem Objekt entlang rutschen.

Griptape: Eine Art Schleifpapier, welches auf die Oberfläche des Boards geklebt wird, um den Schuhen besseren Halt zu bieten.

Hubba: Eine Ledge, welche schräg neben einer Treppe hinuntergeht und zum Grinden oder Sliden verwendet wird.

Jersey Barrier: Zu Deutsch: Verkehrsbarriere. Dabei handelt es sich um eine modulare Beton- oder Kunststoffbarriere, die zum Trennen von Fahrspuren verwendet wird und aufgrund ihrer Form oftmals zum Skaten verwendet wird.

Kickflip: Trick, bei dem sich das Skateboard um die Längsachse dreht. Aus Sicht des Skateboarders rotiert das Skateboard nach hinten.

Kicktail: Das hintere Ende eines Skateboards, das durch entsprechende Belastung als Hebel genutzt werden kann, um so Richtungswechsel zu vollführen oder um das Board zum Springen zu bringen und Tricks auszuführen.

Ledges: Ein länglicher Block mit Kanten, auf denen man sliden oder grinden kann.

Line: Bezeichnet eine Abfolge von Tricks, die hintereinander performt werden.

Liptricks: Trick, der auf dem Coping einer Halfpipe oder Minirampe ausgeführt wird.

Manuals: Die allgemeine Bezeichnung für das Fahren auf einem Paar Rollen, während sich das andere in der Luft befindet. Nose-Manual bezeichnet das balancieren auf den vorderen beiden Rollen.

Mega-Ramp: Überdimensionierte Rampe die einer Skisprungschanze ähnelt, um den Zuschauern möglichst spektakuläre Tricks zu bieten.

Nose: Vordere aufgebogene Abschnitt des Decks.

Polyurethan: Gummiartiges Material aus dem die Wheels bestehen.

Pushen: Bezeichnet das Beschleunigen des Skateboards durch antauchen mit einem Fuß.

Rail: Eine Stange aus Metall, die sich zum Sliden oder Grinden eignet.

Run: Ähnlich wie bei einer Line, handelt es sich hierbei um mehrere Tricks, die hintereinander performt werden, mit dem Unterschied, dass dies bei einem Run im Rahmen eines Wettbewerbs geschieht.

Session: Fachausdruck der Szene für eine „Einheit“, bei der mehrere Fahrer zusammenkommen, um gemeinsam zu skaten.

Skatestopper: Anfertigungen zumeist aus Metall, welche auf städtischen Objekten montiert werden, um das Skateboarden auf den Oberflächen, auf denen sie installiert wurden, zu verhindern.

Slalom: Eine Wettkampfform die erstmals in den 1960ern aufkam und heute an Bedeutung verloren hat. Dabei wird versucht möglichst schnell einen Slalomkurs zu durchqueren, ohne die Markierungen zu berühren.

Slide: Das Rutschen mit der Unterseite des Boards auf einem Gegenstand.

Sponsor-Me-Tapes: Videos von Nachwuchs Skatern, die damit ihr Können unter Beweis stellen wollen und durch die Veröffentlichung hoffen, an einen Sponsoringvertrag zu gelangen.

Stairs: Bezeichnung für Stufen, über welche mit dem Skateboard gesprungen wird. Dabei kann die Anzahl der überwundenen Stufen als Gradmesser für die Schwierigkeit eines gestandenen Tricks gesehen werden.

Street-Spots: Urbane Objekte, die sich aufgrund ihrer Form besonders gut zum Skaten eignen und dadurch Anziehungspunkt für viele Skateboarder werden.

Tail: bezeichnet das hintere Äquivalent zur Nose.

Transition: Rundung einer Halfpipe.

Trucks: Englische Bezeichnung für die Achsen des Skateboards.

Vert: Vertikaler Teil der Halfpipe. Daraus leitet sich die Bezeichnung „Vert-Skaten“ ab.

Wheels: Die Rollen, welche auf den Achsen befestigt sind und so Bodenkontakt herstellen. Je nach Disziplin und individuellen Bedürfnissen, existieren unterschiedliche Härten und Durchmesser.

X-Games: Eine Extremsportveranstaltung, die jährlich sowohl im Sommer als auch im Winter stattfindet. Die X-Games wurden 1995 vom Fernsehsender ESPN ins Leben gerufen und werden seitdem jährlich in unterschiedlichen Städten der USA abgehalten.

13 Literaturverzeichnis

ABOUT STREET LEAGUE SKATEBOARDING (SLS). (o. D.). Streetleague.
<https://streetleague.com/about/>

Beal, B. (2013). *Skateboarding. The ultimate Guide*. Santa Barbara: Greenwood.

Borden, L. (2001). *Skateboarding, space and the city. A complete history*. o.O.: Bloomsbury.

Burnett, M. (2019, 08. Juni). *Over It – Skaters, Drugs and Alcohol*. Thrasher Magazine.
<https://www.thrasher magazine.com/articles/over-it-article/>

Die Olympischen Skateboard Disziplinen. (2017). Skateboard-Olympia.
<https://www.skateboard-olympia.de/olympische-skateboard-disziplinen/>

Eisenhour, M. (2019a, 24 September). *Tony Hawk on why the Olympics snubbed Vert*. Transworld SKATEboarding. <https://skateboarding.transworld.net/photos/tony-hawk-why-no-vert-halfpipe-olympics/>

Fischer, P. (2013). *Räume, Riten, Rebellen. Eine Milieustudie in der Wiener Skateboardszene*. Wien: Magisterarbeit.

Hälbich, F. (2008). *Die Geschichte des Skateboardings. Von den Anfängen bis heute*. Hamburg: Diplomica.

Hawk, T. (2016b, Oktober 19). *Tony Hawk: Summer Olympics aren't cool* [YouTube].
Hochgeladen von Graham Bensinger.
<https://www.youtube.com/watch?v=4cDCg-ggyBk>

- Hawk, T. (2016a, Dezember 16). *Tony Hawk on skateboarding in the 2020 Olympics and his next big move* [YouTube]. Hochgeladen von Larry King. <https://www.youtube.com/watch?v=dqJQGD6mjHU>
- Hitzler, R. & Bucher, T. & Niederbacher, A. (2010). *Leben in Szenen: Formen jugendlicher Vergemeinschaftung heute*. Wiesbaden: VS Verlag.
- Julier, E. (2002). *Die Bedeutung von Jugendkulturen in der Jugendphase am Beispiel Skateboarden*. Norderstedt: Grin.
- Kim, J. (2019, 31. Oktober). *Die Skateboard-Legende Rodney Mullen im großen Interview*. Das Filter – Medium für Gegenwart. <http://dasfilter.com/kultur/viele-pro-skater-verlieren-ihre-urspruengliche-motivation-und-merken-das-nicht-mal-die-skateboard-legende-rodney-mullen-im-grossen-interview>
- Koston, E. (2019, Dezember 09). „*ERIC KOSTON: The State of Skateboarding / X Games*“ [YouTube]. Hochgeladen von X Games. <https://www.youtube.com/watch?v=Ts6BIDl7w8w&t=25s>
- Krosigk & Tscharn (2000). *Absolute Beginners. Skateboard Streetstyle Book*. Köln: Monster Verlag.
- Krosigk, H. von (2006). *Alles über Skateboarding. History, Basics, Tricks, Material*. Berlin: Tropen.
- Lill, F. (2020, 03. Mai). *Olympia 2021 sollte Symbol für Sieg über Corona werden - jetzt zweifeln die Verantwortlichen immer mehr*. Sportbuzzer. <https://www.sportbuzzer.de/artikel/olympia-2021-sollte-symbol-fur-sieg-uber-corona-werden-jetzt-zweifeln-die-verant/>
- [Liste der SOTYs der vergangenen Jahrzehnte]. (o. D.). Thrasher Magazine. <https://www.thrasher magazine.com/tag/soty/page/1/>

- Michna, I. (2014, 02 September). *The Andrew Reynolds Interview*. Jenkem Magazine.
<http://www.jenkemmag.com/home/2014/09/02/the-andrew-reynolds-interview-2/>
- Mihaly, S. (2011). *Skateboarden als jugendkulturelles Bewegungsphänomen. Sozialer und sportlicher Hintergrund von Skateboardern, sowie Motive zur Ausübung im Kontext jugendspezifischer Entwicklungsaufgaben*. Wien: Magisterarbeit.
- o. A. (2005). *DOGTOWN BOYS – LORDS OF DOGTOWN*. Zeit. <https://www.kino-zeit.de/film-kritiken-trailer/dogtown-boys-lords-of-dogtown>
- Özelli, R. (2008). *Ermittlung von speziellen sportspezifischen Verletzungen bei Skateboardfahrern im Vergleich zu einer Kontrollgruppe gleichaltriger nicht Skateboardfahrer*. (Inaugural-Dissertation, Medizin). Ruhr-Universität Bochum.
 Unter: <https://hss-opus.ub.ruhr-uni-bochum.de/opus4/frontdoor/deliver/index/docId/2402/file/diss.pdf> (09.03.2020)
- Peters, C. (2016). *Skateboarding. Ethnographie einer urbanen Praxis*. Münster: Waxmann.
- Pokomandy, T. (2014). *Motivstrukturen im Skateboarden. Motivations- und Ursachenforschung bei österreichischen Skatern und Skaterinnen*. Wien: Magisterarbeit.
- Rüdegger, C. (2007). *Zum Wandel der Olympischen Spiele im Kontext wirtschaftlicher, politischer und soziologischer Aspekte*. Wien: Dissertation.
- Sabrina, G. (2019, 17 Mai). *A Talk with Legendary Skateboarder Jamie Thomas on Skate Culture in Films, Finding Connection and “Thrill of it All”*. Whiteboard Journal. <https://www.whiteboardjournal.com/living/sports/a-talk-with-legendary-skateboarder-jamie-thomas-on-skate-culture-in-films-finding-connection-and-thrill-of-it-all/>

- Schuster, P. (2014, 16. April). *Red Bull DIY: Wir unterstützen deine kreative Idee*. Red Bull. <https://www.redbull.com/at-de/red-bull-diy-wir-unterst%C3%BCtzen-deine-kreative-idee>
- Schweer, S. (2014). *Skateboarding. Zwischen urbaner Rebellion und neoliberalen Selbstentwurf*. Bielefeld: Transcript.
- Schwier, J. & Kilberth, V. (2018). *Skateboarding zwischen Subkultur und Olympia. Eine jugendliche Bewegungskultur im Spannungsfeld von Kommerzialisierung und Versportlichung*. Bielefeld: Transcript.
- Skating in the Olympics: The Skaters' Perspective*. (2016, 21. Dezember). Thrasher Magazine. <https://www.thrashermagazine.com/articles/skateboarding-in-the-olympics/>
- SLS. (2019, September 22). *2019 SLS World Championship: São Paulo | MEN'S SUPER CROWN FINAL | Full Broadcast* [YouTube]. <https://www.youtube.com/watch?v=CAVfvL2xRT8>
- SLS PARTNERS WITH OLYMPICS*. (o.D.). Boardworld. <https://www.boardworld.com.au/articles/sls-partners-with-olympics>
- Sprung, S. (2019, 17 Juni). *Tony Hawk discusses Pioneering Skateboarding influence, mixed feelings on 2020 Olympics*. Forbes. <https://www.forbes.com/sites/shlomosprung/2019/06/17/tony-hawk-discusses-pioneering-skateboarding-influence-mixed-feelings-on-2020-olympics/#75c3f0c32bd5>
- Stanley, J. (2017, 13 Dezember). *Talking skating and sobriety with the legendary Tony Alva*. Hypebeast. <https://hypebeast.com/2017/12/tony-alva-vans-skating-sobriety-interview>

The 30 most influential skaters of all time. (2011, 20. Dezember). Transworld SKATEboarding. <https://skateboarding.transworld.net/features/the-30-most-influential-skaters-of-all-time/2/>

ThrasherMagazine. (2015, Mai 27). *Bust Or Bail 2: The Ripper At Clipper* [YouTube].
<https://www.youtube.com/watch?v=rHoGc3lrLU0&t=193s>

[Titus Skateshop Homepage] (o.D.). TITUS Online Skateshop | Streetwear, Skateboards & mehr. <https://www.titus.de/skate/>

[Videounterschrift zum Bust or Bail 2 Contest]. (2015, 26. Mai). Thrasher Magazine. <https://www.thrashermagazine.com/articles/videos/bust-or-bail-2-the-ripper-at-clipper/>

Weiß, O. (1999). *Einführung in die Sportsoziologie*. Wien: Waxmann.

YouTube-Filme. (2012, Mai 14). *Dogtown Boys (Extended Version) (2005)*. [YouTube]. <https://www.youtube.com/watch?v=780V4d0yo0Q>
(Kostenpflichtig)

14 Abbildungsverzeichnis

Abbildung 1: Deck mit Griptape	10
https://nollieskateboarding.com/_tmp/uploads/griptape.png (Letzter Zugriff am 05.05.2020)	
Abbildung 2: Trucks mit Wheels	10
https://www.skatedeluxe.com/blog/wp-content/uploads/2017/01/achsen-skateboard-wiki.jpg (Letzter Zugriff am 05.05.2020)	
Abbildung 3: Dogtown Boys Filmplakat	18
https://upload.wikimedia.org/wikipedia/en/thumb/c/cc/Lords_of_dogtown.jpg/215px-Lords_of_dogtown.jpg (Letzter Zugriff am 31.08.2020)	
Abbildung 4: Jay Adams (Subkultur) & Anzugträger (Kommerz)	19
https://www.youtube.com/watch?v=780V4d0yo0Q (01:10:30) (Letzter Zugriff am 31.08.2020)	
Abbildung 5: Tony Alva und Stacy Peralta bei einem Wettkampf	19
https://www.youtube.com/watch?v=780V4d0yo0Q (01:24:36) (Letzter Zugriff am 31.08.2020)	
Abbildung 6: Die "wiedervereinten" Dogtown Boys	20
https://www.youtube.com/watch?v=780V4d0yo0Q (01:40:46) (Letzter Zugriff am 31.08.2020)	
Abbildung 7: Mega-Ramp als Publikumsmagnet	22
https://i.pinimg.com/originals/ea/9f/ca/ea9fcab4575bf65762ba01f5cc13b6fa.jpg (Letzter Zugriff am 05.05.2020)	
Abbildung 8: Halfpipe inklusive Bestandteile	25
https://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/f/fb/Halfpipe-Mainz_%281%29.jpg (Letzter Zugriff am 05.05.2020)	
Abbildung 9: Nyjah Huston, potentieller Olympia Gewinner, beim Street Skaten	27
https://i.pinimg.com/originals/0f/81/52/0f8152514d0ed8ef979c702ef4533d2d.jpg (Letzter Zugriff am 05.05.2020)	

Abbildung 10: Red-Bull-DIY Zement Säcke	30
https://img.redbull.com/images/c_fill,g_auto,w_1040,h_578/q_auto,f_auto/redbullcom/2013/05/28/1331592838046_2/red-bull-do-it-yourself (Letzter Zugriff am 31.08.2020)	
Abbildung 11: Thrasher Cover mit höchsten jemals ausgeführten Ollie	33
https://www.thrashermagazine.com/imagesV2/Junk_Drawer/2011/05/TH0711Cover-610.jpg (Letzter Zugriff am 05.05.2020)	
Abbildung 12: Transworld Cover mit Trick an der Clipper Hubba	40
https://4.bp.blogspot.com/-NswYa44XxWw/VArDHcBhucI/AAAAAAAAATpI/fBxRjpHV52w/s1600/Bildschirmfoto%2B2014-09-06%2Bum%2B10.16.18.png (Letzter Zugriff am 05.05.2020)	
Abbildung 13: Aaron Homoki mit einem Kickflip Melon	41
https://www.thrashermagazine.com/articles/videos/bust-or-bail-2-the-ripper-at-clipper/ (03:32) (Letzter Zugriff am 05.05.2020)	
Abbildung 14: Begeisterter Empfang Aaron Homokis durch seine Kollegen	41
https://www.thrashermagazine.com/articles/videos/bust-or-bail-2-the-ripper-at-clipper/ (03:13) (Letzter Zugriff am 05.05.2020)	
Abbildung 15: Punktestand für die Olympia Qualifikation	44
https://streetleague.com/2019/09/23/2019-world-championship-sao-paulo-livestream-replay/ (03:16) (Letzter Zugriff am 05.05.2020)	
Abbildung 16: Street League Park in Sao Paulo	44
https://streetleague-wpengine.netdna-ssl.com/wp-content/uploads/2019/09/Post_Course.jpg (Letzter Zugriff am 05.05.2020)	
Abbildung 17: Trickversuch Yuto Horigomes mit eingeblendeten Punktestand	45
https://streetleague.com/2019/09/23/2019-world-championship-sao-paulo-livestream-replay/ (01:20:59) (Letzter Zugriff am 05.05.2020)	
Abbildung 18: Nyjah Huston bei seinem Siegerinterview	46
https://streetleague.com/2019/09/23/2019-world-championship-sao-paulo-livestream-replay/ (01:36:14) (Letzter Zugriff am 05.05.2020)	

Abbildung 19: Mariuhana als weitverbreitetes Motiv auf Skateboards 52

https://www.contaminatedskateshop.com/t3z7/wp-content/uploads/2017/08/20841712_710349212508692_6752002755059312552_n.jpg (Letzter Zugriff am 05.05.2020)

Abbildung 20: "Deathwish" Profis posieren für eine Werbeanzeige 55

https://encrypted-tbn0.gstatic.com/images?q=tbn%3AANd9GcQj28mnLvBt8Azo9GAChIFkWXtSW_J6X_nrW1rino15B21aBIa- (Letzter Zugriff am 05.05.2020)

Erklärung

„Ich erkläre, dass ich die vorliegende Arbeit selbstständig verfasst habe und nur die ausgewiesenen Hilfsmittel verwendet habe. Diese Arbeit wurde weder an einer anderen Stelle eingereicht (z. B. für andere Lehrveranstaltungen) noch von anderen Personen (z. B. Arbeiten von anderen Personen aus dem Internet) vorgelegt.“

Wien, am 28.12.2020


Philipp Köhl