

SKATEN UND KLUGSCHEIßEN



WISSENSCHAFTLICHE PERSPEKTIVEN AUF DAS SKATEBOARDING

INKLUSIVER
SKATETAG
SKATEHALLE DORTMUND
07.10.2023
10-18 UHR
EINTRITT FREI!

15. JAHRESTAGUNG DER DVS-KOMMISSION SPORT UND RAUM

05.-07.10.2023
DIETRICH KEUNING HAUS DORTMUND

KONTAKT: SPORT-RAUM-TAGUNG.FK16@TU-DORTMUND.DE

VORTRÄGE | WORKSHOPS | SPOT-TOUR MIT RAD | UND MEHR...

MIT FREUNDLICHER
UNTERSTÜTZUNG VON:



Inhaltsverzeichnis

Call for Paper	1
Programm	3
Keynotes	4
Vorträge	9
Workshops	39
Rahmenprogramm	44
Inklusiver Skatetag	46
Tagungsstätte	48
Danksagung	49
Impressum	50



Vielen Dank für die erfolgreiche Tagung! Das Tagungsteam TU Dortmund (v.l. Anna Thorwarth, Floyd Drescher, Sven Busch, Benjamin Büscher, Sebastian Karpinski; es fehlen: Cara Christina Stemski & Charline Döring)

Call for Paper

15. Jahrestagung der dvs-Kommission „Sport und Raum“

5. - 6.10.2023 in Dortmund, Dietrich-Keuning-Haus

Veranstalter: Institut für Sport- und Sportwissenschaft der TU Dortmund Skaten und Klugscheißen - Wissenschaftliche Perspektiven auf das Skateboarding

Kaum eine Bewegungskultur ist so stark im urbanen Raum verankert wie das Skateboarding. So findet die Bewegungspraxis des Rollsports zum einen in der Aneignung öffentlicher Plätze und städtebaulicher Strukturelemente (Peters, 2016) und zum anderen in den funktionsspezifischen Sportstätten der Skateparks statt (Kilberth, 2021). Innerhalb dieser Sporträume kommen thematisch gebundene (Jugend-)Szenen zusammen, mit eigenen Stil-Elementen und medialen Repräsentationen, die zur Durchdringung und Verbreitung in (pop)kulturellen Bereichen, wie Sport, Musik und Mode, beitragen (Schäfer, 2020). In der Konsequenz durchläuft der ursprünglich informelle Sport zunehmend Schübe der Institutionalisierung und Versportlichung. Dies führte bis zur Aufnahme in die Olympischen Spiele 2020 (2021) und den daraus resultierenden Verbands- und Vereinsstrukturen sowie einer zunehmenden Implementierung im Schulsport (Schwier & Kilberth, 2018). Parallel lassen sich innerhalb der Bewegungskultur Ausdifferenzierungen hinsichtlich der Altersstrukturen, Geschlechterrollen sowie lokaler und ethnisch bedingter Unterschiede feststellen (Atencio, Beal, Wright & McClain, 2018). Die sich ergebende inhaltliche Pluralisierung des Skateboardings ist nicht nur historisch gewachsen, sondern wirkt sich fortschreitend auf die Ausführung und Komplexität der unzähligen Tricks und Fahrweisen sowie die zahlreichen Formen und Materialien des Sportgerätes aus.

Basierend auf der Vielfältigkeit der Bewegungskultur sind in den vergangenen zwei Jahrzehnten zahlreiche (sport-)wissenschaftliche Arbeiten entstanden, welche das Skateboarding aus unterschiedlichen disziplinspezifischen Perspektiven untersuchen. Im anhaltenden Diskurs stehen sportpolitische und -organisatorische Themen hinsichtlich der Versportlichung, sportpädagogische Themen im Rahmen der Lebensweltorientierung, sportsoziologische und kulturwissenschaftliche Themen der Skateboard-Studies (Butz & Peters, 2018) sowie bewegungs- und trainingswissenschaftliche Themen mit Bezug auf die Bewegungsprofile und das motorische Lernen. Es sind ausdrücklich alle Disziplinen der Sportwissenschaft, aber auch verwandte Nachbar- und Mutterdisziplinen angesprochen, ihre Arbeiten zum Thema Skateboarding einzubringen. Die Tagung versteht sich als Forum für den interdisziplinären Austausch von Forscher*innen, Praktiker*innen (Trainer*innen, Lehrer*innen, Funktionär*innen, etc.) und Szenemitgliedern. Willkommen sind theoretisch-konzeptuelle und forschungsmethodische Überlegungen, empirische Untersuchungen oder praktische Realisierungen (z.B. Planungen, Erfahrungen, Models of good practice).

Ein Rahmenprogramm in der anliegenden Skatehalle und dem urbanen Raum in Kooperation mit der Skateboard-Initiative-Dortmund ist in Planung.

Als Keynote-Speaker sind Prof. Dr. Christian Peters (Hochschule Düsseldorf), Dr. Eckehart Velten Schäfer (Carl von Ossietzky Universität Oldenburg) sowie die Street-Olympia-Trainerin Lea Schairer (DRIV) bestätigt. Der Call for Paper ist für die Formate des Vortrags mit anschließender Diskussion (20+10 min) sowie thematisch gebundener Workshops (90 min) geöffnet.

Mögliche Themen sind:

- Raum und Architektur
- Szene und Subkultur
- Training und Leistung
- Pädagogik und Vermittlung
- Akkulturation und Kommerzialisierung
- Rollsportspezifische Bewegungsanalysen
- Sportgeräte und technologische Entwicklungen
- Diversität und Inklusion (Geschlecht, Herkunft, Behinderung, Krankheit)
- uvm.

Abstracts sollten entsprechend der aktuellen Vorgaben der dvs (Stand 2020) formatiert werden und 3000 Zeichen (inkl. Leerzeichen) nicht überschreiten. Die Einreichung der Abstracts kann ab sofort bis zum 30.06.23 über die Tagungshomepage erfolgen. Die Anmeldung zur Tagung selbst ist im Zeitraum vom 01.03.23 - 31.07.23 freigeschaltet.

Weitere Informationen zum Tagungsprogramm und den Formaten folgen. Bei Fragen zum Call for Paper stehen wir unter der folgenden E-Mail-Adresse zur Verfügung: sport-raum-tagung.fk16@tu-dortmund.de.

Wir freuen uns auf die Einreichungen und die gemeinsame Tagung in Dortmund,
Benjamin Büscher, Sebastian Karpinski, Veith Kilberth, Hagen Wäsche & Tim Bindel

Literatur

- Atencio, M., Beal, B. L., Wright, E. M. & McClain, Z. (2018). *Moving boarders. Skateboarding and the changing landscape of urban youth sports*. University of Arkansas Press.
- Butz, K. & Peters, C. (2018). *Skateboard studies*. Koenig Books.
- Kilberth, V. (2021). *Skateparks. Räume für Skateboarding zwischen Subkultur und Versportlichung*. transcript.
- Peters, C. (2016). *Skateboarding. Ethnographie einer urbanen Praxis*. Waxmann.
- Schäfer, E. V. (2020). *Dogtown und X-Games - die wirkliche Geschichte des Skateboardfahrens. Körper, Räume und Zeichen einer Bewegungspraktik zwischen Pop- und Sportkultur*. transcript.
- Schwieb, J. & Kilberth, V. (Hrsg.). (2018). *Skateboarding zwischen Subkultur und Olympia. Eine jugendliche Bewegungskultur im Spannungsfeld von Kommerzialisierung und Versportlichung*. transcript.

Programm

Datum	Zeiten	Inhalte	Ort
Do., 05.10.23 dvs-Tagung	09:00h	Anmeldung	Agora
	10:00h	Begrüßung & Eröffnung	Saal
	10:30h	Keynote 1 - Dr. phil. Eckehart Velten Schäfer	Saal
	11:30h	Beitragspanel 1 - parallele Sessions AK1.1 Historische Entwicklungen und Trends im SB AK1.2 Soziales Lernen im SB	Saal SR 204
	13:00h	Mittagessen	Agora
	14:00h	Keynote 2 - Prof. Dr. Christian Peters	Saal
	15:00h	Beitragspanel 2 - parallele Sessions AK2.1 Soziale Strukturen und Räume des SB AK2.2 Lernen und Lehren im SB	Saal SR 204
	16:30h	Kaffeepause	Agora
	17:00h	Kommissionssitzung dvs „Sport & Raum“	Saal
	18:00h	Abendprogramm: Gemeinsame Skatesession inkl. Abendessen	Skatehalle
Fr., 06.10.23 dvs-Tagung	9:00h	Keynote 3 - Lea Schairer	Saal
	10:00h	Workshops - parallele Sessions <ul style="list-style-type: none"> • Potenziale von DIY-Skate-Räumen aus FLINTA-Perspektive • Sportverletzungen im Skateboarding • Skateboarding unterrichten und trainieren 	Saal SR 203 SR 204
	11:30h	Ergebnispräsentation der Workshops im Plenum	Saal
	12:30h	Mittagssnack	Agora
	13:30h	Beitragspanel 3 - parallele Sessions AK3.1 SB als Therapie AK3.2 Kompetitives SB	Saal SR 204
	15:00h	Perspektivgespräch „Skateboarding in Deutschland“	Saal
	15:45h	Verabschiedung mit Kaffee & Kuchen	Saal / Agora
	16:00h	Abendprogramm: „Stadtteilberadelung“ Dortmund-Nord mit gemeinsamem Abendessen (Selbstzahler)	„Stachel-schwein“
Sa., 07.10.23 Inklusiver Skatetag	10:00h	Praxisworkshop: "Erste Schritte auf dem Skateboard" (Skateboardtraining.de)	Skatehalle
	12:00h	Praxisworkshop: "WCMX - Rollstuhl Skaten" (SIT'N'SKATE)	
	14:00h	Anmeldung zur Olympiade & Mittagessen	
	15:00h	Inklusive Skate-Olympiade (SIT'N'SKATE & Skateboardinitiative Dortmund)	
	18:00h	Preisverleihung & Abschluss-Session (Skateboardinitiative Dortmund)	

Keynotes

K1	Same same but different: Wird Skateboarding ein ‚normaler Sport‘? (Dr. phil. Eckehart Velten Schäfer)	5
K2	Playing with Possibilities. Skateboarding als Möglichkeitsraum (Prof. Dr. Christian Peters)	7
K3	Skateboarding und Leistungssport (Lea Schairer)	8

Einführung

K1	Ass.-Prof. Dr. Daniel Rode
K2	Prof. Dr. Tim Bindel
K3	Prof. Dr. Hagen Wäsche

K1 Same same but different: Wird Skateboarding ein ‚normaler Sport‘?

Dr. phil. Eckehart Velten Schäfer

Der Freitag, Carl von Ossietzky Universität Oldenburg

Die Konferenz „Skaten und Klugscheißen“ ist die erste wissenschaftliche Tagung im deutschen Sprachraum, die sich allein mit Skateboarding befasst. Ein gewisses Novum ist dabei auch der Rahmen der Sportwissenschaften: Wurde doch ein Großteil der bisherigen monografischen und Aufsatzliteratur zum Thema aus den Blickwinkeln von Disziplinen wie Cultural, Urban sowie Gender Studies (z.B. Butz, 2012; Yochim, 2010), Ethnografie (Peters 2016), Körper- und Kultursoziologie (Schäfer, 2020, Schweer, 2014), Jugend- bzw. Subkulturforschung und – der Spezialisierung der einladenden Kommission „Sport und Raum“ der *Deutschen Vereinigung für Sportwissenschaft* noch am nächsten – Geografie (Peters, 2016) und sogar Architekturgeschichte verfasst (Borden, 2001). In dieser Bandbreite der Beforschung des Skateboards – und auch der flapsig gehaltene Konferenztitel zeugt davon – spiegelt sich ein weit verbreitetes Selbstverständnis der Teilnehmenden: Skateboarding sei ‚viel mehr als Sport‘, wenn das Label Sport nicht ganz zurückgewiesen wird. Jetzt, wo die Praktik nach ihrer langfristigen Olympia-Inklusion ‚als Sport anerkannt‘ ist, zeigt sich dieses Selbstbild auch als sportpolitischer Faktor: in vielfachen Reibungen und Missverständnissen, die sich – beileibe nicht nur, aber auch in der Bundesrepublik – zwischen Sportfachverbänden und Vertretungen der Skateboard-Szene im engeren Sinn auf tun.

Nun will und kann mein Vortrag in dieser ‚Olympia-Debatte‘ weder Partei ergreifen noch eine ‚Lösung‘ vorschlagen. Vielmehr soll er auf Spurensuche gehen: Was meint die Skateboard-Szene, wenn sie sich vom ‚Sport‘ absetzt? Was genau unterscheidet Skateboarding vom herkömmlicheren Sportbereich? War das schon immer so? Wie stellt sich der Sozial- und Bedeutungsraum ‚Skateboard-Szene‘ oder ‚Skateboard-Kultur‘ her? Wo ist sein Platz im Raum des Sports insgesamt? Ist diese Positionierung statisch – oder hat sie sich in mittlerweile gut 60 Jahren Skateboarding als beweglich erwiesen? Hat das Hinzutreten von Skateboarding – dem Paradedfall des sogenannten Trend- oder Action-Sports – Auswirkungen auf das Sportfeld überhaupt? Unter kritischem Rückgriff auf das Modell der ‚Neuen Spiele‘ nach Gebauer, Alkemeyer, Boschert, Flick und Schmidt (2004) kommt der Vortrag zu der These, dass die sportkulturellen Praktiken, die den Sozialraum Skateboard-Szene konstituieren, im Kern als eine inszenatorische und präsentatorische ‚Sportivität‘ zwar treffend beschrieben sind. Doch liegen zwischen ihnen und denen des herkömmlichen Sports nicht die kategorischen Welten, die ihre modellhafte Gegenüberstellung suggeriert; immer wieder ergeben sich Momente der Annäherung und Überschneidung. Und auf der anderen Seite hat sich auch am Charakter des herkömmlichen Sports durch das Hinzutreten jener neuen Familie sportiver Praktiken, für die das Skateboard exemplarisch steht, einiges geändert. Die Titelfrage – ob Skateboarding nunmehr ein ‚normaler Sport‘ werde – ist damit zwar nicht im Sinne eines klaren Ja oder Nein beantwortet. Aber das gesättigte Nachdenken über sie könnte allen, die mit ihr in der Praxis konfrontiert sind, ein wenig Orientierung geben.

Literatur

- Borden, I. (2001). *Skateboarding, Space and the City. Architecture and the Body*. Berg.
- Butz, Konstantin (2012). *Grinding California. Culture and Corporeality in American Skate Punk*. Transcript.
- Gebauer, G., Alkemeyer, T., Flick, U., Boschert, B. & Schmidt, R. (2004). *Treue zum Stil. Die aufgeführte Gesellschaft*. Transcript.
- Peters, C. (2016). *Skateboarding. Ethnografie einer urbanen Praxis*. Waxmann.
- Schäfer, E. V. (2020). *Dogtown und X-Games. Die wirkliche Geschichte des Skateboardfahrens. Körper, Räume und Zeichen einer Bewegungspraktik zwischen Pop- und Sportkultur*. Transcript.
- Schweer, S. (2014). *Skateboarding. Zwischen urbaner Rebellion und neoliberalen Selbstentwurf*. Transcript.
- Yochim, E. C. (2010). *Skate Life. Re-Imagining White Masculinity*. Michigan University Press.

K2 Playing with Possibilities. Skateboarding als Möglichkeitsraum

Prof. Dr. Christian Peters

Hochschule Düsseldorf

Die nunmehr Jahrzehnte währende Konjunktur des Skateboardfahrens und damit korrespondierender Lifestyle-Praktiken wirft die Frage nach dem außerordentlichen Potential dieser Praxis auf. Was macht das Spielen mit einem Holzbrett auf vier Rollen so überdauernd attraktiv?

Der Vortrag geht auf der Suche nach Antworten auf diese Fragen den „Möglichkeitsräumen“ (Winnicott, 2006; Kögler, 2009) nach, die im Winnicott'schen Sinne im Skateboarding-Spiel entstehen: Für die Akteur*innen der Praxis, für Städte und Räume, für Produkte und Firmen, für wissenschaftliche Perspektivierungen. Inhaltlich werden dabei drei Schwerpunkte gelegt: (1) Zu Beginn des Vortrags soll – knapp 20 Jahre nach der ersten Sport und Raum-Tagung in Frankfurt und einer damals ersten Standortbestimmung (Wetterich, Schröder & Pitsch, 2005) – das gegenwärtige Diskussions- und Debattenspektrum rund um die Praxis des Skateboarding als für die Entwicklung des sportwissenschaftlichen Raumdiskurses paradigmatisch etabliert werden; nicht anders lässt sich ja vermutlich der erstmalige konkrete Fokus der Tagungsreihe auf eine singuläre Bewegungspraxis erklären. (2) Zum zweiten soll das Spiel mit den Möglichkeiten im Skateboarding in Hinblick auf sein bildendes Potential hin analysiert werden, um abschließend (3) nach den Möglichkeiten zu fragen, die die Bewegungspraxis für Kontexte der Raumentwicklung und Stadtplanung offeriert.

Literatur

Kögler, M. (2009, Hrsg.). *Möglichkeitsräume in der analytischen Psychotherapie*. Psychosozial-Verlag.

Wetterich, J., Schröder, J. & Pitsch, W. (2005). Zur Gründung einer dvs-Kommission „Sport und Raum“. *dvs-Informationen*, 20 (2).

Winnicott, D. W. (2006). *Vom Spiel zur Kreativität* (11. Aufl.). Klett-Cotta.

K3 Skateboarding und Leistungssport

Lea Schairer

Deutscher Rollsport- und Inlineverband e.V.

Einleitung

Wenn es um das Thema Skateboarding als Leistungssport geht, kommen häufig Fragen auf, die sich um die Kompatibilität dieser beiden Themenfelder drehen. Es stellt sich generell die Frage, wie Skateboarding bewertet werden kann und wie ein Training in einer Sportart, die bis vor einigen Jahren ausschließlich als Jugendbewegung und Lifestyle verstanden wurde, aussieht.

Methoden

In einer Interview-Situation soll Einblick in die leistungssportlichen Strukturen des Skateboarding in Deutschland gewährt werden. Es geht um den „Alltag“ der Trainer*innen und Athlet*innen, die trainingswissenschaftlichen Inhalte, die geschichtlichen Vorteile von Skateboarding und die Problematiken eine Jugendkultur, geprägt von Lifestyle, Musik und Mode, in eine hochleistungsgesteuerte Struktur einzubinden.

Diskussion

Welche Rolle spielen Trainer*innen im Skateboarding? Wie kann ein Training dezentral und im freien Stil umgesetzt werden? Welche trainingswissenschaftlichen Grundlagen werden genutzt und woran wird weiter geforscht und was wird analysiert? Wie werden Wettkämpfe ausgetragen und wie steht es um die geschlechtliche Verteilung im Sport? Das Format des Interviews birgt die Möglichkeit, häufig gestellte Fragen in einem Dialog zu besprechen, beantworten und zu diskutieren. Es soll somit ein fließender Übergang zur offenen Diskussion mit dem Publikum geschaffen werden.

Vorträge

AK 1.1 Historische Entwicklungen und Trends im Skateboarding	11
V1 Kalifornisierung im Schatten des Eisernen Vorhangs – Die Anfänge und Entwicklung des Skateboardens in West-Berlin (1975-1990) (Dr. Kai Reinhart)	11
V2 Zwischen Segregation, Transgression und Integration: Skateboarding in südafrikanischen Stadträumen (Dr. Hans Berner)	12
V3 Skateboarding unter Kindern und Jugendlichen in Deutschland: Eine Trendanalyse von 2003 bis 2017 (Prof. Dr. Hagen Wäsche, Julia Pfistere & Steffen Schmidt).....	13
AK 1.2 Soziales Lernen im Skateboarding	14
V4 Soziale Lernprozesse in der Raumaushandlung informeller Bewegungsszenen – Einflüsse des Park-Skateboardings auf Open Sessions im Tricking (Christian Hübner)	14
V5 Einflussfaktoren der individuellen Risikobereitschaft im Skateboarding (Jan Hochgürtel)	16
V6 Miteinander im Gegeneinander. Sozial bedingter Kompetenzerwerb im Skateboarding anhand des Fallbeispiels <i>SKATE</i> (Pascal Homölle, Pauline Kortmann & Pao Nowodvorski)	16
AK 2.1 Soziale Strukturen und Räume des Skateboardings	19
V7 “You cannot be, what you cannot see!” – Empowerment und Inklusion im Skateboarding (Ariane Kaiser)	19
V8 Das Verhältnis zwischen Skateboarding und öffentlichem Raum: Eine resonanztheoretische Betrachtung (Paul Klausing)	20
V9 Skateboarding zwischen Kickflip und Scooterkids: Zum sozio-räumlichen Konflikt im Skatepark. Eine Fallbetrachtung. (Niklas Lütgerodt)	21
AK 2.2 Lernen und Lehren im SB	23
V10 Skateboarding im Sportunterricht – Eine Analyse des historischen Diskurses fachdidaktischer Publikationen in Deutschland (Fabian Muhsal & Benjamin Büscher).....	23
V11 Skate Coach – Ein Lehrkonzept aus der Praxis für die Praxis (Olaf Küsgens)	25
V12 Welche Lernstrategien sind im Skateboarding bedeutsam? (Dr. Niklas Noth & Susanne Schönburg).....	27

AK 3.1 Skateboarding als Therapie	29
V13 Therapeutisches Skateboard fahren als effektives Behandlungsangebot zur Verbesserung der psychischen Gesundheit (Sophie Friedel)	29
V14 Skateboarding und ADHS – Einfluss auf die Gleichgewichtsregulierung und kognitive Fähigkeiten. Chancen und Grenzen von Skateboarding in der Therapie bei ADHS. (Alexander Krick, Tabea Christ, Christiane Bohn & Kim Joris Boström)	30
V15 Inklusion im Skateboarding – Teilhabe von Menschen mit Behinderung bei Skate-Programmen und inklusive Skateparks (David Lebuser)	32
AK 3.2 Kompetitives Skateboarding.....	33
V16 Eine Leistungsstrukturanalyse für kompetitives Skateboarding (Felix Grätz, Philipp Jodes & Dr. Niklas Noth).....	33
V17 Anwendung mentaler Fähigkeiten im Skateboard-Contest (Christoph Ludwig, Dr. Niklas Noth & Konstantinos Velentzas)	36
V18 Optimale psychologische Zustände in Skateboardcontests (Aaron Gröne)	37

Chairpersons

- AK 1.1 Prof. Dr. Hagen Wäsche
- AK 1.2 Christian Hübner
- AK 2.1 Prof. Dr. Tim Bindel
- AK 2.2 Benjamin Büscher
- AK 3.1 Fabian Muhsal
- AK 3.2 Dominik Edelhoff

AK 1.1 Historische Entwicklungen und Trends im Skateboarding

V1 Kalifornisierung im Schatten des Eisernen Vorhangs – Die Anfänge und Entwicklung des Skateboardens in West-Berlin (1975-1990)

Dr. Kai Reinhart

Westfälische Wilhelms-Universität Münster & PH Ludwigsburg

Das Skateboarding kam vermutlich Mitte der 1970er Jahre nach West-Berlin und viele Kinder und Jugendliche ließen sich von den unbekanntem Rollbrettern faszinieren. Schon bald gehörten Skateboarder zum Straßenbild, und erste Skateshops wurden gegründet, die die jungen "Asphaltathleten" mit hochwertigem Equipment aus den USA versorgten. Skatetaugliche Spots und Plätze, an denen man eine Rampe oder gar eine Halfpipe bauen konnte, waren jedoch nicht leicht zu finden. Also gründeten die Skateboarder - in deutscher Tradition und ganz untypisch für die Skateszene - einen Verein, den "1. Berliner Skateboardverein". Die Stadtverwaltung erlaubte ihnen daraufhin, im Sommer das abgetaute Eisstadion im Bezirk Wilmersdorf zu nutzen. Im Winter mietete der Verein leere Fabrikhallen, um der Berliner Witterung zu entgehen. Entsprechend der klassischen Organisation des Vereinssports wurde dreimal pro Woche richtig trainiert, beginnend mit einem Aufwärmprogramm und athletischen Übungen.

Während sich einige der älteren Skateboarder von Anfang zwanzig um die Organisation des Clubs, das Training, Contests und so weiter bemühten, suchten die meisten der jüngeren Kids mithilfe des Vereins lediglich eine Fläche zum Skaten. Gleichzeitig fuhren sie auch außerhalb des Clubs auf den Straßen von West-Berlin. Für diese informelle Szene spielten Skateshops eine entscheidende Rolle. In einer Welt ohne Internet und Handy waren sie nicht einfach nur Läden, sondern auch Orte, an denen man Gleichgesinnte traf, Videos schaute und die neuesten Nachrichten hörte. In den 1980er Jahren wurden verschiedene Street Spots zur Heimat der informellen Szene. Auf dem Teufelsberg, einem künstlichen Berg aus den Trümmern des Zweiten Weltkriegs, trainierten zeitweise fast 200 Skateboarder Downhillskaten. Als das Streetskating populär wurde, traf sich die Szene auf dem Breitscheidplatz am berühmten Berliner Kurfürstendamm ("Ku'damm"). Er wurde sowohl von den Berlinern als auch von Touristen besucht und war ein idealer Ort für improvisierte Shows, die manchmal von 300-500 begeisterten Zuschauern verfolgt wurden. Den städtischen Behörden gefielen diese Aktivitäten der Skateboarder nicht immer, und Konflikte mit der Polizei gehörten zum Alltag.

Anhand von Interviews sowie Fotografien, zeitgenössischen Skateboard-Zeitschriften und Dokumenten des 1. Berliner Skateboardvereins wird diese Geschichte im Detail erforscht. Die historische Recherche soll das Verständnis von Skateboarding als Sportart, als körperliche Jugendkultur, vielleicht sogar als Kunstform und Kritik erweitern. Sie leistet damit einen Beitrag zu einer Diskussion innerhalb und außerhalb der Skateboard-Szene, die sich seit der Aufnahme des Skateboardens in den Kreis der olympischen Sportarten in Tokio 2020/2021 intensiviert hat.

V2 Zwischen Segregation, Transgression und Integration: Skateboarding in südafrikanischen Stadträumen

Dr. Hans Berner

Zahlreiche Skateboarding fördernde Organisationen argumentieren, dass der Sport zum 'Empowerment' marginalisierter Kinder und Jugendlicher sowie zur sozialen Integration beitrage. Nach Borden (2019: 29) und Wheaton (2013: 269) würde Skateboarding gerade in einer (post)kolonialen Gesellschaft wie Südafrika neue, nicht-rassifizierte Identitäten und die Herausbildung sozial integrierter Räume befördern. Im Kontext Südafrikas ist eine solche Argumentation besonders relevant, aber auch genauer zu prüfen, da das Land nach wie vor von tiefgreifenden, rassifizierten Ungleichheiten und residentieller Segregation gezeichnet ist (Mabasa 2022: 229). Dies betrifft auch und gerade die Welt des Sports, in der soziale Ungleichheiten, strukturell eingeschrieben durch die historische Verwicklung des Sports mit kolonialer Herrschaft und Apartheid, weiterhin sichtbar reproduziert werden (Abraham 2017: 105).

Im Vortrag wird Skateboarding in Südafrika aus intersektionaler Perspektive als Sozialraum näher bestimmt. Hierbei wird zunächst prägnant das methodische Vorgehen und die Sozialgeschichte von Skateboarding in Südafrika beleuchtet, das sich mit der Transformation von der Apartheid zur Demokratie von einem 'weißen' zu einem diversen Sport wandelte. Anschließend wird diskutiert, inwiefern Skateboarding im gegenwärtigen Südafrika zu sozialer Integration und zur Schaffung sozial integrierter Räume beitragen kann, und, auf der anderen Seite, inwiefern soziale Divisionen und Ungleichheiten im Skateboarding eine fortschreitend einflussreiche Rolle spielen und reproduziert werden.

Der Beitrag basiert auf Daten, die zwischen 2016 und 2020 über insgesamt 15 Monate ethnografische und historiografische Forschung in Cape Town, Johannesburg und Durban gewonnen wurden. Erhebungsmethoden umfassten vor allem teilnehmende Beobachtungen unter Street Skateboardern, in Skateparks und in Skateboard NGOs, umgesetzt in Anlehnung an Loïc Wacquants (2013: 28) 'Carnal Sociology', die Durchführung von 40 leitfadengestützten Interviews und die Untersuchung historischer Skateboardzeitschriften und -videos sowie weiterer relevanter Quellen.

Literatur

- Abraham, I. (2017). *Evangelical Youth Culture: Alternative Music and Extreme Sports Subcultures*. Bloomsbury Academic.
- Borden, I. (2019). *Skateboarding and the city: A complete history*. Bloomsbury Publishing.
- Mabasa, K. (2022). Racial capitalism: Marxism and decolonial politics. In S. Ndlovu-Gatsheni, Sabelo & M. Ndlovu (Hrsg.): *Marxism and decolonization in the 21st century: Living theories and true ideas* (S. 228-248). Routledge.
- Wheaton, B. (2013). *The cultural politics of lifestyle sports*. Routledge.
- Wacquant, L. (2013). Habitus as topic and tool: Reflections on becoming a prizefighter. in: R. S. Garcíá, R. Sánchez & D. Spencer (eds.): *Fighting scholars: Habitus and ethnographies of martial arts and combat sports*. Anthem Press, 19-31.

V3 Skateboarding unter Kindern und Jugendlichen in Deutschland: Eine Trendanalyse von 2003 bis 2017

Prof. Dr. Hagen Wäsche, Julia Pfistere & Steffen Schmidt

Karlsruher Institut für Technologie (KIT)

Im Zuge einer gesellschaftlichen Pluralisierung und Individualisierung gerät der traditionelle, meist im Verein organisierte Wettkampfsport unter Druck. Alternative Sport- und Bewegungsformen bei denen Gesundheitsmotive, Spaß und Erlebnis im Vordergrund stehen, gewinnen dagegen an Bedeutung. In der Folge haben in den letzten Jahrzehnten zahlreiche alternative und informell organisierte Sportformen, oftmals Trendsport genannt, Eingang in unser Sportsystem gefunden. Skateboarding ist eine solche Sportart, die – vergleichbar dem Surfing – ihren unkonventionellen und subkulturellen Charakter in Abgrenzung zum traditionellen Wettkampfsport betont. Neben dem subkulturellen Charakter, der auch Mode, Musik und eine non-konformistische Haltung umfasst, zeichnete sich Skateboarding in den letzten Jahrzehnten durch eine starke Dominanz männlicher Ausübender aus. In den letzten Jahren deutete sich jedoch eine zunehmende formale Organisation, inklusive der Anerkennung als olympische Sportart, und stärkere Attraktivität für weibliche Skaterinnen an. Trotz des großen öffentlichen und medialen Interesses existieren bislang keine zuverlässigen Zahlen zur Anzahl Ausübender, der Organisationsform, dem Geschlechterverhältnis sowie der Ausübungsdauer von skatenden Kindern und Jugendlichen in Deutschland. Ziel dieser Studie ist es, hierauf Antworten zu geben.

Die Analyse basiert auf den Daten dreier Wellen (2003-2006, N = 4528; 2009-2012, N = 4241; 2014-2017, N = 4897) der deutschlandweiten und repräsentativen MoMo-Studie, welche seit 2003 als Teilmodul der KIGGS-Studie in Zusammenarbeit mit dem Robert-Koch-Institut durchgeführt wurde. Im Rahmen eines Kohortensequenzdesigns wurden hierbei an 167 Orten die motorischen Fähigkeiten, anthropometrische Daten und die körperlich-sportliche Aktivität von 4-17-jährigen Kindern und Jugendlichen erfasst. Die für Deutschland einzigartigen Daten erlauben u. a. Trendanalysen auf Basis eines Vergleichs der querschnittlichen Stichproben.

Die Auswertungen zeigen, dass Skateboarding über den ganzen Zeitraum hinweg zum allergrößten Teil informell organisiert in der Freizeit und nicht im Verein ausgeübt wird. Im Vergleich zu anderen Trendsportarten belegt das Skateboarding in der Beliebtheit konsequent Platz 2 hinter dem Inline-Skating. Unter allen Sportarten befindet sich das Skateboarding immer unter den 30 beliebtesten Sportarten. Hinsichtlich der Geschlechterverteilung zeigt sich eine deutliche männliche Dominanz, die im Trend jedoch abnimmt. Insgesamt skateten in der ersten Welle 1,39 %, und in der dritten Welle 1,41 % der Kinder und Jugendlichen in Deutschland. Bei gleichzeitigem Rückgang der Bevölkerungsgruppe entspricht dies 166.200 bzw. 146.700 Kindern und Jugendlichen in Deutschland.

Die Analysen ermöglichen einen ersten belastbaren und differenzierten Überblick zur Entwicklung und Verbreitung des Skateboardings unter Kindern und Jugendlichen in Deutschland. Insbesondere durch die Corona-Pandemie und die Aufnahme in den Kanon olympischer Sportarten ist eine weitere dynamische Entwicklung des Skateboardings zu erwarten.

AK 1.2 Soziales Lernen im Skateboarding

V4 Soziale Lernprozesse in der Raumaushandlung informeller Bewegungsszenen – Einflüsse des Park-Skateboardings auf Open Sessions im Tricking

Christian Hübner

Bergische Universität Wuppertal

Schlüsselwörter: Raumaushandlung, Skateboarding, informeller Szenesport, Tricking, soziales Lernen

Einleitung

Zu erlernen, wie Raum genutzt und aktiv mitgestaltet werden kann, bildet im Skateboarding sowohl Voraussetzung, um längerfristig im Feld zu partizipieren, als auch eine Kompetenz, die über die eigene Szeneaktivität verbessert werden kann (Hitzler & Pfadenhauer, 2004). Indem sie sowohl im Park- als auch im Street-Skateboarding (Peters, 2016) über die Prozesse von Syntheseleistung und Spacing (Löw, 2001) fortwährend an der Konstituierung des Raums beteiligt sind, liegt die Ausgestaltungshoheit im informellen Sport bei den Akteur*innen. Der vorliegende Beitrag soll Parallelen der Raumausgestaltung zu anderen informellen Szenesport-Communities sowie Einflüsse des Park-Skateboardings auf diese zeigen. Hierfür bedient er sich einer Analyse der Tricking-Szene, um Raumaushandlungen hinsichtlich der Ansprüche 1) Sicherheit, 2) Session/Szene-Etikette, 3) Identitätsaufbau, 4) Hilfe bei autointegrativen Handlungen sowie 5) atmosphärische Interdependenzen zu thematisieren.

Methodik

Die Ergebnisse der Untersuchung ergaben sich im Rahmen einer Ethnographie mit dreijährigem partizipativen Mitvollzug im Feld. Um Daten zu erheben, wurde ein triangulatives Vorgehen aus den Methoden beobachtende Teilnahme (Hitzler & Eisewicht, 2020), episodische Interviews (Flick, 1995) mit Teilindividualisierung, autoethnographischer Sekundärdokumentation sowie digitaler Artefaktanalyse gewählt. Zur Analyse der Daten wurde ein mehrstufiges Kodierverfahren der Grounded Theory nach Charmaz (2014) angewandt.

Diskussion

Vor dem Hintergrund eines Vergleichs von Raumaushandlungsprozessen der Skateboarding- und Trickingszene lässt sich diskutieren, inwiefern das Engagement in einer informellen Bewegungsszene mit a) der eigenen Positionierung in der Szene, b) Lernereignissen einhergeht. Deutlich zeigen sich Beeinflussungen von bewegungsfokussierten Szenen untereinander z. B. in Adaptionen und Anpassungen von Skateboardingpraktiken seitens der Tricking-Szene.

Literatur

- Charmaz, K. (2014). *Constructing Grounded Theory*(2nd ed.). Sage.
- Flick, U. (1995). *Psychologie des technisierten Alltags*. Rowohlt.
- Hitzler, R., & Eisewicht, P. (2020). *Lebensweltanalytische Ethnographie – im Anschluss an Anne Honer*. (2., überarbeitete Aufl.). Beltz Juventa.
- Hitzler, R. & Pfadenhauer, M. (2004). *Unsichtbare Bildungsprogramme? Zur Entwicklung und Aneignung praxisrelevanter Kompetenzen in Jugendszenen. Expertise zum 8. Kinder- und Jugendbericht der Landesregierung NRW*.
- Löw, M. (2001). *Raumsoziologie*. Suhrkamp taschenbuch wissenschaft.
- Peters, C. (2016). *Skateboarding. Ethnographie einer urbanen Praxis*. Waxmann.

V5 Einflussfaktoren der individuellen Risikobereitschaft im Skateboarding

Jan Hochgürtel

Cologne Business School

Skateboarding ist seit 2020 Olympisch und damit sportpsychologisch relevant geworden. Daher ist es wichtig viel über das Verhalten der Skater zu verstehen. Ein zentraler Teil der Praktik ist dabei das Risiko, denn Skateboarder setzen sich beim Ausführen ihrer Bewegungspraktik einem hohen Verletzungsrisiko aus. Die Arbeit basiert dabei auf der Definition von Risiko in „Stil-Kulturen“ nach Martin Stern und der Übertragung dieser Definition auf Skateboarding in „Skateboarding im Spannungsfeld zwischen Subkultur und Olympia“ von Jürgen Schwier und Veith Kilberth. Die sportpsychologischen Modelle, die zur weiteren Analyse des Risikos im Skateboarding herangezogen werden, basieren auf dem Buch von Alfermann und Stoll „Sportpsychologie ein Lehrbuch in 12 Lektionen“ (2016).

Die Analyse der vorliegenden Literatur zeigt, dass es bisher nur wenige qualitative Forschungen über Risiko im Kontext des Sports gibt.

Ziel dieser Arbeit ist es daher die Umstände, Motive und Strategien herauszustellen, die für die Skater beim Ausführen von risikoreichen Tricks wichtig sind. Daher wurde mittels qualitativer Inhaltsanalyse neun Experten zu ihrer Risikobereitschaft im Skaten befragt.

Die Interviews wurden im Anschluss transkribiert, reduziert und mittels MAXQDA ausgewertet. Der gesamte Forschungsprozess orientierte sich dabei an der Qualitativen Inhaltsanalyse nach Mayring. Durch die Analyse konnte festgestellt werden, dass die äußere Umgebung, die soziale Gruppe und die physische und mentale Verfassung einen großen Einfluss auf die Risikobereitschaft der Skater*innen haben. Weiter konnte festgestellt werden, dass die Kultur in Verbindung mit angemessener Dokumentation und der zeitlichen Verknappung zu mehr Risikobereitschaft führt. Besonders hervorzuheben ist, dass Spontanität einen positiven Einfluss auf die Risikobereitschaft haben kann. Darüber hinaus konnten die Strategien der positiven Selbstgesprächs-Regulation und des mentalen Trainings ausgemacht werden.

Abschließend wird erörtert, dass die Dokumentation von risikoreichen Tricks für die Skateboard-Kultur, in Verbindung mit dem gemeinschaftlichen Reisen, um spontane Erlebnisse zu generieren, als eine Methode zur Risikosteigerung angesehen werden kann.

Literatur

Alfermann, D. & Stoll, O. (2016). *Sportpsychologie: Ein Lehrbuch in 12 Lektionen*. Meyer & Meyer.

V6 Miteinander im Gegeneinander. Sozial bedingter Kompetenzerwerb im Skateboarding anhand des Fallbeispiels SKATE

Pascal Homölle, Pauline Kortmann & Pao Nowodworski

Technische Universität Dortmund

Skateboarding umfasst im Kern die Aneignung all jener Kompetenzen, die sich im Wechselspiel zwischen Können, Wollen, Dürfen (Pfadenhauer, 2010) ergeben. Zentral für die Szene ist dennoch die Dimension des Könnens, da sie auf die Szenepaxis abzielt: dem Erlernen, Ausführen, Erweitern und immer wieder auch Scheitern von szenespezifischen Bewegungen (,Tricks'), die bspw. auf dem Brett stehend, fahrend und springend ausgeführt werden. Szenehandeln ist dabei unmittelbar an das leib-körperliche Erfahren der Teilnehmer*innen gebunden. Die Sedimentierung gemachter Erlebnisse *a/s* Erfahrungen, die idealerweise immer wieder intentional abgerufen werden können, weist auf die empirisch nur schwer zu erfassende Gedächtnisleistung des menschlichen Körpers hin (siehe Knorr Cetinas „korporales Gedächtnis“, 1988). Die vorliegende Untersuchung setzt auf die Analyse dieses körperlichen Lernprozesses mit dem entscheidenden Zusatz der intersubjektiven Verstehbarkeit von Sinn im konkreten Szenehandeln. Dies meint, dass wir uns phänomenologisch gesprochen zwar für den körperlichen Kompetenzerwerb ‚an sich‘ in seiner Wesenhaftigkeit interessieren, dies aber nicht im Sinne eines solitären Phänomens, das unabhängig von der Szenewirklichkeit zu betrachten wäre. Vielmehr verstehen wir das korporale Gedächtnis als ein durch und durch *sozial* abhängiges ‚Instrument‘. Allein dadurch, dass Szenemitglieder miteinander in geteilten Orten und Zeiten kommunizieren, sich gegenseitig ihre Kompetenzen anerkennen, erfährt das Lernen und Ausbauen hochkomplexer Handlungsvollzüge im Skateboarding eine soziologisch relevante Qualität: Die Erfahrung, dass Skateboarding eine Rollsportart ist, die zwar für jede*n Einzelne*n solitär auf einem Brett stehend betrieben wird, ein soziales Mit- und Nebeneinander (in seltenen kompetitiven Momenten auch ein ‚Gegen-einander) ist, in der zusammen an den ‚eigenen Grenzen‘ des bewegungsspezifisch Machbaren gearbeitet wird, weist darauf hin, dass der sozial geschulte Skate-Körper folglich ein soziales ‚Produkt‘ ist.

Im geplanten Vortrag wollen wir anhand des Fallbeispiels SKATE, welches ein szenetägliches Spiel ist, die unterschiedlichen Modi des sozial-korporalen Kompetenzerwerbs, aber auch dessen Erweiterung und Vertiefung, aufzeigen. Auf Basis dieser Fallanalyse schließen wir auf einen generellen Handlungsmechanismus, wie er intersubjektiv in der Szenewirklichkeit kursiert, und kommen zu der Erkenntnis, dass Skateboarding als eine *informelle* Straßensportart, ein Regelwissen zur eigenen Kompetenzerweiterung institutionalisiert hat, dessen Verbalisierung nur einen kleinen Teil des Kompetenzerwerbs beschreibt. Die Verbalisierung historisch vergangener Erlebnisse des Körpergedächtnisses ist ein ungemein herausforderungsvolles Unterfangen (Honer, 2011). Und so kommen Skater*innen im Verweis auf Handlungsvollzüge immer wieder an sprachliche Grenzen, die mit dem Vormachen von Bewegungsabläufen gekonnt überbrückt werden, und auf diese Weise ihre Bewegungskompetenzen (Kirchner, 2018) stilistisch inszenieren.

Kommunikation im Skateboarding ist und bleibt körperbezogen, weshalb unser Vorhaben auf ethnographisches Material zurückgreift, welches wir im Rahmen einer Lebensweltanalyse phänomenologisch beschrieben haben (Hitzler/Eisewicht 2020). Durch die Vertrautheit mit den Szenerrelevanzen und -praktiken setzen wir bei der Reflexion ethnographischer Repräsentation an unserer unmittelbaren Erlebnisquelle an und verfolgen auf diese Weise die Idee, ‚durch die Augen‘ typisierter Teilnehmer*innen zu blicken.

Literatur

- Hitzler, R. & Eisewicht, P. (2020). *Lebensweltanalytische Ethnographie - im Anschluss an Anne Honer* (2. Aufl.). Beltz Juventa.
- Honer, A. (2011). *Kleine Leiblichkeiten*. VS Verlag.
- Kirchner, B. (2018). *Bewegungskompetenz. Sportklettern – Zwischen (geschlechtlichem) Können, Wollen und Dürfen*. Springer VS.
- Knorr Cetina, K. (1988). Das naturwissenschaftliche Labor als Ort der ‚Verdichtung‘ von Gesellschaft. *ZfS*, 2, 85-101.
- Pfadenhauer, M. (2010). Kompetenz als Qualität sozialen Handelns. In T. Kurtz & M. Pfadenhauer (Hrsg.): *Soziologie der Kompetenz* (S. 149-172). Springer VS.

AK 2.1 Soziale Strukturen und Räume des Skateboardings

V7 “You cannot be, what you cannot see!“ – Empowerment und Inklusion im Skateboarding

Ariane Kaiser

Fachhochschule Potsdam

Einleitung

In meiner Arbeit setze ich mich mit Frage der (neu) entstandenen Diversität, dem empowernden Faktor, welchen Skateboarding (vermutlich) schon von Natur aus in sich trägt, und deren Chancen auseinander. Trotz einer kritischen Begutachtung stehen die Inklusiven Potenziale im Vordergrund.

These

Skateboarding ist, wie unser gesamtes westliches Weltbild, geprägt von patriarchalen Strukturen, Ableismen und Rassismen. Nach Außen brach Skateboarding mit diesen Strukturen und kreierte die Idee einer Tabu-freien Zone.

Als Skateboarding in den 1960er Jahren an Popularität gewann und erste Skate-Teams entstanden, gab es auch bereits gemischten Teams. Seit seinen Anfängen gab es immer (wieder) weiblich gelesene Persönlichkeiten in der Subkultur und doch ist das frühe Bild vieler Menschen von Skateboarding stark stigmatisiert: Skater = männlich und aggressiv, wahlweise (und mit steigender Akzeptanz in der Gesellschaft) auch cool. Nur langsam baut sich das noch immer tief in vielen Köpfen verankerte Narrativ, welches den Begriff „Skater“ definiert und all diejenigen ausgrenzt, die nicht in dieses Bild passen, ab. Seit einigen Jahren ist eine große Veränderung spürbar. Aussagen wie “Für ein Mädchen fährst du aber gut!“ fallen immer weniger und mit der Aufnahme von SB in die Olympischen Spiele, sind Frauen bei Großevents nicht länger nebensächlich.

Ziel des Vortrags ist es ein breites Spektrum an Identitäten innerhalb des Skateboardings aufzeigen und mit Hilfe von Interviews und Fotografien beispielhaft auf NGOs und Projekte zu fokussieren. Wie kann Selbstermächtigung konkret in den einzelnen Bereichen aussehen und welchen Beitrag können wir gemeinsam oder alleine leisten?

Kann SB nach den aktuellen Entwicklungen im Kleinen zu einer gleichberechtigten, offenen und diversen Gesellschaft im Großen beitragen?

Literatur

- Muckmouth (2015). *Women Can't Skateboard*. Verfügbar unter: www.muckmouth.com/women-cant-skateboard/evolution-of-the-female-skateboarder
- Abulhawa, D. (2020). *Skateboarding and Femininity, Gender, Space-making and Expressive Movement*. Routledge.
- Porter, L. N. (2003). *Female Skateboarders and their Negotiation of Space and Identity*. National Library of Canada, 3.

V8 Das Verhältnis zwischen Skateboarding und öffentlichem Raum: Eine resonanztheoretische Betrachtung

Paul Klausing

Technische Universität München

Mit ca. 50 Millionen Skateboarder*innen und zehntausenden Skateparks weltweit stellt Skateboarding ein globales Phänomen dar. Seit mehr als 30 Jahren ist dabei sogenanntes Street-Skateboarding als Subdisziplin ein fundamentaler Baustein der globalen Skateboarding Kultur. Dabei handelt es sich um die (urbane) Praxis, Räume, die nicht primär für Skateboarding konzipiert sind, für Skateboarding umzuinterpretieren und in ihrer Nutzung umzuwenden (Borden, 2019). Seit dem Aufkommen von Street-Skateboarding kommt es allerdings zu Konflikten mit anderen Nutzer*innen-Gruppen bei der Verwendung von öffentlichem Raum und urbanen Bauelementen wie Treppen und Sitzbänken (Schweer, 2014). Trotz der vermehrten öffentlichen und privaten Implementierung von Skateparks, also Orten, die dezidiert für Skateboarding geplant und gebaut werden, bleibt Street Skateboarding eine persistente Praxis. Das zeigt, dass Skateboarder*innen Bedürfnisse haben, die über die Ausübung des Sports an den dafür augenscheinlich geeignetsten Orten hinausgehen. In meinem Vortrag möchte ich die Ergebnisse meiner Masterarbeit präsentieren, in der ich die Resonanztheorie von Hartmut Rosa als analytisches Tool zur Untersuchung von Street-Skateboarding verwenden werde. Resonanz beschreibt dabei einen gelungenen Beziehungsmodus zwischen Subjekt und Umwelt, in dem sich Mensch und Welt *aufeinander einschwingen* und so ein im Einklang stehendes System entsteht. Die Resonanztheorie eignet sich besonders für die Untersuchung von Skateboarding, da sie den relationalen Charakter zwischen Subjekt und Umwelt hervorhebt und somit eine Analyse ermöglicht, in der sowohl individuelle Faktoren für ein gelingendes Weltverhältnis untersucht werden können als auch die architektonischen, gesellschaftlich und rechtlichen Rahmenbedingungen, die dieses Weltverhältnis ermöglichen oder verhindern (Rosa, 2019). Skaterboarder*innen stellen hierbei eine besondere Fallstudie dar, da diese sich durch eine besondere Resonanzbeziehung und Resonanzsensibilität auszeichnen. Anhand der Ergebnisse dieser Analyse werden in Anlehnung an die vier Resonanzkriterien (Affizierung, Selbstwirksamkeit, Anverwandlung und Transformation) vier Thesen formuliert, die für die Planung von (skatebaren) Resonanzorten als Leitlinien fungieren können (Rosa 2017, S. 315). Meine Forschung basiert dabei auf qualitativen Interviews, (auto-)ethnographischen Accounts und Ortsbesichtigungen in München, Malmö und Kopenhagen, die bis Juli durchgeführt und ausgewertet werden.

Literatur

- Borden, I. (2019). *Skateboarding and the City: A Complete History*. Bloomsbury Publishing.
- Rosa, H. (2017). *Resonanzen und Dissonanzen: Hartmut Rosas kritische Theorie in der Diskussion*. Transcript.
- Rosa, H. (2019). *Resonanz: eine Soziologie der Weltbeziehung*. Suhrkamp.
- Schweer, S. (2014). *Skateboarding: Zwischen urbaner Rebellion und neoliberalen Selbstentwurf*. Transcript

V9 Skateboarding zwischen Kickflip und Scooterkids: Zum sozio-räumlichen Konflikt im Skatepark. Eine Fallbetrachtung.

Niklas Lütgerodt

Rheinland-Pfälzische Technische Universität Kaiserslautern-Landau

Bewegung stellt für Kinder und Jugendliche ein besonderes häufig genutztes Muster der Raumnutzung dar (Karstens, 2015). Skateparks als Constructed Spaces (Borden, 2001) und neo-liberale Spielplätze (Howell, 2008) bieten dabei nicht nur Räume zur kreativ-körperlichen und persönlichen Entfaltung (Borden, 2018), sie bieten auch Potenziale für Konflikte. Räumliche Konflikte entstehen, wenn räumliche Praxen mit unterschiedlichen Bedeutungsinhalten aufeinandertreffen, indem der Raum subjektbezogen (re-)konstruiert und instrumentalisiert wird (Reuber, 1999). Historisch gesehen hat sich das Skateboarding in Prozessen der Raumeignung und -ver zweckung stets in (urbanen) Konflikten mit verschiedenen Akteuren befunden (Kilberth, 2021; Karsten & Pel, 2000). Skateparks sollten dabei die räumliche Konfliktdynamik entschleunigen und eine ausgelagerte Heimat für das Skateboarding bieten. Durch die soziale Öffnung der Skateparks als öffentliche Sportanlagen (Kilberth, 2021) ergeben sich u.a. (verdeckte) soziale Konflikte zwischen Skateboardern und den sog. Scooterkids. Swegles (2012) wirft in einem US-amerikanischen Zeitungsartikel die Frage auf, inwiefern Scooter und Skateboarding im Skatepark überhaupt koexistieren können und macht auf den räumlichen Beanspruchungskonflikt zwischen beiden Rollsportarten aufmerksam. Beide Rollkulturen scheinen sich räumlich nicht zu vertragen. Das dokumentieren nicht nur Aufnahmen in den sozialen Medien, sondern auch fallbezogene Zeitungsartikel in Deutschland. Die Koexistenz zwischen Scooter und Skateboarding im Allgemeinen, als auch die entstehenden Raumkonflikte beider Rollsportarten in Skateparks im Besonderen, bleiben in der bisherigen Forschungslandschaft eher unberücksichtigt. Der Vortrag versucht an einem räumlichen Fallbeispiel mehrperspektivisch den Konflikt zwischen Skateboarding sowie Scooterkids weiter auszuleuchten und geht dabei der Frage nach: Wie konstituiert und erklärt sich die raumbezogene Konfliktbeziehung zwischen Skateboarder*innen und den Scooterkids im Skatepark? In einer teilnehmenden Beobachtung als Teil einer ethnografischen Studie, werden erste Konfliktsituationen und -muster im bewegungsorientierten sowie sozialen Raumnutzungsverhalten analysiert und dargelegt. Im beobachteten Raumbeispiel werden nicht nur konflikttheoretische Bezugsrahmen aus der Soziologie sichtbar, vor allem pädagogische Konflikt- und Umgangslinien lassen sich im untersuchten Raum und mit weiteren Akteuren (u.a. Eltern, Stadtverwaltung) identifizieren. Der Vortrag möchte erste Erkenntnisse aus der Studie präsentieren und soll final das kritisch-konstruktive Klugescheißen zum (in-)toleranten und pluralisierten Raumnutzungsverständnis des Skateparks - im Sinne von ‚Skateparks für Alle?!‘ - anstoßen.

Literatur

- Borden, I. (2001). *Skateboarding, Space and the City: Architecture and the Body*. Berg.
- Borden, I. (2018). Die Welt der Skateparks.: Orte der Gemeinschaftsbildung und der Persönlichkeitsentwicklung. In J. Schwier & V. Kilberth (Hrsg.), *Skateboarding zwischen Subkultur und Olympia: Eine jugendliche Bewegungskultur im Spannungsfeld von Kommerzialisierung und Versportlichung* (S. 81-102). Transcript. <https://doi.org/10.1515/9783839442739-005>.

- Howell, O. (2008). Skatepark as Neoliberal Playground: Urban Governance, Recreation Space, and the Cultivation of Personal Responsibility. *Space and Culture*, 11(4), 475– 496. <https://doi.org/10.1177/1206331208320488>.
- Karstens, S. (2015). Raumaneignung als informeller Lernprozess am Beispiel des Flensburger BMX- und Skateparks Schlachthof, In J. Erhorn, & J. Schwier (Hrsg.), *Die Eroberung urbaner Bewegungsräume: Sport Bündnisse für Kinder und Jugendliche* (S. 217-245). Transcript.
- Karsten, L. & Pel, E. (2000). Skateboarders exploring urban public space: Ollies, obstacles and conflicts. *Journal of Housing and the Built Environment* 15, 327–340. <https://doi.org/10.1023/A:1010166007804>.
- Kilberth, V. (2021). *Skateparks: Räume für Skateboarding zwischen Subkultur und Versportlichung*. Transcript.
- Sewgles, F. (2012, 13. April). *Can skaters, scooters coexist at skate park?* Verfügbar unter: <https://www.ocregister.com/2012/04/13/can-skaters-scooters-coexist-at-skate-park/> (Abgerufen am 20.05.2023).

AK 2.2 Lernen und Lehren im SB

V10 Skateboarding im Sportunterricht – Eine Analyse des historischen Diskurses fachdidaktischer Publikationen in Deutschland

Fabian Muhsal & Benjamin Büscher

Technische Universität Braunschweig & Technische Universität Dortmund

Theoretischer Rahmen

Der Diskurs über das Verhältnis von Skateboarding (SB) und Schule besteht seit der Einführung dieser Bewegungskultur in Deutschland. Bildungspotentiale bestehen in der komplexen Bewegungspraxis des Rollsports, Sportgeräten mit besonderem Aufforderungscharakter sowie den spezifischen Bewegungsräumen als außerschulische Lehr-Lern-Settings (Bindel & Pick, 2018). Explizite Erwähnung findet das „Skateboardfahren“ in zahlreichen Kernlehrplänen für den Sportunterricht im Rahmen des Bewegungsfeldes „Gleiten, Fahren, Rollen“ (u.a. MSW NRW, 2013, S. 29) im inhaltlichen Kern „Fortbewegung auf Rädern und Rollen“. Umso erstaunlicher wirkt es, dass das Skateboarding innerhalb des deutschen Schulsystems in der Breite wenig implementiert worden ist (Neumann, 2019). Dokumentiert sind lediglich fachdidaktische Publikationen in Form von Best-Practice-Fallbeispielen, methodischen Lehrhilfen oder didaktischen Diskussionsbeiträgen, die jedoch bislang im wissenschaftlichen Diskurs kaum systematisiert wurden (u.a. Muhsal, 2019; Büscher et al., 2022).

Methode

Der Datenkorpus von 21 Fachartikeln mit insgesamt 120 Seiten wird auf Diskurse im direkten Bezug der Quellen aufeinander oder in textübergreifenden Diskurssträngen untersucht. Der Suchzeitraum beginnt mit den ersten Skateboards (SB) in Deutschland (1977) und endet mit der vorliegenden Untersuchung (Ende 2020). Die Diskursanalyse orientiert sich am Ansatz nach Jäger (2008), beschränkt sich jedoch auf die ersten drei Schritte der „Erschließung des diskursiven Kontextes, [der] Archivierung und Aufbereitung des zu analysierenden Materials [sowie der] Strukturanalyse“ (S. 381).

Ergebnisse

Inhaltlich wurden die Diskursstränge, als thematische Ausschnitte des Gesamtdiskurses, einerseits im Kontext des Entwicklungsstands der Bewegungskultur SB und andererseits hinsichtlich der sich analog entwickelnden institutionellen Rahmung des Sportunterrichts verortet. Die historische Perspektivierung auf das SB offenbart spezifische Entwicklungskatalysatoren, anhand derer die Entwicklung in mehrere „Wellenbewegungen“ (Schwier & Kilberth, 2018, S. 7) unterteilt werden kann. Die Wellen werden anhand zentraler Ereignisse voneinander abgegrenzt und dienen als Grundlage, um die dominanten Stränge des mittlerweile ein halbes Jahrhundert andauernden Diskurses zu beschreiben. Die erste Welle beschreibt den Zeitraum zwischen 1977 – 1989 und beschreibt erste Rollversuche sowie eine anhaltende Verletzungsangst. Die sich anschließende zweite Welle widmet sich den Inhalten Szene, Räume und Lernprozesse (1990 – 2009). Die bis heute andauernde dritte

Welle beschäftigt sich mit der zunehmenden Ausdifferenzierung, Subkultur und Versportlichung vor dem Hintergrund der zunehmenden Institutionalisierung, auch im organisierten Sport (2010-2020) (Büscher & Muhsal, 2022). Die Ergebnisse können anhand des Modells des Lebensweltorientierten Sportunterrichts von Zander (2013), hinsichtlich des Verhältnisses zwischen Schulsport und außerschulischem Sport re-theoretisiert werden.

Literatur

- Bindel, T. & Pick, N. (2018). Skateboarding in pädagogischer Verantwortung. In J. Schwier & V. Kilberth (Hrsg.), *Skateboarding zwischen Subkultur und Olympia. Eine jugendliche Bewegungskultur im Spannungsfeld von Kommerzialisierung und Versportlichung* (S. 205- 219). Transcript.
- Büscher, B. & Muhsal, F. (2022). Skateboarding im Sportunterricht. Eine Analyse des historischen Diskurses fachdidaktischer Publikationen in Deutschland. *Sportunterricht*, 71 (5), 199-204.
- Büscher, B., Kilberth, V., Tehrani, R., Helmich, H. (2022). „Auf in den Skatepark!“ Ein Lehr-Lern Angebot zum Skateboarding. *Sportpraxis*, 63 (5). 21-24.
- Jäger, M. (2008). Diskursanalyse: Ein Verfahren zur kritischen Rekonstruktion von Machtbeziehungen. In R. Becker (Hrsg.), *Handbuch Frauen- und Geschlechterforschung* (S. 378-383). Springer.
- Ministerium für Schule und Weiterbildung. (2013). *Kernlehrplan für das Gymnasium - Sekundarstufe II in Nordrhein-Westfalen. Sport*. Ritterbach.
- Muhsal, F. (2019). Skateboarding als Rückeroberung des städtischen Raums. Ein Konzept zur Thematisierung im Sportunterricht. *sportunterricht*, 68 (10), 434-440.
- Neumann, P. (2019). Rollen und Fahren im Sportunterricht. *sportunterricht*, 68 (11), 482-488.
- Zander, B. (2017). *Lebensweltorientierter Schulsport. Sozialisationstheoretische Grundlagen und didaktische Perspektiven*. Meyer & Meyer.

V11 Skate Coach – Ein Lehrkonzept aus der Praxis für die Praxis

Olaf Küsgens

Skate Coach H&S GmbH

Die Skate Coach H&S GmbH ist als professioneller Anbieter für Skateboard Kurse aktiv in der Region Nürnberg/Erlangen/ Fürth sowie auch überregional u.a. als Partner in der Weiterbildung für Sportlehrer an der Deutschen Sporthochschule in Köln.

In diesem Vortrag wird am Beispiel des Lehrkonzeptes „Skate Coach“ vorgestellt, wie ein strukturierter Ansatz dabei helfen kann Anfangsschwierigkeiten zu überwinden und welche Besonderheiten sich in der Umsetzung ergeben. Im Besonderen soll hier die Anwendung im Schulalltag der Schule thematisiert werden im Rahmen zweier Pilot Projekte in NRW, sowie im Rahmen einer neuen Fortbildung für Sportlehrer an der deutschen Sporthochschule in Köln. Dabei werden Bezüge hergestellt zu relevanten Themen aus Sportmedizin, Sportpsychologie und Pädagogik.

„Skate Coach“ wurde gestartet als ein echtes „Passion Project“ im Jahr 2020 – zunächst berufsbegleitend und seit 2021 als Fulltime Job mit mittlerweile >4500 Schülerstunden und >2000 Trainerstunden. Da der Gründer selbst seit mehr als 30 Jahren aktiver Teil der Skateboardszene und ausgebildeter Sportwissenschaftler ist, gehen die ersten Überlegungen und Erfahrungen jedoch zurück bis 2006, wo das erste Mal eine Projektwoche Skateboarding in Kooperation mit einer lokalen Schule in Düren/NRW organisiert wurde.

Seit der Gründung wurden konsequent Lehrmodule in der Praxis erarbeitet, angepasst und evaluiert.

Eines der Größten Vorurteile in Bezug auf Skateboarding besteht nach wie vor darin, dass der Sport sehr schwierig zu erlernen sei und zudem auch extrem gefährlich.

In der Praxis konnte das nicht bestätigt werden – sogar im Gegenteil ist Skateboarding weniger gefährlich als viele andere Sportarten, wenn die wichtigsten Sicherheitsregeln eingehalten werden. Hier wurde in Kooperation mit Prof. Balke / Universität Witten Herdecke der Stand der Forschung zu diesem Thema evaluiert mit konkreten Handlungsempfehlungen für die Praxis. Eine Veröffentlichung zu diesem Thema am Beispiel des Skate Coach Lehrkonzeptes ist in Vorbereitung (voraussichtlich Ende 2023).

Ein weiterer Kernpunkt des Skate Coach Konzeptes besteht in der Tatsache, dass nicht nur sportpraktische Inhalte, sondern im Besonderen auch Grundlagen im Bereich der Sportpsychologie ein wesentlicher Teil des Lehrkonzeptes sind: Hier wurde in Kooperation mit Angeli Gawlik / Wissenschaftliche Mitarbeiterin DSHS Köln die besondere Bedeutung der Selbstbestimmungstheorie und Selbstwirksamkeit im Kontext des Skateboardings erarbeitet. Beide Bereiche sind mit dem Skateboarding untrennbar verbunden und helfen besser zu verstehen welche Wirkmechanismen und Rahmenbedingungen greifen und Kinder und Jugendliche dazu bringen können, Wagnisse einzugehen und über sich selbst hinauszuwachsen.

Dabei ist jedoch auch das Selbstverständnis über die Rolle des Coaches von zentraler Bedeutung: absolute Anfänger sind oft mehr verunsichert und haben weniger Vorerfahrungen - sie benötigen mehr klare Vorgaben im Sinne von klaren Anweisungen, klar strukturierten methodischen Reihen, Hilfestellung und ähnlichen Techniken. In diesem Bereich ist die Rolle recht nah an der Rolle des klassischen Trainers. Mit zunehmender Erfahrung und

Können der Kursteilnehmer wandelt sich jedoch die Rolle des Coaches hin zu einem Lernbegleiter, der zunehmend alle Schüler*innen animiert auch selbstbestimmt eigene Erfahrungen zu sammeln. Der Coach agiert dann idealerweise wie ein älterer „Skatebuddie“ und unterstützt dann mit den richtigen Tipps im richtigen Moment und gibt auch stetig positives Feedback, wenn erste Erfolge sichtbar werden. Allerdings muss er auch seine Rolle sofort ändern können, wenn die Schüler sich selbst überschätzen und echte Gefahren oder Verletzungen drohen.

Abschließend werden konkrete Beispiele aus der Umsetzung im Rahmen eines Pilotprojektes an einer Schule in NRW vorgestellt sowie eine neue Kooperation mit der DSHS Köln: Hier wird eine 2-tägige Fortbildung für Sportlehrer und Mitarbeiter im Bereich der allgemeinen Jugendarbeit angeboten – ein neuer Termin für den nächsten Durchgang 2024 wurde bereits festgelegt:

<https://weiterbildung.dshs-koeln.de/details.jsp?id=2961&kurs=Skateboarding-in-der-Schule-Lehrerfortbildung>

Literatur

Ryan, R. M. & Deci, E. L. (2000). Self-Determination Theory and the Facilitation of Intrinsic Motivation, Social Development, and Well-Being. *American Psychologist* 55, 68–78.

V12 Welche Lernstrategien sind im Skateboarding bedeutsam?

Dr. Niklas Noth & Susanne Schönburg

Institut für Angewandte Trainingswissenschaft (IAT)

1 Einleitung

Ein vielfältiges Repertoire an variabel verfügbaren Tricks ist eine Grundlage für herausragende Leistungen im Wettkampf. Erste Wettkampfanalysen belegen eindrucksvoll die Vielfalt und den hohen Individualisierungsgrad der Tricks. Als Besonderheit beim Aneignen von neuen Tricks ist hervorzuheben, dass dies überwiegend außerhalb formaler oder angeleiteter Lernkontexte stattfindet. Lernen im Skateboarding ist ein zielgerichteter Prozess in einem informellen Kontext, bei dem selbstorganisiert vom Lernenden systematisch z. B. Kognitionen oder Verhaltensweisen selbst aktiviert und reguliert werden (Lindberg, 2013; Peters, 2016). Das Lernen wird durch die angewendeten Lernstrategien beeinflusst, unter denen man Lernaktivitäten (z. B. Zielsetzung, Observationstechniken) versteht, die eine lernende Person einsetzt, um ein Lernziel zu erreichen (Bund & Wiemeyer, 2005). Bislang ist jedoch ungeklärt, welche Lernstrategien beim Aneignen von Tricks bei Skater*innen mit hoher Expertise bedeutsam sind.

2 Methoden

Die Lernstrategien wurden mit dem Fragebogen „Strategien beim selbstgesteuerten Bewegungslernen“ (Bund & Wiemeyer, 2005) erhoben (35 Items, 5 Dimensionen). Die Befragung wurde mit 37 Skater*innen (w: 8; m: 29) durchgeführt, die mindestens nationales Niveau aufweisen. Die Lernstrategien, die oberhalb des Mittelwertes +1 Standardabweichung liegen, werden als überdurchschnittlich bedeutsam interpretiert.

3 Ergebnisse und Diskussion

Für die deskriptive Analyse wurde für die 35 Lernstrategien jeweils der Mittelwert gebildet und die Verteilung auf Normalverteilung geprüft (KS-Test - $K = 0,09$; $p = 0,69$). Überdurchschnittlich bedeutsame Lernstrategien sind:

- Ich stelle mir vor, wie ich die Bewegung in einer bestimmten Situation anwende.
- Ich führe die Bewegung in gleicher Art und Weise mehrmals hintereinander aus.
- Ich denke darüber nach, ob ich am Bewegungsablauf etwas ändern muss, damit ich ihn besser lernen kann.
- Ich versuche mir die wichtigen Punkte der Bewegung klarzumachen.
- Wenn ich die Bewegung übe, konzentriere ich mich voll darauf.

Hervorzuheben ist, dass drei dieser Lernstrategien kognitiven Strategien zuzuordnen sind. Auf der Grundlage der Ergebnisse könnte der Lernprozess von schwierigsten Tricks (z. B. Lernzeitverkürzung) mit ausgewählten Trainingsmethoden und didaktischen Konzepten individuell unterstützt werden.

Literatur

- Bund, A. & Wiemeyer, J. (2005). Strategien beim selbstgesteuerten Bewegungslernen. *Zeitschrift für Sportpsychologie*, 12, 22-34.
- Lindberg, S., Hasselhorn, M. & Lehmann, M. (2013). Overregulation in Physical Education - Teaching Behavior Effects on Self-Regulated Motor Learning. *International Journal of Learning & Development*, 3, 19-40.
- Peters, C. (2016). *Skateboarding. Ethnographie einer urbanen Praxis*. Waxmann.

AK 3.1 Skateboarding als Therapie

V13 Therapeutisches Skateboard fahren als effektives Behandlungsangebot zur Verbesserung der psychischen Gesundheit

Sophie Friedel

Rollbrettworkshop - Drop In Ride Out

Skateboarding wird auf der ganzen Welt durch Menschen aus den verschiedensten soziopolitischen Kulturen praktiziert. Was Skateboarder*innen eint, sind die Gefühle und körperlichen Empfindungen, die sie beim Fahren mit dem Skateboard sammeln. Eine Wahrnehmung, die immer wieder beschrieben wird, ist: "*Skateboarding saved my life*" (O'Connor, 2020) und ein Gefühl von innerem Frieden (Friedel, 2015). Als Gestalttherapeutin inspirieren mich diese Erfahrungen und führten dazu, dass ich 2018 damit begann, das Skateboard in meine therapeutische Arbeit zu integrieren, um die psychische Gesundheit meiner Klient*innen zu verbessern.

Psychosomatische Erkrankungen nehmen zu, vor allem im Kindes- und Jugendalter. Die COPSY-Studie zeigt auf, dass jedes vierte Kind in Deutschland unter psychischen Auffälligkeiten leidet (Ravens-Sieberer et al., 2022). Sie belasten die Betroffenen, die Familie und das soziale Umfeld. Bemerkbar machen sich die Herausforderungen in körperlichen, psychischen und sozialen Befindlichkeitsstörungen. Besonders häufig sind dabei Angststörungen, gefolgt von aggressiven, dissozialen Auffälligkeiten sowie depressiven und hyperkinetischen Verhaltensmustern. Mit der vorliegenden Arbeit möchte ich einen Einblick über die Möglichkeiten, Risiken und Auswirkungen des Phänomens Skateboarding am Beispiel des therapeutischen Skateboard Angebots: Drop In Ride Out geben. Drop In Ride Out nutzt die positiven Effekte vom Skateboard fahren auf die körperliche und geistige Gesundheit, um die Betroffenen jungen Menschen präventiv zu unterstützen. Zum Beispiel haben die wiederholenden Bewegungen beim Pushen auf der Straße oder dem Rollen in der Minirampe nachweislich regulierende Wirkungen (Pippus, 2023). Erfolgserlebnisse auf dem Brett können das Selbstvertrauen stärken, Mut geben und so das Selbstwertgefühl verbessern. Skateboarding hat das Potenzial, Leben zu verändern, wenn es bewusst und gekonnt eingesetzt wird (Bader, 2018; Dittmann, 2019). So findet sich die Bewegungspraxis rund um das Skateboard mit all seinen Potenzialen im Mittelpunkt dieses Vortrags.

Literatur

- Bader, R. (2018). *Trauma-Informed Best Practices for Skateboarding-Base Youth Programming*. Goodpush Library. Zugriff unter: <https://www.goodpush.org/node/1030>
- Dittmann, T. (2019). Lernen muss nicht Scheisse sein: Was Kinder beim Skateboarden fürs Leben lernen. Red Bull Media House.
- Friedel, S. (2015). *The Art of Living Sideways – Skateboarding, Peace and Elicitive Conflict Transformation*. Springer VS.
- O'Connor, P. (2020). *Skateboarding and Religion*. Palgrave Macmillan.
- Pippus, J. (2023). *The therapeutic value of Skateboarding*. Zugriff unter: <https://hullservices.ca/services/push-to-heal/>
- Ravens-Sieberer, U. et al. (2022). *Three Years into the Pandemic: Results of the Longitudinal German COPSY Study on Youth Mental Health and Health-Related Quality of Life*. Zugriff unter: <https://ssrn.com/abstract=4304666>

V14 Skateboarding und ADHS – Einfluss auf die Gleichgewichtsregulierung und kognitive Fähigkeiten. Chancen und Grenzen von Skateboarding in der Therapie bei ADHS.

Alexander Krick, Tabea Christ, Christiane Bohn & Kim Joris Boström

Zentrum für Psychotherapie Köln, Westfälische Wilhelms-Universität Münster

Alexander Krick hat sich in seiner Bachelor-, sowie Masterthesis wissenschaftlich mit dem Thema Skateboarding im Kontext der Kinder- und Jugendlichenpsychiatrie auseinandergesetzt. Die Bachelorarbeit konzipiert einen vorher noch nie dagewesenen Skateboardkurs für Kinder und Jugendliche ADHS (Krick, 2012). Die Masterarbeit untersuchte den seit 2012 erfolgreich angebotene Kurs, in Bezug auf eine mögliche Wirkung auf die Exekutiven Funktionen (Krick, 2020). Neben den beiden wissenschaftlichen Pionierarbeiten greife ich zudem auf jahrelange Erfahrung als Skateboarder und als Kursleiter in verschiedensten Settings mit dem Medium Skateboard zurück.

Tabea Christ und ihre Kolleg*innen der Universität Münster haben sich auf der Grundlage von Ergebnissen, welche nahe legen, dass Kinder mit psychiatrischen Störungen, wie ADHS, ihren gesunden Altersgenossen in posturaler Kontrolle unterlegen sind (Mao et al., 2014) sowie der Erkenntnis, dass alternative Therapiemethoden, wie Skate-Intervention, positive Auswirkungen auf die Entwicklung im Allgemeinen haben (Casey et al., 2015). In einer Studie wurde erforscht, ob die Teilnahme an einem Skateboard-Workshop eine Verbesserung der posturalen Kontrolle und kognitiven Fähigkeiten bewirkt. Wodurch wiederum auf die Effektivität von Skateboarding als alternative Methode bei ADHS, geschlossen werden kann. An der Studie nahmen 26 Kinder mit und ohne ADHS zwischen acht und 13 Jahren teil. Sie absolvierten jeweils vor und nach einem 16-wöchigen Skateboard-Workshop motorische und kognitive Tests. Zur Bestimmung statischer und dynamischer Gleichgewichtsregulierung, wurde auf Basis der Kinematischen Daten (Qualisys) und der Bodenreaktionskräfte (Kistler), die posturale Schwankung in drei motorischen Aufgaben ermittelt. Aufmerksamkeits- und Konzentrationsleistung wurden mittels Stroop- und d2-R-Test gemessen.

Ergebnisse

Kinder mit ADHS waren ihren nicht betroffenen Altersgenossen, vor allem in dynamischer, teils auch in statischer Balance, signifikant unterlegen. Signifikante Interaktionseffekte zeigten, dass Kinder mit ADHS ihre dynamische Balancierfähigkeit nach der Skateboard-Intervention stärker verbessern konnten als die Kontrollgruppe. In den Kognitionstest erzielten beide Gruppen nach dem Skaten signifikant bessere Ergebnisse. Die signifikante Interaktion zeigt, dass diese Verbesserung in der ADHS-Gruppe stärker ausgeprägt war.

Diskussion

Regelmäßige Bewegung wirkte sich positiv auf die Konzentrationsleistung und posturale Kontrolle von Kindern aus. Besonders Kinder mit ADHS können von einer Bewegungstherapie in Form von Skateboarden profitieren. Signifikante Korrelationen zwischen motorischen und kognitiven Aufgaben gaben zu erkennen, dass schon nach vier Monaten Skaten

eine ganzheitliche Verbesserung auf der Symptomebenen erzielt werden konnte, was einen positiven Ausblick auf das therapeutische Skateboarden für Kinder mit ADHS gibt. Parallel dazu ist die Evidenz von therapeutischen Trainings wie dem ATTENTIONER (Jacobs & Petermann, 2013) laut S-3 Leitlinie, gering (Banaschewski et al., 2017). Krick selbst hat solche Programme geleitet und traf dort auf fremdmotivierte Kinder/ Jugendliche, welche nach einem langen Therapieverlauf erschöpft und frustriert waren. Bei Skateboardkursen dagegen konnten sich alle Teilnehmer*innen schnell und auf ihre individuelle Weise mit dem Skateboard beschäftigen. Es stellten sich erste eigene Erfolgserlebnisse ein, z.B. dass der Selbstwert gestärkt wurde, was sich positiv auf die Kinder/ Jugendlichen auswirkte. Wenn ein neuer Trick nach vielen Versuchen geschafft wird, sorgt dies für die Ausschüttung des Glückshormon Dopamin (Beck, 2011). Warum also nicht mit Kindern und Jugendlichen, welche ADHS haben, skaten gehen, auch wenn die Studienlage noch limitiert ist? Wichtig wäre es an dieser Stelle zu definieren, was will man damit erreichen und was kann man damit erreichen. Hier falsche Versprechen zu machen und die Grenzen von Skateboarding nicht zu achten, ist unprofessionell und unethisch unseren Patient*innen gegenüber. Was ich an dieser Stelle als Skateboarder hervorheben möchte: Man muss darauf achten Skateboarding nicht zu pädagogisieren oder um einen Neologismus zu schaffen, es nicht zu therapisieren. Denn Skateboarding ist kein Allheilmittel und keine Medizin. Es lebt von intrinsischer Motivation und der unbedingten Lust, sich mit dem Brett mit vier Rollen ganz individuell auseinanderzusetzen. Dabei wird es nicht funktionieren, starre Konzepte oder in Kursen mit formellem Charakter Skateboarding zu schulen, gleichzeitig bedarf es für eine professionelle Betreuung Konzepte mit *klaren Zielen*, wobei der freie Charakter der Jugendkultur stets beachtet werden muss. Auf der Grundlage von ersten Studienergebnissen möchten wir genau das auf dieser Tagung diskutieren, um in Zukunft mehr Menschen von der Idee zu begeistern, mit Kinder- und Jugendlichen, welche an ADHS leiden, skaten zu gehen und so über den therapeutischen Tellerrand zu schauen und von kreativen Ansätzen zu begeistern.

Literatur

- Banaschewski, T., Hohmann, S. & Millenet, S. (2017). Kurzfassung der interdisziplinären evidenz- und konsensbasierten (S3) Leitlinie. *Aufmerksamkeitsdefizit- / Hyperaktivitätsstörung (ADHS) im Kindes-, Jugend- und Erwachsenenalter*. AWMF.
- Beck, F. (2011). Dopamin-Kick für Ollie. *physiopraxis* 07/08. S. 48 – 51.
- Casey, A. F., Quenneville-Himbeault, G., Normore, A., Davis, H., & Martell, S. G. (2015). A therapeutic skating intervention for children with autism spectrum disorder. *Pediatric Physical Therapy*, 27(2), 170-177.
- Jacobs, C., Petermann, F. (2013). *Training für Kinder mit Aufmerksamkeitsstörungen. Das neuropsychologische Gruppenprogramm ATTENTIONER*. (3. Aufl.). Hogrefe Verlag.
- Krick, A. (2012). „Rollen statt Rasten“ - *Skateboard fahren mit ADHS Kindern & Jugendlichen*. Bachelorarbeit. Fachhochschule Münster, Fachbereich Sozialwesen.
- Krick, A. (2020). *Die Wirkung von Skateboard fahren auf die Exekutiven Funktionen bei Kindern und Jugendlichen mit ADHS*. Masterarbeit. Fachhochschule Münster, Fachbereich Sozialwesen.
- Mao, H. Y., Kuo, L. C., Yang, A. L., & Su, C. T. (2014). Balance in children with attention deficit hyperactivity disorder-combined type. *Research in developmental disabilities*, 35(6), 1252-1258.

V15 Inklusion im Skateboarding – Teilhabe von Menschen mit Behinderung bei Skate-Programmen und inklusive Skateparks

David Lebuser

Sit'n'Skate

Skateboarding ist nicht nur ein Sport, sondern auch eine kulturelle Bewegung, die weltweit Menschen aller Altersgruppen begeistert. Leider ist die Teilhabe von behinderten Menschen noch relativ gering. In den letzten Jahren hat sich aber zunehmend das Bewusstsein dafür entwickelt, dass Inklusion im Skateboarding eine zentrale Rolle spielt, um die Vielfalt innerhalb der Skateszene zu fördern. Als Rollstuhlskater und Übungsleiter von Rollstuhl Skate Programmen möchte ich einen 20-minütigen Vortrag präsentieren, der sich mit der Teilhabe von Menschen mit Behinderung in Skate-Programmen und ihrer Partizipation bei Skatepark-Design auseinandersetzt und wie wichtig dies für die Teilhabechancen von behinderten Menschen ist.

Mein Vortrag wird folgende Schwerpunkte behandeln:

Inklusive Skate-Programme:

Ich werde bewährte Praktiken und Programme vorstellen, die darauf abzielen, Menschen mit Behinderung in die Skateszene zu integrieren. Hierbei werden meine eigenen Erfahrungen, sowie die Erfahrungen von Betroffenen und Teilnehmer*innen berücksichtigt, um innovative Ansätze zur Förderung der Inklusion zu beleuchten.

Partizipation bei Skatepark-Design:

Ein weiterer Fokus liegt auf der partizipativen Gestaltung von Skateparks, um sie für Menschen mit unterschiedlichen Fähigkeiten zugänglich zu machen. Ich werde auf bauliche Anpassungen und die Bedeutung der Einbeziehung der Zielgruppe eingehen, um ein inklusives Umfeld zu schaffen.

Soziale Auswirkungen und Empowerment:

Mein Vortrag wird auch die positiven sozialen Auswirkungen von inklusiven Skate-Programmen und -Skateparks beleuchten. Ich möchte aufzeigen, wie Inklusion im Skateboarding zur Stärkung der Selbstwirksamkeit und des Selbstbewusstseins bei Menschen mit Behinderung beitragen kann und welchen Einfluss dies auf eine inklusive Gesellschaft hat.

Ich bin davon überzeugt, dass mein Vortrag neue Impulse für die Förderung der Inklusion im Skateboarding setzen kann und freue mich darauf, meine Erkenntnisse und Erfahrungen mit anderen Expert*innen auszutauschen.

Ich bedanke mich herzlich für die Möglichkeit, mich für diesen Call for Papers zu bewerben, und hoffe auf eine positive Rückmeldung.

Gemeinsam können wir das Skateboarding zu einem inklusiveren und vielfältigeren Sport machen, der Menschen mit Behinderung uneingeschränkte Teilhabe ermöglicht und die Skateszene zu einem Ort der Gemeinschaft und des Austauschs macht.

AK 3.2 Kompetitives Skateboarding

V16 Eine Leistungsstrukturanalyse für kompetitives Skateboarding

Felix Grätz, Philipp Jodes & Dr. Niklas Noth

Deutscher Rollsport und Inline-Verband e.V.

1 Einleitung

Der deutsche olympische Sportbund hat Förder-Richtlinien für den Nachwuchsleistungssport zur Finanzierung der Landesfachverbände erlassen, die auf einem „Ranking“ anhand von Kriteriumswettkämpfen und „Leistungsgrundlagen“ (Kirch & Wulff, 2022) basieren, denen der deutsche Rollsport und Inline-Verband unterliegt.

Um die „Leistungsgrundlagen“ überprüfbar zu machen, soll im Folgenden das Vorgehen zur Herleitung der Leistungsgrundlagen komplexer Contestleistungen anhand eines Leistungsstrukturmodells (Augste et al., 2022) sowie die Auswahl geeigneter Tests dargestellt werden.

2 Methoden

Die leistungsrelevanten Merkmale der Contestleistung stammen aus Contestanalysen, einer systematischen Trainer*innenbefragung sowie Literaturrecherchen. Das Vorgehen bei der Contestanalyse wurde in einem Expert*innengremium erarbeitet (Noth et al., 2023). Die systematische Expert*innen-Befragung zum Anforderungsprofil wurde von Trittenbach und Kollegen (2022) durchgeführt. Die Literaturrecherche wurde in den Datenbanken PubMed, SPONET und Google Scholar mit dem Suchterminus „Skateboard“ durchgeführt.

Basierend auf den Ergebnissen entstand ein erstes Leistungsstrukturmodell. Dazu wurden die jeweils wichtigsten Parameter aus jeder der drei „Säulen“ übereinandergelegt, miteinander verglichen, Redundanzen beseitigt und – wo möglich – Tests recherchiert oder entwickelt.

3 Ergebnisse & Diskussion

Der erste Entwurf eines Leistungsstrukturmodells für kompetitives Skateboarding findet sich in Abb. 1. Es berücksichtigt das skate-spezifische Niveau und die individuelle Variabilität, ebenso wie weitere physische und psychische relevante Faktoren. Jene Faktoren, für die keine Tests entwickelt werden konnten, sind klar abgegrenzt.

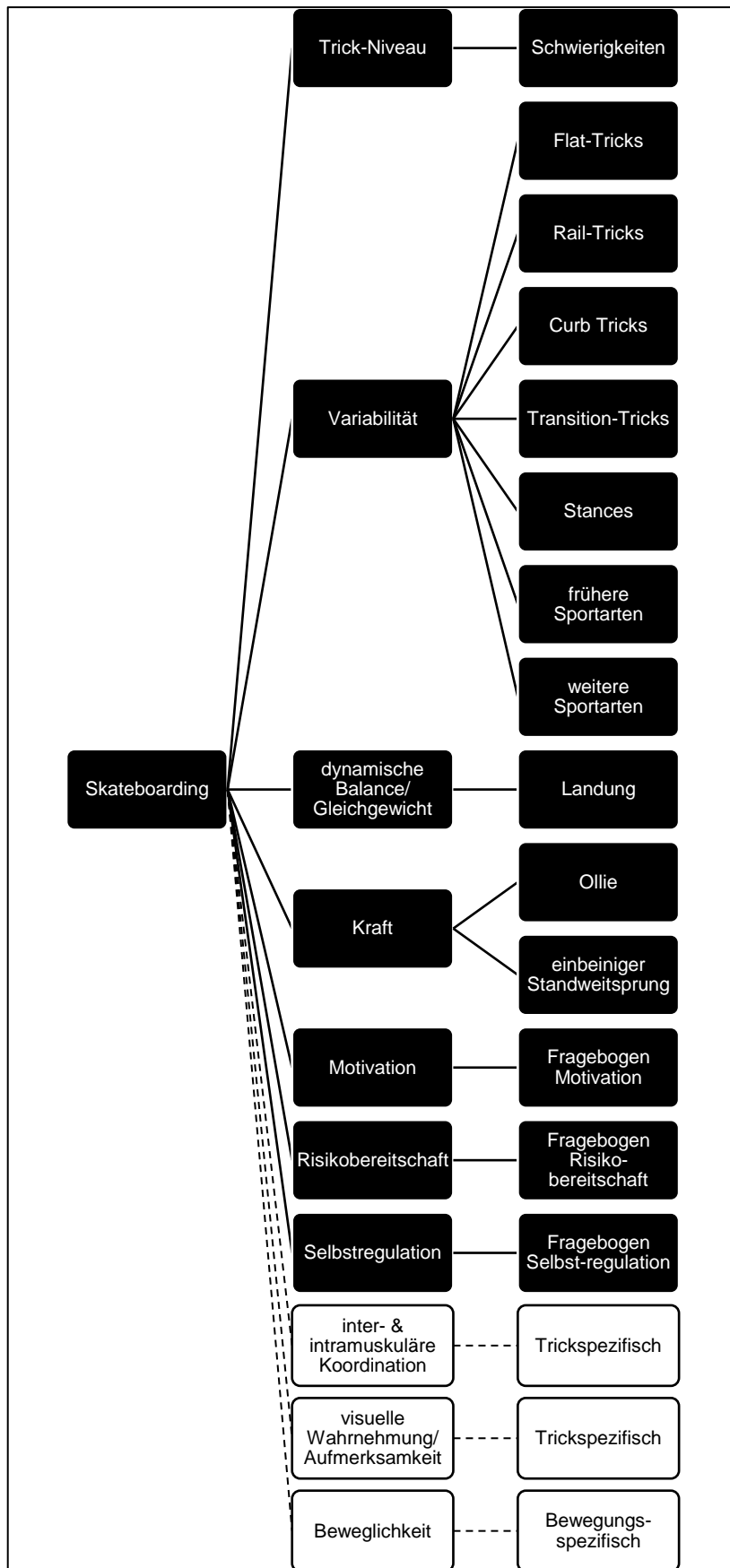


Abb. 1 Leistungsstrukturmodell Skateboarding

4 Ausblick

Die nächsten Schritte beinhalten die Testdurchführung und Datenerhebung. Auf Basis der Ergebnisse können Korrelationsanalysen zwischen Einfluss- und Zielgrößen, sowie perspektivisch Varianzanalysen zwischen verschiedenen Leistungsgruppen durchgeführt werden (Augste et al., 2022).

Literatur

- Augste, C., Winkler, M., & Künzell, S. (2022). Leistungsstrukturanalyse im Praxischeck – Diskussion theoretischer Vorgaben und der praktischen Umsetzung am Beispiel des Sportkletterns. *German Journal of Exercise and Sport Research*, 52(4), 678-683. <https://doi.org/10.1007/s12662-022-00828-9>
- Kirch, T., & Wulff, J. (2022). *INFOVERANSTALTUNG ÜBERPRÜFUNG DER LEISTUNGSGRUNDLAGEN*. In *Rahmenrichtlinien zur Förderung des Nachwuchsleistungssports*. Eislaufunion.de.
- Noth, N., Schönburg, S., Grätz, F., Schairer, L., & Horrwarth, J. (2023). Konzeption Wettkampfanalyse im Skateboarding. In *Institut für Angewandte Trainingswissenschaft | Fachbereich: Kraft-Technik | Fachgruppe: Skateboarding*
- Trittenbach, S., Teunissen, J. W., Pion, J., & Seidel-Marzi, O. (2022). Sportartenprofil Skateboard. *Online-Rahmentrainingskonzeption Skateboarding*. Zugriff unter: https://rtk.skateboarding.sport-iat.de/fileadmin/user_upload/DRIV-Skateboard/Sportartenprofil_Skateboard.pdf

V17 Anwendung mentaler Fähigkeiten im Skateboard-Contest

Christoph Ludwig, Dr. Niklas Noth & Konstantinos Velentzas

Universität Bielefeld; Institut für Angewandte Trainingswissenschaft (IAT)

Einleitung

Im Unterschied zum Skateboarding auf der Straße, kommt es im Contest darauf an, die Leistung punktgenau abrufen zu können. Immer wieder betonen gestandene Skateboard-Profis, wie wichtig die Psyche dabei ist. Mentale Fähigkeiten helfen bei dieser Anforderung. Eine Analyse zur Anwendung mentaler Fähigkeiten von Skateboard-fahrer*innen im Contest wurde bisher nicht durchgeführt. Diese Studie nimmt sich zum Ziel, einen Grundstein in diesem Bereich zu legen und erste Erkenntnisse für Skateboardfahrer*innen bereitzustellen.

Methode

Die Anwendung mentaler Fähigkeiten wurde mit dem „Test of Performance Strategies - deutsch“ (TOPS-D) (Schmid et al., 2010) untersucht. Dieser Fragebogen ermittelt auf 8 Dimensionen (sowohl im Trainings-, als auch im Wettbewerbskontext) und insgesamt 64 Fragen, die Anwendung mentaler Fähigkeiten im Sport. Insgesamt wurden 62 Skateboardfahrer*innen ($m = 58$, $w = 3$, $d = 1$) in die Analyse mit einbezogen, die nach ihrer Contest-Erfahrung (regional, national, international) gruppiert wurden. Die Gruppen wurden hinsichtlich ihrer Gesamt-Scores und den Scores auf den einzelnen Dimensionen des TOPS-D analysiert und verglichen.

Ergebnisse

Im Wettbewerbskontext wenden Skateboardfahrer*innen mit nationaler oder internationaler Contest-Erfahrung insgesamt häufiger mentale Fähigkeiten an als Fahrer*innen mit regionaler Contest-Erfahrung. Dabei sticht die Dimension *Zielsetzung* heraus. Hier überragen die „internationalen“ Fahrer*innen die anderen beiden Gruppen. Auf den Dimensionen *Selbstgespräch*, *Visualisierung* und *Aktivierung* zeigt sich, dass Fahrer*innen mit höherer Contest-Erfahrung (national o. international) höhere Werte erreichen als Fahrer*innen mit regionaler Contest-Erfahrung. Im Vergleich zu anderen untersuchten Sportler*innen, wenden Skateboardfahrer*innen in Deutschland mittelmäßig stark mentale Fähigkeiten an (Frey et al., 2003), was die Potentiale in der Sportart verdeutlicht.

Literatur

- Schmid, J., Birrer, D., Kaiser, U. & Seiler, R. (2010). Psychometrische Eigenschaften einer deutschsprachigen Adaptation des Test of Performance Strategies (TOPS). *Zeitschrift für Sportpsychologie*, 17(2), 50–62.
- Frey, M., Laguna, P. L. & Ravizza, K. (2003). Collegiate Athletes' Mental Skill Use and Perceptions of Success: An Exploration of the Practice and Competition Settings. *Journal of Applied Sport Psychology*, 15(2), 115–128. <https://doi.org/10.1080/10413200305392>

V18 Optimale psychologische Zustände in Skateboardcontests

Aaron Gröne

Universität Leipzig

„Flow“ ist mittlerweile festes Bewertungskriterium für Skateboardingwettkämpfe nach olympischen Richtlinien (World Skate, 2023). Das psychologische Konstrukt Flow wird als ein optimaler leistungs- und erfahrungsgesteigerter Geisteszustand verstanden (Csikszentmihalyi, 1975), welcher seit den 1990er Jahren auch im Sport untersucht wird (Jackson, 1992). Die allgegenwärtige Beschreibung von Flow durch Csikszentmihalyis frühe Theorie ist wegen ungenauer Definitionen der Flow-Dimensionen und sich überschneidender oder fehlender Konstrukte in die Kritik geraten (Swann et al., 2018). Grund dafür ist im Wesentlichen, dass sich die bisherige Forschung in hohem Maße auf karrierebasierte Interviews mit anekdotischen Flowberichten stützte, die in der Erinnerung der Athlet*innen teilweise Jahre zurücklagen (Chavez, 2008; Jackson, 1995; Sugiyama & Inomata, 2005; Young, 2000). Die ersten eventfokussierten Studien zeigen, dass Flow von einem Clutchzustand zu unterscheiden ist (Swann et al., 2017; Swann et al., 2016), welcher als optimale Spitzenleistungserfahrung unter Druck verstanden wird (Otten, 2009).

Auf Grund der hohen Autonomie und mangelnder Regularien im Skateboarding gilt die Sportart zu einem hohen Grad als intrinsisch motiviert (Seifert & Hedderson, 2010). Dabei kann das Erleben von optimalen psychologischen Zuständen auch als Anreiz gesehen werden, die Aktivität auszuüben (Rheinberg, 2020). Andererseits hat die Aufnahme von Skateboarding als olympische Disziplin im Jahr 2021 zur Forcierung von Wettbewerbsstrukturen innerhalb der Sportart geführt (Batuev & Robinson, 2017). An wettkampforientierter Forschung im Skateboarding mangelt es jedoch akut. Um praktische Ableitungen zu gewinnen, sollen einzigartige Faktoren erarbeitet werden, die den Flow- oder Clutchzustand im Contest beeinflussen. Darüber hinaus möchte diese Studie, die bisherige eventfokussierte Forschung optimaler psychologischer Zustände ergänzen und zu einem modernen Verständnis von Flow und Clutch beitragen.

Innerhalb der derzeitig laufenden Datenerhebung sollen bis September mindestens zehn eventfokussierte, semi-strukturierte Interviews durchgeführt werden, die optimale psychologische Zustände in Wettkampferfahrungen zeitnah erfassen. Der Fokus der Interviews liegt dabei auf (1) der Ermittlung einer vorliegenden Flow- oder Clutcherfahrung im kürzlichen Wettkampf; (2) der subjektiven Erfahrungsbeschreibung; (3) und der Ermittlung der begünstigenden(/behindernden) Umstände und Faktoren, die zu dieser Erfahrung geführt haben. Die Interviews werden aufgezeichnet, transkribiert und die Daten werden anonymisiert und mittels der Computersoftware MAXQDA inhaltlich ausgewertet. Dabei wird eine reflexive thematische Analyse angewandt.

Erste Ergebnisse zeigen, dass Flow vorwiegend innerhalb der Runs und Clutch während der Best Trick Section auftritt. Innerhalb der Runs scheint der erste Trick eine wichtige Rolle zu spielen, um Selbstbewusstsein zu generieren und in den Flowzustand zu gelangen.

Literatur

- Batuev, M. & Robinson, L. (2017). How skateboarding made it to the Olympics: an institutional perspective. *International Journal of Sport Management and Marketing*, 17(4-6), 381–402.
- Chavez, E. J. (2008). Flow in Sport: A Study of College Athletes. *Imagination, Cognition and Personality*, 28(1), 69–91. <https://doi.org/10.2190/IC.28.1.f>
- Csikszentmihalyi, M. (1975). *Beyond boredom and anxiety*. Jossey Bass.
- Jackson, S. A. (1992). Athletes in flow: A qualitative investigation of flow states in elite figure skaters. *Journal of Applied Sport Psychology*, 4(2), 161–180.
- Jackson, S. A. (1995). Factors influencing the occurrence of flow state in elite athletes. *Journal of Applied Sport Psychology*, 7(2), 138–166. <https://doi.org/10.1080/10413209508406962>
- Otten, M. (2009). Choking vs. Clutch Performance: A Study of Sport Performance under Pressure. *Journal of Sport and Exercise Psychology*, 39, 583–601.
- Rheinberg, F. (2020). Intrinsic motivation and flow. *Motivation Science*, 6(3), 199–200.
- Seifert, T. & Hedderson, C. (2010). Intrinsic Motivation and Flow in Skateboarding: An Ethnographic Study. *Journal of Happiness Studies*, 11(3), 277–292.
- Sugiyama, T. & Inomata, K. (2005). Qualitative examination of flow experience among top Japanese athletes. *Perceptual and Motor Skills* (100), 969–982.
- Swann, C., Crust, L., Jackman, P., Vella, S. A., Allen, M. S. & Keegan, R. (2017). Psychological States Underlying Excellent Performance in Sport: Toward an Integrated Model of Flow and Clutch States. *Journal of Applied Sport Psychology*, 29(4), 375–401. <https://doi.org/10.1080/10413200.2016.1272650>
- Swann, C., Keegan, R., Crust, L. & Piggott, D. (2016). Psychological states underlying excellent performance in professional golfers: “Letting it happen” vs. “making it happen”. *Psychology of Sport and Exercise*, 23, 101–113. <https://doi.org/10.1016/j.psychsport.2015.10.008>
- Swann, C., Piggott, D., Schweickle, M. & Vella, S. A. (2018). A Review of Scientific Progress in Flow in Sport and Exercise: Normal Science, Crisis, and a Progressive Shift. *Journal of Applied Sport Psychology*, 30(3), 249–271. <https://doi.org/10.1080/10413200.2018.1443525>
- World Skate. (30. Mai 2023). Understanding Skateboarding Judging: A Simplified Guide. Abgerufen von <https://www.worldskate.org/skateboarding/news-skateboarding/2929-world-skate-international-skateboarding-judging-commission-workshop.html>
- Young, J. A. (2000). Professional tennis players in the zone. In S. J. Haake & A. Coe (Hrsg.), *Tennis science and technology*. Blackwell Science.

Workshops

W1	„Potenziale von „DIY-Skate-Räumen“ aus FLINTA-Perspektive“ (Jana Malzkorn & Katharina Geling)	40
W2	Sportverletzungen im Skateboarding (Jun.-Prof. Dr. Ingo Helmich & Simon Josef Kramer)	41
W3	Skateboarding unterrichten und trainieren (Prof. Dr. Hagen Wäsche)	43

Moderation

W1	Laura Trautmann
W2	Sebastian Karpinski
W3	Benjamin Büscher

W1 „Potenziale von „DIY-Skate-Räumen“ aus FLINTA-Perspektive“

Jana Malzkorn & Katharina Geling

Skateboardinitiative Dortmund, Hochschule Düsseldorf

Der Workshop „Potenziale von „DIY-Skate-Räumen“ aus FLINTA-Perspektive“ bietet ein offenes Diskussionsforum für alle Teilnehmenden, die sich für das progressive Potenzial von DIY-Skate-Räumen interessieren. Die DIY-Kultur als ideelle Praxis, die sich gegen Entfremdung und Kommerzialisierung richtet, bietet nicht nur eine Alternative zu traditionellen Skate-Räumen, sondern schafft auch Raum für eine vielfältigere und inklusivere Skate-Community. Der Workshop beginnt mit einer Einführung in die DIY-Kultur und ihre Bedeutung für das Skateboarding. Es wird diskutiert, wie DIY-Skate-Räume als Gegenpol zur zunehmenden Versportlichung und dem Leistungsdenken des Skateboardings dienen können. Durch die Arbeit an gemeinsamen Lebenswelten eröffnen DIY-Skate Räume alternative Möglichkeiten der Teilhabe und fördern eine solidarische Gemeinschaft.

Ein Schwerpunkt des Workshops liegt auf der Selbstreflexion der Teilnehmenden und ihrer Wahrnehmung von FLINTA (Frauen, Lesben, inter, nicht-binär, trans, agender) in DIY- und Skate-Kontexten. Es werden Fragen aufgeworfen, wie beispielsweise: „Welche Fähigkeiten schreibe ich welchen Personen zu?“ Der Workshop bietet einen Raum für die kritische Auseinandersetzung mit Stereotypen und Vorurteilen, die FLINTA in diesen Bereichen oft entgegengebracht werden.

Ziel des Workshops ist es, basierend auf Problemstellungen und Potenzialen, praktische Ideen zu entwickeln, um die Teilnahmeschwellen für FLINTA und andere marginalisierte Gruppen in DIY Skate-Räumen zu senken. Es werden verschiedene Ansätze und Strategien diskutiert, wie beispielsweise gezielte Fördermaßnahmen und die Stärkung von FLINTA in der Skate-Community. Dabei wird betont, dass DIY-Skate-Räume oft an der Grenze zwischen Öffentlichkeit und privatem Raum liegen und somit die Frage, wie offen diese Räume generell gestaltet sein können, mit in die Diskussion aufnimmt.

Der Workshop „Potenziale von „DIY-Skate-Räumen“ aus FLINTA-Perspektive“ zielt darauf ab, eine inklusivere und diversere Skate-Community zu fördern. Er richtet sich an Interessierte, Skater*innen, Aktivist*innen, sowie alle, die daran interessiert sind, DIY Skateboarding weiterzuentwickeln. Der Workshop bietet einen Raum für den Austausch von Erfahrungen, die Reflexion eigener Denkmuster und die Entwicklung konkreter Handlungsansätze, um eine vielfältigere Skate-Kultur zu schaffen.

W2 Sportverletzungen im Skateboarding

Jun.-Prof. Dr. Ingo Helmich & Simon Josef Kramer

Deutsche Sporthochschule Köln, MVZ Sporthomedic

Zusammenfassung

Skateboarding ist von einer spezifischen Motorik charakterisiert und geht mit sportsspezifischen Verletzungsmustern einher. Es ist daher für die Gesundheit von Skateboarder*innen wichtig, die skateboard-spezifischen Verletzungen zu kennen.

Im ersten Teil dieses Vortrags (S.J. Kramer) werden orthopädische/ sporttraumatologische Verletzungsmuster und deren Behandlung, sowie Prävention/Rehabilitation vorgestellt. Im zweiten Teil des Vortrags (I. Helmich) wird auf Kopfverletzungen (insbesondere leichte Schädel-Hirn Traumata (ISHT)) im Skateboarding genauer eingegangen.

S.J. Kramer: Seit dem Debut von Skateboarding bei den Olympischen Spielen in Tokyo, Japan 2020 (*21) mit den beiden Disziplinen „Street & Parc“ ist das öffentliche (mediale) und das sportmedizinische Interesse deutlich gestiegen. Um ein Verständnis für diese relativ jungen Sportart und möglichen Sportverletzungen zu gewinnen, ist es hilfreich die heterogene Skateboarding Community mit den unterschiedlichsten Ausübungsformen zu betrachten (athletisch vs. „lifestyle“ Ansatz). Da viele Verletzungen weder behandelt noch dokumentiert sind, ist die wissenschaftliche Datenlage insgesamt relativ gering und es sind weitere Forschungen und Datenerhebungen in Zukunft nötig. Dieser Vortrag zeigt ihnen eine aktuelle Übersicht über die häufigsten Verletzungsmuster und deren Behandlungen, Prävention und Trainingsmethoden.

I. Helmich: ISHT sind im Sport weit verbreitet. Im Skateboarding liegen dafür noch wenig Daten vor. Die diagnostische Beurteilung des ISHT stellt eine schwierige Aufgabe dar, da die Symptome nach einem Trauma nicht immer eindeutig zu erkennen sind. In eigenen Studien konnte gezeigt werden, dass gehirnerschütterte Athlet*innen, die unter Symptomen nach der Verletzung leiden, von unterschiedlichen Einschränkungen im Vergleich zu gesunden Kontrollen charakterisiert sind (z.B. Helmich et al, 2019, 2020). Diese Einschränkungen können sich nicht nur negativ auf die eigene Leistung, sondern langfristig auch auf die Gesundheit von Athlet*innen auswirken. Es werden daher in diesem Vortrag Kopfverletzungen sowie spezifische Einschränkungen präsentiert sowie Möglichkeiten der Diagnose und des Managements von ISHT im Sport vorgestellt.

Literatur

Kissick, J. & Webborn, N. (2018). Concussion in Para Sport. *Phys Med Rehabil Clin N Am.* 29(2): 299-311.

McCroory P., Meeuwisse W. & Dvořák J. (2017). Consensus statement on concussion in sport—the 5th international conference on concussion in sport held in Berlin, October 2016. *Br J Sports Med* 51(11): 838-847.

Helmich, I. & Lausberg, H. (2019). Nonverbal Hand Movement Durations Indicate Post-Concussion Symptoms of Athletes. *J Neurotrauma.*;15(36(20)): 2913-2921.

Helmich, I., Reinecke, K. C. H. & Meuter, K. (2019). Symptoms after sport-related concussions alter gestural functions. *J Sci Med Sport.* ;23(5): 437-441.

Lausberg, H. & Kryger, M. (2011). Gestisches Verhalten als Indikator therapeutischer Prozesse in der verbalen Psychotherapie: Zur Funktion der Selbstberührungen und zur Repräsentation

von Objektbeziehungen in gestischen Darstellungen. *Psychotherapie-Wissenschaft* 1(1): 41-55.

Iverson, J. M. & Goldin-Meadow, S. (1998). *Why people gesture when they speak*. *Nature* 396(6708).

Tracy J. L. & Matsumoto, D. (2008). The spontaneous expression of pride and shame: Evidence for biologically innate nonverbal displays. *Proc Natl Acad Sci* 105(33): 11655-11660.

W3 Skateboarding unterrichten und trainieren

Prof. Dr. Hagen Wäsche

Karlsruher Institut für Technologie (KIT)

Nicht nur durch die Aufnahme in den Kanon olympischer Sportarten ist das Skateboarding mittlerweile von einer „Subkultur“ oder einem „Trendsport“ ausgehend im Mainstream der Sportarten und Bewegungskulturen angekommen. Skateboard-Vereine bieten Kurse für eine Vielzahl unterschiedlicher Zielgruppen an, von Schnupperangeboten für Anfänger über Workshops für Erwachsene bis hin zu speziellen Kursen für Mädchen oder FLINTA-Personen, in Schulen wird Skateboarding unterrichtet und an Universitäten wird Sportstudierenden das Unterrichten von Skateboarding gelehrt. Darüber hinaus bieten immer mehr freie Skateboard-Trainer und private Schulen Einzel- oder Gruppentrainings an, um nur einige Beispiele für diese Entwicklung zu nennen.

Dennoch unterscheidet sich das Skateboarding durch seinen informellen und sub- oder auch jugendkulturellen Charakter als „Lifestyle“ von vielen traditionellen Sportarten. Das macht das Unterrichten und Trainieren zu einer besonderen Herausforderung, da herkömmliche didaktisch-methodische Konzepte bzw. trainingswissenschaftliche Ansätze nicht ohne Weiteres übertragbar sind.

Das Ziel des Workshops ist es, einen Austausch über das Unterrichten und Trainieren anzuregen und eine Diskussion über angemessene Zugänge, Methoden, Kriterien und Kontextbedingungen für das Unterrichten und Trainieren von und im Skateboarding zu ermöglichen.

Der Workshop gliedert sich in drei Teile. Auf eine Einführung zur Thematik folgt ein Austausch und die Bearbeitung verschiedener durch die Teilnehmer*innen auszuwählender Problemstellungen bzw. Herausforderungen des Unterrichts und Trainierens im Skateboarding. Mögliche Themen hierfür sind Skateboarding in unterschiedlichen Settings (Schule, Verein, Universität, Skateschule etc.), Skateboarding mit spezifischen Zielgruppen (Mädchen, Erwachsene, Behinderte, FLINTAs etc.), Methoden, Qualitäts- und Sicherheitskriterien des Unterrichts und Trainierens im Skateboarding, Unterschiede und Gemeinsamkeiten des Skateboarding im Schul-, Breiten- und Leistungssport oder auch Unterschiede und Gemeinsamkeiten mit anderen (Trend-)Sportarten. Den Abschluss bilden eine gemeinsame Diskussion auf Basis der erarbeiteten Themen und eine Ergebnissicherung.

Rahmenprogramm

- 1) **Skatesession und Abendbrot in der Skatehalle Dortmund**
Do, 5.10.2023, 18-22h



<https://www.skate-in-do.de/die-halle/>

- 2) **Stadtteilberadlung: Dortmund-Nord, Hafen und DIY-Projekte**
Fr, 6.10.2023, 16-20h



<https://dieurbanisten.de/urbanisten-projekt/transurban-residency-2021/>




Slappy Wonderland (Eigene Aufnahme, 2022)



<https://www.deutsches-architekturforum.de/thread/4582-inn-hafen-planung-bau/?postID=626785#post626785>



<https://www.tetz-ingenieure.de/projekte/dortmunder-u/>

- Stationen: Dortmunder Nordstadt, Hafen, Emscherradweg und Kreuzviertel
- Spots: Transurban Residency, Slappy Wonderland, Dortmunder U
- Start: 16:15h Skatehalle Dortmund (Parkplatz), Abholung  **etropolradruhr**
powered by nextbike
- Ziel: 19:45h Skatehalle Dortmund (Parkplatz), Abgabe
- Empfehlung: Wetterfeste Kleidung und eigenen Fahrrad-/Skatehelm mitbringen!

**3) Gemeinsames Abendessen im Restaurant „Stachelschwein“
Fr, 6.10.2023, 20-23h**

Adresse:

Bornstraße 134, 44145 Dortmund

Mit Bus oder Bahn:

Bus 455 oder 456 Haltestelle: Brunnenstraße

Bahn U42, U46 Haltestelle: Brunnenstraße

Zur besseren Planung für das Restaurant bitte die Speisenauswahl bis Do, 28.9.23, 18h, in folgendem Dokument eintragen:

<https://docs.google.com/spreadsheets/d/1h8xu1fbq8mQMtEe8-Du7-MI6p61IRjNAQqvAS7NUFcE/edit?usp=sharing> (deaktiviert)

4) Specials

Do, 5.10.2023, 17-18:00h: dvs Kommissionssitzung „Sport & Raum“

Fr, 6.10.2023, 15-16:00h: Perspektivgespräch „Skateboarding in Deutschland“

SKATEN UND KLUGSCHEIßEN



Logo: Laura Michalski

WISSENSCHAFTLICHE PERSPEKTIVEN AUF DAS SKATEBOARDING



© Fotos: Anna Spindler/Infostart & Ramon Tehrani

KEINE ANMELDUNG NOTWENDIG! KOMMT EINFACH VORBEI!

INKLUSIVER SKATETAG

07. OKTOBER 2023 - 10 UHR

SKATEHALLE DORTMUND

LEOPOLDSTRASSE 50-58, 44147 DORTMUND

- | 10-12 UHR: ERSTE SCHRITTE | 12-14 UHR: SITNSKATE |
- | 14-15 UHR: KOSTENLOSES MITTAGESSEN UND ANMELDUNG SKATE OLYMPIADE |
- | 15-18 UHR: SKATE-OLYMPIADE MIT PREISVERLEIHUNG (PREISE FÜR ALLE!) |

KONTAKT: SPORT-RAUM-TRAGUNG.FK16@TU-DORTMUND.DE

MIT FREUNDLICHER UNTERSTÜTZUNG VON:



Programm „Inklusiver Skatetag“

7.10.2023, 10:00-18:00h, Skatehalle Dortmund, Eintritt frei!

- | | |
|-----------------|---|
| 10:00h – 12:00h | Praxisworkshop: "Erste Schritte auf dem Skateboard"
Ramin Tehrani; Skateboardtraining.de |
| 12:00h – 14:00h | Praxisworkshop: "WCMX - Rollstuhl Skaten"
David Lebuser, Lisa Lebuser, Florian , Simone Wachowiak; Sit'N'Skate |
| 14:00h – 15:00h | Anmeldung zur Skate-Olympiade (3er-Teams) & gemeinsames Mittagessen (kostenlos) |
| 15:00h – 18:00h | Inklusive Skate-Olympiade
Sit'n'Skate & Skateboardinitiative Dortmund |
| 18:00h | Preisverleihung & Abschluss-Session
Skateboardinitiative Dortmund |

Das öffentliche Angebot findet am 7.10.2023 von 10-18h in der Skatehalle Dortmund statt. Wir starten mit einem Praxisworkshop unter Anleitung von Ramin Tehrani (Leiter Skateboardtraining.de, Verfasser des Buches „Skateboarding - ein Lehrbuch für Theorie und Praxis“), der in die Grundbewegungen des Skateboardings einführt und Differenzierungsmaßnahmen für unterschiedliche Dispositionen anbietet.

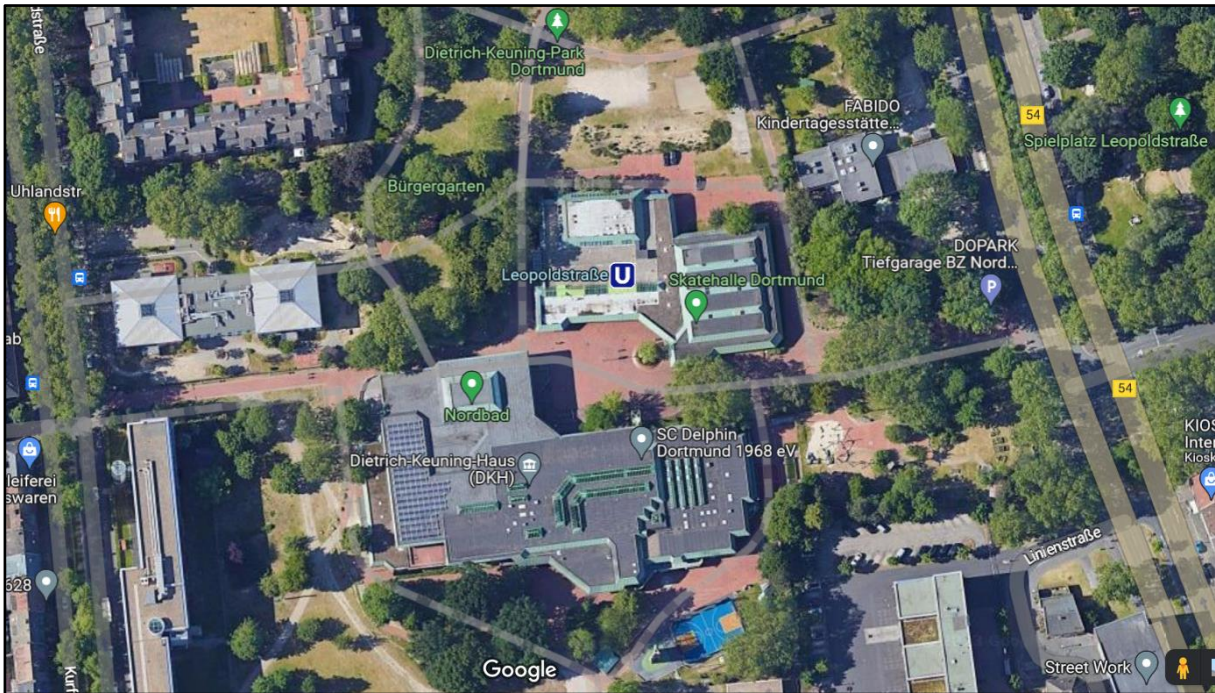
In einem Theorie-Praxis-Workshop präsentieren Mitglieder des Projektes „Sit 'n' Skate“ die Sportart Wheelchair Motocross (WCMX) und stellen ein Inklusionskonzept für Skateparks vor.

In der Mittagspause von 14-15h bieten wir ein kostenloses (veganes) Mittagessen und Getränke an.

Den Hauptprogrammpunkt des Tages stellt eine „inklusive Skateolympiade“ dar, bei der die Teilnehmer*innen in Dreier-Teams aus unterschiedlichen Rollsportgeräten kollaborativ Bewegungsaufgaben und kleine Spiele absolvieren, welche die jeweiligen Bewegungsprofile herausfordern. In der anschließenden Siegerehrung sollen alle Teilnehmer*innen mit Preisen belohnt werden. Hier steht weniger der Erfolg der einzelnen Teams, sondern vielmehr das gemeinsame Skaten im Vordergrund.

Das Programm findet sich ebenfalls unter: <https://sport.kmst.tu-dortmund.de/tagungen/programm/inklusive-skatetag/> Das Angebot ist kostenlos und richtet sich an Menschen mit jeglicher Behinderung und jeglichen Alters sowie Pädagog*innen, Sportvereine, Lehrkräfte und Eltern. Wir würden uns sehr freuen, wenn ihr am 7.10. in die Skatehalle kommen würdet.

Tagungsstätte



Dietrich-Keuning-Haus Dortmund

Leopoldstr. 50 – 58

44147 Dortmund

Tel.: 0231 50-25145

Homepage: <https://www.dortmund.de/de/freizeit> und
<https://www.kultur/dietrich-keuning-haus/start-dkh/index.html>

Anfahrt mit öffentlichen Verkehrsmitteln:

Das Dietrich-Keuning-Haus liegt ca. 300 m nördlich des Dortmunder Hauptbahnhofes in einer Grünanlage (Bürgergarten). Der Haupteingang des Dietrich-Keuning-Hauses befindet sich direkt gegenüber der U-Bahnstation „Leopoldstraße“. Nächste Bushaltestelle: „Kurfürstenstraße“.

Anfahrt mit dem PKW:

Von Osten über die A44 oder A2/A1 auf die B1

Von Westen über die A40 auf die B1

Von Süden über die A45/A1 auf die B54

Von Norden über die A1 auf die B1

Ab Autobahnausfahrt Beschilderung Richtung Zentrum/ Hauptbahnhof folgen – rechts auf den Wallring abbiegen – vom Burgwall in die Leopoldstraße (B54) einbiegen. Das Dietrich-Keuning-Haus liegt 150 m hinter der ersten Ampelkreuzung auf der linken Seite der Leopoldstraße.

Mit dem PKW können sie in der umliegenden Umgebung (z.B. Uhlandstr. oder Leopoldstr.) oder auf den (begrenzten) Parkplätzen hinter der Skatehalle parken. Am einfachsten ist es in der Tiefgarage „DOPARK BZ Nord“, die sich auf dem Gelände des Dietrich-Keuning-Hauses befindet. Die Tiefgarage ist von Montag bis Samstag von 6-22:15h geöffnet und kostet 5€ pro Tag.

Danksagung

Wir, die Veranstalter*innen,...



... bedanken uns ganz herzlich bei unseren Kooperationspartner*innen:



Impressum

Dokumentation der 15. Jahrestagung der dvs-Kommission „Sport und Raum“, 5. - 6.10.2023, Technische Universität Dortmund, Dietrich-Keuning-Haus.

Die in dieser Publikation vorzufindenden unterschiedlichen Schreibweisen, z. B. im Hinblick auf ungleichheitssensible Sprache, liegen ebenso wie die Inhalte und Zitationen in der Verantwortung der Autor*innen und wurden nicht vereinheitlicht.

Tagungsausrichtung

Benjamin Büscher, Sebastian Karpinski, Charline Döring, Cara Christina Stemski, Anna Thorwarth, Sven Busch, Floyd Drescher (TU Dortmund), Prof. Dr. Tim Bindel (Johannes-Gutenberg-Universität Mainz), Prof. Dr. Hagen Wäsche (Universität Koblenz), Dr. Veith Kilberth (LNDSKT Köln)

Veröffentlichung

Der Abstractband ist über die Online-Publikationsplattform (Repositorium) Eldorado der TU Dortmund unter der DOI 10.17877/DE290R-24261 veröffentlicht.

Download

<http://dx.doi.org/10.17877/DE290R-24261>

Nachweise

Stand: März 2024 (1. Aufl.)

Herausgeber

Benjamin Büscher
benjamin.buescher@tu-dortmund.de

Sebastian Karpinski
sebastian.karpinski@tu-dortmund.de

Lektorat

Cara Christina Stemski
cara.stemski@tu-dortmund.de

Anna Thorwarth
anna.thorwarth@tu-dortmund.de

Coverdesign

Floyd Drescher
floyd.drescher@tu.dortmund.de

