

# ENTWICKLUNGSTENDENZEN DES INFORMELLEN JUGENDSPORTS

von Jürgen Schwier

**ZUSAMMENFASSUNG** | Der informelle Jugendsport stellt bislang in der sportpädagogischen und sportsoziologischen Forschung ein eher randständiges Thema dar, dass zwar von zahlreichen quantitativen Surveys zum Schul- und Vereinssport im Jugendalter am Rande aufgegriffen worden ist, sich aber bis heute im deutschsprachigen Raum kaum als originärer Forschungsgegenstand etablieren konnte. Vor diesem Hintergrund versucht der vorliegende Beitrag, zunächst einen knappen Überblick über vorliegende Analysen und Befunde zum selbstorganisierten Sporttreiben von Jugendlichen zu geben. Daran anschließend setzt sich ein weiterer Argumentationsschritt mit den zentralen Aspekten der Gemeinschaftsbildung, der Raumaneignung und des Stils auseinander. Mögliche Entwicklungsperspektiven des informellen Jugendsports werden abschließend skizziert, wobei neben den Einflüssen der Digitalisierung auf die Bewegungspraktiken und der gleichzeitigen Homogenisierung und Heterogenisierung der informellen Gruppierungen auch das Spannungsverhältnis von Vereinnahmung und Unabhängigkeit zur Sprache kommt.

Schlüsselwörter: informeller Jugendsport; bewegungsorientierte Jugendkulturen; Digitalisierung; Raumaneignung; Stil; Versportlichung

## YOUTH PARTICIPATION IN INFORMAL SPORTS ACTIVITIES – TRENDS AND OPPORTUNITIES

**ABSTRACT** | The scientific knowledge about the field of informal youth sports is still as incomplete as the entire state of knowledge about alternative youth cultures in sport. Against this background the corresponding debate in youth and sport studies is shortly presented at first. The article tries to analyse the key role of community, the creation of space and stylishness in the field of informal sports and in the construction of youth based alternative sport cultures. It will be argued that informal youth sports can be seen as a medium of creating communities and shaping a style perceived as authentic. The last part of the chapter presents new developments (digitisation, heterogenisation and homogenization, sportisation and autonomy) in the field of informal youth sports.

Key Words: informal youth sports; youth culture and sport; creation of space; digitisation; style; sportisation

# ENTWICKLUNGSTENDENZEN DES INFORMELLEN JUGENDSPORTS<sup>1</sup>

## 1 | INFORMELLER JUGENDSPORT – ANNÄHERUNGEN AN EIN PHÄNOMEN

Der informelle Jugendsport ist äußerst facettenreich und es spricht einiges für die Annahme, dass seine vielfältigen Erscheinungsformen mehr Unterschiede als Gemeinsamkeiten aufweisen. Der Begriff kennzeichnet zunächst ein ebenso breites wie heterogenes Spektrum an Bewegungspraktiken, die von den Akteur\*innen in ihrer Freizeit aus eigener Initiative weitestgehend selbst organisiert werden und sowohl eine Alternative als auch eine Ergänzung zu den stärker vorstrukturierten Angeboten des Schulsports, des Vereinssports und der Jugendarbeit bilden können. Die Palette solcher Aktivitäten kann beispielsweise im Sinne eines weiten Sportverständnisses vom Straßenfußball und Beachvolleyball über Yoga und Fitnesssport im Park bis zum Skateboarding und Surfen reichen. Der informelle Jugendsport zeichnet sich ferner durch eine Tendenz zur Unverbindlichkeit sowie teilweise geringe Zugangsbarrieren aus und findet des Weiteren vorwiegend im Freien statt, ist damit in weiten Teilen witterungsabhängig und begünstigt die Aneignung neuer Bewegungsräume (Balz, 2004; Wopp, 2002). Auf seine altersspezifische Strahlkraft verweisen unter anderem vorliegende empirische Befunde, nach denen rund ein Drittel der sportaktiven Jugendlichen ausschließlich informell Sport treibt und ein weiteres Drittel sowohl organisierten als auch selbstorganisierten Aktivitäten nachgeht (Baur & Burrmann, 2004, S. 22-23; Schmidt, 2015, S. 201-211; Züchner, 2013, S. 107).

Obwohl klassische Sportarten wie der Fußball oder das Schwimmengehen mit Gleichaltrigen im Feld des informellen Jugendsports weit verbreitet sind, haben in den letzten zwei Jahrzehnten vor allem bestimmte alternative Bewegungspraktiken auf sich aufmerksam gemacht, die zumindest im Selbstverständnis eines Teils ihrer Protagonist\*innen kein genuiner Sport sind. Diese Praktiken werden in der sportwissenschaftlichen Debatte vor allem als bewegungsorientierte Jugendkulturen (Schwier, 1998), als Neue Spiele (Gebauer et al., 2004), als Stil-Kulturen (Stern, 2010) oder als Trendsport (u. a. Schwier, 2003) gekennzeichnet und untersucht. Vor diesem Hintergrund versucht der vorliegende Beitrag, zunächst einen knappen Überblick über den entsprechenden Forschungsstand zu geben. Ein zweiter Argumentationsschritt beschäftigt sich dann mit den zentralen Aspekten der Gemeinschaftsbildung, der Rauman eignung und des Stils. Abschließend werden mögliche Entwicklungsperspektiven des informellen Jugendsports skizziert. Die folgenden Ausführungen lassen sich in diesem Zusammenhang zum einen als Plädoyer dafür lesen, die äußerst heterogene Vielfalt selbstorganisierter Bewegungs- und Sportaktivitäten von Jugendlichen – in Ermangelung besser geeigneter Oberbegriffe – unter dem notwendigerweise unscharfen Begriff des informellen Jugendsports zu subsumieren. Zum anderen besteht die Zielsetzung dieses Beitrags darin, für die Notwendigkeit und theoretische wie empirische Fruchtbarkeit eingehender, breit angelegter sportpädagogischer und -soziologischer Forschungsaktivitäten in diesem Feld zu sensibilisieren.

---

1 Dem Beitrag liegt ein Hauptvortrag auf der Jahrestagung 2019 der DGfE-Kommission Sportpädagogik in Mainz zugrunde.

## 2 | INFORMELLER JUGENDSPORT IN DER SPORTWISSENSCHAFTLICHEN DISKUSSION

Die sportpädagogische und sportsoziologische Auseinandersetzung mit dem informellen Jugendsport im Allgemeinen und den bewegungsorientierten Jugendkulturen im Besonderen hat im deutschsprachigen Raum – von einzelnen Vorläufer\*innen abgesehen – Mitte der 1990er-Jahre eingesetzt und in den ersten Jahren des neuen Jahrtausends etwas breitere Wirkung entfaltet (Balz & Kuhlmann, 2004).<sup>2</sup> Der Forschungsstand erscheint allerdings bis heute als eher fragmentarisch und die von Bindel (2008, S. 50) formulierte These, dass das informelle Sportengagement sich noch nicht als eigenständiger Gegenstand der Forschung emanzipiert habe, kann auch nach über 10 Jahren noch Gültigkeit beanspruchen.

Ein wichtiger Impuls für das seinerzeit in begrenztem Rahmen aufkeimende Forschungsinteresse dürfte nicht zuletzt ein sich etablierendes weites Sportverständnis gewesen sein, das beispielsweise von Veröffentlichungen zum „nicht-sportlichen Sport“ (Dietrich & Heinemann, 1989) oder zur Versportlichung der Gesellschaft bei gleichzeitiger Entsportlichung des Sports (Cachay, 1990, S. 100-103) aufgegriffen worden ist. Und auch in der von Brettschneider und Bräutigam (1990) frühzeitig beschriebenen Vielfalt der sportlichen Praxen und sportbezogenen Orientierungen von Jugendlichen spiegelt sich diese Entwicklung wider. Auch fast alle späteren quantitativen Studien zum Vereins- und Schulsport im Jugendalter haben das Phänomen des informellen Sporttreibens mehr oder weniger am Rande gestreift (vgl. Balz, 2004, S. 8-9; Bindel, 2008, S. 41-47). In der ersten Hälfte der 1990er Jahre sind des Weiteren selbstorganisierte Skating- und Streetballszene öffentlich in Erscheinung getreten und ebenso ins Blickfeld der Sportwissenschaft gerückt (vgl. u. a. Kolb, 1996; Schwier, 1998, Wenzel, 2001) wie das Risiko- bzw. Wagnisverhalten von Jugendlichen im informellen Sport (vgl. u. a. Rittner, 2001; Neumann, 2004).

Unter der sehr überschaubaren Anzahl an Monografien, die sich ausschließlich dem informellen Jugendsport widmet, verdienen ferner die Dissertationsschriften von Telschow (2000) und Bindel (2008) besondere Beachtung. Telschow (2000) hat vor rund 20 Jahren eine der ersten Veröffentlichungen vorgelegt, die die Einbindung des informellen Sportengagements in die Lebensführung und den Lebenslauf von Jugendlichen detailliert beleuchtet. Am Beispiel alternativer Wettkampfsportformen (Beachvolleyball, Streetball, Skaten) dokumentiert er ferner das soziale Binnengefüge informeller Sportgruppen und hebt die – auf dem schmalen Grat zwischen „Selbstermächtigung und Selbsttrivialisierung“ (Telschow, 2000, S. 251) – für individuelle Orientierungen offene, flexible Ausrichtung selbstorganisierter Aktivitäten hervor.

Im Zentrum der ethnografischen Studie von Bindel (2008) stehen die subtilen sozialen Regulierungspraktiken in informellen Teamsportgruppen, wobei er in einem ersten Schritt darlegt, dass die Akteur\*innen im informellen Sport gleichzeitig die Handlungsrollen der Sportlerin bzw.

---

2 Schon allein aus Platzgründen kann an dieser Stelle der internationale Forschungsstand zum Thema nicht nachgezeichnet werden. Zur angloamerikanischen Diskussion vgl. u. a. Atkinson & Young (2008), Giardina & Donnelly (2008), Rinehart & Sydnor (2003) sowie Thorpe & Olive (2016). Mit Blick auf die bewegungsorientierten Jugendkulturen (speziell das Skateboarding) finden allerdings einige englischsprachige Studien im weiteren Verlauf der Argumentation Berücksichtigung, da deren Befunde ebenfalls für die entsprechende Ausgestaltung der Bewegungspraxis in Deutschland relevant sind.

des Sportlers, des Organisierenden sowie des Arrangeurs von Vermittlungsprozessen einnehmen und solche Formen des Sportengagements im Verlauf des Jugendalters biografisch relevant sein können. Insgesamt gelingt ihm eine dichte Beschreibung der Regulierungsprozesse im informellen Teamsport, die wichtige Bausteine für ein besseres Verständnis sowohl der dort anzutreffenden metasportlichen Bedeutungen, Binnendifferenzierungen und Interaktionsmuster als auch der den individuellen Zugang steuernden Ressourcen und Barrieren liefert.

Verglichen mit den informellen Teamsportengagements (Fußball, Streetbasketball usw.), sind bewegungsorientierte Jugendkulturen in den letzten zwei Jahrzehnten sicherlich ein beliebter Gegenstand der sportpädagogischen und -soziologischen Forschung gewesen. Derartige Studien rekurrieren zumeist auf einige im soziologischen Diskurs der 1990er-Jahre gut eingeführte Gesellschaftstheorien, die sich scheinbar umstandslos für die Analyse des informellen Jugendsports fruchtbar machen lassen. Exemplarisch sei hier Ulrichs Becks Individualisierungstheorem genannt, das den gesellschaftlichen Prozess der „Auflösung vorgegebener sozialer Lebensformen“ (Beck & Beck-Gernsheim, 1994, S. 11) nachzeichnet, in dessen Folge sich die Wahlfreiheiten ausdifferenzieren und die Individuen zur Gestaltung bzw. Inszenierung ihrer eigenen Biografie gezwungen sind. Vielfalt, Heterogenität und Szenenmix erscheinen dann – mitsamt der nicht nur von Brinkhoff (1993) unterstellten Auflösung jugendspezifischer Identitätsmuster – als Merkmale einer „Patchwork-Jugend“ (Ferchhoff & Neubauer, 1997). Die Auffassung, dass die mit der Multioptionalität einhergehende Individualisierung der Lebensführungen und -stile eine Individualisierung der jugendlichen Sportengagements sowie ein Aufkommen alternativer Spiel- und Bewegungskulturen begünstige oder sogar „bindungsarme Sporthopper“ (Brettschneider, 1994) aus dem Boden sprießen lasse, findet sich jedenfalls in nicht wenigen thematisch einschlägigen Publikationen der 1990er-Jahre.

Nur am Rande sei erwähnt, dass Burrmann, Seyda, Heim und Konowalczyk (2016, S. 127-136) im Rahmen ihrer Sekundäranalysen quantitativer Daten aus repräsentativen Surveys zu dem Ergebnis kommen, dass eine etwaige Individualisierung des Sporterlebens von Jugendlichen bislang nicht zur Abkehr von vereinsgebundenem Wettkampfsport geführt habe und sich kein Trend zur ausschließlichen Hinwendung zu unverbindlicheren sportlichen Settings erkennen lasse.

Als ein weiterer, besonders wirkmächtiger Bezugspunkt erweist sich der Ansatz der Praxistheorie von Pierre Bourdieu (1992; 1998), den beispielsweise die Forschungsgruppe um Gebauer und Alkemeyer im Rahmen ihrer empirisch fundierten Analysen mit der herrschafts- und machttheoretischen Zeitdiagnose von Foucault (1993) verbunden hat.

Alkemeyer und Schmidt (2003), Gebauer, Alkemeyer, Boschert, Flick und Schmidt (2004) sowie Schmidt (2002; 2012) zeichnen auf der Hintergrundfolie der Bourdieuschen Körpersoziologie nach, wie in den neuen jugendlichen Bewegungspraktiken die Ausprägung von körperlichen Formen und Stilen zur Bildung von (Wahl-)Gemeinschaften von Gleichgesinnten führt, in denen Zugehörigkeit fortlaufend über das Sich-Bewegen und die „Treue zum Stil“ sichergestellt wird. Daher überschreiten solche Neuen Spiele (u. a. BMX, Free-Climbing, Inline-Hockey, Skateboarding, Snowboarding) folgerichtig den Sieg-Niederlage-Code des modernen Sports und das „Stil-Können“ wird nicht an „Standardisierung und objektiven Leistungsvergleich rückgebunden“ (Stern, 2010, S. 153). Als Bewegungskünste flexibler Kreativsubjekte betonen sie vielmehr das sinnliche Erlebnis des Tuns, den

„präsentatorisch-inszenatorischen“ Aspekt der Praxis (Schmidt, 2002, S. 31) und eine individuelle Stil-Kompetenz. In Anlehnung an das Habitus-Konzept deuten Alkemeyer und Schmidt (2003, S. 95-99) diese Praktiken daher als eigenwillige Formen der Distinktion und Vergemeinschaftung, wobei sie Prozessen der Habitustransformation trotz der möglichen Vergrößerung individueller Freiheitsgrade „nicht per se emanzipatorische Auswirkungen“ (Schmidt, 2002, S. 286) zubilligen, sondern diese in der Tradition Foucaults (1993) auf die Wirksamkeit von „Technologien des Selbst“ zurückführen, welche die sozialen Anforderungen einer postfordistischen Dienstleistungsgesellschaft quasi mit dem Körper vorwegnehmen.

Ebenfalls auf der Hintergrundfolie des Habitus-Konzepts von Bourdieu geht es Schwier (1998) darum, die besonderen Charakteristika bewegungsorientierter Jugendkulturen und deren Potenziale für bewegungskulturellen Wandel zu ermitteln. Nach seiner Auffassung entfalten beispielsweise Skaten, Streetball und Techno ein Ensemble von (subkulturellen) Bedeutungen, Handlungen, Ästhetiken, Ritualen und Strategien, die wechselseitig aufeinander verweisen, einen von den Akteur\*innen als authentisch wahrgenommenen Stil prägen und eine Differenz zu anderen juvenilen Szenen anzeigen. In späteren Publikationen porträtiert Schwier (2008; 2011; 2019) – nun in stärkerer Anlehnung an die Cultural Studies und die „Kunst des Handelns“ von De Certeau (1988) – BMX, Parkour, Skateboarding und Surfen als Ausdruckskulturen, die mit dem Körper eigene Zeichen setzen, Erlebnisräume gestalten und alternative Auslegungen des menschlichen Sich-Bewegens erzeugen. Im Spannungsfeld zwischen „Orthodoxie und Heterodoxie“ (Bourdieu, 1998, S. 63) stellen bewegungsorientierte Jugendkulturen für ihn ein Experimentierfeld für unkonventionelle Formen des körperlichen Ausdrucks, der Gemeinschaftsbildung sowie für eigenwillige Prozesse der Selbstsozialisation dar.

Den zuvor erwähnten Ansatz von De Certeau (1988) hat im deutschsprachigen Raum erstmals Ehni (1998) für die Analyse bewegungsorientierter Jugendkulturen fruchtbar gemacht. Er beschreibt die von ihm beobachteten Berliner Skater<sup>3</sup> als „disziplinierte Eroberer“ (Ehni, 1998, S. 121-123) urbaner Räume, deren widerständige Taktiken der Raumproduktion ein „Netz der Antidisziplin“ (De Certeau, 1988, S. 16) formen.

Bilanzierend bleibt festzuhalten, dass sich die Mehrzahl der überwiegend qualitativen Studien zum informellen Jugendsport bzw. zu bewegungsorientierten Jugendkulturen mit lokalen Gruppierungen und Szenen beschäftigt, weshalb deren Befunde nicht ohne Weiteres verallgemeinerbar sind. Allerdings werden zumindest die Aspekte der Vergemeinschaftung, der Raumaneignung und des Stils von den einschlägigen Publikationen wiederkehrend in durchaus vergleichbarer Weise – wenn auch mit unterschiedlichen Akzentsetzungen – thematisiert. Daher konzentriert sich die Argumentation auf diese drei Faktoren, während auf weitere mögliche Gesichtspunkte, wie den Aufführungscharakter der Bewegungspraxis, die Formen des Bewegungslernens, die Geschlechterunterschiede, die (cross-)mediale Kommunikation und den Umgang mit Zeit bzw. das Zeiterleben, nicht gesondert eingegangen wird.

---

3 An dieser Stelle wird nur die männliche Form verwendet, da es sich bei der von Ehni (1998) beobachteten Gruppe ausschließlich um männliche Heranwachsende gehandelt hat.

## 2.1 | VERGEMEINSCHAFTUNG IN BEWEGUNGSSZENEN<sup>4</sup>

Das Feld des informellen Sporttreibens ist, von außen betrachtet kaum reguliert, für Veränderungen offen und auf eine kollektive Handlungsfähigkeit angewiesen. Es hält in der Regel keine *Gatekeeper* bereit, die – wie die Trainer\*innen im Vereinssport – den Zugang für potenzielle Neueinsteiger\*innen erleichtern und spüren können. Die Zugangswege und Barrieren für die Teilhabe am informellen Jugendsport bzw. an bewegungsorientierten Jugendkulturen sind vor diesem Hintergrund kaum vorhersehbar und undurchsichtig, was gleichzeitig eine fortlaufende Beschäftigung mit den kommunikativen Rahmungen und dem immanenten Chaospotenzial der jeweiligen Bewegungs- und Sportaktivitäten notwendig macht. Selbstorganisierte Bewegungsszenen gelten vor allem aufgrund unterschiedlicher Gestaltungsvorstellungen oder Bedürfnisinterpretationen der Akteure als störanfällig und solche Gruppierungen bleiben – wie beispielsweise die schon erwähnte ethnografische Studie von Bindel (2008, S. 143-161) zeigt – nur dann funktionsfähig, wenn sie den Akteur\*innen hinreichend Erlebnismomente offerieren und schrittweise eigene soziale Ordnungsmuster (wie Positionen, Rollenerwartungen bzw. -festlegungen, Interaktionsregeln) ausbilden. Die fortlaufende Arbeit an den kommunikativen Rahmungen knüpft zumeist an bekannte bewegungskulturelle Sprach- und Dresscodes an, impliziert ein „Trainieren gleichberechtigter Beziehungen“ (Bindel, 2008, S. 155), eine Ausbalancierung der Anerkennungsverhältnisse sowie unter Umständen auch die Entfaltung einer Hierarchie.

Dabei ist das Miteinander im informellen Jugendsport und in den bewegungsorientierten Jugendkulturen tief in der alltäglichen Praxis verankert. Sowohl beim Straßenfußball (Meyer, 2019) als auch beim Cross Fit im Stadtpark geht es immer auch um die aktive Herbeiführung von Zugehörigkeit und die Gestaltung wechselseitiger Beziehungen. Der Kollektivität und der „kommunikativen Konstruktion von Szenekultur“ (Bock, 2017, S. 197) kommt bei selbstorganisierten Bewegungsszenen zweifelsohne eine wichtige Funktion zu (Gebauer et al., 2004; Kolb, 2015; Schwier, 1998; Stern, 2010; Telschow, 2000). Beim BMX, Breakdance, Streetball, Skateboarding oder bei der Outdoorfitness (Bindel, 2017, S. 423) sucht man beispielsweise die Nähe und die Anerkennung der Gleichgesinnten sowie den Austausch und die Anregung in der Szene. Die Akteur\*innen unterstützen sich gegenseitig, indem sie sich untereinander anspornen und besondere Wertschätzung zum Ausdruck bringen, wenn Bewegungsformen bzw. Tricks gekonnt präsentiert werden. Auf den ersten Blick erscheinen so BMX und Skateboarding sicherlich als *Individualsportarten*, da die Jugendlichen jeder für sich fahren und sich über informelle, vorwiegend selbstgesteuerte Lernprozesse neue Fahrtechniken und Tricks aneignen. Gleichzeitig beobachten, reflektieren und bewerten die Akteur\*innen an den Spots unaufhörlich die Fahrtechnik, die Tricks und die vielfältigen Facetten der Stil-Kompetenz der anderen. Gelungene Tricks oder coole Aktionen ohne Bike bzw. Board werden zum Beispiel von den anwesenden Skateboarder\*innen durch respektierendere Gesten belohnt. Häufig anzutreffende Formen solcher Respektsbezeugungen sind ein einfacher

4 Der Begriff der *Szene* bezeichnet im Sinne von Hitzler und Niederbacher (2010, S. 15-31) selbstgewählte und -organisierte sowie auf ein Kernthema ausgerichtete Netzwerke, „in denen sich unbestimmt viele beteiligte Personen und Personengruppen vergemeinschaften“ (Hitzler & Niederbacher, 2010, S. 15). Solche Szenen bringen in der Regel eigene Treffpunkte hervor und entfalten eine eigene Kultur. Sie können weltweit verbreitet sein, weisen aber immer auch lokale oder regionale Besonderheiten auf.

Handshake, Applaus oder ein Abklatschen mit den Händen (Peters, 2016; Kilberth, 2019; Schwier, 2019). Darüber hinaus entwickeln sich an den Szenetreffpunkten Gespräche, es werden Videos gedreht, Verabredungen getroffen, man *chillt* gemeinsam und es finden informelle (Bewegungs-) Lernprozesse in der Peergroup statt. Über die Teilhabe an solchen Gemeinschaften übt man die zentralen Muster der jeweiligen „Stil-Kultur“ (Stern, 2010) bzw. Bewegungsszene weiter ein, verinnerlicht die identitätsstiftenden Merkmale der Praxis (Selbstbestimmung, Originalität, Experimentier- sowie Tätigkeitsfreude usw.) und bewegt sich zunehmend selbstsicher in der jeweiligen Gruppierung, deren fragilen Zusammenhalt man nun ebenso zu seiner eigenen Sache macht wie die wiederkehrenden Stilfragen.

## 2.2 | FORMEN DER RAUMANEIGNUNG

Die verschiedenen Erscheinungsformen des informellen Jugendsports stehen in einer engen Beziehung zu den Räumen, an denen sie von den Akteur\*innen inszeniert werden. Dabei bringen die Jugendlichen die spezifischen Bewegungsräume mehr oder weniger selbst hervor, wobei gerade innerstädtische Orte mit ihrer tradierten räumlichen Ordnung in Bewegung „erobert, als Spielräume markiert, definiert und gestaltet“ (Gebauer et al., 2004, S. 26) werden müssen. Derartige konstruktive Raumaneignungen beruhen wiederum auf gruppenspezifischen Formen der Wahrnehmung und Synthese: So synthetisieren beispielsweise Street-Skateboarder\*innen die materiellen Eigenschaften, Widerständigkeiten und Atmosphären an urbanen Orten auf eine spezifische Art und Weise. Eine Bank wird so nicht (nur) als Sitzgelegenheit, sondern als Objekt, welches das Grinden ermöglicht, wahrgenommen und eine Location nicht nur in ihrer Qualität zum Skaten, sondern unter Umständen auch in ihrer Eigenschaft als Bühne für die mediale Selbstinszenierung (Schwier & Erhorn, 2015, S. 183). Im Verlauf der Teilhabe am Streetskaten kommt es nach Peters (2016, S. 140) ferner zu einer Schulung der Aufmerksamkeit für die Beschaffenheit bislang unbekannter innenstädtischer Areale. Der urbane Raum ist für die Jugendlichen eben zuallererst „ein Ort, mit dem man etwas macht“ (De Certeau, 1988, S. 217).

Vor diesem Hintergrund wird deutlich, dass informelle Sportpraktiken eng mit der Nutzung bzw. Umdeutung von urbanen und naturnahen Räumen verbunden bleiben, wobei sich das sinnstiftende Sich-Bewegen der Sporttreibenden mit Derecik (2015, S. 15-18) idealtypisch entlang von fünf Aneignungsdimensionen beschreiben lässt: Die (a) Aneignung als Erweiterung „motorischer Fähigkeiten“ ergibt sich aus dem Umgang mit den Objekten (z. B. dem Skateboard oder dem 20-Zoll-Bike) und bezieht sich auf damit einhergehende Prozesse des Bewegungslernens (z. B. die handelnde Aneignung einer neuen Skateboard- oder BMX-Fahrfigur). Die Aneignung (b) als Erweiterung des Handlungsraums und (c) als Veränderung von Situationen verweist auf die Verknüpfung und temporäre Umfunktionalisierung von (Nah-) Räumen (z. B. ein Parkplatz als Skatespot oder eine Wiese als Fußballfeld). Die Aneignung als Verknüpfung von Räumen meint viertens vor allem die Fähigkeit, unterschiedliche geografische und virtuelle Räume miteinander zu verbinden bzw. gleichzeitig in verschiedenen Räumen präsent zu sein (z. B. dem Streetballcourt und einem sozialen Netzwerk im Internet). Die (e) Aneignung als „Spacing“ – im Sinne des relationalen Raummodells von Löw (2001, S. 160) – beleuchtet schließlich die körperlichen Inszenierungen der Ballspieler\*innen, Boarder\*innen, Biker\*innen, Crossgolfer\*innen, Breakdancer\*innen oder Traceur\*innen auf den

von ihnen selbst gewählten innerstädtischen oder naturräumlichen Bühnen, also das „eigentätige Schaffen von Räumen“ (Derecik, 2015, S. 17) als erweiterte Form der Aneignung. Informelles Sporttreiben bringt in dieser Perspektive handelnd seine eigenen Bewegungsräume hervor, die die Akteur\*innen allerdings nur situativ – für den Moment des Tuns – in Besitz nehmen.

Die (Um-)Nutzung der urbanen Orte gibt einerseits dem einzelnen Jugendlichen durchaus Raum zur Umsetzung kreativer Einfälle sowie zum Ausleben von Emotionen. Andererseits verbindet sie die Szene miteinander und folgt zumeist einheitlichen Stilidealen (vgl. Schwier & Erhorn, 2015, S. 185). Die Räume und die auf sie gerichteten Prozesse der Bedeutungsbildung spielen letztlich für die Entfaltung eines eigenständigen Stils eine nicht zu unterschätzende Rolle.

### 2.3 | STIL

Bewegungsorientierte Jugendkulturen bringen handelnd einen kollektiven Wissensvorrat, eigenständige Handlungsmuster, Symbole, Gesellungsformen, Werthaltungen, Aktionsräume sowie eine alternative Sportästhetik hervor, die sich zu einem von den Akteur\*innen als authentisch wahrgenommenen Stil verdichten und gleichzeitig eine Differenz zu anderen juvenilen Szenen anzeigen (vgl. Schwier, 2011). In diesem Zusammenhang ist ferner eine gewisse Subkulturalisierung bzw. „Pop-Werdung“ (Schäfer & Alkemeyer, 2018) der Bewegungsszenen zu konstatieren, d. h., als populärkulturelle Gemeinschaften orientieren sie sich unter anderem an bestimmten Mode- und Musikstilen. Gleitend, rollend, springend, schwebend oder sprechend werden im Labyrinth der Zeichen jene Differenzen artikuliert, die für die Handelnden einen fühlbaren Unterschied machen und einen fortlaufenden Wettstreit um Stil stimulieren.

Derartige „Freestyle-Bewegungskulturen“ (Kolb, 2015) zeichnen sich durch fließende, virtuose, spielerisch leicht wirkende Bewegungsausführungen aus und eröffnen nicht zuletzt einen „anderen Möglichkeitsraum der Erfahrung“ (Stern, 2010, S. 67) im Feld des Sports. Die Praxis des Skateboardings erfordert so beispielsweise ein entsprechendes Bewegungskönnen, bleibt aber nicht auf das Sich-Bewegen auf Rollen beschränkt, sondern erfasst als (Lebens-) Stil weite Teile des Alltagslebens der Akteur\*innen. Was diesen Stil ausmacht, erfährt man durch das Aufsuchen der Treffpunkte, die aktive Teilhabe an der Bewegungspraxis und am Szeneleben. Zur alltäglichen Praxis gehören sowohl visuelle Zeichen (von der Kleidung über Begrüßungsrituale bis zur Brettmarke) als auch ein unsichtbares, immer im Fluss befindliches System von distinktiven Merkmalen (Schwier, 2019, S. 18-19; Stern, 2011, S. 141). Wer das Leben einer Skateboarderin bzw. eines Skateboarders führen will, muss daher einen Lernprozess durchlaufen, der von den Akteur\*innen ein „existenzielles Sich-Einlassen“ (Peters, 2016, S. 172) verlangt.

Unabhängig von Alter, Geschlecht und Ethnizität gehört zum BMX-, Skateboarder\*innen- oder Streetballer\*innensein letztendlich eine Haltung, die Stern (2010) mit Blickrichtung auf neue Sportpraktiken als totales Engagement beschrieben hat: „Die Sportler zeigen mit ihrem totalen Engagement keine klaren Grenzlinien zwischen Sport und Alltag. Vielmehr dringt das (Sport-)Engagement in Form von Gesten, Bildern und Internetpräsentationen weit in den Alltag der Akteure ein“ (Stern, 2010, S. 261). Ein so geartetes totales Engagement findet sich – wenn auch mit anderer Zielrichtung – ebenfalls in den lebensstilistischen Fitnessszenen, die sich auf die gesamte Lebensführung der dort aktiven Jugendlichen auswirken (Bindel, 2017).



Die Ausrichtung des Lebens in selbstorganisierten Bewegungsszenen folgt keinem einheitlichen Muster, sondern entfaltet sich in der alltäglichen Handlungspraxis lokaler Gemeinschaften, Cliques bzw. Fraktionen, denen Stil als Medium der Vergemeinschaftung dient (Schwier & Erhorn, 2015, S. 180-182). Und es kann auch Stil haben, vor dessen Überbetonung in der Szene zu warnen und/oder individuelle Akzentsetzungen vorzunehmen. Beim BMX-Fahren, Parkour, Streetballspielen, Street- oder Vertskaten muss eben die individuelle Handschrift von Akteur\*innen, ihr eigenständiger Charakter und ihre Hingabe an die Sache spürbar sein, um den Stil aus Sicht der anderen Szeneangehörigen angemessen zu verkörpern.

Stilkönnen verbindet letztlich motorische Leistungsfähigkeit, Bewegungsgeschick, Improvisations- und Risikobereitschaft mit Coolness, Interaktionskompetenz, Kennerschaft (Musik, Mode, Szene-sprache, Locations, Internetvideos usw.) und der Demonstration von Identität.

### **3 | ENTWICKLUNGSPERSPEKTIVEN DES INFORMELLEN JUGENDSPORTS**

Während einerseits die fortlaufende Weiterentwicklung des Stils für bewegungsorientierte Jugendkulturen geradezu charakteristisch ist, weisen andere Bereiche des informellen Jugendsports (z. B. selbstorganisiertes Fußball- oder Streetballspielen) mit Blick auf die Inszenierungsweisen und Gesellungsformen in weitaus geringerem Maße wiederkehrende Veränderungstendenzen auf. Obwohl sich also das Verhältnis von Kontinuität und Wandel in den verschiedenen Segmenten des informellen Jugendsports durchaus unterschiedlich darstellt, können zumindest idealtypisch drei zentrale Entwicklungslinien nachgezeichnet werden, die sicherlich zuallererst für die bewegungsorientierten Jugendkulturen bedeutsam sind, aber zumindest in abgeschwächter Form den gesamten informellen Jugendsport nachhaltig beeinflussen. Diese Entwicklungslinien lassen sich mit den Begriffen der Digitalisierung, der Heterogenisierung und Homogenisierung sowie der Vereinnahmung und Unabhängigkeit kennzeichnen und werden im Folgenden näher erläutert.

#### **3.1 | DIGITALISIERUNG**

Die Digitalisierung nahezu aller Lebensbereiche ist von Anfang an dem Bedürfnis zahlreicher Gruppen und Szenen im Feld des informellen Jugendsports nach Peer-to-Peer-Kommunikation, nach Vernetzung, nach einem einfachen Austausch von Informationen, Bildern und Videos entgegengekommen. Das World Wide Web des Internets konnte daher mitsamt seinen digitalen Plattformen relativ schnell zum Leitmedium des informellen Jugendsports werden und gerade die für bewegungsorientierte Jugendkulturen charakteristische Tendenz zur Selbstmedialisierung und Ästhetisierung der eigenen Handlungspraxis lässt sich im digitalen Raum vor allem mittels des allgegenwärtigen Smartphones als digitalem Allrounder kreativ, kostengünstig, unterhaltsam und nahezu ungefiltert ausleben. Die Unterschiede zwischen online und offline verwischen dabei zunehmend im Alltag der „networked teens“ (vgl. Boyd, 2014, S. 176-213; Braumüller, 2017): Es ist inzwischen nicht mehr ungewöhnlich, wenn beim informellen Sporttreiben die (multimediale) Repräsentation des eigenen Tuns neben die eigentliche Aktion tritt – man nutzt beispielsweise Running-Apps und YouTube-Tutorials oder lädt Videos der eigenen sportlichen Praxis in sozialen Netzwerken hoch.

Damit soll nicht unterstellt werden, dass alle informell sporttreibenden Jugendlichen *permanently online* sind, aber gerade innerhalb der bewegungsorientierten Jugendkulturen gibt es einen

zwanglosen Zwang, seine eigenen Bewegungs- und Szeneaktivitäten online zu präsentieren. Digitale Inszenierungen sind beispielsweise für BMX- und Skateboardinggruppierungen ein fester Bestandteil des Wettstreits um Stil und bieten sowohl den Eingeweihten als auch anderen Interessenten szenetypische Wissensbestände und – mitunter emanzipatorische, aber auch aggressive und machistische – Haltungen an, deren Aneignung sowohl Zugehörigkeit nachweisen als auch zur Erweiterung des (sub-)kulturellen Kapitals dienen kann (Schwier 2008, S. 274-277). Darüber hinaus kommt Videoclips und anderen Multimediaanwendungen im Prozess des informellen Bewegungslernens die Funktion einer Vor- und Nachbereitung zu. Digitale Videos unterstützen so die selbstständige Auseinandersetzung mit neuartigen Bewegungsformen oder Tricks, da sie die Bewegung in dynamischer Form präsentieren, beliebig oft angehalten und wiederholt abgespielt werden können (Schäfer, 2015; Schwier & Erhorn, 2015, S. 199; Stern, 2010, S. 226-241). Über solche Prozesse kann es einerseits zu einem besseren Verständnis der eigenen Möglichkeiten zur Beeinflussung und Steuerung von *Prosumentenkulturen* kommen, andererseits wächst in den Szenen der soziale Druck, immer online präsent zu sein.

Diese *Prosumentenkulturen* werden sich im Zuge des Siegeszugs der digitalen Plattformökonomie zukünftig in weiteren Teilbereichen des informellen Jugendsports – vom Straßenfußball und Streetball über Fitnesssport und Slacklining bis zu Streetdance und Yoga auf der Wiese – erheblich verbreiten. Als ein Beispiel sei hier nur die Plattform *Groundkeeper* (<https://groundkeeper.net>) genannt, die Sporttreibende dazu bewegen will, geeignete Bewegungsräume in ihrer Stadt digital anzulegen und den selbstorganisierten Spielbetrieb an diesen Orten als Platzwart (engl. Groundkeeper) zu betreuen. Mithilfe einer Übersichtskarte können sich die Nutzer\*innen einen Überblick über alle digital erfassten Spielstätten und die dort an bestimmten Tagen aktiven Gruppen verschaffen. Auf diesem Weg soll sich um jeden einzelnen Bewegungs- und Sportraum eine Community bilden, die über die Plattform kommuniziert und Terminabsprachen trifft. *Groundkeeper* versteht sich als eine Social-Network-Plattform, die es spielerisch ermöglicht, frei verfügbare innerstädtische Sport- und Bewegungsräume gemeinschaftlich neu zu entdecken, sich anzueignen und dauerhaft zu nutzen. Bei *Groundkeeper* soll man nicht nur online Partner\*innen für reale Sportaktivitäten finden, sondern sich zugleich – quasi als Agent\*in einer kollaborativen Stadtentwicklung (im Sinne von Terkessides, 2015) – aktiv an der Kartierung von Bewegungsräumen und der kooperativen Organisation des informellen Sports beteiligen.

Zeitgleich mit der Tendenz zur Ausdehnung der täglichen Nutzung von digitalen Medien bei nahezu gleichbleibender Verbreitung der Risikofaktoren sitzendes Verhalten und körperlicher Inaktivität im Alltag nimmt ferner die Attraktivität des Fitnesssports für Jugendliche zu und ist nach Bindel (2017) auf dem Weg, sich als jugendliche Wissenskultur zu etablieren, die einem funktionalen Sportmodell folgt, um subjektiv wünschenswerte körperliche Veränderungen kreist und in der das eigene Bodywork mittels Bewegungstracker und Fitnessapp optimiert wird.

Ein anderes Phänomen der Netzwerkgesellschaft bildet wahrscheinlich die eigentliche Herausforderung für die zukünftige Ausgestaltung des informellen Jugendsports: Mit dem E-Sport – verstanden als wettkampf- und leistungsorientiertes Computerspielen – entsteht eine von Software- und Hardwareherstellern sowie Sportanbietern geförderte digitale (Jugend-)Kultur, die für viele Heranwachsende einen hohen Faszinationsgehalt besitzt, da sie – ähnlich wie der Sport – ein

Aufgehen im Tun und ein Eintauchen ins Spiel stimuliert sowie die Bildung von informellen Gaming-Communities unterstützt (vgl. u. a. Adamus, 2010). Mit den steigenden Partizipationsraten sind selbstverständlich auch erhebliche Umsatzzuwächse verbunden, wobei Schätzungen allein in Deutschland für das Jahr 2016 von einem Umsatz von 130 Millionen Euro ausgehen (Breuer & Görlich, 2018, S. 281). Seine Anziehungs- und Bindungskraft macht den elektronischen Sport im Übrigen inzwischen auch für die offene Kinder- und Jugendarbeit interessant, wobei dieser Prozess beispielsweise in unserem Nachbarland Dänemark bereits weit fortgeschritten ist. Vor dem Hintergrund der unter anderem von der KiGGS-Studie ermittelten geringen Prävalenz für das Erreichen der WHO-Bewegungsempfehlung im Jugendalter (Finger, Varnaccia, Borrmann, Lange & Mensink, 2018, S. 26), bleibt mit Blick auf den boomenden E-Sport festzuhalten, dass jener Teil des Zeitbudgets, der in der Freizeit mit dem Spielen von *FIFA* oder *Fortnite* verbracht wird, für das selbstorganisierte Sich-Bewegen in der Gleichaltrigengruppierung nicht mehr zur Verfügung steht. Insgesamt spricht einiges für die Annahme, dass sportive Gaming-Communities im Second Life in der Freizeitgestaltung von vorwiegend männlichen Heranwachsenden weiter an Bedeutung gewinnen und E-Sport sich sowohl als informeller als auch als organisierter Jugend-sport etablieren wird.

### 3.2 | HETEROGENISIERUNG UND HOMOGENISIERUNG

Das Gegensatzpaar Heterogenisierung und Homogenisierung charakterisiert eine zweite Entwicklungslinie des informellen Jugendsports, der einerseits in weiten Teilen immer vielfältiger wird und andererseits gewissermaßen als Nebenwirkung seiner fortlaufenden Ausdifferenzierung innerhalb bestimmter Praktiken eine Formierung homogener Teilgruppen erkennen lässt, die sich unter anderem durch geteilte Wahrnehmungsmuster, Einstellungen und Handlungsdispositionen auszeichnen.

Die Diversität der informell sporttreibenden Heranwachsenden, die Wahlfreiheiten zwischen verschiedenen Bewegungspraktiken und Sportgelegenheiten, die den bewegungsorientierten Szenen innewohnende Dynamik sowie die Ausformung von Stilvarianten tragen zu einer Unübersichtlichkeit mitsamt einer Neigung zum Engagement in homogenen Peergroups bei und rufen Gegenbewegungen hervor. Diese Peergroups orientieren sich in gewisser Hinsicht am Muster *Wir und die anderen*, wobei man den anderen jedoch nicht mit Ablehnung begegnet oder deren Partizipationsmöglichkeiten einschränken will, sondern mit ihnen im Spiel bleibt. So findet man beim selbstorganisierten Fußballspielen immer wieder Mannschaften, die sich konstant nach dem Kriterium der ethnischen Zugehörigkeit bilden oder Slacklininggruppen im Park, in denen alle Akteur\*innen den gleichen Bildungshintergrund haben. Und nicht nur in der Skateboardingkultur existieren schon länger rein weibliche Gruppierungen, die allerdings im deutschsprachigen Raum bislang kaum Gegenstand sportwissenschaftlicher Studien gewesen sind.

Mit Blick auf bewegungsorientierte Jugendkulturen fällt des Weiteren die Entfaltung von in sich homogenen Fraktionen, Stilauslegungen und Gegenbewegungen auf, die sich jeweils als authentische Verkörperung bzw. Verfeinerung des jeweiligen Stils entwerfen. Exemplarisch sei hier nur die Do-It-Yourself-Bewegung im Skateboarding genannt, die sich vor allem als Reaktion auf die Ausbreitung des mehr oder weniger regulierten Skatens in Sonderräumen (Parks oder Hallen) ent-

wickelt hat. Das nach eigenem Verständnis wilde, widerständige DIY-Skaten will die Stadt wieder *skatebar* machen und errichtet zu diesem Zweck selbstgebastelte, ungenehmigte und im wahrsten Sinne des Wortes ordnungswidrige Skatespots im öffentlichen Raum (Peters, 2016, S. 155-163; Schwier, 2019, S. 20).

Bemerkenswerter als die nicht neue Tendenz zur Homogenisierung ist jedoch die fortschreitende Heterogenisierung des informellen Jugendsports, der – pointiert formuliert – zunehmend jünger, älter, weiblicher, ethnisch und kulturell vielfältiger wird. Diese Entwicklung lässt sich sicherlich vorzugsweise im Feld der bewegungsorientierten Jugendkulturen beobachten, da sich einerseits unter anderem beim BMX und Skateboarding eine Vorverlegung des Einstiegsalters abzeichnet und inzwischen acht oder 10-jährige Kinder mit und ohne Migrationshintergrund an den Spots keinen Seltenheitswert mehr besitzen.

Während allgemein der jugendliche Charakter von Praktiken wie BMX, Skateboarding, Streetball oder Surfen als selbstverständlich wahrgenommen wird, findet andererseits inzwischen auch ein Älterwerden in der jeweiligen Szene statt, d. h., einige Akteur\*innen bleiben der Bewegungspraxis als Erwachsene (jenseits des 30. Lebensjahres) – mit gewissen Einschränkungen hinsichtlich des Ausmaßes des Engagements – treu, wobei es sowohl zu generationsübergreifende Aktivitäten als auch zur freiwilligen Exklusion oder anlassbezogenen Generationskonflikten kommen kann (vgl. Willing, Bennet & Piispa, 2018). Bewegungsräume, die früher den Jugendlichen vorbehalten gewesen sind, verwandeln sich so schleichend auch in *Kinderspielplätze* und Erwachsenenorte.

Obwohl sicherlich immer noch nennenswerte Barrieren bestehen, finden zudem verstärkt Mädchen und junge Frauen Zugang zu den Szenen, organisieren sich teilweise in eigenen Crews, bilden Netzwerke (z. B. <http://suckmytrucks.de>) und machen so auf ihre Handlungspraxis aufmerksam (Atencio et al., 2018, S. 14; Schwier, 2019, S. 16).

Mitverantwortlich für die neuartige Vielfalt der Praktiken sind die öffentlichen BMX- und Skateparks, deren Bau und Unterhalt zumeist von den Kommunen finanziert wird. BMX- und Skateparks stellen speziell konstruierte Bewegungsräume dar, die als Reaktion auf die allgemeine Nachfrage und die unkontrollierbare Aneignung von urbanen Räumen durch Jugendliche entstanden sind. In manchen Parks kann man im Übrigen ebenfalls Fußball und Streetbasketball spielen oder sogar auf dem SUP-Board paddeln. Nicht zuletzt Borden (2018, S. 84-87) konnte zeigen, dass die Parks in gewisser Hinsicht einen geschützten Rahmen bereithalten und mit ihrer eher integrativen Ausstrahlung gerade die Partizipation von jüngeren Mädchen und Jungen sowie von jungen Frauen anregen. Insgesamt wird den Parks eine gewichtige soziale Funktion als Spielflächen der gemeinschaftlichen Selbstinszenierung und als Orte der regionalen – auch generations- und geschlechterübergreifenden – Szenebildung zuerkannt. Die auf die USA bezogene Situationsanalyse von Atencio et al. (2018, S. 215-264) beschreibt die Parks sogar als wichtige Treffpunkte des Jugendsports mit Familienanschluss, an denen en passant neue Werte für Jugend, Familien und städtische Gemeinschaften hervorgebracht werden (vgl. ferner Borden, 2018; Kilberth, 2019, S. 58-62).

Vor diesem Hintergrund kann angenommen werden, dass ein sich wandelnder informeller Jugendsport grundsätzlich neue Raumordnungen und -produktionen in der Stadt benötigt, was vor allem eine wichtige Zukunftsaufgabe für die kommunale Sportentwicklungsplanung darstellt. Es

geht dabei vor allem um eine „Planung aus Praktiken heraus“ (Dünckmann, Haubrich & Runkel, 2019, S. 333), um eine praxistheoretisch inspirierte, partizipative Raumgestaltung, um multifunktionale und zum Teil auch unfertige Bewegungs- und Sporträume, die als Bausteine urbaner Erneuerung oder als Teil öffentlicher Park- und Grünanlagen konzipiert werden und unterschiedlichen *Spatial Practices* bzw. Aneignungstaktiken offenstehen.

### 3.3 | VEREINNAHMUNG UND UNABHÄNGIGKEIT

Eine besondere Herausforderung für den informellen Jugendsport im Allgemeinen und die bewegungsorientierten Jugendkulturen im Besonderen besteht in den forcierten Vereinnahmungsversuchen durch das Jugendmarketing sowie das Bildungs- und Sportsystem. Mit der Ausdehnung der offenen Ganztagssschule in den Sekundarbereich gewinnen so mit hoher Wahrscheinlichkeit sportartenspezifische Angebote von Vereinen und Trägern der Jugendarbeit im Schulkontext weiter an Bedeutung und zugleich dürfte sich die Freizeit eines Teils der Jugendlichen zunächst nicht unerheblich verringern, was sich wiederum negativ auf ihre informellen Sportengagements auswirken könnte. Einhergehend mit der Tendenz zur Verschulung dessen, was einmal selbstbestimmte Freizeit war, wird von den Bewegungs- und Sportangeboten im Ganztags nun erwartet, den „Impuls zur Selbstbestimmung“ (Derecik & Menze, 2019, S. 56) anzuregen. Wenn Schulen so vermehrt zu betreuenden „Full-Service-Einrichtungen“ (Gomolla, 2009) werden, engen sie einerseits die zeitlichen Spielräume des informellen Jugendsports ein und setzen andererseits die besonderen Möglichkeiten einer eigenständigen offenen Jugendarbeit aufs Spiel, die immer Freiräume für informelle (Bewegungs-)Aktivitäten bereitgehalten hat.

Da soziale Ungleichheiten die Teilhabeoptionen an informellen Freizeitaktivitäten nach wie vor spürbar beeinflussen, können allerdings gezielte Angebote des Ganztags und anderer mehr oder weniger pädagogisierte Orte wie Jugendareale, BMX- und Skateparks gerade den bislang nicht informell sporttreibenden Jugendlichen die Möglichkeit eröffnen, sich verschiedene Bewegungsräume und Sportgelegenheiten im Stadtteil zu erschließen sowie innerhalb gewisser Grenzen die für eine Teilhabe erforderlichen Qualifikationen zu erwerben (Bindel, 2017, S. 425; Erhorn & Schwier, 2015). Nicht zuletzt BMX- und Skateparks erweisen sich in diesem Sinne als Türöffner, da sie frei zugänglich sind, niederschwellige Workshopangebote bereithalten, selbstständige Formen der Kollaboration stimulieren und häufig auf Peereducation setzen.

Derartige Jugendareale tragen jedoch gleichzeitig mit der Veranstaltung von Wettbewerben zu einer Versportlichung der informellen Praktiken bei, wobei das Jugendmarketing diese *Contests* sponsert oder gleich eigene Eventserien für das Parkterrain entwirft. Unternehmen wie *Nike*, *Red Bull* oder *Vans* unterhalten ferner eigene Firmenteams und versuchen, sich mit einem Bündel abgestimmter Marketingmaßnahmen als respektvolle Förderer der Szenen zu präsentieren. Der Begriff *Versportlichung* meint hier zunächst, dass es zumindest in Teilbereichen der BMX-, Skateboard-, Streetball- oder Surfkultur zu einer Verschärfung der körperlichen Praxis kommt (im Sinne der olympischen Devise *citius, altius, fortius*), agonaler Leistungsvergleich mitsamt Erfolgsdenken an Bedeutung gewinnen und Institutionalisierungsprozesse einsetzen. Maßgeblich vorangetrieben wird die Versportlichung durch die Aufnahme der zuvor genannten bewegungsorientierten Jugendkulturen in das Programm der Olympischen Sommerspiele

2020.<sup>5</sup> Als Folge dieser Entscheidung des IOC entstehen unter anderem nationale Kader, Verbände und Kommissionen, es kommt zur Lizenzierung von Trainer\*innen bzw. Kampfrichter\*innen und einige Parks erhalten den Stützpunktstatus. Darüber hinaus fördert die Deutsche Sporthilfe nun ebenfalls die Praktiken des BMX, des Wakeboardings und des Parkours (vgl. [www.weareourhouse.de](http://www.weareourhouse.de)).

Die olympische Perspektive berührt das Selbstverständnis der Szenen und bringt sie mehr denn je in ein Spannungsverhältnis zwischen einer Fortschreibung der stilistischen Ausdrucksformen einer alternativen Jugendkultur, der objektiven Quantifizierung im Sinne des (Leistungs-) Sportsystems und der Ökonomisierung durch den Einfluss der Marken bzw. Medien (Kilberth, 2019; Schwier, 2019). Während Teile der jeweiligen Szenen sich als Brückenbauer\*innen zwischen subkulturell geprägter Bewegungspraxis und professionellem Hochleistungssport betätigen, plädieren andere Gruppierungen für eine Rückbesinnung auf den bewährten *Spirit* und lehnen sportive Auslegungen der Praxis als „Domestizierung“ bzw. „Segregation“ (Peters, 2016, S. 153-155) ab. Die Tendenz zur Versportlichung ruft daher Gegenbewegungen auf den Plan, die beispielsweise eine Nutzung des Parkterrains weitestgehend ablehnen und das BMX- oder Skateboardfahren wieder unreglementiert und subversiv in der freien urbanen Wildbahn verorten (z. B. DIY-Skaten).

Mit Blickrichtung auf die zukünftige Ausgestaltung des informellen Jugendsports bleibt zunächst offen, ob eine verstärkte Versportlichung bewegungsorientierter Jugendkulturen und ihre partielle Integration in das Sportsystem auf mittlere Sicht ebenfalls die tradierten Inszenierungsmuster des organisierten Sports verändern. Grundsätzlich kann man ferner einerseits wohl nicht länger darauf vertrauen, dass die vielfältigen Erscheinungsformen des informellen Jugendsports sich selbst genug sind, da die Vereinnahmungstendenzen durch Marken, Bildungs- und Sportsystem zunehmen. Andererseits zelebrieren zumindest Teile der selbstorganisierten Bewegungsszenen nach wie vor widerständige Formen jugendlicher Selbstermächtigung und versuchen geschickt, zwischen widerspenstiger Bewegungspraxis, Corporate Branding und den Zumutungen des Sportsystems zu manövrieren. Mit dem Siegeszug des E-Sports stellt sich schließlich die Frage, ob Teilbereiche des informellen Jugendsports zukünftig weitestgehend auf körperliche Aktivitäten verzichten werden. Vor diesem Hintergrund wäre es sicherlich wünschenswert, wenn die sportpädagogische und sportsoziologische Forschung die Entwicklungen im Feld des informellen Jugendsports intensiver begleiten würde, als dies in den letzten 20 Jahren der Fall gewesen ist. Nahe liegende Fragenstellungen sind beispielsweise – neben den schon erwähnten Versportlichungsprozessen, der kommunalen Planung entsprechender Bewegungsräume und den Digitalisierungstendenzen – die vielfältigen Inklusions- und Exklusionsprozesse im informellen Jugendsport.

5 Die olympische Bewegung knüpft mit der vom IOC vorgelegten Agenda 2020 (<https://www.olympic.org/olympic-agenda-2020>) mit einiger Verzögerung mehr oder weniger an das erfolgreiche Format der X Games an und wendet sich verstärkt den bei Jugendlichen und dem Jugendmarketing beliebten Bewegungsformen zu. IOC-Präsident Thomas Bach hat diese Neuausrichtung gegenüber der Presse wie folgt auf den Punkt gebracht: „With the many options that young people have, we cannot expect any more that they will come automatically to us. We have to go to them“ (IOC, 2016).

## LITERATUR

- Adamus, T. (2010). E-Sport. Computerspiele im Spannungsfeld von Sport und (digitaler) Jugendkultur. In S. Ganguin & B. Hoffmann (Hrsg.), *Digitale Spielkultur* (S. 202-214). München: kopaed.
- Alkemeyer, T. & Schmidt, R. (2003). Habitus und Selbst. Zur Irritation der körperlichen Hexis in der populären Kultur. In T. Alkemeyer, B. Boschert, R. Schmidt & G. Gebauer (Hrsg.), *Aufs Spiel gesetzte Körper* (S. 77-102). Konstanz: UVK.
- Atencio, M., Beal, B., Wright, E. & McClain, Z. (2018). *Moving borders. Skateboarding and the changing landscape of urban youth sports*. Fayetteville: The University of Arkansas Press.
- Atkinson, M. & Young, K. (Eds.) (2008). *Tribal play. Sub-cultural journeys through sport*. Bingley: Emerald.
- Balz, E. (2004). Zum informellen Sportengagement von Kindern und Jugendlichen. In E. Balz & D. Kuhlmann (Hrsg.), *Sportengagements von Kindern und Jugendlichen* (S. 7-16). Aachen: Meyer & Meyer.
- Balz, E. & Kuhlmann, D. (Hrsg.). (2004). *Sportengagements von Kindern und Jugendlichen – Grundlagen und Möglichkeiten informellen Sporttreibens*. Aachen: Meyer & Meyer.
- Baur, J. & Burrmann, U. (2004). Informelle und vereinsgebundene Sportengagements von Jugendlichen: ein empirisch geschützter Vergleich. In E. Balz & D. Kuhlmann (Hrsg.), *Sportengagements von Kindern und Jugendlichen* (S. 17-30). Aachen: Meyer & Meyer.
- Beck, U. & Beck-Gernsheim, E. (1994). Individualisierung in modernen Gesellschaften – Perspektiven und Kontroversen einer subjektorientierten Soziologie. In U. Beck & E. Beck-Gernsheim (Hrsg.), *Risikante Freiheiten* (S. 10-39). Frankfurt am Main: Suhrkamp.
- Bindel, T. (2008). *Soziale Regulierung in informellen Sportgruppen*. Hamburg: Czwalina.
- Bindel, T. (2017). Informeller Jugendsport – institutionelle Inanspruchnahme und Wandel eines deutungssoffenen Geschehens. *Diskurs Kindheits- und Jugendforschung*, 12 (4), 417-426.
- Bock, K. (2017). *Kommunikative Konstruktion von Szenekultur*. Weinheim, Basel: Beltz Juventa.
- Borden, I. (2018). Die Welt der Skateparks. Orte der Gemeinschaftsbildung und der Persönlichkeitsentwicklung. In J. Schwier & V. Kilberth (Hrsg.), *Skateboarding zwischen Subkultur und Olympia* (S. 81-101). Bielefeld: transcript.
- Bourdieu, P. (1992). Programm für eine Soziologie des Sports. In P. Bourdieu, *Rede und Antwort* (S. 193-207). Frankfurt am Main: Suhrkamp.
- Bourdieu, P. (1998). *Praktische Vernunft*. Frankfurt am Main: Suhrkamp.
- Boyd, D. (2014). *It's complicated! The social lives of networked teens*. New Haven, London: Yale University Press.
- Braumüller, B. (2017). Sportbezogenes Handeln in virtuellen sozialen Netzwerken. *German Journal of Exercise and Sport Research*, 48 (1), 79-88.
- Brettschneider, W.-D. (1994). Bindungsarme Sporthopper. *Olympische Jugend*, 39 (11), 10-14.
- Brettschneider, W.-D. & Bräutigam, M. (1990). *Sport in der Alltagswelt von Jugendlichen*. Frechen: Ritterbach.
- Breuer, M. & Görlich, D. (2018). Gaming und E-Sport – Markt und Inszenierung des digitalen Sports. In T. Horky, H.-J. Stiehler & T. Schierl (Hrsg.), *Die Digitalisierung des Sports in den Medien* (S. 275-293). Köln: Halem.
- Brinkhoff, K.-P. (1993). Abschied vom Mythos Jugend. *Olympische Jugend*, 38 (2), 12-14.
- Burrmann, U., Seyda, M., Heim, R. & Konowalczyk, S. (2016). Individualisierungstendenzen im Sport von Heranwachsenden – revisited. *Sport und Gesellschaft*, 13 (2), 113-143.
- Cachay, K. (1990). Versportlichung der Gesellschaft und Entsportlichung des Sports. In H. Gabler & U. Göhner (Hrsg.), *Für einen besseren Sport* (S. 97-113). Schorndorf: Hofmann.
- De Certeau, M. (1988). *Die Kunst des Handelns*. Berlin: Merve.
- Derecik, A. (2015). Sozialräumliche Aneignung von Räumen durch Jugendliche. In J. Erhorn & J. Schwier (Hrsg.), *Die Eroberung urbaner Bewegungsräume* (S. 13-29). Bielefeld: transcript.
- Derecik, A. & Menze, L. (2019). Mittendrin und auch dabei? Demokratische Partizipation im Sportunterricht und in Sportangeboten im Ganzttag. *Zeitschrift für Sportpädagogische Forschung*, 7 (1), 49-66.
- Dietrich, K. & Heinemann, K. (Hrsg.). (1989). *Der nicht-sportliche Sport*. Schorndorf: Hofmann.



- Dünckmann, F., Haubrich, D. & Runkel, S. (2019). Praktiken und Planung. In S. Schäfer & J. Everts (Hrsg.), *Handbuch Praktiken und Raum* (S. 317-339). Bielefeld: transcript.
- Ehni, H. (1998). Den Skatern auf der Spur. In J. Schwier (Hrsg.), *Jugend, Sport, Kultur. Zeichen und Codes jugendlicher Sportszenen* (S. 109-124). Hamburg: Czwalina.
- Erhorn, J. & Schwier, J. (Hrsg.). (2015). *Die Eroberung urbaner Bewegungsräume. Sportbündnisse für Kinder und Jugendliche*. Bielefeld: transcript.
- Ferchhoff, W. & Neubauer, G. (1997). *Patchwork-Jugend*. Opladen: Leske + Budrich.
- Finger, J. D., Varnaccia, G., Borrmann, A., Lange, C. & Mensink, G. B. M. (2018). Körperliche Aktivität von Kindern und Jugendlichen in Deutschland – Querschnittergebnisse aus der KiGGS-Welle 2 und Trends. *Journal of Health Monitoring*, 3 (1), 24-31. DOI 10.17886/RKI-GBE-2018-006.
- Foucault, M. (1993). Technologien des Selbst. In L. H. Martin, H. Gutman & P. H. Hutton (Hrsg.), *Technologie des Selbst* (S. 24-62). Frankfurt am Main: S. Fischer.
- Gebauer, G., Alkemeyer, T., Boschert, B., Flick, U. & Schmidt, R. (2004). *Treue zum Stil. Die aufgeführte Gesellschaft*. Bielefeld: transcript.
- Giardina, M. D. & Donnelly, M. K. (Eds.). (2008). *Youth culture and sport. Identity, power, and politics*. New York, London: Routledge.
- Gomolla, M. (2009). Elternbeteiligung in der Schule. In S. Fürstenau & M. Gomolla, (Hrsg.), *Migration und schulischer Wandel: Elternbeteiligung* (S. 21-49). Wiesbaden: VS Verlag.
- Hitzler, R. & Niederbacher, A. (2010). *Leben in Szenen. Formen juveniler Vergemeinschaftung heute*. Wiesbaden: VS Verlag.
- IOC (2016). IOC approves five new sports for Olympic Games Tokyo 2020. Zugriff am 06.04.2020 unter <https://www.olympic.org/news/ioc-approves-five-new-sports-for-olympic-games-tokyo-2020>.
- Kilberth, V. (2019). The olympic skateboarding terrain: Between subculture and sportisation. In V. Kilberth & J. Schwier (Eds.), *Skateboarding between subculture and the olympics* (pp. 53-78). Bielefeld: transcript.
- Kolb, M. (1996). Streetball als jugendkulturelle Bewegungsform. *Sportunterricht*, 45 (10), 412-422.
- Kolb, M. (2015). Freestyle-Bewegungskulturen. Moves, Tricks und Selbstmediatisierung. In J. Erhorn & J. Schwier (Hrsg.), *Die Eroberung urbaner Bewegungsräume* (S. 27-42). Bielefeld: transcript.
- Löw, M. (2001). *Raumsoziologie*. Frankfurt am Main: Suhrkamp.
- Meyer, R. (2019). Straßenfußball im Käfig – Bewegungsbezogene Straßensozialisation von Kindern in der ausgehenden Kindheit. In F. Borkenhagen et al. (Hrsg.), *Bewegung und Sport im Horizont von jugend- und schulpädagogischer Forschung* (S. 52). Hamburg: Feldhaus Verlag.
- Neumann, P. (2004). Wagnissport im Bewegungsleben von Kindern und Jugendlichen. In E. Balz & D. Kuhlmann (Hrsg.), *Sportengagements von Kindern und Jugendlichen* (S. 183-193). Aachen: Meyer & Meyer.
- Peters, C. (2016). *Skateboarding – Ethnographie einer urbanen Praxis*. Münster: Waxmann.
- Rinehart, R. E. & Sydnor, S. (Eds.). (2003). *To the extreme: Alternative sports, inside and out*. Albany: State University of New York Press.
- Rittner, V. (2001) Risikoverhalten Jugendlicher im Sport. In J. Raithel (Hrsg.), *Risikoverhaltensweisen Jugendlicher* (S. 217-236). Wiesbaden: VS Verlag.
- Schäfer, E. V. (2015). Sport mit den Mitteln des Pop. Skateboard-Videos: Bewegungslernen, Vergemeinschaftung und Jugendmarketing. *Sport und Gesellschaft*, 12 (2), 149-170.
- Schäfer, E. V. & Alkemeyer, T. (2018). Skateboarding und die Pop-Werdung des Sportssubjekts. In H. Busche et al. (Hrsg.), *Kultur – interdisziplinäre Zugänge* (S. 81-100). Wiesbaden: Springer.
- Schmidt, R. (2002). *Pop – Sport – Kultur. Praxisformen körperlicher Aufführungen*. Konstanz: UVK.
- Schmidt, R. (2012). *Soziologie der Praktiken*. Berlin: Suhrkamp.
- Schmidt, W. (2015). Informeller Sport. In W. Schmidt et al. (Hrsg.), *Dritter Deutscher Kinder- und Jugendsportbericht* (S. 201-216). Schorndorf: Hofmann.
- Schwier, J. (1998). *Spiele des Körpers. Jugendsport zwischen Cyberspace und Streetstyle*. Hamburg: Czwalina.



- Schwier, J. (2003). Trendsportarten und ihre mediale Inszenierung. In W. Schmidt, I. Hartmann-Tews & W.-D. Brettschneider (Hrsg.), *Erster Deutscher Kinder- und Jugendsportbericht* (S. 189-209). Schorndorf: Hofmann.
- Schwier, J. (2008). Inszenierungen widerspenstiger Körperlichkeit. Zur Selbstmediatisierung jugendlicher Sportszenen. *Zeitschrift für Soziologie der Erziehung und Sozialisation*, 28 (3) 271-282.
- Schwier, J. (2011). „Express Yourself“. Jugendliche Bewegungskulturen in urbanen und naturnahen Räumen. In Y. Niekrenz & M. Witte (Hrsg.), *Jugend und Körper. Leibliche Erfahrungswelten* (S. 63-76). Weinheim, München: Juventa
- Schwier, J. (2019). Skateboarding between subculture and olympic games. In V. Kilberth & J. Schwier (Eds.), *Skateboarding between subculture and the olympics* (pp. 15-33). Bielefeld: transcript.
- Schwier, J. & Erhorn, J. (2015). Trendsport. In W. Schmidt et al. (Hrsg.), *Dritter Deutscher Kinder- und Jugendsportbericht* (S. 179-200). Schorndorf: Hofmann.
- Stern, M. (2010). *Stil-Kulturen. Performative Konstellationen von Technik, Spiel und Risiko in neuen Sportpraktiken*. Bielefeld: transcript.
- Stern, M. (2011). Stil-Kulturen im Trendsport. In T. Bindel (Hrsg.), *Feldforschung und ethnographische Zugänge in der Sportpädagogik* (S. 133-143). Aachen: Shaker
- Telschow, S. (2000). *Informelle Sportengagements Jugendlicher*. Köln: Strauß.
- Terkessidis, M. (2015). *Kollaboration*. Berlin: Suhrkamp.
- Thorpe, H. & Olive, R. (Eds.). (2016). *Women in action sports cultures*. London: Palgrave Macmillan.
- Wenzel, S. (2001). *Streetball. Ein jugendkulturelles Phänomen aus sozialwissenschaftlicher Perspektive*. Opladen: Leske + Budrich.
- Willing, I., Bennet, A. & Piispa, M. (2018). Skateboarding and the “tired generation“: Ageing in youth cultures and lifestyle sports. *Sociology*, 52, 1-16.
- Wopp, C. (2002). Selbstorganisiertes Sporttreiben. In J. Dieckert & C. Wopp (Hrsg.), *Handbuch Freizeitsport* (S. 175-184). Schorndorf: Hofmann
- Züchner, I. (2013). Sportliche Aktivitäten im Aufwachsen junger Menschen. In M. Grgic & I. Züchner (Hrsg.), *Medien, Kultur und Sport. Was Kinder und Jugendliche machen und ihnen wichtig ist. Die MediKuS-Studie* (S. 89-138). Weinheim: Beltz Juventa.