

Paulina Wesołowska¹

Skateboarding – między stylem życia a sportem

Skateboarding to złożone zjawisko, które łączy elementy sportu, subkultury i performatywnej aktywności miejskiej. Kojarzony z młodzieżowym buntem i sprzeciwem wobec norm społecznych, z czasem uległ transformacji, przyjmując zarówno formę sportu lifestylowego, jak i profesjonalnej dyscypliny rywalizacyjnej. Proces instytucjonalizacji tej sportowej aktywności, którego kulminacją było włączenie do programu igrzysk olimpijskich w 2020 r., wywołał intensywną debatę na temat jej tożsamości oraz kierunków dalszego rozwoju. Autorka analizuje ewolucję skateboardingu w kontekście przemian społeczno-kulturowych, skupiając się na napięciach między jej oddolnym, nonkonformistycznym charakterem a procesami profesjonalizacji oraz komercjalizacji. Szczególną uwagę poświęciła relacji między tradycyjnymi wartościami tej aktywności jako sportu lifestylowego, takimi jak: wolność, kreatywność i nonkonformizm, a jego profesjonalną formą.

Słowa kluczowe: skateboarding, deskorolka, sport lifestylowy, sport profesjonalny

Skateboarding – Between a Lifestyle and a Sport

Skateboarding is a complex phenomenon that combines elements of sport, subculture, and performative urban activity. Initially associated with youth rebellion and resistance to social norms, it has gradually undergone a transformation, developing both as a lifestyle sport and as a professional competitive discipline. The process of its institutionalization – culminating in the inclusion of skateboarding in the Olympic Games in 2020 – has sparked an intense debate concerning its identity and future directions. This article examines the evolution of skateboarding within the context of socio-cultural transformations, focusing on the tensions between its grassroots, nonconformist character and the processes of professionalization and commercialization. Particular attention is paid to the relationship between the traditional values of skateboarding as a lifestyle activity, such as freedom, creativity, and nonconformity, and its professionalized form.

Keywords: skateboarding, lifestyle sport, professional sport

¹ Uniwersytet im. Adama Mickiewicza w Poznaniu, pauwes1@st.amu.edu.pl.

Wprowadzenie

Skateboarding, początkowo związany z ruchami kontrkulturowymi, kojarzony z młodzieżowym buntem, współcześnie funkcjonuje równolegle jako nieformalna aktywność, wyraz indywidualizmu i swobody, a także pełnoprawna dyscyplina sportowa zorganizowana wokół wydarzeń sportowych. W zależności od kontekstu i perspektywy w literaturze przedmiotu jest on kategoryzowany jako sport lifestyle'owy (Wheaton 2004), sport profesjonalny (Batuev, Robinson 2018) i ekstremalny (Wheaton, Thorpe 2013), dyscyplina performatywna (Petri 2020) lub subkultura (Beal 1995). Przede wszystkim jednak to aktywność polegająca na wykonywaniu bardziej lub mniej skomplikowanych trików w trakcie jazdy na deskorolce, w przestrzeni miejskiej lub specjalnie przystosowanych do tego skateparkach.

Dyscyplina ta wywodzi się z nieformalnej, nierywalizacyjnej aktywności związanej z subkulturowością młodych ludzi (Wheaton 2004). Początkowo funkcjonowała jako forma swobodnej ekspresji i eksploracji przestrzeni miejskiej, natomiast wraz z rozwojem i popularyzacją jazdy na deskorolce wykształciła się jej sportowa, rywalizacyjna postać. Jak zauważają Mikhail Batuev i Leigh Robinson, „współistnienie dwóch wersji tego samego rodzaju aktywności, ale o różnych wartościach, wyłoniło się jako odrębna cecha skateboardingu” (2018: 9)². Pierwsza z tych form określana jest jako „tradycyjna” i przejawia się w ulicznej, niekonkurencyjnej jeździe (Batuev, Robinson 2018). Druga natomiast przybiera postać profesjonalnego, zorganizowanego skateboardingu, charakteryzującego się rozwiniętymi strukturami instytucjonalnymi oraz sformalizowanym systemem ocen. Mimo że wartości wywodzące się z pierwotnej, nieformalnej wersji tej aktywności nadal są obecne, to w jej profesjonalnym wariacie coraz większego znaczenia nabierają elementy rywalizacji, dążenie do osiągania wyników oraz zdobywanie nagród.

Niejednoznaczny status uprawiania jazdy na deskorolce skłania do refleksji nad jej współczesną postacią. Celem niniejszego artykułu jest analiza procesów instytucjonalizacji i profesjonalizacji skateboardingu, które doprowadziły do nadania mu statusu dyscypliny sportowej. W kontekście jej przemian poniższe rozważania koncentrują się na napięciu między wartościami charakterystycznymi dla sportów lifestyle'owych a wymogami zorganizowanego, rywalizacyjnego sportu. Istotne jest tu dążenie do uchwycenia, w jaki sposób uprawianie deskorolki łączy elementy stylu życia i sportu. Dla lepszego zrozumienia charakteru tej ewolucji konieczne okazuje się przedstawienie genezy i historycznego rozwoju tej aktywności fizycznej.

² Wszystkie tłumaczenia cytatów pochodzą od autorki artykułu.

Od praktyki subkulturowej do uznanej dyscypliny – przemiany skateboardingu

Historia skateboardingu sięga lat 40. i 50. XX w., kiedy to kalifornijscy surferzy, poszukując alternatywy dla surfingu w okresach niesprzyjających warunków pogodowych, eksperymentowali, tworząc pierwsze deskorolki. Wczesna praktyka tej aktywności sprowadzała się do próby „surfowania w miejskim środowisku”. Jak zauważa Jakub Petri, „podobieństwa techniczne między artefaktami (deska surfingowa i skateboard) zdeterminowały podobieństwa praktyki obu dyscyplin, które uprawiane były symultanicznie przez tych samych performerów” (2020: 193). W latach 70. XX w. deskorolka zyskała na popularności dzięki przełomowym trikom wykonywanym przez Z-Boys z Dogtown – radykalną formację surferów, którzy jako jedni z pierwszych wykorzystywali puste baseny jako przestrzeń do jazdy, nadając tym samym nowy kierunek rozwoju dyscypliny (Batuev, Robinson 2018). Skateboarding utożsamiano wówczas z subkulturą, która w wyraźny sposób sprzeciwiała się normom społecznym. Jako praktyka rozwijająca się w przestrzeniach publicznych – często wbrew woli władz miejskich i właścicieli nieruchomości – przyczyniła się do ukształtowania silnego poczucia wspólnoty oraz tożsamości wśród osób ją uprawiających (Lombard 2016).

Rozwój technologiczny, a także innowacje w zakresie projektowania deskorolek i infrastruktury skateboardingowej umożliwiły wykonywanie coraz bardziej zaawansowanych technicznie i widowiskowych trików. Wraz z profesjonalizacją skateboardingu wyłoniły się takie dyscypliny, jak: jazda uliczna (ang. *street*), jazda w skateparkach (ang. *park*) i jazda wertykalna (ang. *vert skating*), z których każda charakteryzuje się unikalnymi technikami i stylem (Lombard 2016). Co więcej, pod koniec lat 80. organizacja pierwszych zawodów oraz pojawienie się medialnych ikon (np. Tony Hawk) sprawiły, że skateboarding „jako branża był dość dochodowy, generując [...] od 300 do 500 milionów dolarów rocznie” (Lombard 2016: 10).

Pomimo rosnącego zainteresowania deskorolką na rynku, znaczna część skateparków została zamknięta, co spowodowało przeniesienie praktyki na ulice miast. *Street skating* – jazda na poręczach, schodach, chodnikach i innych elementach architektury miejskiej – stał się dominującą formą tej aktywności (Lombard 2016). Tym samym nagły wzrost widoczności dyscypliny doprowadził do sytuacji, w której „władze miast na całym świecie zaczęły represjonować *street skating*, nakładając grzywny, konfiskując deski i oskarżając skaterów o naruszanie prywatnej własności” (Lombard 2016: 10). Umocnił się zatem wizerunek skateboardingu jako praktyki buntowniczej, nonkonformistycznej wobec porządku społecznego. Mimo to jazda na deskorolce ulegała dalszej profesjonalizacji. Kluczowym etapem tego procesu

było włączenie jej do programu X-Games w 1995 r., a następnie igrzysk olimpijskich w Tokio 2020, co znacząco wpłynęło na komercjalizację i popularyzację tej dyscypliny (Batuev, Robinson 2018). W konsekwencji skateboarding „wyłonił się jako uznany sport, wzbudzając zainteresowanie świata korporacyjnego, organizując ogólnoświatowe zawody i liczne stowarzyszenia” (Lombard 2016: 10).

W stronę formalizacji – proces instytucjonalizacji skateboardingu

Włączenie skateboardingu do programu olimpiady w 2020 r. należy interpretować jako kulminację długofalowego procesu jego instytucjonalizacji i uznania za pełnoprawną dyscyplinę sportową. Zgodnie z definicją Klausa Heinemanna instytucjonalizacja oznacza „usprawiedliwienie i uprawianie norm, wzorców działania i porządków instytucjonalnych; nadaje ona działaniu sensowność oraz (faktycznie, jak i normatywnie) słuszność” (1990: 169). Proces instytucjonalizacji polega na tworzeniu oraz umacnianiu formalnych struktur, zasad i organów nadzorczych. Napędzany jest przez działania i decyzje instytucji (federacji, MKOl), które posiadają „władzę wskazywania [...] włączania i wyłączania praktyk” (Nosal 2015: 29), a także przez dążenia samych środowisk do uzyskania takiego formalnego uznania (np. statusu olimpijskiego). Przejście aktywności z obszaru amatorskiego do zinstytucjonalizowanego sportu zapewnia jej oficjalne reprezentacje, wpływa na potencjał ekonomiczny i polityczny, a także określa miejsce w głównym nurcie życia społecznego, stanowiąc tym samym fundamentalną szansę na rozwój sportu, podnosząc jego status i oddziaływanie w społeczeństwie (Nosal 2015).

W celu nadania deskorolce statusu dyscypliny sportowej, a następnie olimpijskiej, powołano międzynarodową federację World Skate, odpowiedzialną za organizację mistrzostw świata, kwalifikacje olimpijskie oraz wdrażanie obowiązujących reguł. Instytucja ta powstała z połączenia ISF (ang. International Skateboarding Federation) i FIRS (ang. International Federation of Roller Sports), z których ta druga była już wcześniej uznana przez MKOl. Komitet oficjalnie zatwierdził integrację obu podmiotów i utworzenie World Skate, dzięki czemu skateboarding mógł być reprezentowany w programie olimpijskim.

Jednocześnie jednak sposób wyłonienia World Skate jako nadrzędnego organu zarządzającego dyscypliną wzbudził w środowisku deskorolkarzy wątpliwości dotyczące zachowania wartości oraz autentyczności tej praktyki (Batuev, Robinson 2018). Obawy te wydawały się uzasadnione z uwagi na doświadczenia społeczności snowboardzistów, którzy po włączeniu ich dyscypliny do programu igrzysk olimpijskich i podporządkowaniu jej Międzynarodowej Federacji Narciarskiej (fr. Fédération

Internationale de Ski, FIS) zetknęli się z próbami narzucenia zewnętrznych wartości oraz postępującą biurokratyzacją sportu (Batuev, Robinson 2018). Można przypuszczać, że przyszłość skateboardingu jako dyscypliny sportowej będzie zależeć w dużej mierze od tego, na ile skutecznie World Skate zdoła pogodzić oczekiwania MKOl z kulturą charakterystyczną dla tej praktyki.

Skateboarding jako styl życia – między kulturą a sportem

Niechęć środowiska deskorolkowego wobec instytucji sprawujących władzę jest ściśle związana z wartościami oraz kulturą skateboardingu jako sportu lifestylowego (Beal, Weidman 2003). Kategoria ta obejmuje spektrum aktywności fizycznych, które wykraczają poza ramy tradycyjnie pojmowanego hobby. Praktyki te stanowią integralną część tożsamości, stylu życia i systemu wartości ich uczestników (Wheaton 2004). Jak wskazują Steph MacKay i Christne Dallaire, „Sporty lifestylowe (określane również jako ekstremalne lub alternatywne) obejmują szeroki zakres głównie indywidualnych aktywności, takich jak: surfing, skateboarding, parkour, wakeboarding, wspinaczka, skoki BASE i kitesurfing” (2012: 190). Badacze przyjęli to określenie, ponieważ „członkowie tych kultur definiują swoją działalność jako «styl życia», a nie jako sport uprawiany w określonym czasie i miejscu” (MacKay, Dallaire 2012: 190). Promowana jest nie tylko aktywność fizyczna jako taka, lecz także cały styl życia, pełen symboliki charakterystycznej dla postmodernistycznej kultury konsumpcyjnej. W szczególności obejmuje on takie wartości, jak: różnorodność, kreatywność, możliwość wyboru, wyrażanie siebie, sprawność fizyczną, zdrowie i ciało (Wheaton 2004). Ze względu na to, że sporty te wyewoluowały z kontrkultury, mogą być postrzegane jako wyzwanie dla dominującego tradycyjnego modelu sportu. Nancy Midol i Gérard Broyer (1995), analizując tzw. nowe sporty, twierdzą, że związane z nimi praktyki inicjują powstawanie alternatywnych form sportu oraz nowych społeczności.

W sportach lifestylowych kluczową rolę odgrywają osobista satysfakcja, kreatywność oraz autoekspresja, której w przeciwieństwie do tradycyjnych sportów nie ograniczają reguły oraz silna rywalizacja (Wheaton 2004). Skateboarding ściśle wiąże się z ideą wolności i ryzyka, czego wyrazem jest zakorzenienie w etosie DIY (ang. *do it yourself*), opartym na samowystarczalności i niezależności. Uczestnicy samodzielnie definiują kryteria treningowe, cele oraz indywidualny styl jazdy. Skaterzy często określają siebie jako *self-made*, podkreślając, że deskorolka to przestrzeń, w której każdy może wypracować własny styl, podejście i tożsamość (Atencio i in. 2009). Nowicjusze, zwani czasem „szczurami”, którzy na początku przyjmują jedynie powierzchowny wizerunek deskorolkarza i ostentacyjnie

prezentują markowe ubrania czy sprzęt, są postrzegani jako mniej autentyczni, dopóki nie wykształcą własnego, osobistego stylu (Beal, Weidman 2003). Jak twierdzi Belinda Wheaton:

wcześniejsze badania nad kulturami sportów lifestylowych sugerowały, że członkostwo, tożsamość i status są kształtowane przez takie czynniki, jak: zaangażowanie, postawa, styl, płeć, klasa społeczna i „rasa”. Jednak „prawdziwe” lub „autentyczne” zazwyczaj definiowane jest poprzez wykonywanie danej aktywności, poprzez „robienie tego”. [...] uczestnictwo wyraża się jako osobista ekspresja i satysfakcja [...]. Udający w sportach lifestylowych szybko zostają ujawnieni (2004: 9).

Czerpiąc z koncepcji Ervinga Goffmana, Belinda Beal i Lisa Weidman (2003) sugerują, że autentyczność dla deskorolkarzy nie polega na udanej „prezentacji na froncie” dla szerokiej publiczności. Zamiast tego, autentyczność jest udowodniana w „regionie zaplecza” (wśród innych doświadczonych skaterów) poprzez internalizację i publiczne demonstrowanie norm oraz wartości kultury deskorolkowej, które są rozpoznawalne tylko dla innych wtajemniczonych. Akceptacja osoby jako prawowitego członka wymaga od niej postrzegania deskorolki jako stylu życia, a nie tylko aktywności rekreacyjnej uprawianej od czasu do czasu. Nowicjusze zostają uznani za skaterów, jeśli środowisko dostrzeże ich próby i postępy w trakcie regularnych treningów jazdy.

Ich włączenie jako pełnych członków jest wspierane przez społeczność poprzez wyraźne nauczanie i modelowanie praktyk jazdy na deskorolce, takich jak: określone sztuczki, umiejętności, terminologia i postawy, oraz niejawnie poprzez wykluczenie lub bezpośrednie działanie, takie jak krzyki lub zderzenia z osobami korzystającymi z przestrzeni w sposób nieodpowiedzialny lub nieodpowiedni (Peachter i in. 2023: 2).

Konsekwentne zaangażowanie, widoczne w codziennej praktyce i regularnym manifestowaniu podstawowych wartości subkultury, m.in. zachowań antyestablishmentowych, jest oznaką autentyczności. Jak twierdzą Beal i Weidman (2003), fundamentalne znaczenie ma tu charakter nonkonformizmu: wyżej ceniony jest on w postaci twórczej ekspresji jednostki niż jako bezrefleksyjny akt buntu. Chęć zrezygnowania z akceptacji przez mainstream, publiczne prezentowanie nonkonformistycznych zachowań („styl z zaplecza”), odważne kwestionowanie autorytetu i norm społecznych również mogą stanowić formę autentyczności (Beal, Weidman 2003). Wymaga ona przede wszystkim nieakceptowania zasad i przepisów władzy instytucjonalnej, przy czym większy status zyskuje się, gdy nonkonformizm jest kreatywnym wyrazem siebie. Identyfikacja danej osoby jako skatera wymaga więc nie tylko jej aktywności deskorolkowej, lecz także bycia częścią społeczności,

uznawania lub ucieleśniania jej tradycji jazdy na deskorolce i postrzegania siebie za członka środowiska skaterskiego (Renfree i in. 2021).

Nieodłącznymi elementami skateboardingu jako sportu lifestyle'owego są więc: styl życia, nieformalność, kultura i społeczność, autoekspresja oraz inkluzywność (Pechter i in. 2023). To „nieformalna aktywność, która odbywa się zarówno w «oficjalnych», przystosowanych do tego miejscach (skateparki), jak i nieformalnych (ogólne przestrzenie miejskie)” (Pechter i in. 2023: 1). Natomiast styl w kulturze skateboardingowej, rozumiany jest nie tylko jako sposób poruszania się na desce, lecz także jako forma indywidualnej ekspresji. Deskorolkowa estetyka od zawsze odrzucała mainstreamowe standardy, promując indywidualizm (Beal, Weidman 2003).

To [...] dyscyplina, która wytworzyła swoją kulturę. Tak naprawdę wielkie wystawy, zdjęcia, magazyny deskorolkowe nie powstają po to, by przekazać informacje, że ktoś wygrał gdzieś jakieś zawody. To po prostu kultura – rzesza ludzi, którzy spotykają się na całym świecie. Malują oprócz tego obrazy, tworzą grafiki na deski. Są legendy deskorolki, są legendarne tricki czy ewolucje wykonane w jakimś miejscu (Brilowski 2019).

Jednym z najbardziej rozpoznawalnych elementów tej kultury stała się moda skaterska zrodzona z potrzeby wygody i funkcjonalności. Luźne spodnie, szerokie T-shirty i charakterystyczne buty o wzmocnionej konstrukcji to nie tylko praktyczny wybór, lecz także wyraz przynależności do społeczności. Jednak samo zainteresowanie estetyką i wyglądem, bez pełnego zaangażowania w aktywność i wartości, jest postrzegane jako płytkie (Beal, Weidman 2003). Jak już wspomniano bowiem, ceni się tu indywidualny styl, kreatywność i wyrażanie siebie, które manifestują się w wielu aspektach. Wygląd zewnętrzny, w tym sposób ubierania się, może być jednym z nich, pod warunkiem, że jest to ekspresja własnej osobowości, a nie próba konformizmu czy naśladowanie trendów.

Warunek ten dotyczy także przemysłu deskorolkowego, co odzwierciedlają strategie marketingowe marek odzieżowych i obuwniczych. W kampaniach reklamowych często pojawiają się sponsorowani skaterzy oraz produkty (m.in. obuwie i odzież), a przekaz odwołuje się do wartości takich, jak indywidualizm, np. poprzez prezentacje spersonalizowanych grafik na deskach. Kluczowe znaczenie ma przy tym autentyczność samych deskorolkarzy – ich styl, kreatywność oraz wpływ na projekty produktów – zostaje ona bowiem włączona w przekaz marketingowy i kształtuje wizerunek marek. To właśnie skaterzy, jako krytyczni odbiorcy, weryfikują autentyczność reklam i stanowią dla nich źródło legitymizacji. Innymi słowy, „to nie kampanie reklamowe nadają wiarygodność skaterom, lecz to skaterzy nadają status reklamom i ich nadawcom” (Beal, Weidman 2003: 350). Jeśli przekaz reklamowy zostanie uznany za rzetelny, marka może liczyć na akceptację w środowisku,

w przeciwnym razie naraża się na utratę reputacji (Beal, Weidman 2003). Marki takie, jak: Vans, Nike SB, Adidas czy Puma, od wielu lat współpracują z profesjonalnymi skaterami, opracowując skierowane do tego środowiska kolekcje, które z czasem przenikają do kultury popularnej. Sama obecność w szerszym obiegu nie musi oznaczać utraty autentyczności, o ile pozostaje silny związek z wartościami i estetyką wywodzącą się z samej społeczności skaterskiej. Napięcia jednak pojawiają się wskutek postępującej profesjonalizacji skateboardingu jako dyscypliny sportowej. Część środowiska widzi w komercjalizacji, będącej nieodłącznym elementem profesjonalizacji, zagrożenie dla pierwotnych wartości skateboardingu jako sportu lifestyle'owego (Wheaton 2004).

Skateboarding jako sport lifestyle'owy pierwotnie ucieleśniał wartości postrzegane jako alternatywne wobec dominującego porządku społecznego – sprzeciw wobec rywalizacji, niechęć do formalnych regulacji, afirmację wysokiego ryzyka oraz idei osobistej wolności. Kultura deskorolkowa kształtowała się w opozycji do instytucjonalizacji i standaryzacji, promując działania oddolne i spontaniczne. Praktyka ta przez długi czas funkcjonowała poza oficjalnymi strukturami i była odporna na próby regulacji oraz komercyjnego zawłaszczenia. Jednak zmieniające się postawy wewnątrz samej społeczności, związane z większą akceptacją profesjonalizmu w zamian za czerpanie korzyści dla społeczności, stanowiły klucz do jego przejścia w stronę sportu profesjonalnego, pomimo manifestowanego oporu wobec komercyjnego przejmowania etosu i nadmiernej regulacji (Batuev, Robinson 2018). Profesjonalizacja skateboardingu nastąpiła w rezultacie złożonego procesu, w którym wzrost popularności i atrakcyjności sportu dla rynku spotkały się z rosnącym zaangażowaniem sił komercyjnych, zwłaszcza mediów i przemysłu towarowego (Batuev, Robinson 2018).

Deskorolka jako sport profesjonalny

Definiowanie sportu jest złożonym zagadnieniem dla nauk społecznych. Uznanie danej aktywności za sport zależy, w świetle różnych koncepcji, od spełnienia określonych kryteriów. W ujęciu atrybucyjnym instytucjonalność (wraz z aktywnością fizyczną, rywalizacyjnością i systemem gratyfikacji) jest jedną z podstawowych cech, które pozwalają klasyfikować daną aktywność jako sport, a w szczególności sport profesjonalny (Nosal 2015). W związku z tym z tej kategorii wykluczone są aktywności czysto rekreacyjne, w których sensem zaangażowania się nie jest konfrontacja z inną osobą, czy to w sposób bezpośredni, czy pośredni (np. poprzez osiągnięty wynik; por. Nosal 2015).

Podejście kontekstualne natomiast nie wskazuje na niezbędne cechy danej aktywności dla nadania jej statusu sportu. Koncentruje się ono na dwóch podstawowych

kwestiach: „jakiego typu aktywności są dyskursywnie określane mianem sportu przez poszczególne zbiorowości” (Nosal 2015: 30) oraz „które sporty są najważniejsze w danej społeczności pod kątem uzyskiwania wsparcia czy środków na rozwój” (Nosal 2015: 30). Zgodnie z tym założeniem, jeżeli uznamy, że każda aktywność może zostać zaklasyfikowana jako sport – o ile zostanie tak określona w dyskursie danej społeczności – to badania prowadzone w tak szeroko wyznaczonym polu są narażone na ryzyko poznawczej jałowości i utraty analitycznej precyzji (Nosal 2015).

Jako optymalny sposób definiowania sportu Przemysław Nosal proponuje koncepcję ustrukturyzowanego kontekstualizmu. Ukazuje ona sport jako zespół „praktyk społecznych, które zbiorowości określają mianem sportu, ale które również mają pewną utrwaloną i uniwersalną strukturę, rozumianą w danej zbiorowości jako grupa fundamentalnych cech wspólnych i koniecznych” (Nosal 2015: 1). Zgodnie z tym ujęciem sport to aktywność mająca uniwersalne atrybuty (wyodrębnienie z kontekstu społecznego, konwencjonalność, rywalizacja, ludzki charakter, fizyczność), które stanowią warunki konieczne, ale niewystarczające (Nosal 2015). To właśnie na nich nadbudowywane są dalsze znaczenia nadawane sportowi przez poszczególne grupy społeczne, a instytucjonalizacja jest kluczowym elementem konwencjonalności, formalizującym i legitymizującym ustalone zasady i struktury (Nosal 2015).

W świetle tego podejścia skateboarding, jako aktywność oparta na wysiłku fizycznym, rozwiniętych zdolnościach motorycznych oraz wymagająca opanowania technicznych umiejętności, spełnia podstawowe warunki konieczne przypisywane sportowi. Szczęólnego znaczenia nabiera w tym kontekście aspekt rywalizacji, który stanowi jeden z fundamentów sportu (Nosal 2015).

Rywalizacyjna postać deskorolki ewoluowała na przestrzeni lat, stopniowo odchodząc od jej pierwotnej idei jako swobodnej, antykonkurencyjnej aktywności. Obecnie zawody deskorolkowe skupiają się na dwóch głównych aspektach: wykonywaniu jak najbardziej efektownych trików i zdobywaniu punktów. Zawodnicy lub zawodniczki rywalizują ze sobą na specjalnie przygotowanych torach lub w skateparkach, prezentując swoje umiejętności przed sędziami i publicznością.

Zgodnie z zasadami opracowanymi przez międzynarodową federację World Skate (2022) ocenie jury podlegają następujące elementy: trudność i różnorodność wykonywanych trików, jakość ich wykonania, korzystanie z toru i przeszkód, płynność i spójność oraz powtórzenia w przejazdach. Takie kryteria oceny obowiązują na wszystkich zawodach skaterskich zatwierdzonych przez World Skate (2022) dla dyscyplin *street* i *park*, w tym eliminacji oraz wydarzeń olimpijskich i nieolimpijskich, w których zdobywane są punkty.

Mimo że skateboarding stał się dyscypliną sportową z wyraźnie określonymi zasadami, wartości tradycyjnie kojarzone z tą aktywnością nadal mają wpływ na jej charakter. Uważa się, że tym, co wyróżnia ją spośród innych sportów wyczynowych, jest antykonkurencyjność (Batuev, Robinson 2018). Zdaniem profesjonalnych skaterów rywalizacja

to tylko jeden z elementów tego sportu. Dla znacznej części społeczności deskorolkowej większe znaczenie mają: rozwijanie kreatywności, doskonalenie umiejętności i dobra zabawa niż rywalizacja i zwycięstwo (Batuev, Robinson 2018). Taki pogląd podzielają też zawodowi skaterzy, którzy podkreślają, że satysfakcja z jazdy i szacunek kolegów liczą się dla nich bardziej niż miejsce na podium:

Oczywiście, że dobrze jest dobrze sobie radzić. Ale dopóki jesteś tutaj [na zawodach X Games – uzup. P.W.] [...], czy zajmę pierwsze, czy ostatnie miejsce – tak naprawdę wszystko jedno. Jeśli bierzesz udział w zawodach i zdobędziesz pierwsze miejsce, ale nie będziesz się dobrze z kimś bawić, to tak naprawdę nie ma to znaczenia. Jeżdżę na deskorolce z przyjaciółmi, podróżuję po świecie, jeżdżę w jednym z najbardziej odjechanych parków, jakie zbudowano [...]. Jak mógłbyś się nie cieszyć? Więc nie sądzę, żeby chodziło tylko o wygraną. Po prostu dobrze się bawisz, promujesz swój sport i pokazujesz ludziom, na co pracowałeś (Batuev, Robinson 2018: 9).

Takie podejście do rywalizacji nie oznacza jednak, że dyscyplina ta traci charakter profesjonalnego sportu. Z perspektywy ustrukturyzowanego kontekstualizmu rywalizacja nie jest jedynym, ale koniecznym elementem definiującym sport, odróżniającym go od aktywności, w których nie dąży się do udowodnienia wyższości nad innymi aktorami (Nosal 2015). W kontekście skateboardingu rywalizacja manifestuje się zarówno w formie uczestnictwa w zawodach, walki o dobre wyniki, wygrywania, jak i w przekraczaniu granic poprzez uczenie się, tworzenie nowych trików (Batuev, Robinson 2018). Miarą sukcesu jest tu nie zwycięstwo w zawodach, ale raczej osiągnięcie swojego najlepszego przejazdu czy wykonanie skomplikowanych trików. Rywalizacja stała się ważnym, choć nie dominującym aspektem tej dyscypliny, a udział w prestiżowych wydarzeniach, takich jak: X-Games, Street League Skateboarding czy igrzyska olimpijskie, otworzył przed skaterami nowe możliwości – tak pod względem kariery, jak promocji sportu.

Ryzyko i adrenalina – deskorolka w kategorii sportów ekstremalnych

X-Games jako jedne z najbardziej prestiżowych zawodów w obszarze sportów ekstremalnych odegrały znaczącą rolę w kształtowaniu ich społecznego odbioru, w tym postrzegania skateboardingu jako części tej kategorii (Wheaton, Thorpe 2018b). Jazda na deskorolce, podobnie jak inne dyscypliny prezentowane podczas tego wydarzenia sportowego, charakteryzuje się wysokim poziomem ryzyka, intensywnymi przeżyciami emocjonalnymi oraz widowiskowością (Batuev, Robinson 2018). Pojęcia „sporty ekstremalne” i „sporty lifestylowe” są czasem stosowane

zamiennie lub funkcjonują równolegle w ramach szerszego terminu *action sports* – pojemnej kategorii wykorzystywanej w literaturze anglojęzycznej, łączącej elementy niebezpieczeństwa, dynamiki i kulturowego wymiaru tych aktywności.

Termin „sport lifestyleowy” (ang. *lifestyle sport*) bywa używany przez samych uczestników tworzących tę formę aktywności fizycznej (Wheaton 2004). Określenie to wskazuje, że sport ten wykracza poza samą aktywność fizyczną i staje się centralnym elementem życia oraz tożsamości skaterów. Odzwierciedla zarówno cechy samych aktywności, jak i ich szersze znaczenie społeczno-kulturowe, sygnalizując kontekst historyczny i społeczny ich powstania oraz istnienia (Wheaton 2004).

„Sport ekstremalny” natomiast to etykieta, która stała się powszechna, zwłaszcza w dyskursie medialnym i marketingowym, szczególnie w kontekście debiutu Extreme Games organizowanych przez ESPN, później przemianowanych na X-Games. Niektórzy komentatorzy i uczestnicy kwestionują samo określenie „ekstremalny”, wskazując, że stanowi jawną i cyniczną próbę komercjalizacji oraz zawłaszczenia alternatywnych form sportu przez korporacje, takie jak ESPN (Wheaton 2004). Mimo że ryzyko i niebezpieczeństwo są ściśle związane z tymi sportami, to słowo „ekstremalny” częściej odnosi się do medialnych reprezentacji oraz potencjału rynkowego niż do codziennych doświadczeń i tożsamości uprawiających je osób (Wheaton 2004).

Bez wątpienia jednak „sporty ekstremalne charakteryzuje wysokie ryzyko, niekonwencjonalne zasady oraz techniki ich uprawiania” (Renfree i in. 2021: 171). W związku z tym sportowcy są narażeni na częste urazy, również śmiertelne, co wynika zarówno z charakteru wykonywanych czynności, jak i nieprzewidywalności środowiska, w którym się odbywają (np. góry, ocean, przestrzeń miejska). W porównaniu z dyscyplinami tradycyjnymi poziom ryzyka jest zazwyczaj wyższy i trudniejszy do kontrolowania. Skateboarding, jako jedna z form sportów ekstremalnych, wyróżnia się podwyższonym prawdopodobieństwem odniesienia kontuzji ze względu na wykonywanie technicznie złożonych trików, nierzadko na znacznej wysokości i w dynamicznym tempie. Uprawianie tej dyscypliny wymaga odwagi, odporności na ból oraz zaawansowanych umiejętności technicznych, które pozwalają minimalizować ryzyko urazu. Charakterystyczna dla sportów ekstremalnych jest także rywalizacja z samym sobą – zawodnicy starają się przekraczać własne ograniczenia i wykonywać coraz bardziej imponujące triki (Wheaton, Thorpe 2018b). W odróżnieniu od sportów tradycyjnych istotne są tu nie tylko osiągnięcia mierzalne, lecz także indywidualny styl i ekspresja.

X-Games stały się platformą dla sportów ekstremalnych, w tym deskorolki, prezentując je szerszej publiczności oraz podkreślając ich widowiskowy i ryzykowny charakter. Transmisje ukazujące skaterów, którzy wykonują spektakularne, niebezpieczne triki, zapewniały ekspozycję medialną i przyciągały uwagę widzów z całego świata. W ten sposób wzmocniło się postrzeganie skateboardingu jako sportu ryzykownego. Zawody te stanowiły istotny etap w karierze wielu profesjonalnych

skaterów (np. Tony Hawk, Rodney Mullen), dając im możliwość zaprezentowania swoich umiejętności, zyskania sponsorów, zarobienia pieniędzy na swojej pasji i zdobycia rozpoznawalności (Wheaton, Thorpe 2018b).

Wiele z omawianych dyscyplin zyskało popularność w latach 1960–1970 w Stanach Zjednoczonych, przyciągając młodych outsiderów i przedstawicieli subkultur, zaszczepiając w tych aktywnościach zestaw hedonistycznych i beztroskich wartości, filozofii oraz stylów subkulturowych (Wheaton, Thorpe 2013). Mimo upływu czasu sporty ekstremalne – zapewniające dynamiczne i widowiskowe pokazy – wciąż cieszą się dużym zainteresowaniem wśród młodych odbiorców (Wheaton, Thorpe 2018b). Badania Belindy Wheaton i Holly Thorpe (2018b) wskazują, że oglądalność igrzysk olimpijskich wśród młodzieży maleje, podczas gdy sporty ekstremalne zyskują na popularności. Młodzi ludzie nie przywiązują dużej wagi do wyników swoich reprezentacji narodowych, chętnie oglądają zarówno męskie, jak i żeńskie zawody (Wheaton, Thorpe 2018b). Wraz z rozwojem technologii zmienił się też sposób konsumowania treści przez młodzież. Coraz rzadziej wybierają oni tradycyjne transmisje telewizyjne, preferując platformy streamingowe oraz media społecznościowe, które umożliwiają dostęp do treści na żądanie oraz interakcję z idolami i innymi fanami (Wheaton, Thorpe 2018b). W odpowiedzi na te zmiany w preferencjach młodszych pokoleń MKOl podjął decyzję o poszerzeniu formatu igrzysk olimpijskich, włączając do programu m.in. sporty ekstremalne.

Skateboarding w programie olimpijskim

Dołączenie do programu igrzysk olimpijskich pięciu nowych dyscyplin sportowych podczas olimpiady w Tokio w 2020 r. było elementem strategii mającej na celu przyciągnięcie zainteresowania młodszej publiczności (Thorpe, Wheaton 2019). Poza baseballlem/softballem i karate do sportów olimpijskich zaliczono wówczas trzy sporty ekstremalne: surfing, skateboarding oraz wspinaczkę sportową.

Skateboarding na igrzyskach funkcjonuje w obrębie dwóch najpopularniejszych dyscyplin – *park* i *street*. Zawody w obu tych konkurencjach składają się z dwóch części: eliminacji i finału. Format i obowiązujący system punktacji są takie same w kwalifikacjach i finałach *park* oraz *street*. Pięciosobowe jury ocenia zawodników na podstawie skali punktowej od 0,00 do 100. Przy czym 0 punktów jest przyznawane za niewykonanie przejazdu lub podjęcia nieudanej próby odjechania triku, 100 natomiast za mistrzowski przejazd (World Skate 2024). Sędziowie oceniają trudność, oryginalność, wykonanie oraz płynność przejazdów.

Jazda uliczna – *street* – odbywa się na prostej „ulicznej” trasie ze schodami, poręczami i innymi elementami architektonicznymi, skonfigurowanymi tak, aby przypominały środowiska miejskie, w których narodziła się jazda na deskorolce. Zawodnicy w trakcie

dwóch 45-sekundowych przejazdów wykonują szereg skomplikowanych trików. Po zakończeniu przejazdów następuje pięć rund tzw. best trików, w których wykonuje się pojedyncze triki. Dwa najwyższej ocenione triki są sumowane z najlepszą notą otrzymaną za przejazdy, co decyduje o pozycji w rankingu.

Zawody w kategorii *park* odbywają się w zaprojektowanym specjalnie na potrzeby tej konkurencji skateparku. Znajdują się w nim bowle, kształtem przypominające misy i liczne zakręty, na których zawodnicy nabierają prędkości i wykonują triki w powietrzu. Starty w tej sekcji przeprowadza się, podobnie jak w *street*, w formie przejazdu (ang. *run*) w każdej rundzie zawodów. Do każdej z rund sportowcy są przydzielani na podstawie ich pozycji w światowym rankingu. Skaterzy wykonują trzy maksymalnie 45-sekundowe przejazdy. Najwyższa liczba punktów uzyskanych za dany przejazd liczy się w ogólnej punktacji zawodnika lub zawodniczki i decyduje o ostatecznej pozycji w rankingu. Co ważne, jeśli któryś z trików wykonywanych w trakcie przejazdu zakończy się upadkiem, przejazd zostaje zakończony, a punktacją obejmuje się jazdę do momentu pomyłki. Zasada ta dotyczy obu dyscyplin skateboardingowych na olimpiadzie. W takiej postaci publiczność mogła podziwiać deskorolkę jak dotąd podczas dwóch edycji igrzysk olimpijskich – w Tokio (2021) i Paryżu (2024).

Zaliczenie skateboardingu do sportów olimpijskich wywołało ożywione dyskusje, a także obawy w środowisku deskorolkowym. Z jednej strony bowiem istnieje głęboko zakorzeniony opór wynikający z wartości tradycyjnie kojarzonych ze skaterami, które są postrzegane jako sprzeczne z naturą olimpizmu (Batuev, Robinson 2018). Z drugiej strony zaś udział w olimpiadzie traktowany jest przez niektórych, zwłaszcza wyczynowych sportowców i przedstawicieli młodszego pokolenia, jako szansa na rozwój sportu, uzyskanie korzyści zawodowych i większego uznania (Batuev, Robinson 2018).

Wewnątrz samej społeczności deskorolkowej można zaobserwować istotną zmianę. Skaterzy stali się mniej krytyczni wobec sponsoringu i profesjonalizmu, dostrzegając korzyści, jakie przynoszą one szerszej społeczności, np. poprzez wsparcie dla zawodników czy rozwój infrastruktury (Batuev, Robinson 2018). Opór wobec zmian, które prowadziłyby do nadmiernej regulacji lub zmieniałyby fundamentalny etos (jak kreatywność, wyrażanie siebie, indywidualizm), jest nadal silny, jednak opór wobec komercyjnego zawłaszczania wyraźnie osłabł (Batuev, Robinson 2018).

Szczególnie młodsze pokolenie skateboarderów wydaje się bardziej skłonne do zaakceptowania rywalizacyjnego charakteru sportu, widząc w tym odpowiedź na ewolucję sportu w kierunku większej formalizacji oraz komercjalizacji, napędzanej m.in. przez wydarzenia takie, jak X-Games czy igrzyska olimpijskie (Batuev, Robinson 2018). Dla wielu młodych ludzi oglądanie skateboardingu w telewizji w wykonaniu profesjonalnych zawodników, dla których aktywność ta jest źródłem

dochodu (m.in. dzięki sponsorom), stanowi naturalną część współczesnego sportu. Mogą oni postrzegać igrzyska olimpijskie jako okazję do zaprezentowania swojej dyscypliny na największej światowej arenie, zdobycia uznania oraz nowych możliwości zawodowych i finansowych. Tradycyjne wartości są wprawdzie nadal żywe w społeczności, a niektórzy, nawet młodzi, uważają, że skateboarding „nie pasuje tam [do igrzysk olimpijskich – uzup. P.W.]. To nie jest sport ani dyscyplina, to coś większego” (Batuev, Robinson 2018: 14), jednak ogólny trend wśród młodzieży wskazuje na większą otwartość na rywalizacyjne i wyczynowe aspekty deskorolki.

Podsumowanie

Skateboarding jako aktywność fizyczna łączy w sobie elementy sportu i stylu życia, rywalizacji i swobody, instytucjonalizacji i kontrkultury. Jego rozwój ilustruje dynamiczne procesy społeczno-kulturowe, w wyniku których ulega transformacji i zyskuje status uznanej dyscypliny sportowej, zachowując przy tym kluczowe wartości, takie jak: kreatywność, niezależność, autoekspresja. Choć stopniowo jest wchłaniany przez instytucjonalny obszar sportu wyczynowego, to nadal funkcjonuje jako praktyka kulturowa. Jako sport lifestylowy z kolei skateboarding pozostaje przestrzenią dla nonkonformizmu, oddolnej twórczości oraz idei DIY, oferując formę ekspresji wykraczającą poza sportowe ramy. Jednocześnie jego profesjonalny wymiar stwarza nowe możliwości rozwoju kariery sportowej, zdobycia prestiżu i globalnego zasięgu.

Włączenie skateboardingu do programu igrzysk olimpijskich w 2020 r. stanowiło punkt zwrotny, ukazując napięcia pomiędzy tradycyjnym etosem tej praktyki a procesami profesjonalizacji i komercjalizacji. Równocześnie wyeksponowanie tej dyscypliny na arenie międzynarodowej przyczyniło się do jej popularyzacji w krajach, w których wcześniej była marginalna, oraz wzmocniło widoczność i uczestnictwo kobiet, przez długi czas niedoreprezentowanych w społeczności skaterskiej.

Transformacja ta pokazuje, że skateboardingu nie można redukować wyłącznie do kategorii sportu w sensie konwencjonalnym. Jako praktyka społeczna i kulturowa deskorolka umożliwia alternatywną formę użytkowania przestrzeni miejskiej, stanowiąc narzędzie jej symbolicznej i fizycznej reinterpretacji. Infrastruktura miejska – schody, murki, poręcze – staje się elementem twórczego działania, które wymyka się ustalonym normom i funkcjom przestrzeni publicznej. Ponadto kulturowy wymiar skateboardingu – estetyka, język, moda – przekracza granice samej dyscypliny, wnikając w obszary streetwearu, sztuki, muzyki i szeroko pojętej kultury popularnej.

W perspektywie dalszego rozwoju dyscypliny kluczowe pozostają pytania o kierunek jej instytucjonalnej ewolucji: Czy możliwe jest pogodzenie rosnącej profesjonalizacji z zachowaniem pierwotnych wartości, takich jak: niezależność, zabawa i kreatywność? Czy duch DIY przetrwa w świecie regulacji, punktacji i mediatyzacji? Historia skateboardingu dowodzi jego zdolności do adaptacji, redefinicji oraz kulturowej negocjacji. Być może to właśnie one decydują o trwałości i znaczeniu tego sportu w kontekście współczesnych praktyk kulturowych.

Literatura

- Atencio M., Beal B., Wilson C., 2009, *The Distinction of Risk: Urban Skateboarding, Street Habitus and the Construction of Hierarchical Gender Relations*, „Qualitative Research in Sport and Exercise”, vol. 1, no. 1.
- Batuev M., Robinson L., 2018, *What Influences Organisational Evolution of Modern Sport: The Case of Skateboarding*, „Sport, Business and Management: An International Journal”, vol. 8, no. 3.
- Beal B., 1995, *Disqualifying the Official: An Exploration of Social Resistance Through the Subculture of Skateboarding*, „Sociology of Sport Journal”, vol. 12, no. 3.
- Beal B., Weidman L., 2003, *Authenticity in the Skateboarding World* [w:] R. Rinehart, S. Sydnor (eds.), *To the Extreme: Alternative Sports Inside and Out*, Albany: State University of New York Press.
- Brilowski D., 2019, *Nowa dyscyplina olimpijska jak styl życia. „Pierwsze duże zawody buntowały środowisko”*, TVP Sport, 9.08, <https://sport.tvp.pl/43871534/nowa-dyscyplina-olimpijska-jak-styl-zycia-pierwsze-duze-zawody-buntowaly-srodowisko> (dostęp: 12.01.2025).
- Heinemann K., 1990, *Wprowadzenie do socjologii sportu*, przeł. M. Skwieciński, Warszawa: COM SNP.
- Lombard K., 2016, *The Cultural Politics of Skateboarding and the Rise of Skate Urbanism* [w:] K. Lombard (ed.), *Skateboarding. Subcultures, Cities and Shifts*, London: Routledge.
- MacKay S., Dallaire C., 2013, *Skirtboarder Net-a-Narratives: Young Women Creating Their Own Skateboarding (Re)presentations*, „International Review for the Sociology of Sport”, vol. 48, no. 2.
- Midol N., Broyer G., 1995, *Toward an Anthropological Analysis of New Sport Cultures: The Case of Whiz Sports in France*, „Sociology of Sport Journal”, vol. 12, no. 2.
- Nosal P., 2015, *Społeczne ujęcie sportu. (Trudne) definiowanie zjawiska i jego dyskurs*, „Przegląd Socjologii Jakościowej”, t. 11, nr 2.
- Peachter C., Stoodley L., Keenan M., Lawton C., 2023, *What's It Like to Be a Girl Skateboarder? Identity, Participation and Exclusion for Young Women in Skateboarding Spaces and Communities*, „Women's Studies International Forum”, vol. 96.
- Petri J., 2020, *Somatyka miejskich dyscyplin performatywnych. Skateboarding. Freerunning. Parkour*, Kraków: Wydawnictwo Uniwersytetu Jagiellońskiego.
- Renfree G., Cueson D., Wood C., 2021, *Skateboard, BMX Freestyle, and Sport Climbing Communities' Responses to Their Sports' Inclusion in the Olympic Games*, „Managing Sport and Leisure”, vol. 29, no. 1.

- Schaffer B., 2016, *No One Standing Above You. Rodney Mullen and Ethics of Innovation* [w:] K. Lombard (ed.), *Skateboarding. Subcultures, Cities and Shifts*, London: Routledge.
- Wheaton B., 2004, *Understanding Lifestyle Sports. Consumption, Identity, Difference*, London: Routledge.
- Wheaton B., Thorpe H., 2019, *The Olympic Games, Agenda 2020 and Action Sports: The Promise, Politics and Performance of Organisational Change*, „International Journal of Sport Policy and Politics”, vol. 11, no. 3.
- Wheaton B., Thorpe H., 2018a, *Action Sports, the Olympic Games, and the Opportunities and Challenges for Gender Equity: The Cases of Surfing and Skateboarding*, „Journal of Sport and Social Issues”, vol. 42, no. 5.
- Wheaton B., Thorpe H., 2018b, *Action Sport Media Consumption Trends Across Generations: Exploring the Olympic Audience and the Impact of Action Sports Inclusion*, „Communication & Sport”, vol. 7, no. 4.
- Wheaton B., Thorpe H., 2013, *Dissecting Action Sports Studies Past, Present, and Beyond* [w:] D. Andrews, B. Carrington (eds.), *A Companion to Sport*, Chichester: Blackwell.
- World Skate, 2024, *World Skateboarding Commission. Street & Park Competition Rules*, <https://www.worldskate.org/skateboarding/about/regulations.html> (dostęp: 12.01.2025).
- World Skate, 2022, *Skateboarding Judging Criteria*, nr 1.3, <https://skateboarddeutschland.de/wp-content/uploads/2022/06/2022-24-Paris-Cycle-JudgingCriteria-Verisoin-1.3-2022.pdf> (dostęp: 12.01.2025).