Zeitschrift: Pestalozzi-Kalender
Herausgeber: Pro Juventute
Band: 90 (1997)

Artikel: Die Lust, bis an die Grenzen zu gehen
Autor: Urech, Christian
DOI: https://doi.org/10.5169/seals-990149

Nutzungsbedingungen
Die ETH-Bibliothek ist die Anbieterin der digitalisierten Zeitschriften auf E-Periodica. Sie besitzt keine Urheberrechte an den Zeitschriften und ist nicht verantwortlich für deren Inhalte. Die Rechte liegen in der Regel bei den Herausgebern beziehungsweise den externen Rechteinhabern. Das Veröffentlichen von Bildern in Print- und Online-Publikationen sowie auf Social Media-Kanälen oder Webseiten ist nur mit vorheriger Genehmigung der Rechteinhaber erlaubt. Mehr erfahren

Conditions d'utilisation
L'ETH Library est le fournisseur des revues numérisées. Elle ne détient aucun droit d'auteur sur les revues et n'est pas responsable de leur contenu. En règle générale, les droits sont détenus par les éditeurs ou les détenteurs de droits externes. La reproduction d'images dans des publications imprimées ou en ligne ainsi que sur des canaux de médias sociaux ou des sites web n'est autorisée qu'avec l'accord préalable des détenteurs des droits. En savoir plus

Terms of use
The ETH Library is the provider of the digitised journals. It does not own any copyrights to the journals and is not responsible for their content. The rights usually lie with the publishers or the external rights holders. Publishing images in print and online publications, as well as on social media channels or websites, is only permitted with the prior consent of the rights holders. Find out more

Download PDF: 05.07.2025

ETH-Bibliothek Zürich, E-Periodica, https://www.e-periodica.ch

FUN-SPORTS

DIE LUST BIS AN DIE GRENZEN ZU GEHEN

«Fun-Sports» ist der neudeutsche Sammelbegriff für Sportarten, bei denen es primär um das «Feeling», das Erlebnis geht. Laufend werden neue Trendsport-Formen erfunden, und nicht nur Kids suchen in Extremsportarten den Kick – das Lustgefühl, das sich einstellt, wenn die Mutprobe bestanden, die Angst überwunden ist.

«Bungee-Jumping», «Streetball», «Skateboarding», «Surfen» und «Snöben» sind mehr als einfach nur Sportarten: sie haben mit der Lust zu tun, an Grenzen zu gehen, und sie sind Ausdruck eines Lebensgefühls.

Marc, ein junger Berner Snowboarder, drückt sein Feeling beim Snöben mit den folgenden Worten aus: «Es ist eine Droge, eine Sucht, die nicht mehr loslässt», und Claudia, eine Walliserin, meint, snowboarden sei wie auf Wolken schweben. Marc hat gerade einen Bone-Sprung vollendet, mit angezogenem hinterem und durchgestrecktem vorderem Bein. Die Snöber tragen erdfarbene, matte XXXL-Klamotten, aus ihren unverzichtbaren Ghettoblastern dröhnen Cross-over-Rhythmen. Snöber haben ihre eigene Sprache, die mit Wörtern wie Freecarve und Freeride, Halfpipe, Jibben, Jump, Obstacles, Race und Slide durchsetzt ist. Bezüglich des Snöbens gibt es nur zwei mögliche Haltungen: entweder man gehört dazu oder eben nicht.

Sportarten, die plötzlich in Mode kommen, werden von den Fachleuten zwar Fun-Sport genannt, was soviel wie Spasssport bedeutet. Für diejenigen, die Fun-Sportarten vermarkten, wird der Spass mitunter zum bitteren Ernst.

Für die einen Fun, für die anderen Business: Trendsport

Als Streetball 1992 lanciert wurde und sich – ähnlich wie Snöben – bald von einer Sportart zu einer Lebensart mit eigenem Vokabular, Outfit und sogar eigener Musik entwickelte, standen handfeste kommerzielle Interessen dahinter. Eine Sportartikelfirma überlegte nach den Olympischen Spielen 1992, bei denen sich die nordamerikanische Basketball-Mannschaft als «Dream Team» in die Herzen der Zuschauer gespielt hatte, wie sie diese Sympathiewelle geschäftlich nutzen könnte. Das Unternehmen beriet sich

«Snöben ist eine Droge, eine Sucht, die einen nicht mehr loslässt.»

© T. R. YOUNGSTROM

mit einer ganzen Reihe von Sport- und Trendexperten. Gemeinsam erfanden die Fachleute eine Einfachversion des Mannschaftssports (weniger SpielerInnen, kaum noch Regeln, nur ein Korb, kein Schiedsrichter) und versahen sie mit Versatzstücken der «Street culture» schwarzer Jugendlicher in den USA: Die Marketing-Strategen nannten ihr neues Basketballspiel «Streetball», und schon ein Jahr später tourte der von der Sportartikelfirma organisierte Basketball-Wettbewerb unter dem Namen «Streetball Challenge» durch Europa. Hunderttausende Fans zwischen 10 und 35 Jahren hielten sich an die ausgegebene Losung: «Zwei Teams, ein Korb, keine komplizierten Regeln, Cap auf, Ghettoblaster an, Jumping to the Beat of the Street.»

Innerhalb von nur zwölf Monaten schaffte es die gigantische Werbemaschinerie des Herstellers, eine völlig neue Fun-Sportart zur Massenbewegung zu erheben. Überall drangen Kinder und Jugendliche in Schulhöfe ein, um Bälle nach dem Korb zu werfen. Rund um Streetball entstand eine ganz neue Sprache. Die erwähnte Sportartikelfirma entwickelte neue Streetballschuhe, eine Streetballkollektion von weiten, schlabbrigen T-Shirts, Sweatshirts, Mützen und Hosen; eine eigene Streetball-CD mit Rap-Musik und Streetballbücher gelangten auf den Markt.

Im Schlepptau von Streetball versuchten andere Firmen, ebenfalls neue Trendsportarten zu lancieren: «Calcetto» oder «Street Soccer» ist eine Art Primitivfussball mit drei Akteuren pro Team, die auf Eishockeytore ohne Torwart spielen. Weniger kalkuliert ist Beach-Volleyball (Strand-Volleyball), das zum Fun-Sport-Knüller der 90er Jahre geworden ist. Überall in Europa rollen neuerdings im Sommer Lastwagenkonvois voll Sand in die Innenstädte, damit die Fans des neuen Sports auch mitten in der City den Ball barfuss über das Netz befördern und sowohl Spielende als auch Zuschauende einen Hauch von Copacabana geniessen können.

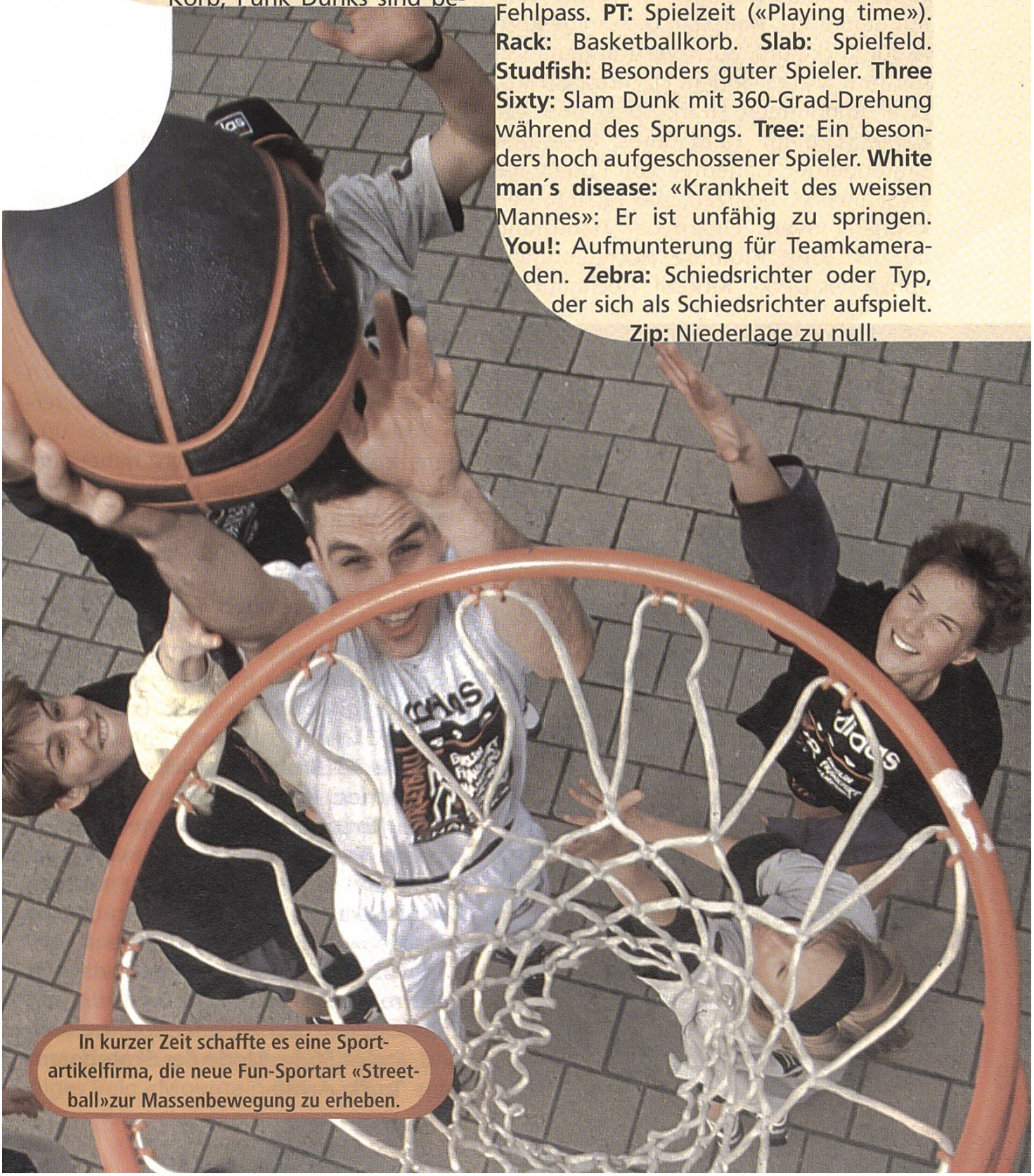
Snöber-Slang

Board, Snowboard: Brett. **Freecarve:** Weite Bögen ziehen und dabei extrem auf den Kanten stehend in die Kurven liegen. **Freeride:** Freies, extremes Fahren im Gelände, also vor allem abseits der Pisten. **Freestyle:** Halfpipe- und Obstaclefahren. Freestyle-Bretter enden beidseitig in je einer Schaufel, so dass man damit stets in beide Richtungen fahren kann. Freestyler stehen rechtwinklig auf ihrem Board, was ihnen mehr Bewegungsfreiheit gibt. **Halfpipe:** U-förmiger Pistenabschnitt, dient beim Skateboarden zugleich als Rampe und Landefläche bei Sprüngen. **Jibben:** Trickreiches Fahren auf oder am Rand der Piste, zu vergleichen mit Skateboarden auf dem Asphalt. Jibber lieben die übergrossen Hosen und Jacken, die die Homeboys und Flygirls bereits als Hip-Hop-Mode erprobten. Die Snöber ganz allgemein verhüllen ihre Körper bis zur Unförmigkeit, mit einer grossen Vorliebe für Tarnfarben wie Olivgrün, Anthrazit, Schwarz, Rostbraun oder Graublau. **Jump:** Schanze. **Powder:** Pulverschnee. **Obstacles:** Hindernisse wie Fässer, Geländer oder Schanzen. **Race:** Rennen fahren, über die Piste blochen. **Slide:** Über einen Balken rutschen oder über eine Eisenstange gleiten.

FOTO: © ADIDAS AG, D-91074 HERZOGENAURACH.

Streetball-ABC

Apple: Ball, auch «Money», «Pill», «Rock». **Brick:** Verunglückter Korbwurf. **Bus Stop:** Sprungwurf. **Chippie:** Leichter Korberfolg. **Chump:** Jemand, der nicht Streetball spielen kann, Gegensatz zum Champ. **Death Valley:** Foullinie, Distanzwurflinie. **Downtown:** Spielfeld hinter der Distanzwurflinie. **Dunk:** Ball im Korb; Punk Dunks sind besonders gute, Slam Dunks besonders kraftvoll ausgeführte Dunks. **Eat it:** Herablassender Kommentar für den Gegner, wenn man dessen Wurf abgeblockt hat. **Game Point:** Spielentscheidender Punkt. **Gunner:** Sicherer Korbschütze. **Hoop:** Basketballkorb, Korberfolg, Basketballspiel. **Kicks:** Turnschuhe. **Mombo:** Serie von enttäuschenden Würfen. **My Bad:** Ausdruck grösster Zerknirschung nach Fehlpass. **PT:** Spielzeit («Playing time»). **Rack:** Basketballkorb. **Slab:** Spielfeld. **Studfish:** Besonders guter Spieler. **Three Sixty:** Slam Dunk mit 360-Grad-Drehung während des Sprungs. **Tree:** Ein besonders hoch aufgeschossener Spieler. **White man´s disease:** «Krankheit des weissen Mannes»: Er ist unfähig zu springen. **You!:** Aufmunterung für Teamkameraden. **Zebra:** Schiedsrichter oder Typ, der sich als Schiedsrichter aufspielt. **Zip:** Niederlage zu null.



In kurzer Zeit schaffte es eine Sportartikelfirma, die neue Fun-Sportart «Streetball»zur Massenbewegung zu erheben.

Skateboarding-Begriffe

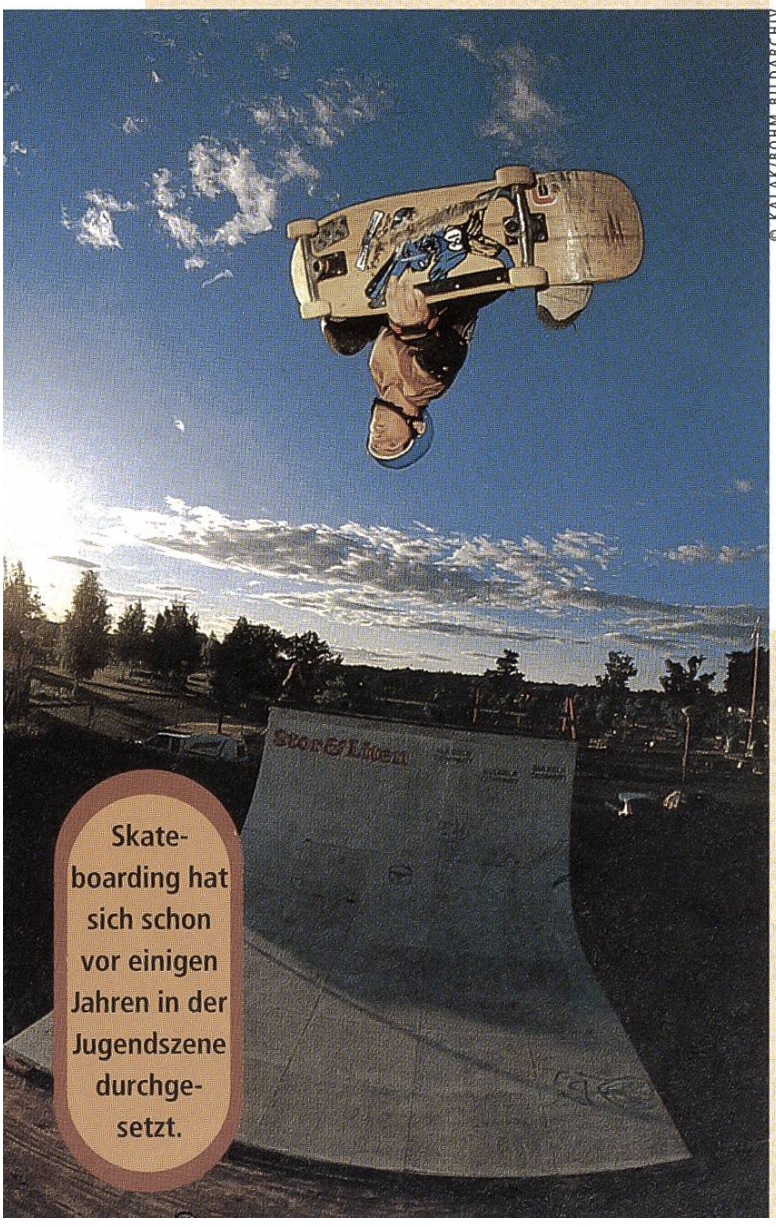
Air: Flugtrick. **Bail:** Sturz. **Bank:** Hindernis. **Betties:** Weibliche Fans von Skateboardern. **Concave:** Wölbung des Bretts. **Copers:** Achselschoner. **Deck:** Das Brett, auch Board genannt. **Dedication:** Radikale Skate-Besessenheit. **Freestyle:** Tanz mit dem Skateboard. **Grinden:** Auf den Achsen über ein Hindernis rutschen. **Grip Tape:** Sandpapierartiger Antirutschbelag auf dem Brett. **Halfpipe:** U-förmige Röhre für Trickläufe, auch Vertical genannt, mit fünf Meter langem Flachstück (Flat), zwei Rundungen (Transitions) und der Kante (Coping). **Hard Cores:** Besessene Skateboarder, Gegenteil von Posers, die zwar ein Brett besitzen, aber nicht fahren können. **Invert:** Einarmiger Handstand auf dem Brett. **Kicknose:** Hochgebogene Spitze des Decks. **Kicktail:** Hochgebogenes Ende des Brettes. **Liptrick:** Kantentrick. **Rails:** Seitliche Haltegriffe. **Riser Pads:** Achsenunterlagen. **Session:** Training oder Wettbewerb mit Board und Freunden. **Shape:** Form des Brettes. **Skaten:** Skateboard fahren, auch «Shreden», «Rippen», «Trashen» genannt. **Snakeboard:** Rollerbrett, das aus zwei rollenden Platten besteht, die mit Querstangen und Gelenken verbunden sind. **Street Style:** Mode der Skateboard-Fans. **Truck:** Achse.

Skateboarding, Fahren auf Rollbrettern, hat sich schon vor einigen Jahren in der Jugendszene durchgesetzt. Die Sportart, die mit Geschwindigkeit und halsbrecherischer Artistik den Nervenkitzel der Beteiligten auf die Spitze treibt, fasziniert heute Millionen von Jugendlichen in der ganzen Welt, und Skateboarding ist aus der jugendlichen «Street culture» nicht mehr wegzudenken.

Nicht nur die Herstellung von «Decks», wie die Rollbretter im Jargon genannt werden, sondern auch anderer Trendsportgeräte beschäftigen heute ganze Industriezweige. Häufig werden sie von Individualisten, Sonderlingen und Lebenskünstlern aus «Spass an der Freude» erfunden. Greift eine Firma die Idee dann auf, macht sie mit der Massenproduktion nicht selten das grosse Geschäft.

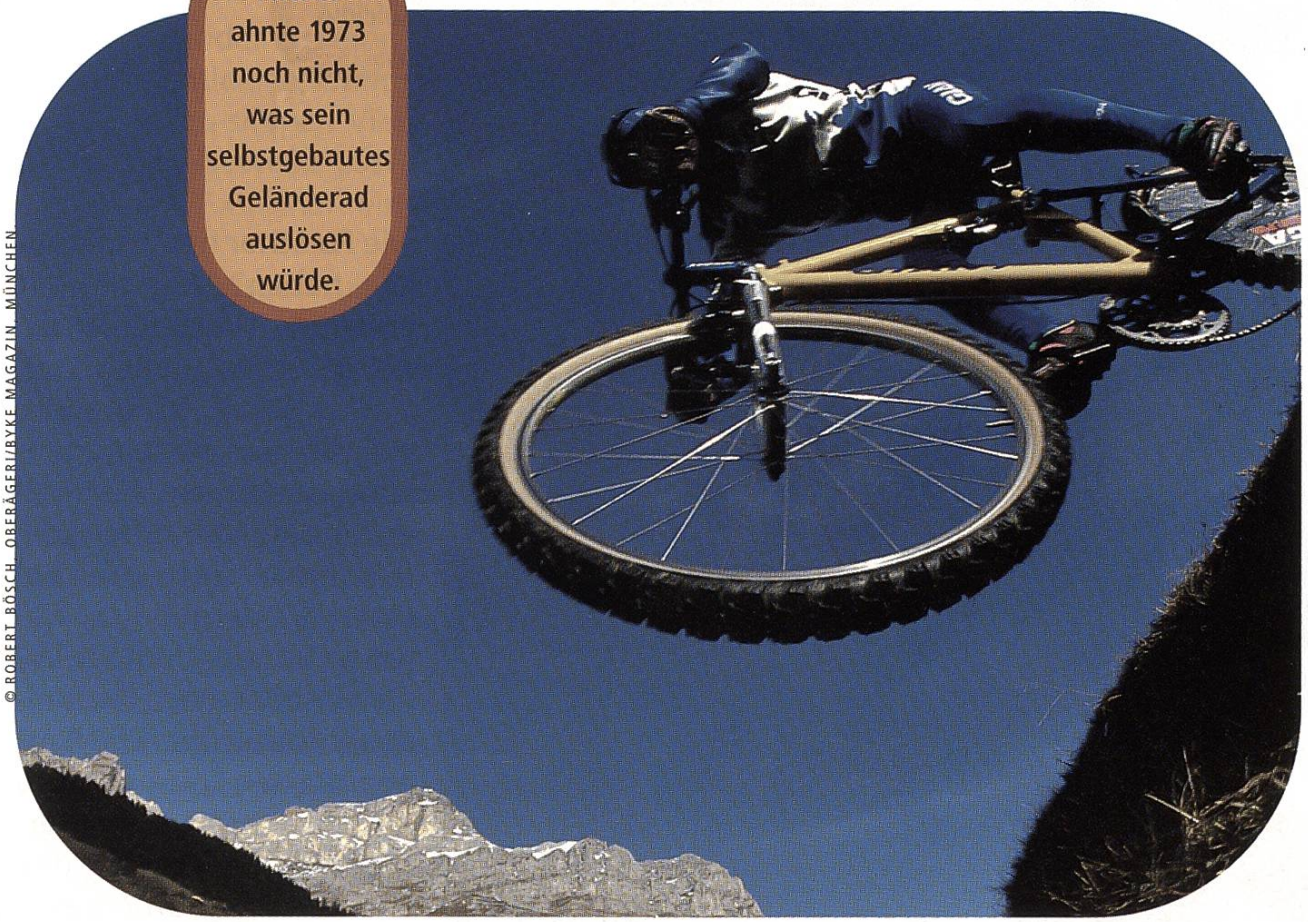
Es ist schon einige Zeit her, dass sich Surfen und Mountainbiking von Insider- zu Massensportarten entwickelt und eine Breitenwirkung erreicht haben, die sie über den Status von Trendsportarten längst hinauswachsen liess.

So hat die Erfindung des Mountainbikes in den 80er Jahren der dahinserbelnden Fahrradindustrie



© KALAK/BOHM BILDARCHIV

Skateboarding hat sich schon vor einigen Jahren in der Jugendszene durchgesetzt.



Gary Fischer ahnte 1973 noch nicht, was sein selbstgebautes Geländerad auslösen würde.

© ROBERT BÖSCH, OBERÄGERI/BYKE MAGAZIN, MÜNCHEN

einen Millionen-Boom beschert.
Auf den Bergen rund um San Francisco hatten Wanderer schon Anfang der siebziger Jahre beobachtet, wie schwitzende junge Männer schwere Fahrräder bergauf schoben, um dann im Karacho die Abhänge hinunterzurasen. Einer von ihnen, Gary Fisher, baute 1973 ein stabiles Rad aus den 30er Jahren um, montierte eine umgebaute Rennradschaltung sowie Kettenblätter an die alte Kiste und strampelte dann als erster die steilen Bergwege hinauf, ohne mit den Füssen den Boden zu berühren. In den folgenden Jahren verbesserte Fisher laufend die von ihm erfundene Grundform des Geländerads, liess einen eigenen Rahmen bauen und nannte sein geländegängiges Velo «Mountain-Bike».

Er ahnte damals noch nicht, welche Entwicklung es auslösen würde. Schon 1986 gab es kaum noch einen Fahrradhersteller, der keine Mountainbikes führte, und heute machen sie 70–80% aller verkauften Fahrräder aus.

Hauptsache: gefährlich

Auch sogenannte Extremsportarten, bei denen die Lust an der Angst und das Bedürfnis, bis an die eigenen Grenzen zu gehen, im Zentrum steht, können zum Trend werden. Paradebeispiel: Bungee-Jumping. Auf der Südseeinsel Pentecost als Männlichkeitsritual für junge Männer erfunden, wurde der Mutsprung am Gummiseil über Neuseeland 1983 nach Europa eingeführt. Inzwischen haben sich schon Zehntausende an das Latexseil knüpfen lassen und sind aus 70 bis 130 Metern Höhe von einem Kran oder einer Brücke in die Tiefe gesprungen – freiwillig. Und sie haben es sich erst noch etwas kosten lassen – ein Sprung kostet bis 150 Franken. Da kommt

Die Fans nennen den Sprung «suicidus interruptus».

© ANTJE KOPPEN, BUNGEE-SPRINGEN, MEYER & MEYER VERLAG, D-52080 AACHEN

ganz schön etwas zusammen. Auch Bungee-Jumping ist mittlerweile ein rentables Geschäft.

Warum tun Menschen sich das an? Warum nehmen sie in Kauf, was sonst nur in lebensbedrohenden Situationen oder bei krankhaften Zuständen geschieht: dass nämlich unmittelbar vor dem Absprung das Stresshormon Adrenalin in ihrem Blut auf den sechs- bis siebenfachen Wert hochschnellt, wie Forscher herausgefunden haben? Dass sie, mit anderen Worten, einen «Riesenschiss» haben?

«Der Sturz ist grauenvoll, aber in dem Augenblick, wenn die Gummigurte den Fall auffangen, fühlt man sich wie bei einer Wiedergeburt», betonen Bungee-Jumper immer wieder nach bestandener Mutprobe. Die Fans nennen den Sprung «suicidus interruptus» («unterbrochener Selbstmord»), und WissenschaftlerInnen erklären die «Lust an der Angst» mit der Wirkung körpereigener Psychodrogen: Endorphine, das sind opiumähnliche Substanzen, die im Gehirn produziert werden, stehen im Verdacht, den euphorischen, manchmal sogar rauschartigen Zustand herbeizuführen, den Menschen beim Sprung in die Tiefe erleben. Dieser «Kick» ist ein unbeschreibliches Gefühl von Erregung und Spannung, das den ganzen Körper durchzieht.

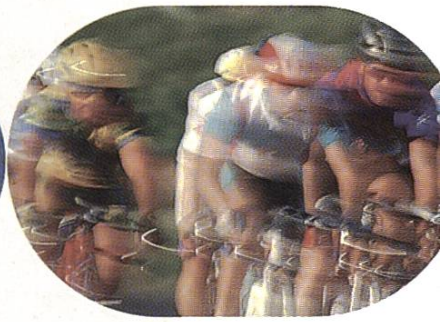
Aber auch das Bedürfnis, den Naturkräften ein Schnippchen zu schlagen und die Todesangst zu überwinden, mag dazu beitragen, und der Wunsch, aus dem Alltag auszubrechen und einem vielleicht eintönigen Leben zu entfliehen. Wenn man an den Ursprung von Bungee-Jumping denkt, ist die Erklärung, Bungee-Jumping oder andere Extremsportarten seien die Reaktion gelangweilter Abend-

länder auf eine sinnentleerte Welt, wohl aber allzu simpel. Vielleicht gehört eine gewisse Lust an der Angst und am Extremen einfach zum Menschen.

Bei den Südseeinsulanern auf Pentecost stellt die Ursprungsform von «Bungee-Jumping», das «Landtauchen», einen Initiationsritus dar, der junge Männer die Schwelle vom Knaben zum Mann überschreiten lässt. Wenn Jugendliche zwischen 13 und 18 sich in unseren Breitengraden dem S-Bahn-Surfen verschreiben oder Skater mit ihren Rollschuhen befahrene Strassen hinunterrasen, leitet sie dabei neben der Lust am Nervenkitzel vielleicht unbewusst eine ähnliche Motivation – gesellschaftlich verankerte Initiationsriten gibt es bei uns nämlich längst nicht mehr. Die Frage ist nur: muss es dabei gleich um Leben und Tod gehen? Solche Mutproben sind nämlich nicht nur extrem, sondern auch extrem gefährlich, und der Sinn der Sache kann ja wohl kaum darin liegen, das Leben zu verlieren oder im Rollstuhl zu landen. Allerdings ist das Spiel mit dem Risiko keineswegs ein Privileg von Jugendlichen. So mancher angejahrte Extremskifahrer, Powerboat-Racer oder Bungee-Springer scheint nie aus dem Mutprobenalter herauszukommen.

Nicht bei allen Extremsportarten ist der Kick so einfach zu erreichen wie beim Bungee-Jumping. Fallschirmspringen, Gleitschirm- oder Drachenfliegen etwa brauchen eine solide Grundausbildung, und Extrembergsteiger widmen ihrer Leidenschaft ihre ganze Zeit und Kraft.

Auch herkömmliche Sportarten lassen sich ins Extreme steigern.



BILDER: © 1996 PHOTODISC INC.

Triathlon: die Lust am Leiden

Aber auch herkömmliche Sportarten lassen sich ins Extreme steigern. Normale Marathonläufe (42 Kilometer) genügen vielen längst nicht mehr. Es muss schon ein 24-Stunden-Lauf sein. Bei ihm ist die Zeit vorgegeben, und es gilt, möglichst viele Kilometer zu schaffen. Als besonders hart gelten Wüstenläufe wie etwa der «Marathon du Sable», der in sengender Hitze mit Gepäck gelaufen wird.

Auch Schwimmer beweisen, dass man aus einem normalen Vergnügen Extremsport machen kann – zum Beispiel, wenn sie den Ärmelkanal zwischen Frankreich und England durchschwimmen oder wie der Franzose Daniel Menguy die Strecke von Korsika zum italienischen Festland – 150 Kilometer in mehr als 46 Stunden. Auch beim Radfahren gibt es entsprechende Beispiele, etwa die Durchquerung der Vereinigten Staaten von der West- zur Ostküste – quasi nonstop und unter den extremsten klimatischen Bedingungen.

Wem laufen, schwimmen oder radfahren allein nicht genügt, der kann die drei zusammenfassen: Triathlon heisst diese Herausforderung, bei der die Gesamtzeit gemessen wird. Dazu gehören 3,8 Kilometer schwimmen, 180 Kilometer radfahren und danach ein Marathonlauf (42 Kilometer) – natürlich ohne Pause. Zu wenig extrem? Bitte, es gibt den doppelten und gar den dreifachen Triathlon. Aber keine Bange, schon der einfache ist mörderisch. Mögliche Folgen: starker Gewichtsverlust, pausenlos vibrierende Muskeln, wirre Reden,

PONS
Schülerwörterbücher

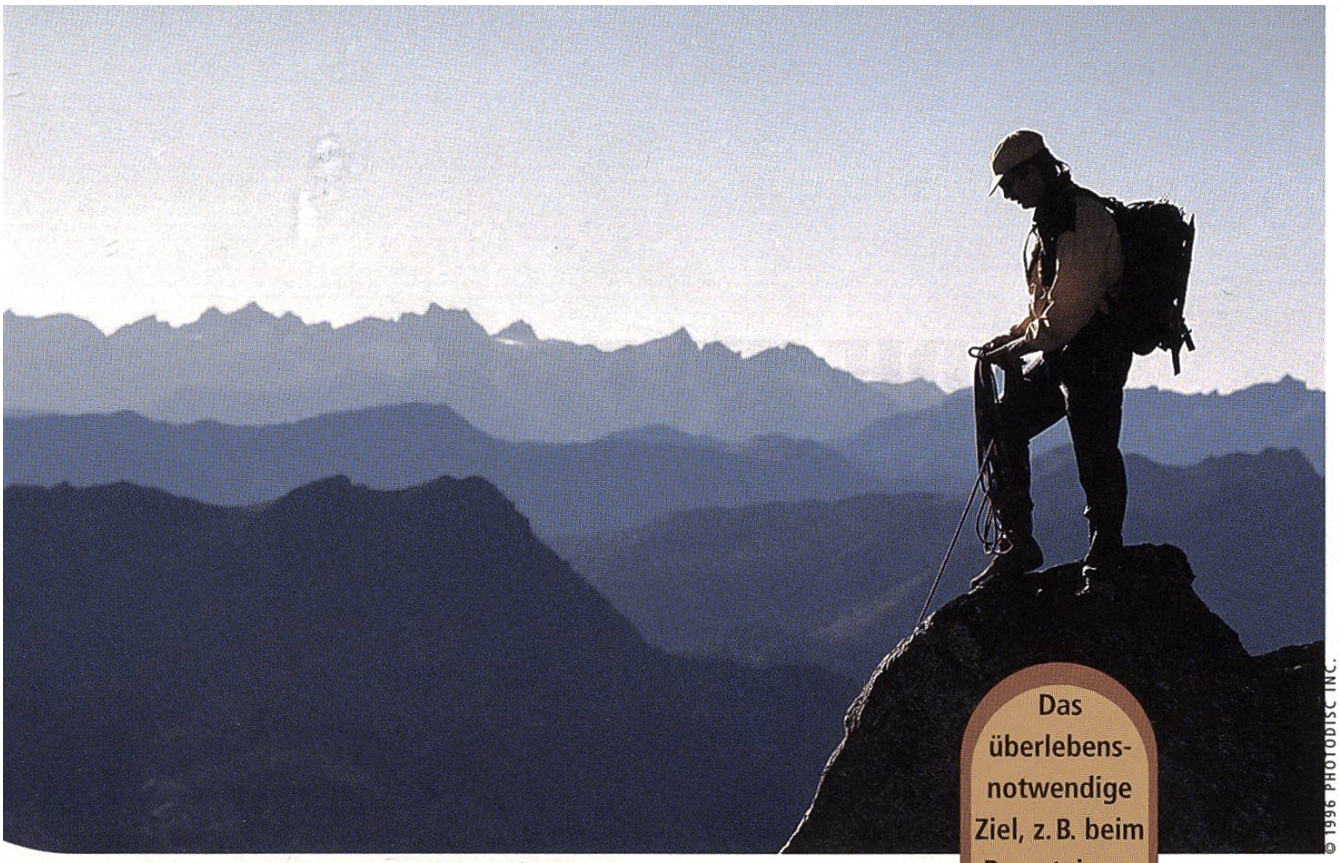
Französisch
Französisch-Deutsch/Deutsch-Französisch
1307 Seiten, 100'000 Stichwörter und Wendungen
ISBN 3-12-**517222**-5

Englisch
Englisch-Deutsch/Deutsch-Englisch
1372 Seiten, 100'000 Stichwörter und Wendungen
ISBN 3-12-**517111**-3

Im Buchhandel erhältlich

Synonym für das gute Wörterbuch.
Aktuell.
Treffend.
Umfassend.

PONS Klett



© 1996 PHOTODISC INC.

Das überlebensnotwendige Ziel, z. B. beim Bergsteigen, ist das Beherrschen eines grossen Risikos.

Intensivstation, Bluttransfusionen. Dem Österreicher Sepp Resnik fielen nach einem dreifachen Triathlon an Händen und Füssen die Nägel ab. Das vegetative Nervensystem war völlig gestört. Sepp Resnik: «Noch Wochen danach lief ich jedesmal, wenn ich eine Tür aufmachen wollte, voll dagegen.»

Extremsportarten werden also sicher nicht aus gesundheitlichen Gründen betrieben. Als Wahnsinn erscheinen solche Strapazen allerdings nur denjenigen, die nicht mitmachen. Für den Triathleten sind seine Leiden auch sein Glück, der Sieg über sich selbst sein Triumph. Das Erfolgserlebnis für Freikletterer, Eiskletterer, Rafter auf reissenden Bergflüssen und andere Extremsportler besteht darin, eine Schwierigkeit an der Grenze zwischen Leben und Tod eben doch gemeistert zu haben. Mit Leichtsinn hat das insofern nichts zu tun, als das überlebensnotwenige Ziel, zum Beispiel beim Bergsteigen, ja gerade das Beherrschen eines grossen Risikos ist. Dass die Gefahr als ständiger Begleiter dazugehört, versteht sich von selbst. Durch das Gefühl der Angst vergisst man das nie. Viele sehen deshalb im Extremsport den Versuch und die Möglichkeit, die Angst zu bekämpfen. Der Bergsteiger Reinhold Messner drückte es so aus: «Ich will das Gefühl haben, stärker als meine Angst zu sein, deshalb begebe ich mich immer wieder in Situationen, in denen ich ihr begegne, um sie zu überwinden.»

Und auf die Frage, ob Masochismus und Sucht hinter der Extrembergsteigerei stehen würden, antwortete der prominenteste Schweizer Gipfelstürmer Erhard Loretan kurz und bündig: «Ja, sicher. Dem Tod oft gegenüberzustehen intensiviert das Leben. Wenn man die Kameraden sterben sieht, erkennt man die echten Werte.»

Auf Extremsportarten angewandt, bekommt der harmlos klingende Ausdruck «Fun-Sports» eine ausgesprochen dunkle Färbung. Mag ja sein, dass auch «Spass» mit dazu gehört – allerdings ein Spass, der mit jeder Menge Leiden, und eine Lust, die mit jeder Menge Angst zu bezahlen ist.

CHRISTIAN URECH