Høgskolen i Telemark

År: 19.02.2008

”En lek med grenser”

En studie om hvordan skateboardparken skapes, brukes og oppleves

av
Magnus Viken

Masteroppgave i kroppsøving, idrett og friluftsliv, 60 studiepoeng

Høgskolen i Telemark våren 2008

Avdeling for allmennvitenskaplige fag
Hallvard Eikas plass, 3800 Bø

Høgskolen i Telemark

År: 19.02.2008

Tittel:	”En lek med grenser” - en studie om hvordan skateboardparker skapes, brukes og oppleves
Nøkkelord:	Skateboardpark, sosiologi, skateboard
Forfattere/	Magnus Viken
Studentnr.:	002063
Fagkode:	909
Oppgavetype:	Master oppgave i kroppsøving, idrett og friluftsliv
Studiepoeng:	60
Studium:	Master kroppsøving, idrett og friluftsliv
Konfidensiell:	Nei

Avdeling for allmennvitenskaplige fag
Hallvard Eikas plass, 3800 Bø

Forord

Det har vært en lang, men lærerik prosess å få ferdig denne oppgaven. Jeg fant fort ut at det å skrive om noe som stod meg nært av egne erfaringer og interesser var veien å gå. Skateboarding er noe som har formet meg opp gjennom mange år og jeg håper oppgaven kan gi utenforstående en god forståelse av fenomenet og være nyttig for de som ønsker å legge til rette for skateboard. Jeg håper også de skatere som leser denne oppgaven får noe godt ut av den.

Det er mange som må takkes for støtte og oppmuntring gjennom hele prosessen.
Først og fremst må jeg gi en stor takk til min veileder Jan Ove Tangen. Han har med sin faglige kopmetanse, pedagogiske dyktighet, og glødende engasjament alltid gitt meg tro på prosjektet. Jeg har så å si alltid gått fra veiledningstimene med en god følelse.
Alle skatere som har latt seg intervjue og vist interesse for prosjektet fortjener en stor takk. De har gitt meg mange gode perspektiver og har vært avgjørende for min datainnsamling.
Stian Mausethagen, Synne Nyhus Asprusten, og Heidi Westgaard Sætre fortjener all ære for god korrekturlesing og tilbakemelding.

Til slutt vil jeg takke alle mine venner og familie som har oppmuntret meg, vist interesse og hatt troen på prosjektet. De blir for mange å nevne her, men dere vet hvem dere er.

Innholdsfortegnelse

FORORD **1**

INNHOLDSFORTEGNELSE **2**

INNLEDNING **4**

Gaten som arena *5*
Skateboardanlegg som arena *6*
Skateboardanlegg og terminologi *7*
Problematisering av tema *10*
Fremdrift i oppgaven *13*

TEORETISKE PERSPEKTIVER **14**

LUHMANN OG FORSTÅELSE AV SOSIALE SYSTEMER 16
Skateboardaktivitetens medium og mening *16*
Skateboardparkens sosiale realitet *19*
Hvem er skaterne? *20*
Forventninger og intern/ekstern omverden *23*
Blikk og forventninger *26*
BOURDIEUS TEORI OM SOSIALE FELT OG HABITUS 28
Sosiale felt og logikker *29*
Kapitalformer i et felt *31*
Trumfkort for hevdelse *34*
Habitus som forståelsesmønster *34*
ØSTERBERG OG SOSIOMATERIEN 37
Sosio-materiellt felt *38*
Oppsummering *40*

METODISKE REFLEKSJONER **42**

HERMENEUTIKK OG DOBBELHERMENEUTIKK 42
METODE FOR DATAINNSAMLING 43
Kvalitativ metode *45*
Introspeksjon *45*
Empati *47*
OBSERVASJON 48
INTERVJU SOM METODE 50
Intervjuform og teknikk *51*
Undersøkelsestema for intervju *52*
Utvalgsenheter *52*
Rollefordeling i intervjuet *53*
Aktørene i intervjuet *54*
Kulissene for intervjuet *55*
Intervjuguide *55*
Diskusjon omkring studie i egen kultur. *56*
ANALYSE 57
Meningsfortetning *58*
Meningsfortolkende form *58*
Validitet, reliabilitet, generaliserbarhet *59*
Oppsummering *60*

SKAPELSE, BRUK OG OPPLEVELSE AV SKATEBOARDPARKEN **62**

ET ANLEGG BLIR TIL 62
Den spede begynnelse - kort historikk. *62*
SKATEBOARDETS UTVIKLING OG KONSEKVENSER 66
ANLEGGET SOM SOSIAL REALITET 68
SKAPELSEN - MELLOM LEK, KUNST OG IDRETT 69
Fenomenets egenart og utvikling *76*
Eksempel på å skape sin egen sosiomateriallitet i eget system *79*

Oppsummerende konklusjon ... *81*
BRUKEN AV SKATEBOARDANLEGGENE ... 83
Forskjellige stiler og erfaringer ... *83*
Subkulturelle føringer ... *87*
Arkitekturens rolle og betydning ... *88*
Hevdelsen i feltet ... *93*
Å se og bli sett ... *97*
Jenters skating ... *99*
Blikkets betydning ... *104*
Massemedias innflytelse ... *106*
Risikotaking i skating. ... *112*
Konklusjon om bruk av anlegg ... *122*
DE STORE OPPLEVELSENE I ANLEGGET ... 122
Godt skateparkdesign ... *132*
Opplevelse av flyt i skateboardanlegg ... *138*
Opplevelse av design, faktisitet og materialitet. ... *140*
Subkulturelle stiler og opplevelse ... *142*
En lek med grenser ... *144*
Konklusjon om opplevelser ... *147*

OPPSUMMERING OG KONKLUSJONER ... 148

LITTERATURLISTE ... 152

VEDLEGG ... 158

INTERVJUGUIDE ... 158
1.Personlig bakgrunn ... *158*
2. Skate-kategori, smak, erfaring ... *158*
3. Om risiko ... *158*
4. Skateparker,design, forventninger ... *158*
5. Gaten og arkitektur ... *158*
6. De andres blikk ... *158*
7. Smak, Erfaringer ... *159*
8. Media ... *159*
10. Planlegging/bygging av parker ... *159*

Innledning

Jeg skal i denne avhandlingen gjøre et forsøk på å beskrive og kritisk diskutere hvordan skateboardparker skapes, brukes og oppleves. Fenomenene skateboarding og skateboardparker er noe som skiller seg ut som en alternativ aktivitet og anleggsform i forhold til tradisjonelle idretter. Ved å beskrive hvordan disse anleggene skapes, brukes, og oppleves håper jeg det vil bidra til en økt forståelse og aksept for skateboard og skateboardparker som fenomen, og forhåpentligvis bidra til bedre kvalitet på skateboardparker.

Jeg er oppvokst på Østlandet og har gjennom hele oppveksten vært aktiv i mange forskjellige idretter. Jeg har alltid følt jeg har måttet erfare diverse idretter for å finne ut om jeg ville like de eller ikke. Erfaringer og sanser har for meg gitt en forståelse av hvordan og hvorfor noen aktiviteter er mer morsomt, eller mer motiverende enn andre aktiviteter. Deltakelse i forskjellige idretter har også lært meg å jobbe for å lære meg teknikker og ferdigheter slik at jeg har kunnet mestre disse. I 1989 ble forbudet mot rullebrett opphevet, og jeg som så vidt hadde sett surfing og skateboard på TV fikk en trang til å erfare noe av dette. Surfing var vanskelig å få til pga. geografien der jeg kommer fra. Det måtte bli skateboard. Jeg husker det var fascinerende å se hvordan man kunne bevege seg sidelengs gjennom gaten. Trapper var ikke lenger kjedlige elementer i byen og"vanlig arkitektur" og helninger av flater ble nå både spennende og interessante. Jeg husker jeg kjøpte et nybegynnerbrett for å se om dette var noe for meg, sammen med sikkerhetsutstyr fordi min mor syntes det så litt skummelt ut.

Det billige nybegynnerbrettet ble hurtig byttet ut med et brett av topp kvalitet og derfra var det nesten bare en ting som gjaldt: skating. Jeg spilte også fotball på den tiden. Det var moro og jeg var egentlig ganske god der jeg spilte i forsvar, men for hvert år som gikk, ble det mer og mer seriøst og det gav meg ikke noen frihet. Jeg fikk beskjed om å gjøre som treneren sa og gjorde det, noe jeg fikk ros og anerkjennelse for, men det var jo ikke mitt verk; jeg hadde bare gjort som treneren sa og forholdt meg innenfor et system av regler og begrensninger. Dette var ikke eksplisitte tolkninger på den tid, men allikevel essensen i hvorfor jeg sluttet slik jeg ser det i dag. Jeg kunne ikke gjøre som jeg ville. Jeg ville ha det moro og bestemme selv hvor ferden skulle gå. For eksempel burde jeg ikke bevege meg for langt opp mot det andre lagets mål fordi treneren sa jeg ikke skulle og fordi det kunne bli fatalt for vårt forsvar. I motsetning til på skateboardet hvor beveget jeg meg fritt omkring der jeg ville. Det var ingen klar fasit eller helt bestemt måte jeg måtte kjøre på. Jeg bestemte selv hvor jeg ville

kjøre. Skateboard har gitt meg mye moro og mye nyttig kroppslig erfaring opp gjennom årene. På bakgrunn av dette ønsker jeg på mitt nåværende stadium å gå dypere inn i fenomenet.

Gaten som arena

Noen sier at hestehoven er et sikkert vårtegn. Jeg velger å si at lyden av en skater som ruller på gaten er et sikkert vårtegn. Så fort snø og is forsvinner, så fort det er en bar flekk med asfalt uten grus, vil sannsynligheten for at en lokal skater dukker opp være stor. Lengselen er stor etter en vinter i dvale. Skaterne gjør gaten som sin plass. Det er på gaten de aller fleste skatere starter med sin aktivitet, og det er gaten som ofte er gjenstand for fokuset og der de blir sett av omverdenen. Skaterne skiller seg ut fra fotgjengere og andre ved å skape en helt egen dynamikk i byen. Noen hevder også at skatere er besatt av arkitektur og bruker den som en kritikk mot hva den er tiltenkt å skulle brukes til[1]. Trapper brukes til å hoppe ned, gelendre brukes til å skli på, kantsteiner brukes til begge deler. Dette er ikke gateelementenes opprinnelige funksjon. En trapp skal sørge for at man kan gå ned eller opp et nivå i gatebildet og gelenderet er ment som noe å støtte seg på, noe for sikkerhet. Dette er det stikk motsatte av hva skatere bruker dem til. Borden mener det handler om et slags opprør og en kritikk av arkitekturen slik den er tiltenkt og presentert[2], eller: En skater vil se arkitekturen som en mulighet til å utøve sin aktivitet. Denne gateskatingen skaper av og til konflikter. Et eksempel på dette er etnologen Una Christophersens samfunnsgeografiske undersøkelse ” Ti år med motstand” som tar for seg Oslo-skaternes kamp for å få lov til å bruke et offentlig byrom. I denne sammenheng dreier det seg om rådhusplassen i Oslo. Dette er en konflikt som startet i 1995 og som har fortsatt å ha ettervirkninger. Skaterne har brukt plassen, som er meget godt egnet for skating. Det har resultert i mange konflikter spesielt med de som jobber på rådhuset. Undersøkelsen tar for seg bruken av det offentlige rom som skaterne har benyttet sin rett til å bruke, mens det offentlige på den andre siden har forsøkt å sperre dem ute derfra pga. slitasje, og fare for skader på andre enn skaterne. Undersøkelsen viser også hvordan skatere har blitt en del av plassen og bybildet ved å bruke det uansett hvor mye motstand og regulering de har møtt. Grunnen til at Rådhusplassen ble så hyppig brukt var pga underlaget i granitt som er veldig godt egnet å skate på.[3] Granitt gir lite friksjon og det gjør heller ikke så vondt å falle.

[1] Borden (2001)
[2] Ibid (2001)
[3] Christophersen (2005)

Et annet eksempel på hvordan skatere har tatt for seg det offentlige rom er ”The Burnside Project” i Portland, Oregon, USA hvor skatere begynte å bygge parkliknende elementer i sement under ei bru. Etter hvert som prosjektet tok form og ble kjent ble det forsøkt avviklet av bystyret, men det endte med at det ble værende. Dette kommer jeg tilbake til mot slutten av oppgaven.

Det er viktig å forstå hvorfor gateskating er så populært. En grunn er nok det store kjernemediefokuset mot gateskating. Den andre grunnen er at gaten som arena er uunnværlig og verdifull fordi store flater å boltre seg på, byr på utfordringer for alle skatere og er dessuten både gratis og veldig tilgjengelig. Gaten innbyr til aktivitet uten at man behøver å anstrenge seg og planlegge noe særlig for å bruke den. Det er rett og slett snakk om å bruke sin egen individualitet og bestemme selv hva og hvor en vil skate. På gaten er det så mange muligheter at man kan eksperimentere rimelig fritt i motsetning til et lukket anlegg.

Skateboardanlegg som arena

Et annet sted hvor skaterne kan sees er skateboardanleggene som likner en forminsket utsnitt av en by[4]. Anleggene inneholder på sett og vis havets bølgeformasjoner og byens arkitektur som elementer, men justert for skateboardutførelse.
Anlegg kan observeres som en åpen flate (utendørsareal) med tilrettelagte hindringer eller elementer for skateboard og kan være enten innendørs eller utendørs. Innendørsanlegg skaper stor tilgjenglighet ved at de kan brukes hele året. Utendørsanlegg kan skape større variasjoner i bruk og opplevelse i forhold til omverdenen rundt. Det er først og fremst utendørsanleggene som observeres av folk flest. På avstand, alt etter designet, kan det arte seg som en kunstinstallasjon, med både sine arkitektoniske moderne former, og minner om eldgamle arkitektoniske former, som for eksempel en ”pyramide” med inspirasjon fra oldtidens Egypt satt sammen med gatearkitektur; resultatet er et både gammelt og nytt kunstnerisk utseende. Men en skater ville sett det helt annerledes. En skater ser; en pyramide til å hoppe på med valgmuligheter for (på) hvilken side han vil lande på, eller til å skli på, en quarterpipe[5] til å få fart i, snu i, hoppe i, skli på, en firekantet rektangelformet boks til å kjøre på, skli på og gelender-liknende objekter til å hoppe over, eller skli på. Omverdenen rundt et skateboardanlegg brukes også som en forlenget del av selve anlegget. Dette kommer jeg

[4] Borden (2001)
[5] Quarterpipe=1/4 av formen av et rør kuttet på langs. Forklaring på terminologi i forhold til skateboardparker kommer straks

tilbake til senere. Jeg mener skateboardanleggene har en fordel ved at det er få som er like, noe som skaper et større mangfold og en bredere utvikling av fenomenet enn andre sportslige aktiviteter. Hvert anlegg er grovt sett forskjellig designet. Siden skating generelt er lite regelbundet kan man forstå dette ved å se på hvordan parker er bygd med henblikk på design, og hvordan de blir brukt. Anleggenes forskjellige utseende viser at det ikke er en fasit på hvordan et slikt anlegg skal være. Det finnes noen retningslinjer på hva et anlegg kan inneholde, men i bunn og grunn kan man designe et anlegg etter forskjellige ønsker og behov.

Bruken er også forskjellig fordi skatere har forskjellig inspirasjon. Parken er et fristed for skaterne. Her kan man oppholde seg uten å forholde seg til annet enn skating, og skate på fenomenets og aktivitetens prinsipper. Dette bekrefter også Michael Brooke i sin bok om skateboardets historie, og kaller det *Skateparks, the skaters refuge*[6] der anlegget blir en plass skatere får søkt sin tilflukt og drevet med aktiviteten sin uten å bli trakassert av politi, folk generelt, og der de i tillegg /kan bruke elementer som både passer godt til skating og som skal komme til å utvikle skatingen.

Alt i alt kan skating i skateboardanlegg sees i en sosiologisk kontekst hvor brukernes rasjonelle og irrasjonelle bevegelser kan beskrives og gi noen svar på anleggets funksjon, skapelse, bruk og opplevelse

Skateboardanlegg og terminologi

Jeg har allerede brukt noen betegnelser og termer på elementer som kan finnes i et skateboardanlegg. Det er derfor på sin plass å beskrive de ulike elementene som ofte inngår i en skatepark. Jeg bruker ordet ”element” ofte, da det er store variasjoner i utforming av slike anlegg. Det er noen ”grunnelementer” som ofte går igjen i slike anlegg og derfor velger jeg å komme med en beskrivelse av noe ulike grunnelementer og deres primære tiltenkte, forventede, eller grunnleggende funksjon. I tillegg vil det videre i oppgaven komme en del synonyme begrep om elementer som jeg vil forsøke å presisere, samt en del begrep om triks-terminologi som blir avklart underveis.

Ramp(vert, mini, mikro): U-formet bane med en flate i midten hvor man kjører fra side til side. På kantene sitter runde stålrør som man kan skli på. Man bruker også å gjøre vendinger

[6] Brooke(1999: 64)

og hoppe over kantene og ned i samme bue igjen. Vert-rampe refererer til en stor rampe med en tilnærmet vertikal ende på buen. Mini refererer til en mindre rampe uten vertikal ende på buen. Mikro er minste størrelse på en ramp. Størrelsene varierer fra 6 m høye og 15 meter brede til 1,5m høye til 3 meter brede. Materialet som brukes er stort sett trevirke

Curb/ledge: En curb er opprinnelig en fortauskant. I skateparker blir de etterliknet og justert for å gi bedre skli-evne. Ca 20 til 100 cm høye og varierende lengder. En curb med bred flate oppå kan også brukes til å rulle over. En ledge er vanligvis den samme type element, men høyere og større. Ofte med skråhelning. Ledge er en kant som leder mot et lavere landingsnivå. For eksempel skråkant ned en trappeavsats.

Quarterpipe: 1/4 av formen av et rør kuttet på langs. Med andre ord en halv ramp får å få fart til andre elementer samt til å skli på og hoppe i. Varierende størrelser og bredder.

Rail: Betyr rekkverk på engelsk og kan være vanlig rekkverk ned en trapp. Kan også være et rundt eller flatt rør på flat mark parallelt med underlaget. Varierende høyder og lengder. Finnes som flatbar og round bar. Henholdsvis flat og rund skliflate. Kan være ”kinked” som betyr at den har en eller flere knekk langsmed railen, altså vinkelforandringer.

Trapp: Et ordinært sett med trappetrinn for å hoppe ned eller opp

Pyramide: Som pyramidene i Egypt, men med avkuttet topp. Brukes ofte til å hoppe fra en side til en annen av sidene.

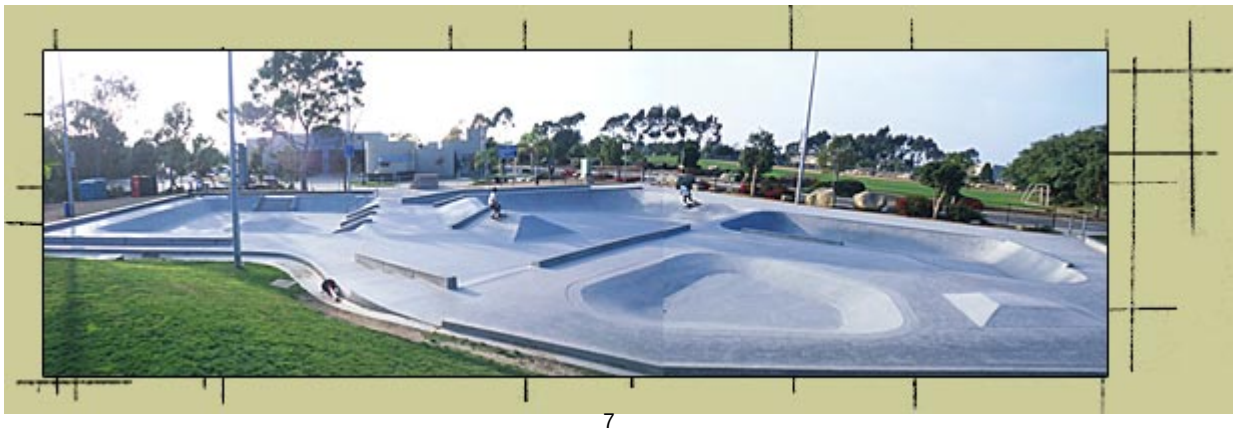
Bank: Skråstilt kjøreflate. Brukes for å få fart eller hoppe i. Nesten samme funksjon som en quarterpipe, men med en annen form og følelse.

Bowl: Bassengliknende formasjoner hvor man kan kjøre rundt i forskjellige retninger og ha kontinuerlig fart. Samme bruksfunksjon som rampe, men innbyr også til sirkulære kjøreretninger.

Hip: Et hjørne bestående av to banks opp mot hverandre, eller to quarterpipes opp mot hverandre.

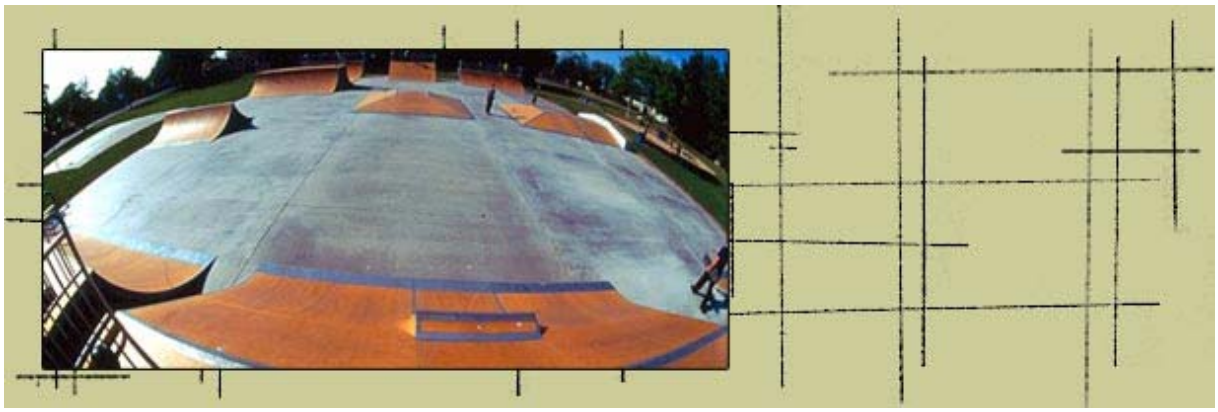
Manualpad: Flat, gjerne rektangulær kasse til å hoppe opp på, og kjøre over å gjøre balansetriks på. En manualpad kan variere i størrelser.

De elementene som har blitt nevnt er de vanligste man kan se i skateparker. Størrelsene og plasseringene av disse varierer voldsomt og kan være av stor betydning for hvordan en park blir brukt og ser ut. Det er gjennom designet at førsteinntrykket dannes og forventninger skapes. Plasseringen av elementer skaper gjerne også en bestemt kjøreretning og vil blant annet kunne gi en mer eller mindre god flyt. Dette omhandles mer rundt problemstillingene.



[7]

Parken på bildet over inneholder de fleste elementer som er beskrevet over. Parken har et design hvor man ikke kun får fart fra elementer ved endene, men farten og flyten oppnås i stor grad også inne i kjernen. Man har en sirkulær bevegelse rundt. En forholdsvis oversiktlig park med rom for mange linjer. Lite diktert, men mange kryssende linjer kan gi kompleks bruk.



[8]

[7] http://secure.thrashermagazine.com/index.php?SCREEN=skatepark&park=198(15.02.07)
[8] http://www2.thrashermagazine.com/index.php?SCREEN=skatepark&park=685(15.02.07)

I denne parken får man fart fra sidene og inn. Her har man en del klassiske elementer, men ikke så mange. Oversiktlig og god plass, og lett å vite hvor linjene går. En anelse diktert, men enklere i bruk.

Jeg har alltid syntes at skating i skateboardanlegg har vært morsomt. Derfor kommer denne studien i hovedsak til å dreie seg om nettopp skating i anlegg. Jeg vil også se det i forhold til gateskating. Jeg mener de to skateformene utfyller hverandre som bør nevnes sammen, dette fordi utøvere bruker gaten og anlegg om hverandre. De fleste har en oppfatning om hva som er ”ekte”, bra og morsom skating. Skateboard handler mye om idealisme, kreativitet og kredibilitet, og jeg mener blant annet at bruken av et anlegg kan ha klare referanser til bruken av et byrom, og omvendt. Som for eksempel: når man vil skate noe ukurant arkitektur på gaten, prøver man gjerne å tilpasse et element provisorisk som for eksempel å støtte opp en ustabil benk med en tung gjenstand. Det samme gjøres også i et skateboardanlegg for å bedre funksjonaliteten hvis det må til. Hvis man føler at noe mangler i et anlegg og at man for eksempel syntes det hadde vært gøy å legge et hinder på toppen av en pyramide, så gjør man ganske enkelt det. Man bruker hva det måtte være som kan legges oppå et element for å skape noe nytt ut av elementet. Spesielt på gaten er dette noe man ser veldig ofte: at ting blir flyttet på og justert for å skape et mer spennende rom å skate i hvis det i utgangspunktet ikke innbyr til det. Det skapes elementer å skate på i forskjellige sosiale rom. Bruksmåten har noe med at en skater ydmykt vil gjøre det beste ut av forholdene. Man utnytter det som ligger foran seg på sin egen måte.

Problematisering av tema

Skateboardanlegg er ikke noe som har fått mye oppmerksomhet av samfunnnsvitenskapligeforskere. Det er i hovedsak skateboard som kultur og identitet: Heino (2000) og Backström (2005), skateboard og bruk av gatearkitektur i offentlig rom: Borden (2001), Christophersen (2005), og skateboard som kroppslig maskulinitet og uttrykk: Karsten, Pel (2000) som er viet forskningsoppmerksomhet. Det er flere enn disse som har forsket på skateboard, men i grove trekk er dette hva forskningen dreier seg om innen skateboard, slik jeg har sett det. Skateboardanlegg (eller synonymet: skateboardparker) er etter hva jeg vet, viet mindre oppmerksomhet og grunnene til dette kan være mange. En grunn kan være at skateboardaktivitet ofte nesten blir synonymt med gateskating, da det er her man oftest legger merke til skaterne og skating. Det er også slik at gateskating vies mest oppmerksomhet blant

både skatere og skateboardindustri. Det er noe jeg tror og noe som jeg kommer tilbake til senere i avhandlingen.

Skateboardanlegget er en tilrettelagt arena for uorganisert aktivitet. Skateboardere er av natur en veldig uorganisert gruppe av individualister. For å lage en skatepark som er god for de fleste, kreves ikke bare entrepenøriske og arkitektoniske kvalifikasjoner. Det finnes eksempler på skateboardanlegg som er bygd i den beste hensikt for å skape god aktivitet, men som faller helt igjennom pga. uvitenhet om aktivitetens egenart og utøvelse. Et eksempel er streetskateparken i Roskilde. Den ble bygd etter en arkitekts ”idé” om hvordan en slik park skulle være. Den ser veldig flott ut arkitektonisk, men bruksnytten og kjøreglede i form av flyt er - som jeg også selv har erfart, og fått bekreftet av andre brukere - svært dårlig i forhold til hva det kunne ha vært. Overganger på elementer var for bratte, klossete plassering av elementer, mye å holde øye med i forhold til kjørelinjer etc. Et annet eksempel kommer fra nærmiljøet rundt Bø. I Gvarv ble det satt opp en middels stor rampe med tak over, for bruk uansett vær i sommerhalvåret. Ved første øyekast så den ikke så ille ut, men etter å ha tatt den nærmere i øyesyn og prøvd den, viste det seg at buene var helt feil beregnet. Etter å ha prøvd den selv, skjønner jeg godt hvorfor den råtnet på rot og etter hvert ble revet: den var utrolig vanskelig å kjøre på og ga ikke noen naturlige bevegelser som forventningene tilsa. Det var blant annet svært vanskelig å få fart nok til å komme seg opp og den andre ende/bue av rampen. Det ble ikke ordentlig rampeskating. Disse to eksemplene er med å bygge opp under en kultur som har eksistert og som til en viss grad eksisterer fortsatt, noe jeg kommer tilbaker til. Det å involvere skatere i bygging av skateparker har noe med å la de som opptrer i et handlingsfelt, og som kan føle på faktisiteten, gi innspill på hva som fungerer. Dette baserer seg på en sosiomateriell opplevelse som kort kan forklares ved at menneske-skapt arkitektur som vi observerer gir oss erfaring og muligheter til å handle. Man kan si at faktisiteten er det stofflige i kropp og omgivelser som gir oss muligheter og begrensninger for forskjellige opplevelser og handlingsmønstre[9]. Skaterne erfarer hva som er bra å skate på og plassering av arkitektur som gir gode skatemuligheter. Dette er noe som det kommer mer av i teorikapittelet. Eller sagt på en annen måte: arkitekter tegner gjerne flyplasser uten å ha greie på flyving, men så får de også god hjelp med retningslinjer for hva som fungerer og hva som overhodet ikke fungerer. Hvorfor er det ikke slik når man bygger skateboardanlegg? Jeg tror mangelen på regler i skateboard kan forklare vanskelighetene med å lage like klare

[9] Augestad (2000)

retningslinjer som eksemplet over, og at man derfor bør benytte seg i større grad av brukere veiledere.

Hvordan skateboardanlegg skapes, brukes og oppleves er langt på vei et dekkende spørsmål for å belyse hvordan slike problemer med dårlige skateparker kan unngås. Det er overveiende sannsynlig at et svar på et slikt spørsmål vil kunne gi en pekepinn på hva man burde gjøre i fremtiden. Som nevnt er design en faktor som vil spille inn. Det er ingen regler for hvordan et design skal være, noe som kan være både heldig og uheldig. Det gir muligheter for enorme variasjoner og tilpasninger, men også muligheter for enormt dumme plasseringer og et knotete bruksområde. Eksempler på det er allerede nevnt med parken i Roskilde. Hvordan skateboardanlegg skapes har derfor mye igjen å si for bruken av dem.
Dette handler om hvordan skateboardanlegg skapes og oppleves av skatere gjennom bruk. Setter man i tillegg opp anleggets funksjon og meningskonstrusjonene for hva som ansees som ekte og godt, vil man ha store forutsetninger for å kunne imøtekomme brukernes forventninger for opplevelser og bruk. Dette kan igjen føre til en bedre anleggsbyggingskultur for skateparker.
For å finne ut av sammenhenger og sosiale prosesser i skateboardanlegg, har jeg penset meg inn på følgene spørsmål jeg har tenkt å besvare:

”Hvordan skapes, brukes, og oppleves et skateboardanlegg?”
For å svare på hovedprobelmstillingen må jeg pense meg inn på relevante temaer. Skapelse av skateboardanlegg forstås både som en sosial skapelse og en fysisk skapelse. Skapelsen kan være delaktigheten fra brukere og hvordan de selv kan være med å forme sine egne forventninger til en skateboardanlegg i tillegg til hvordan den fysiske konstruksjonen blir gjort. Jeg kommer til å vektlegge den sosiale skapelsen mest i denne oppgaven.
Den sosiale skapelsen går på hvordan meningskonstruksjoner og forventninger inspirerer og utvikler f.eks. design og også hvordan aktivitetens utvikling setter nye og annerledes krav til anleggene. Videre er beskriver en skapelse noe som gir et henblikk mot brukernes oppfatning av fenomenet skateboard som mening. I forhold til den fysiske skapelsen er gateskating et idealet, og derfor hentes nok mye inspirasjon fra gatene inn til anleggene i dag. Skapelse av anlegg kan sees historisk og relateres til i dag.
I bruken av et anlegg blir det ofte et samspill med andre. Det er derfor naturlig å spørre seg hvordan og på hvilken måte dette sosiale samspillet fungerer i en skateboardpark, og hvordan kommunikasjon gjennom blikk, hevdelse og media påvirker bruken i parken. I forhold til bruk

må man også se hvordan hvert individ forholder seg til risikoen det er å skate på visse elementer. Opplevelsene i et skateboardanlegg baserer seg på møtet med elementene og arkitekturen, parken henveder seg til hver enkelt skater og avgjør om den er god å skate i. Opplevelsene i et skateboardanlegg er veldig forskjellige fordi skateboard handler om å opptre fritt. Derfor vil det også være naturlig å se på hvordan grenser og begrensninger i skateboardanlegg påvirker både bruk og opplevelse. Det er nemlig vanskelig å si noe konkret og klart om grenser og begrensninger fordi skateboard generelt er en lite regeltynget aktivitet. Derfor vil dette skape en bruk og oppfattning om å bruke et anlegg på sin egen måte, men også i forhold til hva man identifiserer seg med av forskjellige stiler og de subkulturelle holdninger i skateboard. Opplevelsene henger sammen med bruken.

I denne innledningen til oppgaven har jeg gitt en smak av hva som kommer og hvorfor jeg har valgt å studere fenomenet skateboard. Videre kommer en kort beskrivelse av fremdriften i oppgaven.

Fremdrift i oppgaven

Neste kapittel er viet sosiologiske teoretiske perspektiver som jeg mener vil belyse fenomenet godt. Jeg har fokus på å bruke deler av tre teorier. Deler av Luhmanns systemteori vil kunne beskrive systemets dannelse, reproduksjon, kommunikasjon innad via blant annet blikk, forventninger for grenser og grensene for systemet utad. Bourdieus prosessbaserte teori vil jeg støtte meg til ved å se et felts logikk og hvordan skatere hevder seg i et sosialt felt. Dette utgjør en vesentlig del for å forstå hva som gjelder i feltet og hva feltet strever mot. Denne teorien sier også noe om utøveres status innad i miljøet. Den tredje måten å belyse mine problemområder på er Østerbergs tanker omkring det sosiomaterielle som vil kunne si noe om skaternes opplevelse og følelse av elementene direkte under seg, og hvordan de blir påvirket av elementene i parken og i omgivelsene.

Påfølgende kapittel vil inneholde metodiske beskrivelser og begrunnelser for innhenting av empiri. Kapittelet beskriver også hvordan denne empirien er blitt behandlet, hvorfor, og hvordan. Det innholder også min forforståelse for fenomenet i tilknytning til datainnsamlingen.

Deretter kommer et kapittel som inneholder empiriske funn som blir presentert og knyttet opp mot teoretiske antakelser, observasjoner og erfaringer. Det blir et diskusjonsavsnitt med kritiske betraktinger omkring teori og empiri. Her vil grunnlaget for konklusjonene ligge. Konklusjonene vil komme rett i etterkant for å samle trådene av teorier og empiri.

Teoretiske perspektiver

Jeg velger å se det komplekse fenomenet skateboard ved å beskrive det ut fra, og med, forskjellige teoretiske begreper og teorier. Nettopp fordi fenomenet er, og bør forstås som mangfoldig. De ulike teoriene gir forskjellige innfallsvinkler og ved å bruke disse sammen med hverandre mener jeg at jeg kan beskrive fenomenet bedre og skape en bedre forståelse enn ved å bruke bare en teori.

Innenfor skateboard er det en hel mengde egne ”logikker”og idealer som eksisterer. Det som er logisk for en skater er kanskje helt uforståelig for andre. Dette gjelder både noen individuelle og kollektive oppfattninger om hva skateboard er og hvordan det best utøves. I likhet med snowboard, som sosiologen Jan-Paul Brekke viser, kan man si at frihet, lek, og uavhengighet er en kollektiv forståelse eller logikk i miljøet[10]. Kollektivt så godtas det at man gjør sin skating på sin egen individuelle måte. Man kan skate et element og tilegne det på sin egen måte. Ulike individuelle preferanser gir ulik skatestil og smak som igjen definerer hva som er bra og ikke. Det er et eget sosialt felt med sin egen praksis i forhold til andre sosiale felt i samfunnet. Det er viktig å forstå dette feltets logikk og praksis for å kunne utnytte det til å lage gode parker. En god park defineres ut fra hvordan den blir oppfattet. Oppfattelsen ligger i de sett med forventninger som ligger til grunn for hva som er bra. Det finnes altså en felles oppfattelse og logikk nedfelt i visse strukturer som gir visse forventninger, og i tillegg har hvert individ individuelle forventinger etter sin skatekategori som de søker å innfri, for igjen å innfri de felles forventningene. Individuelt er slike sett med forventninger forskjellige fra skater til skater og fra nivået de befinner seg på. Kollektivt sett er de meningskonstruksjoner og den kommunikasjon som skaterne har seg i mellom, med på å skape forventninger som innfris på ulikt sett. Det handler om forventninger om forventninger.

I dette kapittelet skal jeg redegjøre og diskutere de teoretiske perspektivene jeg har valgt og begrunne disse med, for å legitimere valg av teorier ser jeg de i lys av at de er relevante for å besvare problemstillingens spørsmål om skapelse, bruk og opplevelse. Prosessene på hva som virker inn på skapelse, bruk, og opplevelse av anlegg. Denne form for teoretisering vil jeg gjøre for å avgrense oppgaven.

[10] Brekke (2003)

Luhmanns systemteori og Østerbergs begreper vil være sentralt i skapelses-kapittelet om skapelse av materialitet og forventninger til den samt forventninger til selve fenomenet skateboard. Østerbergs sosiomatrerialitetsbegreper vil jeg også bruke for å beskrive hvordan skatere oppfatter det vanlige folk oppfatter som hindringer i bruk av arkitektur, Luhmanns beskrivelse om forventninger til blikk og andre individer relateres til ”bruk” av anlegg, og Bourdies, habitus, felt, kapital vil danne grunnlag for å beskrive hvordan kampen for hevdelse foregår. Bourdieu vil altså beskrive bruken sammen til de to overnevnte. Opplevelsen beskrives også ut i fra Bourdieu om smak og logikker, men også Luhmanns begreper og grenser og omverden og Østerbergs opplevelse av sosiomaterialitet. Jeg vil komme inn på Luhmanns teori om sosiale systemer om hvordan forventninger og kommunikasjon får individer til å handle og hvordan grenser til omverdenen rent fysisk påvirker, sammen med Østerbergs sosiomaterialitet og faktisitet for å beskrive hvordan nettopp både omverdenen, men også arkitektur på gate og i anlegg byder oss til å handle og gir oss opplevelser ut i fra forventninger. Jeg vil ikke beskrive og bruke hele Luhmanns teori eller hele Bourdieu sin teori, eller hele Østerengs teori, men bruke noen hovedmomenter og faktorer fra teoretikerne for å belyse de tre delene i problemstillingen.
I tillegg vil jeg kunne trekke inn og nevne andre teoretiske perspektiver som jeg mener kan ha en funksjon og relevans for oppgavens formål og diskusjon. Jeg er opptatt av hvordan en gruppe mennesker forstår og bruker et skateboardanlegg og hva som gjør et anlegg bra. Et skateboardanlegg mener jeg både er og blir brukt annerledes enn tradisjonelle idrettsanlegg, og at de sosiale prosesser som foregår i et slikt anlegg og om fenomenet generelt vil kunne si noe om hvordan et slikt anlegg bør være og hvordan fenomenet kan forstås. For å belyse dette teoretisk vil jeg derfor som nevnt benytte meg av teorier omkring sosiale systemer, hevdelse, logikk, smak, praksis, erfaring, sosiomaterialitet og risiko. Dette henger sammen med skatingens kultur og egenart som jeg mener har et spesielt sett med forventninger, regler, logikker, kommunikasjon og måter å utøves på i forhold til mer tradisjonelle idretter og idrettsanlegg. Alle de tre teoretiske retningene vil til en viss grad beskrive problemstillingens tre variabler om hverandre, men med mer vekt på visse temaer.

Først tar jeg utgangspunkt i Luhmanns teorier som nevnt over. Sosiologen Niklas Luhmann har et komplekst syn på sosiale systemer og prosesser, men også et presist og stringent syn på disse. Sosiale systemer er i stor grad orientert om hvordan systemer virker inn og forholder seg til hverandre, og hvordan de opprettholdes. Hvordan for eksempel idrett som sosialt

system produserer og reproduserer seg selv ved blant annet idrettsanlegget. [11]Jeg kommer til å vektlegge Tangens forståelse av idrettens sosiale system ut i fra Luhmanns teori.

Luhmann og forståelse av sosiale systemer

I følge Luhmann består et samfunn av mange sosiale delsystemer. Sosiale delsystemer er lukkede systemer som sees utenfra. De er lukket fordi de produserer og opprettholder seg selv ved det som skjer inni dem. Menneskene står utenfor systemene."*Samfunnet består ikke av mennesker, men av kommunikasjon. Mennesket som individer befinner seg alltid i den sosiale omverdenen*"[12] Systemene defineres som autopoietiske eller sagt på en annen måte: selvproduserende.

Skateboardaktivitetens medium og mening

I forhold til idrett som sosialt system må det tas utgangspunkt i det skille idrett har i forhold til omverdenen for å kunne si noe om idrett spesifikt. Det sosiale systemet idrett søker å redusere kompleksitet for å skape en mening for menneskenes bevissthet[13]. Skating kan observeres som idrett ved at det forekommer konkurranser og at de ofte, men ikke alltid, foregår i såkalte skateboardparker, eller skateboardanlegg. På systemnivå kan disse konkurransene dreie seg om det å vinne noe som en konsekvens av dømmingen som blir gjort, men man kan si at på individ nivå kan det dreie seg om noe annet som å sosialisere seg, utforske etc. Om man på individnivå ikke er opptatt av å vinne, så er man opptatt av å forbedre seg som en sekundær kode, men det er behøver ikke nødvendigvis være slik. Å delta i slike konkurranser kan ofte som nevnt være et nødvendig middel for å oppleve sosialisering med andre likesinnede. Konkurranseformen gir rom for at denne sosialiseringen forsterkes, men det er også arrangementet rundt som tiltrekker, av og til med "live" musikk og nærmest stand-up liknende kommentatorer. Det kan også tolkes dit hen at denne type konkurranseaspekt er et opprør mot standardiserte konkurranseformer. Formatet på slike konkurranser kan ofte forandre seg og det samme gjør anleggene. Det er ingen regler for at en skateboardpark skal se sånn eller slik ut i en konkurranse. Unntaket ligger i vertrampe-konkurransene[14] der anlegget så å si er av lik form, men også her blir anlegget formet forskjellig. Altså: skateboardkonkurransers innhold og form gir forskjellig mening for forskjellige skatere.

---

[11] Tangen (2004a)
[12] Rognland (2000: 8)
[13] Tangen (2004b: 8)
[14] Se "terminologi"(s:7-9)

Videre hevder Luhmann at et sosialt systemer har symbolske generaliserbare medium.

> *Den selvreferentielle processeren af mening kræver symbolske generaliseringer. Begrebet symbol/symbolsk skal betegne det enhetsdannede medium;begrebet generalisering skal betegne funktionen m h t operativ handling til mangfoldhed*[15]

Symbolske generaliserbare medium viser til forventningsstrukturer. Mediumet skal ta vare på fenomenets mening. Det handler om hva som kan forventes i bestemte situasjoner. Politikkens medium er makt, vitenskapens er sannhet og idrettens, slik Tangen ser det, seieren [16] I skateboard er ikke seieren like sterk som medium, men selv om den er til stede handler det ikke om å vinne over andre. Det handler om å ha det gøy og utfordre seg selv og å skate rett og slett. Selvsagt finner man konkurranser hvor det er et poeng å vinne, men det kan virke som om det er underordnet noe annet - altså det å ha det gøy og å mestre. I tillegg kjemper man først og fremst mot seg selv og for seg selv. Man skal ikke seire over noen når man utøver aktiviteten i det daglige, men man sammenlikner gjerne hverandre sine triks og hva man får til selv, men på andre premisser. Dette skaper et sett med forventninger. Det er også mange som spiller fotball og trener for å ha det gøy, men som Tangen viser til så er mediumet under en kamp å vinne. Det må scores mål for å vinne og hvis man ikke gidder å score mål gjøres ikke det som forventes av systemet.[17] Da ekskluderer man seg selv. I en skateboardkonkurranse kårer man også vinnere, men like fullt aksepteres det at man skater hvor man vil og det forventes ikke at man nødvendigvis skal gjøre det som må til for å vinne. Det kan også være at disse forventningene og hvordan man skal vinne er mer uklare. Det er ikke definert noen ”mål” å score på. Skulle man likevel bare cruise rundt i en konkurranse og sette sitt preg på konkurransen på den så aksepteres det på et vis. Forventningene er, med andre ord, brede. Hvis det symbolske generaliserte mediumet ikke er seieren hva er det så? I skateboard kan man definere mediumet som *å skate* hvorpå det er nettopp det det handler om. ”Å skate” er det symbolske generaliserte mediumet ved skateboard.. Man har det gøy på brettet. Å skate vil si at man er på brettet (bokstavelig talt) og bruker brettet for å mestre, ha det gøy og bruke og oppleve arkitektur. Man kan observere dette når en skater er på brettet og bruker det mot et terreng, element eller arkitektur og dermed skaper en bevegelse og dynamikk i aktiviteten. Når skateren faller av brettet er det en del av gamet, men konsekvensen er at aktiviteten bokstavlig talt stopper opp. Ofte kan man også se frustrasjon over å være av brettet, særlig hvis en skater prøver et trik om og om igjen. For å utøve

[15] Luhmann (1984: 132)
[16] Tangen (2004a: 62)
[17] Ibid (2004a)

aktiviteten skateboard krever det altså at man bruker brettet. Jeg vil derfor søke og differensiere skateboardaktiviteten ved at det primære i skating ikke er å vinne/tape som i tradisjonell idrett, men å ha det gøy *på* brettet. Det er følelsen av det å kontrollere brettet og være i ett med det og underlaget som virker spennende. Det er en måte å leke og utnytte tyngdekraften på. Brettet er redskapen som blir integrert i kroppen. Den binære koden for skateboard så vel som andre brettaktiviteter blir altså på/av. Man forventer å lande på brettet igjen og rulle videre etter et triks. Når noen ikke klarer et triks opptrer man ikke i henhold til forventninger om å klare og skate. Koden på /av kan også sees i forhold til grensene og grenseoverskridelese i bruken og opplevelsen av et skateboardanlegg. Grensene brukes for å skate på, men noen ganger setter grensene begrensninger som gjør at man faller av fordi man ikke har ferdigheter til å håndtere åpenbare grenser ved omgivelsene. Dette med å svare på omgivelsers begrensinger og muligheter kommer det mer av under Østerberg og sosiomaterien.

For å si noe om hva som er riktige handlinger i forhold til medium og kode er det visse betingelser som må til.
Systemet må prøve ut hva som betinger, eller fungerer som positive koder. *Det må foreligge bestemte betingelser for når informasjon og meddelelse skal tilordnes kodens positive verdi og når disse skal tilordnes den negativei*[18]Disse kodene oppnås ved betingede operasjoner som fører til noe. Disse betingende operasjoner blir kalt program og de blir til ved ulike sett av operasjoner, og er spesifikke for hvert medium. For vinne-mediumet er programmene dømming og trening i idretten i følge Tangen[19]. I skateboarding bruker man ikke notorisk terminologi som trening trolig pga. at det assosieres med organisert idrett. Dømming er brukt i konkurranser og man dømmer gjerne også subjektivt utenom konkurranser gjennom blant annet blikk og forventninger. Systemet dømmer med at det iakttar seg selv. Hva er så det andre programmet? Man kan også trene i skateboard, men for å skille det slik jeg ser det så vil heller øving, eller rett og slett skating være det andre programmet. I forhold til dømming må det påpekes at det må skjelnes mellom hva som er den beste prestasjonen for å si noe om hvem som vil vinne. I skateboard er for eksempel en ”ollie kickflip” et vanskeligere triks enn ”ollie”. Det er alle enige om. Men bedømmingen av triksene kan ilegges forskjellig verdi. Gitt at begge triksene utføres med samme høyde og lengde på samme element vil stil komme inne å kunne gi en stilfull ollie høyere verdi enn en kickflip som er dårlig stilfullt utført. Mens noen vil opphøye

[18] Tangen (2004a: 93)
[19] Ibid (2004a)

det tekniske uansett. Det er ikke alltid samsvar mellom hva som er den beste prestasjonen fordi det også går på følelser og smak. Det er en personlig, subjektiv og individuell avgjørelse. Det kommer mer om smak senere i teorikapittelet.

Et annet punkt i bruken av denne teorien som vil utgjøre en del av ”brillene” jeg vil se fenomenet gjennom, er å finne det funksjonelle ved skateparkfenomenet. En funksjonell analyse vil avdekke hvilket problem fenomenet er svar på. Idrettsanlegget er et svar på å løse idrettens problem med å oppnå ”seier”. I et funksjonalistisk perspektiv vil man kunne forsøke å få frem hva som er meningen for at skateparken eksisterer. Som Tangen skriver tas det utgangspunkt i fenomenets og elementenes eksistens snarere enn essens. Hva er meningen og hva slags problem er anlegget et svar på.[20] Eksistensen sier noe om funksjonen mens essensen vil jeg mene sier noe om selve utførelsen på skateboard som verdi for hver enkelt. Hvilken funksjon fyller anlegget i forhold til omverdenen? Anleggene i skateboard oppsto i etterkant av fenomenets start. Anleggene har blitt til på tross av at byen som arena allerede ble sett på og brukt til skating i begynnelsen. Anleggets funksjonsanalyse vil kun utgjøre en liten del av beskrivelsen for å underbygge hvordan skateboardanleggets skapelse, bruk og opplevelse kan være.

Skateboardparkens sosiale realitet

Skateboardparken kan betraktes som et idrettsanlegg, ved den fysiske utfoldelse som foregår inne i parken. Det tilrettelagte idrettsanlegget oppstår gjennom flere typer prosesser. Det kommer ikke av seg selv, men som et produkt av en kobling til et annet system. Tangen sier at det er to viktige koblinger som skjer. Irritasjon og interpenetrasjon[21] Irritasjon oppstår når to systemer gjensidig observerer hverandres ytelser[22]. Hvis det er et kommunalt anlegg så er den strukturelle koblingen gått via politikken som anser skateboardparken som viktig for en gruppe menneskers vel og ve, og omvendt vil skateboard underlagt idrettssystemet se at politikksystemet kan realisere en slik park og derfor søke om midler. Er det en privat sponset park er det en kobling direkte til det økonomiske systemet som ser den økonomiske gevinsten ved å tilrettelegge for et kundesegment. Interpenetrasjon kobler kroppen og kroppsligheten sammen med psyken. Når en person stiller seg disponibel for skating vil skatingen virke inn

[20] Ibid (2004a)
[21] Ibid (2004a)
[22] Ibid (2004a: 140)

på kropp og bevissthet.[23]Altså hvordan kroppen reagerer på skating og hva som skal til for den enkeltes prestasjoner. Det at en stiller seg klar og disponibel for skating får visse konsekvenser i positiv og negativ forstand som vil prege individet, det være seg skader, eller bedret fysikk, bedret eller dårligere selvtillitt, økte koordinative evner etc. I skating vil ”bevegelsen” skating som medium utgjøre denne interpenetrasjonen

Hvert anlegg er produsert ut i fra systemets og delsystemets mening. Systemets symbolske generaliserte medium er et forsøk på å fastholde en bestemt mening og forklarer hvordan systemet opprettholdes og produseres. Ifølge Tangen er anlegget et nødvendig aspekt ved idrettssystemets mening og opprettholdelse[24]. Gjennom å se på bruken av anlegget blir det i denne sammenheng nødvendig å se på hva slags forventninger som ligger til grunn for bruken. Forventninger sier noe om hva, hvem, og hvordan man blir inkludert og i hvilken hensikt skateboardanlegget eksisterer, både ut i fra anlegget, skaterne som individer, og i en intern eller ekstern omverdenen.

Hvem er skaterne?

Sosiokulturelle variabler som alder, rase, kjønn, bosted, og seksualitet er noe som jeg ikke vil vie stor plass i denne undersøkelsen pga. problemstillingenes fokus og oppgavens omfang. Men slike variabler er på sin plass å nevne for å gi en bedre beskrivelse av hvem skaterne er, slik at man muligens kan forstå bruken av anleggene og gaten bedre. Det generelle alderssegmentet strekker seg tradisjonelt fra 8 -18 år.[25] De som virkelig lever for skateboarding fortsetter gjerne ut i 20- 30 årene, men blir ofte satt litt til side når det kommer unge fryktløse og gode skatere på banen. Det er heller ikke til å stikke under en stol at fysiske skader utgjør en faktor for at det er få skatere over 30 år. Uansett så er alderssegmentet relativt ungt. Når det gjelder rase og klasse kommer skatere fra forskjellige lag i samfunnet og av forskjellig opprinnelse.[26] I løpet av 90-tallet og utover, sier Borden at raseintegrering er enkelt integrert i skating[27]. Dette kan være pga. de forskjellige stilene som opptrer eller kategorisering av stiler som danner et mangfold av uttrykk å forholde seg til som igjen gir en svært tolerant gruppe individer innad. I tillegg er skateboardkulturen et globalt fenomen hvor

[23] Ibid (2004a: 225)
[24] Ibid (2004b: 8-9)
[25] Borden (2001)
[26] Ibid (2001: 140)
[27] Ibid (2001)

man har de samme grunnverdier å forholde seg til. *Skateboarding subculture is, with some distinct regional variations, a global practice.*[28]

Skatere sosialiserer seg uten innspill fra familie, skole eller noen institusjoner. Det møter opp på steder hvor det er bra å skate og blir akseptert pga. skatingen.

På en annen side fines også territoriale konflikter for egne områder. I USA på 70 -80 tallet fikk bydeler obscure navn som Dogtown (Santa monica), Fog town (London), Pig city (Brigthon). Og enda mer konkret som legenden Tony Alva beskriver i boken til Borden:

> It was a pretty heavy scene. When we`re riding somewhere and someone put our area down, we stood up for it. Whether it meant fighting, talking or skating, all the guys were pretty loyal to their home turf and to the influences[29]

Skateboard er en aktivitet som domineres av gutter. Det finnes også en hel del jenter som skater, men de synes ikke like godt. Grunnen til det kan man spekulere i om det er guttenes prestasjoner som er de drøyeste og derfor vies mest oppmerksomhet. Både stil og utvikling er viktige faktorer som inngår i skateboard. Jentene klarer ofte, både av fysiske grunner og andre grunner, ikke å hevde seg så høyt. Kun det beste er godt nok i de store viktige mediene om man ser på den kommersielle siden ved oppmerksomheten. Det kan også være slik at det forekommer et implisitt press refererende til at jenter ikke bør skade seg eller opptre med slike maskuline trekk som skating medfører: *"Its kinda crazy to see a girl out there skating..Girls aren't supposed to be tough and if they are they`re considered to be butch or tomboy or a lesbian maybe*[30]

Videre sier Borden at andre aspekter som sjåvinistiske reklamer tvinger mannlige, heteroseksuelle og diskriminerende holdninger mot det kvinnelige kjønn og skaper de mest vanlige motsigelser i skateboardkulturen. I begynnelsen på 70- og 80-tallet var ikke dette utpreget, men utover 90-tallet gjorde det seg mer gjeldene i blant annet reklamer og blader som "Big Brother skateboard magazine," som brukte mye sexdiskriminerende foto og artikler. Borden mener også at det er en generell homofobi. Ikke nødvendigvis i "Big Brother" som i forrige eksempel; der er det også en del selvironi omkring det, men et annet eksempel er fra filmen "Kids" som skildrer skateboardungdom i USA hvorpå to homofile får bank fra disse skaterne. Dette er ikke unikt for skateboard, men noe Borden påpeker at er til stede blant en del skatere[31]

---

[28] Ibid (2001: 141)
[29] Ibid (2001: 142)
[30] Ibid (2001: 147)
[31] Ibid (2001: 148)

De andre aspektene som forhøyer maskuline verdier er som sagt dette med det fysiske og tøffheten som regnes som maskulint. Dette kan også sees i banale situasjoner som ”product toss”[32] som ofte skjer på konkurranser. Borden nevner også “product tossingens” ritualet.

These events are a form of adolescent male ritual, waging muscular body against muscular body to create pain and so define the skaters own masculinety[33].

Dette kan også sammenliknes ved mange rockekonserter hvor crowd surfing[34], stage diving[35] og moshpiting[36] og kjemping rundt scenen opptrer.

Åsa Bäckstrøm mener at denne homofobien ikke lenger er der ”*Däriimot verkar nygrabbigheten inte vara homofob, då många estetiska klädsmessige uttrykk hämtas från stil som varit populär bland homosexuella mänd.*[37]

Videre beskriver hun identiteten og opphøyelsen av det maskuline på et symbolsk nivå. Det symbolske, opphøyede og innholdsmessige nivået i brettsporten er mot det frie, det radikale, rebelske, aktive, tøffe og energiske. Dette er den hegemoniske kulturen i skateboard slik hun beskriver det: En hegemonisk maskulinitet[38] Videre nevner hun tre nivåer av maskulinitet:

1. Gutter må opprettholde skillet til jenter (og unnvike alt som betraktes som hva jenter gjør)
2. Populær maskulinitet innebærer tøffhet(hardness), fremgang i sport, coolhet, ha en ansvarsløs innstilling til skolen, dominans, kontroll, og være dristig i tillegg til å være fandenivoldsk
3. Noen gutter er mer maskuline enn andre. Dette innebefatter vitenhet om både rase og klasse[39]

Denne identiteten og kulturen kan forklare hvorfor jentene er i mindretall i forhold til guttene. Borden legger subkulturelle variabler til for identiteten, men fremhever at skater er en egen rase. Meningskonstruksjonene ved skateboard er ikke bare det subkulturelle, men som produsenter av sosiale rom.

> *Significantly, when thrasher first showed the new streetskating, it was not the skaters as individuals but their performance of moves which they promoted as”studies in non-conformity. We must therefore consider that the spatial act of skateboarding is meaningless devoid of its subcultural attitudes, while,*

---

[32] . ”Product toss” er et slags vanlig innslag hvor sponsede skatere kaster ut gratis produkter til tilskuere som ofte ender opp med en drakamp om produktene.
[33] Ibid (2001: 149)
[34] Svømme på toppen av en folkemengde
[35] Hoppe fra scenen og lande i folkemengden
[36] En slags kamp om å være sterkes og la seg rive med av musikken. Eller på godt norsk herjing i folkemengde
[37] Bäckström (2005: 199)
[38] Ibid (2005)
[39] Ibid (2005: 197)(fritt oversatt fra svensk)

> *conversely, its subcultural attitudes have no substance except as produced in space in relation to urban* architecture[40].

Det betyr at skatere sosialt sett skaper rom og mening ut i fra hva selve bevegelsene de gjør på brettet i relasjon med arkitektur.

Skateboardsystemets forhold til omverdenen og forventninger til omverdenen er av stor betydning for egenarten og det spesielle ved fenomenet.

Forventninger og intern/ekstern omverden

Luhmann beskriver sosiale systemer som selvreferensielle. Det vil si at sosiale systemer har evne til å produsere ytelser og relasjoner til seg selv og skille disse relasjonene fra relasjoner til en omverden. Derfor er systemene lukket, og opprettholdes ved det som skjer inni[41]. Idretten er følgelig et sosialt system, og Tangen hevder gjennom sine studier om inklusjon og eksklusjon at et idrettsanlegg er systemteorien i et nøtteskall ved at de forventninger som ligger til grunn for den aktiviteten som skal skje og hvor og hvordan, defineres ut i fra anlegget[42]. Individet som står utenfor går inn i idrettens sosiale system i det individet utøver idretten inne i anlegget. Et eksempel er fotballarenaen hvor det spilles innenfor grenser ved oppmerkingene. En fotballbane har en definert grense ved strekene. Det forventes, som Tangen bruker i et eksempel, at spillet skal foregå innenfor de grensene. Er ballen utenfor stopper spillet. Det er noe alle som spiller fotball forventer. Hvis en spiller fortsetter å spille mens ballen er utenfor streken vil det være et brudd på forventningene, og spilleren vil ekskludere seg selv og bli ekskludert som fotballspiller. De spillere som er villige til å kommunisere der kommunikasjonen skal finne sted (innenfor strekene), har de ferdigheter som kreves og utstyr som kreves vil inkluderes i fotballsystemet. De som ikke er villige til å svare konformt på kommunikasjonen eller mangler forutsetningene, ekskluderes.[43] Dette er eksempel på hvordan kommunikasjon utarter seg. Man handler etter forventninger som ligger til grunn for aktiviteten gjennom å observere hva som forventes. Det er som Tangen presiserer om fotball at det må scores mål for å vinne kampen[44]. Det gjøres blant annet ved å kontrollere ballen.

---

[40] Borden (2001: 244)
[41] Luhmann (1984: 49)
[42] Tangen (2004a)
[43] Ibid (2004a)
[44] Ibid (2004a)

Alle disse og liknende handlinger henger sammen omtrent som spørsmål og svar, som meddelelse og forståelse basert på hvordan fotball skal spilles(…)Den ene handlingen kjeder seg sammen med andre, med gjensidige henvisninger til tidligere og kommende handlinger[45]

Slik spiller man fotball. I skateboard er forventninger også til stede som inklusjons/eksklusjons mekanisme, men i en muligens mer diffus og annerledes grad. Forventningene for kommunikasjon i brettaktiviteter er totalt annerledes enn for eksempel fotball eller andre tradisjonelle idretter[46]:Denne kommunikasjonen skaper en intern omverden mot andre systemer. Altså grenser for kommunikasjon som kun gir mening i et aktuelt sosialt system. I fotball skal man opptre på en måte, på skateboard gjelder andre forventede måter å opptre på[47]. Det forventes som tidligere nevnt at i en skateboardpark skal det skates, men på hva, hvordan og når, er opp til en selv. Det er på grunnlag av disse mangler på regler at det forekommer og skapes en kompleks måte å bruke anlegg på som igjen kan skape en kompleks måte å lage anlegg på. I en utendørs skatepark er imidlertid ikke disse grensene for å utøve aktiviteten til stede. Inklusjonskriteriet vil som i fotball være ferdigheter, utstyr og positivt svar på en meddelelse og forståelse for aktiviteten. Men hvilke forventninger ligger i aktiviteten og anlegget? Et kjapt blikk på dette følger.

Så lenge det er underlag til å rulle på i nærheten kan det regnes som et skateanlegg, kan man si. På samme måte som med snowboardkjøring, er grensene usynlige og ubevisste om når man kjører i et skianlegg og kjører videre utenfor løypen. Man går da vekk fra det tilrettelagte skianlegget til den, ikke tilrettelagte offpisten, løssnøen. Det samme skjer ved skating når man bruker elementene i parken for å ”linke” seg selv videre til andre ”skatebare” områder. Å bruke en tilrettelagt skatepark kan like mye være å bruke den utover dens tenkte grense. Noe som også henspeiler seg i konkurranser, hvor å utvide en slik bruk blir sett på som kreativt, og blir belønnet. Dette mener jeg er noe skatere ubevisst vet, men kan også være et tegn på et slags opprør mot konvensjonell bruk av idrettsanlegg. Sosiale system som idrett eller skateboard, iaktar, eller observerer sitt eget system i forhold til omverdenen og gir forventninger retning og kraft. I dette tenkte tilfellet vil det å bryte forventningar for å oppnå andre forventningar gi mening for skateboardsystemet og derfor være annerledes enn tradisjonelle idretter som for eksempel fotball.

---

[45] Tangen (2004a: 41)

[46] Det symbolske generaliserte mediumet i skateboard henviser som nevnt ikke til en seier, men noe annet. I skateboard ”å skate”, i snowboard ”kjøre snowboard” etc.

[47] Tangen (2004a:137)

Akkurat som når skatere bruker byen som ”anlegg” kan det leses som en slags kritikk mot hva konstruksjonene er ment å bli brukt som:

> *Skateboarding is a crituique of the city and its traditional use. This critique is not verbalised but expressed through movement. This movment is dysfunctional to the established order by using objects against their determend meanings*[48]

Det skal også påpekes at det er innenfor anleggets fysiske grenser at kommunikasjonen kan komme i gang, og over tid blir til forventningsstrukturer for selve anlegget.[49] Men når anlegget har nærmest usynlige grenser kan kommunikasjonen være diffus, altså diffus i den forstand hvor den starter og ender. En annen dimensjon ved forventninger er anleggets interne forventninger. Hva slags tause forventninger ligger i anlegget. Hvordan skal elementene inni anlegget brukes? I en aktivitet som skateboard, med minimalt med regler, kan elementer og anlegg bli brukt til kva som helst som kan gjøres på et brett. Hva som blir gjort og hvorfor er et forhold som kan si noe om anleggets tause forventninger.

Hva og hvem som bestemmer bruken av et slikt anlegg vil føre meg inn på inklusjons- og eksklusjonsteorier. Som nevnt har Tangen skrevet en del om bruk av idrettsanlegg, og sier, som antydet, at det handler om at idrettsanleggene er det mest grunnleggende ved idrettens kommunikasjon[50]. Når det gjelder skateboard er det ikke nødvendigvis slik ettersom skaterne også bruker byen som område for aktiviteten. Altså noe som ikke er definert som idrettsanlegg. Hva er så tilrettelagte skateboardanlegg sin funksjon? I tillegg til det man oppfatter som kommunikasjon i et anlegg, er ”Skate and destroy”[51] termen dette kommer jeg tilbake til) naturlig å tenke på her. Hvem definerer bruken? Har utformingen på anlegget noe å si for brukeren? Og hvem har bidratt til utformingen?

I et skateboardanlegg kan aktiviteten like gjerne være meningsfull ved bruk utover dens grenser, som tidligere nevnt. Altså har skateanlegg ett sett med forventninger, og fotballanlegg et annet. Skatere søker å bryte noen forventninger for å realisere andre. Felles er at de to systemene produserer seg selv ved hver sin logikk (et felts logikk, som Bordieu snakker om) og forventninger. Eller sagt på Luhmannsk vis, så er systemer kommunikasjon som virker gjennom kommunikasjon.[52] Denne kommunikasjonen baserer seg på meddelelse

---

[48] Kietzke (2001)
[49] Tangen (2004a)
[50] Ibid (2004a og b)
[51] Populært slagord fra Thrasher et populørt skateboard blad. Kan tolkes bokstavlig og i utvidet forstand, altså ”skate sliter på arkitektur, men destroy kan også tolkes som å legge et sted for sine føtter ved å i overført betydning overskride terrengets faktisitet. Destroy everything in sight som også ofte blir nevnt i forlengelse av begrepet
[52] Rognland (2000)

og forståelse som igjen skaper visse forventninger som gir mening for fenomenet og da nettopp gjennom en bestemt logikk i forholdt til systemet. Termen ”Skate and destroy” blir brukt om, og ofte forstått som å skate på alt foran seg. Jeg oppfatter ”destroy” som at man skal beherske terrenget foran seg og ikke at den faktiske konsekvensen av og til er ødeleggelse av for eksempel kantstein. Termen kan oppfattes som å bruke alt man har fremfor seg til sin fordel.[53] En hypotese kan da være at *skate and destroy* termen sier at skaterne vil bryte med konvensjonelle forventninger for å oppnå forventninger innad i miljøet, altså bryte med vanlig bruk av anlegg og byelementer for å bli godtatt eller definere seg selv som skater. Den økologiske omverdenen skaper eksterne grenser som brukes på en annerledes måte i skateanlegg enn tradisjonelle idrettsanlegg kan man påstå. Mer om det kommer i diskusjonen om hvordan grenser kan lekes med.

Blikk og forventninger

Skatere blir utvilsomt utsatt for blikk både av andre skatere og ikke-skatere. Gjennom at man iakttar andre skatere og gjør seg opp en mening om disse skaterne, skjønner man ubevisst at andre gjør det samme mot om en selv. Disse forventninger og observasjoner i form av blikk kan spille inn slik at bevisstheten fokuseres på at andre observerer ens prestasjoner og dermed at en enten ikke tør å skate, eller kanskje skater dårligere, eller i motsatt fall kan det tenkes at det blir betraktet som en inspirasjon til å skate bedre. Forskning viser at de dårlige gjerne prøver å gjemme seg for blikk, mens de gode gjerne oppsøker blikk. Tangen påpeker at blikk og syn er viktig i sosial sammenheng for atferdsutvikling[54]. Allerede som barn påberoper vi oppmerksomhet hvis vi klarer noe bra. Blikk eller syn har en refleksiv kapasitet som ikke finnes i noen andre sanser vi har. Vi kan se andres blikk, men ikke høre andres hørsel, eller ører.

> *Dette har sammenheng med Simmels påpekning av at øyet kan se et annet øye og se at det blir sett at det har sett. Denne refleksive kapasiteten finnes ikke i de andre sansene. Et øre kan ikke høre at et annet øre hører at det første øret hører(…) Bevisstheten om at andre bevissheter er oppmerksom på hverandre, synes å ha en svært viktig rolle i sosiologien*[55]

[53] Man kan noen ganger lese i blader at: ”---he totally destroyed the skatepark” hvor det menes at en person har brukt og totalt behersket parkens potensial og kanskje mer til.

[54] Tangen (2004a: 209)
[55] Ibid (2004a: 210)

Blikk kan gi skateren tilfredsstillelse ved å få vist seg frem for å få enda bedre aksept og det skaper forventninger til kommunikasjon som man enten slutter seg til eller avviser. Som Tangen sier det, så oppstår en dobbel kontigens:

> *Ego observerer alter som forventer at alter observere Ego på samme måte som Ego observerer Alter. Begge legger den andres forventninger til grunn for egne forventninger og beslutninger… ved å prøve å bli sett, eller unngå å bli sett, forholder vi oss til "de andres blikk" med de konsekvenser det har for sosialiseringen.*[56]

I skateboard relaterer jeg blikk både til media og individer. Jeg mener dette er to forskjellige blikk. Et mediablikk tar vare på en hendelse eksplisitt og kan brukes på flere måter til for eksempel å videreføre blikk til flere enn de som er tilstede for bedømming. Et individ sitt blikk gir kun en subjektiv forståelse der og da. I systemteorien er det også forskjell ved at et individs blikk skaper forventninger der og da og gir et reelt bilde av virkeligheten slik den kan forekomme. Mediablikk er mer selektivt, og forsøker å innfri om at mottakerne er interesserte i det de presenterer. Derfor presenterer de ofte det nyeste og de gode prestasjonene som spektakulære. Det spektakulære ved det dårlige vil være at det muligens er så ekstremt dårlig slik at det er verdt å vise frem for humorens skyld. Altså: de gode inkluderes ofte i media. Når media og idrett virker med forventninger til hverandre, skapes en strukturell kobling mellom idrett og massemedia[57], eller i dette tilfellet skateboard og massemedia. De som kommuniserer i et system blir i følge Tangen tvunget til å reagere på skuffelse[58]. Det skjer enten ved å tilpasse forventningene til en situasjon ved å skylde på noe annet enn seg selv som gir insitament til læring, for eksempel at "jeg har skatet så lite i det siste". Man kan også gi uttrykk for at forventningene er tatt vare på til tross for skuffelsen: "Jeg har klart det trikset flere ganger før, bare uflaks at jeg ikke klarte å gjøre det nå", eller man kan opptre som at man har en dårlig dag, bli sint å kaste brettet rundt seg for å vise at man egentlig kan dette trikset, er bedre enn man viser, og skuffelsen er så stor at en reagerer med sinne. Altså refleksjonen over skuffelsen skaper i følge Tangen dynamikk i systemet.[59] Denne dynamikken vil som resultat av blikk vil kunne si noe om bruken og opplevelsen av et anlegg.

Jeg mener at i fenomenet skateboard foregår det også en kamp. Systemteorien vektlegger ikke i like stor grad kampen blant individene. Bourdieu har derimot utviklet gode begreper for å

[56] Tangen (2004a: 210)
[57] Ibid (2004a: 176)
[58] Ibid (2004a)
[59] Ibid (2004a: 32)

beskrive hvordan forskjellige individer kjemper om goder i et sosialt felt, og jeg vil derfor bruke hans betraktninger for å beskrive kampen i feltet. Enhver skater søker å hevde seg på ulike måter og det får konsekvenser både for bruk, opplevelse og skapelse av et anlegg. Sagt på en annen måte kan det medføre at de dyktige skaterne stadig vil kreve mer utfordrende anlegg som gir en utvikling i form av større kompleksitet i anleggene som må møtes med økt kompleksitet, eller ferdigheter (taus kunnskap) hos skatere. Dette kan sees som en drivkraft i anleggsutviklingen.

Bourdieus teori om sosiale felt og habitus

Det er hovedsakelig to stikkord som kan beskrive Bourdieu sine teorier, og det er *aktører og strukturer*, altså forholdet mellom disse. I tillegg legger han vekt på sosiale fenomener ved å se på den objektive skildringen av sosiale sammenhenger og hvordan disse forholder seg til et individs eller individenes subjektive oppfatninger. For mitt prosjekt vil det si at det som skjer i et skateboardanlegg først betraktes ut ifra generelle konkrete objektive observasjoner, og hvordan disse samsvarer, eller hva utøverne opplever om hendelser. Det handler om maktforhold og sosial ulikhet[60]. Bourdieus begreper er, som han selv har sagt, et sett med tankeredskaper som tar form i forbindelse med empirisk forskning og er ikke én bastant teori. Det er også blitt nevnt at Bourdieus begreper angir i høyere grad hvor man skal lete enn hva man skal lete etter. Det hele blir en teoriprosess snarere enn teoribygging.[61] Denne prosessen og disse tankeredskapene gjør mine betraktninger mer dynamiske og kan utvikle beskrivelsen av begrepene jo dypere i fenomenet jeg kommer. Dette fordi det blir umulig å komme med endelige definisjoner av hans begreper.[62] Jeg bør bruke begrepene for å komme nærmere inn på fenomenet. Begrepene blir en sammensveising av det subjektive og det objektive, eller eksistensialisme og strukturalisme. Eksistensialismen omhandler fenomenologien og at mennesket selv velger sine handlinger og er ansvarlige for dem. Vi skaper vår egen mening. Strukturalismen er basert på grunnantakelser fra språkvitenskapen og språkpraksissen. Språket er en ordning, en struktur, en kombinasjon av elementer, og det er disse strukturer strukturalismen søker å formulere overalt hvor den utforsker språk i denne betydning. Samfunnet har disse strukturer og kombinasjoner av elementer som sier noe om noe annet[63].

[60] Wilken, L (2006)
[61] Ibid (2006)
[62] Ibid (2006: 8)
[63] http://www.leksikon.org/art.php?n=2470 (09,03,07)

Begge deler sammen, sier noe om hvordan det sosiale utspiller seg. De er på en måte relatert til hverandre.

Sosiale felt og logikker

Et sosialt felt vil være relasjoner hvor individene handler i forhold til hverandre.
Sosiale felt beskriver samfunnsmessige tematiske områder som for eksempel idrett er. Man kan videre dele opp i eliteidrett, eller for mitt prosjekt, ekstremsport eller ekspressiv sport. Sosiale felt opptrer som at det er konkurranse i dem. De som er etablerte, dyktige utøvere (i idrettsfeltet) og de som kommer opp og utfordrer de gode som er der. Hvor et individ befinner seg i hierarkiet i et felt, avhenger av individets kapital og habitus. Kapital og habitusbegrepet kommer jeg tilbake til i de neste tematiske avsnittene.

Begrepet om sosiale felt kan likne på begrepet om sosiale systemer ved at de er opptatt av en avgrenset sosialitet og at det er prosesser inni dem som får individer til å handle. Der hvor systemene har symbolske generaliserte medium og binær koder som utgjør differansiereing fra andre systemer, har sosiale felt logikker, kapital og habitus som like forståelsesformer, eller differansieringsformer i en sosialitet mellom individer. I systemer er det forventninger og kommunikasjon ved meddelelse og forståelse som skaper strukturelle bindinger ved forventninger. I sosiale felt er det på en måte også snakk om forventninger, men de er mer bundet til å reagere ut ifra visse egenskaper. Disse egenskaper er som nevnt kapital og habitus. I forhold til systemteorien beskriver kapitalen og habitus en forståelsesramme som bedre beskriver hvordan individer konkret kan hevde seg i en sosial kontekst, eller i et felt eller system, om du vil. Felt, habitus og kapital beskriver praksisen for hevdelse. Den med høy gjeldene kapital og en ”god” habitus som gir en iboende psykisk og fysisk forståelse for handling i feltet, kan hevde seg bra. Denne dynamikken og forståelsesdimensjonen forklarer ikke systemteorien på en like god måte. Derfor bruker jeg også Bourdieus begreper for å bedre forstå hvorfor og hvordan skatere hevder seg i anlegg ved bruk, og hvordan skatere ser på hverandres status av ferdigheter som opplevelse av å skate i et anlegg. Kapitalformen og habitus må forstås og forklares dypere før jeg beskriver de mer. Nå videre om selve feltets utfordringer og hevdelse:

Det sosiale feltet er dynamisk hvor logikker og regler spiller inn på kampen i feltet.[64] For å definere et felt fremstiller man et skille ved det betydningsfulle for aktørene i feltet, og de betydningsfulle interessene i feltet. Herunder gjelder det også i delfeltene.

> *I sterkt differensierte samfunn er det sosiale kosmos konstituert av et sett av relativt selvstendige sosiale mikrokosmos, rom for objektive relasjoner som gir plass for en logikk... disse er ikke de samme som dirigerer de andre felten.*[65]

Altså har felt ulike logikker for hva som er betydningsfullt. Det som er betydningsfullt innenfor et felt kan være helt uforståelig for de som står utenfor. Dette kan forklare noe av problemet med å lage parker. Førstegenerasjons skateboardparker viste nettopp dette problemet: Konstruktørene og planleggerne var ingeniører og offentlige ansatte som ikke visste hvordan det var å skate (skateboardfenomenets symbolske medium) og hadde dermed ingen god mening om hva som fungerte å skate på eller ikke. Noen tekniske skateparkanvisninger fantes ikke og skatere ble ikke rådført, og det hele førte til en haug med dyre sementparker som bare til en viss grad fungerte.[66] Utviklingen av triks underbygger dette. Da Tony Alva gjorde den første frontside air[67], førte det til at det måtte utvikles en ny måte å bygge bedre buer på som kunne tillate dette trikset bedre og videreføre utviklingen:[68] altså redusere kompleksiteten for å skape en mer stabil arena og forventningsstruktur for slike triks. Definisjonsmakten ligger i bruken, men den er kanskje ikke alltid like godt tatt i betraktning i byggingen. Innenfor idrettsfeltet har man ikke klart å forstå logikken i skateboardfeltet. Logikken er heller kanskje ikke fullt ut mulig å forstå hvis man ikke er skater selv. Særlig pga. det at skateboard ikke er å oppfatte som en hvilken som helst sport eller idrett. Herunder hva som kjennetegner hvordan en god skater får status i sitt felt er nedfelt i visse logikker, aktiviteten og kulturelle mønster som kan være ubevisste og bevisste. I hentydning av sosialt felt opererer også skateboardfenomenet utenfor idrettsfeltet. Skating på gaten er den største og mest populære måten å utøve aktiviteten på. Skateboard er likefullt samme felt, men innlemmet, og i kamp med et annet felt enn idrett. På gaten i det offentlige rom er skatere også innlemmet i et arkitektonisk sosialt felt og ferdselen i dette. Dette innebærer at skaterne kjemper om retten til å bruke nettopp gaten, omgivelsene, arkitekturen til sin fordel i en sosial kontekst med andre individer. Altså andre ikke-skatere. Elementene er

[64] Bourdieu, Wacquant (1993)
[65] Ibid (1993)
[66] Borden (2001)
[67] Svev over kanten på en bueformet element hvor man holder i brettet. Man har fremsiden/fronten mot kanten og platået. Derav frontside.
[68] Ibid (2001)

skapt i andre hensikter enn å skates på, så konflikter oppstår til tider. Det offentlige rom blir et felt hvor skaterne må bruke rommet på sin måte i forhold til vanlige folk som bruker det annerledes. Noen folk vil hevde seg i det generelle sosiale feltet ved å bruke vakter til å kaste vekk skatere, eller fysisk demonstrere ved å være til hinder for skatere. Altså for noen kan det være å bruke sin rett til å bruke en trapp til å gå på i en kamp mot skatere som vil bruke en trapp til skating. Gaten er følgelig en sosial arena hvor praksisen kan utspille seg.

Anlegget er også en sosial arena men her er kampen i feltet annerledes og basert på andre rammer enn på gaten. Her er kampen i feltet basert på å bruke anlegget til sin fordel og kun mot andre skatere. Det kan også være snakk om å vise seg frem og få en symbolsk makt eller status på den måten i forhold til andre skatere, både skatere i samme kategori og skatere med andre preferanser. Man kan også se kampen i anlegget som en kamp mellom utøvere og byggere. Utøverne vil gjerne bli hørt og få et best mulig anlegg ut ifra sine preferanser, mens byggerne og arkitekter kan hevde sin kamp gjennom å bruke sine faglige kunnskaper for å påvirke og skape et slikt anlegg. Individets kapitalform og mengde avgjør hevdelsen i feltet. Hva er kapital og hva slags kapital er gjeldene i det sosiale feltet til skateboardere?

Kapitalformer i et felt

Bourdieu deler inn kapital i tre primære kategorier; økonomisk kapital som er penger og materielle goder, kulturell kapital som er delvis utdannelse, delvis finkulturelle ferdigheter hvor mestring av den legitime kulturs koder handler om å tolke en kulturs referansesystem, og sosial kapital, som er de ressurser og nettverk individer har på bakgrunn av å være aktør i en bestemt gruppe[69]. I betydningen kapital i skateboard, vil den kulturelle og sosiale kapital spille inn. Men Bourdieu nevner også symbolsk kapital som noe som springer ut fra de overordnede kapitalformer og som oppfattes som viktig i et gitt felt. Eriksen (2006) bruker Bourdieus symbolske kapitalbegrep for å beskrive langrennsløpernes ressurser i sitt felt. Hun beskriver godt hvordan symbolsk kapital kan oppfattes i et sosialt felt:

> *En bestemt egenskap eller ferdighet kan fungere som symbolsk kapital på en arena og ikke gjøre det på et annet. Symbolsk kapital vil være ressurser av hvilken som helst art, som kan anvendes av en gruppe til å skaffe seg forsprang i forhold til en annen gruppe*[70]

[69] Andersen, Kaspersen (2000)
[70] Eriksen (2006: 40)

En kan da se den symbolske kapitalen som ferdigheter på brettet, stil og ”riktige” preferanser. En skaters kapital er derfor av kulturell og symbolsk art. Eriksen skriver også om langrennsløperes kapital også som fysisk kapital etter Shillings utvidelse av Bourdieus ”embodied form”[71]. Bourdieu bruker ”embodied form” som kroppsliggjort kapital gjennom kulturkapitalbegrepet. Kroppslig kapital er mangfoldet av den kroppslige kompetansen et individ har.[72] Den kroppslige kompetansen i skateboard kan da for øvrig bestå av evnen til koordinasjon, blikk eller oppfattelse for muligheter i et element/terreng, erfaring av triks, fysisk reaksjon i forhold til brett og underlag. *Der Bourdieu tar utgangspunkt i kulturen og ser menneskekroppen som en kapital i forhold til dette, har Shilling kroppen i sentrum og ser på den som verdi innenfor det spesifikke feltet*[73] Eriksen sier at langrennsløpere bygger opp kroppen og teknikk som er viktig innenfor et felt som fysisk kapital ved ”riktig” trening for å få en tilpasset kropp for langrenn[74]. Skatere gjør på en måte det samme innenfor sitt felt med både øving av teknikk for å fungere på brettet og for å få brettet til å fungere på elementer. De får en slags tilpasset kropp til skateboardet selv om det ikke er definert noen ”en skateboardkropp”. Når man fungerer på brettet og får brettet til å fungere på et høyt nivå så kan man kanskje si at man har en god skateboardkropp og mye kroppslig kapital, men det er ikke snakk om at man må ha spesielle fysiologiske egenskaper for å hevde seg i skateboard. Den fysiske kapitalen slik Eriksen omtaler den, omfatter begrepsmessig at man skal trene kroppen fysiologisk på en spesiell måte for å oppnå noe i et felt. Altså: langrennsløpere trener på en måte som skal gjøre dem i stad til å gå fortere enn andre for å vinne[75]. Men i min sammenheng vil ikke fysisk kapital isolert sett være noe godt begrep å bruke. Det er ingen generell kravsspesifikk analyse som er gjort i skateboard for å få en tilpasset spesifikk skateboardkropp. Man trener ikke kroppen på en målrettet, bevisst og spesiell måte for å oppnå et mål, slik det kreves i langrennsporten. Skatere har ingen kapasitetsanalyse over hva slags fysiske egenskaper en skater *må* ha for å kunne gjøre et triks. Det er derfor heller ikke noen hensikt å bruke fysisk kapital i den forstand, fordi det ikke er primært fysikken som spiller en avgjørende rolle. Selvsagt må man ha visse egenskaper, men de er ikke definert på samme måten. De fysiske egenskaper for skateboard er dermed ikke definert i det hele tatt slik jeg ser det. Siden skatere har veldig forskjellige stiler og preferanser, blir ingen fasit gitt for hvordan man individuellt skal utøve eller øve sin aktivitet for å bli god. Proffskateren Mike Vallely er en ganske stor og

[71] Ibid (2006: 43)
[72] Ibid (2006)
[73] Ibid (2006: 43)
[74] Ibid (2006)
[75] Ibid (2006)

kraftig bygd skater. Han utfører sin stil og bruker arkitektur på sin særegne spektakulære måte og betegnes som god på det området. En proffskater som Paul Rodriguez, som er mindre av fysikk, blir oppfattet som god på en annen måte, han er en mer teknisk skater med en mer teknisk stil. De to utfører og øver skating på hver sin måte, er gode på hver sin måte, får kredibillitet på hver sin måte og er fysisk forskjellige på hver sin måte. Det er ikke nødvendigvis fysikken som avgjør ferdighetene, men angrepsmåten mot forskjellige elementer og triks. Både lange typer fra Tony Hawk[76] til kortere typer som Colin Mckay[77] eller Shaun White[78] viser at de har svært forskjellige kropper som fordrer forskjellig teknikk. Det har høyst sannsynlig forskjellig fysiologisk kapasitet også, og en individuell teknikk og stil som får dem opp på et relativt like høyt nivå. Kapitalen som hevdelse i skateboard, er mer kontekst- og situasjonsavhengig. Som nevnt er det like mye snakk om kultur og fenomen forståelse som kapital for å hevde seg. Skateboardkulturens koder (Skating, på/av), forståelse i tillegg til ferdigheter vil være egenskaper for hevdelse. Jeg vil derfor i tillegg til kulturell og symbolsk kapital, bruke Bourdieu sitt begrep om kroppsliggjort kapital som et begrep for skateboard. Det er snakk om kompetanse til å utføre triks og se linjer og muligheter. Dette får man gjennom de tre kapitalformene i skateboard ved å utøve aktiviteten som gir romlige ferdigheter (kroppslig kapital), eie og tolke skateboardmedia samt terminologi (kulturell og sosial kapital), og forholde seg til stil (symbolsk kapital). Den symbolske kapitalen kan også være en sammensveising av alle de andre formene. Kort kan man kanskje si at symbolsk og kroppslig kapital er gjeldene i skateboardfeltet.

Skaternes ferdigheter og kunnskap som symbolsk, og kroppslig kapital, vil skaffe dem en fordel i å bruke gaten til sin fordel i kampen om elementene. Likeså vil de, eller burde de, bruke den i forhold til bygging av anlegg. Skaterne vil også seg i mellom ha en slik fordel i forhold til hverandre og hevdelse i feltet. Den symbolske og kroppslige kapital vil generelt spille inn på integriteten til skateren og i neste tilfelle den makten og innflytelse en skater innehar.

[76] proffesjonell skateboardlegende
[77] Anerkjent proffesjonell skateboarder
[78] proffesjonell snowboarder og skateboarder

Trumfkort for hevdelse

Feltet blir i følge Bourdieu sammenliknet med et spill. Selv om det ikke er noen bestemte regler som følges for å nå et mål kan det virke slik.[79] I spill bruker man en slags innsats, et illusio. Spillerne godtar spillets omfang og verdien av det. Det betyr at de tar sin aktivitet alvorlig i forhold til verdien det gir dem. I tradisjonell idrett ville det dreie seg om å vinne og tape. I skateboard vil jeg påstå det er noe annet. I skateboard handler det om å skate. Det er nettopp mestringen av omgivelser og brett ved å skate, og leken på brettet som er det sentrale. Det er da noen faktorer som avgjør om hvorvidt de hevder seg i spillet i feltet. Dette avgjøres med noen trumfkort. Et trumfkort har egenskaper som gir fortrinn på et gitt felt og viser direkte til gjeldene kapital på feltet[80]. Innen skateboard vil dette som nevnt kunne være av symbolsk og kroppslig art som ferdigheter, stil og kreativitet. Også utstyr kan ha noe å si. To jevngode skatere kan oppleve stor forskjell ved å skate for eksempel en streetspot[81]. Hvis det er litt grov asfalt vil myke hjul være en stor fordel da det ruller bedre på ujevnt underlag. Et annet forhold vil være spesielle tekniske ferdigheter. En svært kreativ skater vil hevde seg bedre enn en mindre kreativ skater hvis skatingen foregår på for eksempel en plass med få elementer å skate på. Den kreative skateren vil da kunne utnytte plassen og elementene bedre på grunn av sin evne til å tenke og skate utover elementets egenskaper og dermed hevde seg i feltet med sitt trumfkort som er kreativitet, eller kreative ferdigheter. Kreative ferdigheter er noe man ofte utvikler ut i fra egne erfaringer og tidligere handlinger. Kreativitetens kraft og forståelse kan beskrives ved det som kalles for et habitus. I forhold til kampen mot ”byggere” av anlegg vil trumfkortet være erfaring, mot vitenskap, økonomi og makt.

Habitus som forståelsesmønster

I følge Bordieu refererer habitus til en binding mellom individ og samfunn, aktør og struktur, fortid og fremtid, determinisme og fri vilje, subjektivisme og objektivisme i sosiologien. Den beskriver utøverens praksis, og bakgrunnen for denne.[82] Erfaringene og minnene til hvert individ kommer også inn under begrepet. Begrepet kan si noe om posisjonen en person har i et samfunn og i hvor stor grad personens kapital har å si for å forstå og bedømme seg selv og andre. Det er ikke de sosiale klassene som det nevneverdig blir kjempet i, men heller i de

[79] Bourdieu, Waquant (1993)
[80] Ibid (1993)
[81] Streetspot=gatested. I skateboardterminologi betyr det enten godt egnet sted på gaten å skate på eller et dårlig sted å skate på.
[82] Wilken (2006: 45-46)

kategoriene av skating og skatere. Den tekniske skateren søker å bruke elementer på en måte i motsetning til en ”dra på” -skater[83], som søker å bruke elementer på en annen måte. En veldig kreativ skater vil bruke anlegget på en tredje måte. I et skateboardanlegg vil det kunne føre til en kamp om elementer pga. at for eksempel ”dra på”-skateren vil brøyte seg frem i anlegget ved bruk av fart for hevdelse. Ved stor fart vil skateren vise at ingen bør komme i veien for hans eller hennes retning. Personen viser at han eller hun er en ”dra på”- skater og vil hevede seg på den måten.

Man kan legge til grunn at habitus sine variabler skal brukes for å forstå hvordan skatere forholder seg til hverandre, anlegget og miljøet både innad og utad. Feltets logikk henger sammen med utøverens habitus. Med habitus kan man se utøvernes posisjon i det aktuelle sosiale feltet. Habitus vil uttrykke noe som former et individs meningsfulle praktis, kroppsspråk, oppfatningsskjema og disposisjoner i denne sammenheng[84].*The habitus is necessity internalized and converted into a disposition that generates meaningful practices an meaning-giving perceptions*[85] Hvert individs habitus gir en spesifikk mening i feltet: *langsomt og umerkelig overføres feltets logikk til individene i form av en habitus*[86]. Habitus styrer individets kroppspråk som for eksempel god stil i feltet, måte å gjøre triks på, hva som er best utstyr også videre. I følge Eriksens studie om langrennløperes habitus, som vil gjelde som et slags idrettshabitus, vil det også utgjøre den form for livsstil som er på feltet hva angår utstyr, hva som er best utstyr å bruke, hva de beste treningsmetodene er, hvem man bør høre på etc[87]. Det vil også utgjøre hvilken form for relasjon individet har til kroppen i denne idretten. Videre sier hun at det habitus enhver langrennsløper besitter, er et spesifikt handlingsmønster for handling, om hvordan det skal trenes og hvordan det skal føles. De kan for eksempel kjenne noe som en bra treningsøkt når de har trent til de har blodsmak i munnen[88]. For en skater er flyt en følelse som er riktig, som en ”grind”[89] som glir godt, og hvor man er totalt i balanse, i kontroll og slapper av. En skater vil også gjerne klare mange triks, i hvert fall være så mye som mulig på brettet og bruke det mangfoldig. I tillegg vil oppfattelsen av stil være påvirket av individets habitus, altså hva som er god stil, utførelse av et triks etc. Eriksen sier at hvis langrennsløperne skal delta i langrennsspillet, så må langrennsløpere inneha et habitus som

[83] Dra-påskater= en skater som skater fort, hopper langt, høyt skater med større risiko enn andre, ofte med litt enklere triks
[84] Augestad (2000)
[85] Bourdieu (1984: 170)
[86] Augestad (2000: 12)
[87] Eriksen (2006)
[88] Ibid (2006)
[89] Grind=triks hvor man sklir med hjulopphenget, eller trucksene, på et element.

omfatter en forholdsvis lik forståelseshorisont[90]. Det samme gjelder skating. Hvordan triks bør utføres, progresjon, hvilke typer underlag som er bra å skate på, forhold mellom å vurdere hvor store elementer man kan skate etter nivå, hva som er kult, hvilke uskrevne regler som gjelder i kø-ordning/bruk av element i en park, hva slags utstyr som passer til hva, hvilke muligheter som ligger i et element, og hvorfor man skater, vil til sammen utgjøre en forståelseshorisont. Denne forståelseshorisonten kan ikke beregnes ut i fra en matematisk formel. Derfor kan det ofte være at det ikke er samsvar mellom en skaters forventninger til hvordan en skateboardpark bør være i forhold til en arkitekt eller entreprenørs forventninger om hvordan det bør være. Teori og forståelse slik jeg legger den frem her, kan si noe om smaken og logikken som ligger i skateboardfenomenet. Dette kan ha konsekvenser for bruken og synet på et anlegg. Noen foretrekker bue-kjøring (ramper, quarterpipe) og andre foretrekker mer byliknende elementer(curbs=fortauskanter, Ledge=høye fortauskanter, Banks=skråhellinger). Trekker man inn det media har å si for en sport, hvor det å vise seg frem gjennom video og bilder spiller en stor rolle, kan det påvirke smak og logikk for bruken av et bestemt anlegg og de verdier det fører med seg.

Når man bruker begrepene habitus sammen med kapital og sosialt felt får man i følge Bourdieu en praksis innenfor feltet.[91] Det kan på den måten være snakk om en kamp mellom skatere og entreprenører om hva som er god arkitektur. Skaterne vil definere arkitektur gjennom bruken og den erfaring det har for å si noe om hva som fungerer og ikke fungerer. Entreprenører, arkitekter og politikere vil definere hva som er bra og hensiktsmessig arkitektur gjennom sin kapital ved utdanning, vitenskap og politisk makt. Det er altså snakk om en kamp blant skatere for å hevde seg innad i feltet, en kamp mellom skatere og ”ikke-skatere” (for eksempel entreprenører) for å hevde den beste måten å lage et anlegg på tvers av felt, og i tillegg en kamp blant skatere og ikke-skatere i et offentlig rom, i en offentlig kontekst, for retten til å bruke det offentlige rom ut i fra sine egne logikker og forståelsesformer.

Selv om det er en kollektiv oppfattelse om hva som er bra å skate på og noen felles forventninger på hvordan arkitektur eller elementer bør være er det også individuelt pga. hvordan forskjellige skatere opplever forventninger seg imellom, men også hvilke

[90] Eriksen (2006: 37)
[91] Bourdieu (1984)

forventninger hver enkelt har til arkitekturen rundt seg. Østerberg beskriver hvordan vi opplever det fysiske rundt oss som en sosiomaterie.

Østerberg og sosiomaterien

For å beskrive og bedre forstå hvordan skatere skaper, bruker og opplever elementene både på gaten og i parken, vil jeg også støtte meg til teoretiske betraktingner omkring det sosio-materielle. Det sosio-materielle feltet beskrives, av filosof og sosiolog Dag Østerberg, med henblikk på hvordan det fysiske rom adapteres og oppleves av individer. Mennesker har forskjellige hensikter med hva de gjør. Uavhenging om gjøremålene i et felt er bevisste, ubevisste, av vane eller besluttsomhet og overvåkenhet kan det tolkes som et prosjekt. Gjennom disse prosjektene avgjør man og definerer omverdenen og gjør den til en handlingssituasjon.[92] Både prosjektene og handlingssituasjonene er gjensidige og det er ut ifra særskilte sitasjoner at omgivelsene blir bestemte. For en skater vil et anlegg eller bylandskap fremtre som en verden av muligheter og hindringer. Men nettopp også hindringene er muligheter for en skater i motsetning til for eksempel en motorsyklist. De iboende forventninger og begrensninger hindringer uttrykker, kan oppleves som en innbydelse til å handle annerledes for å redusere kompleksiteten i hinderet. På en annen side er da prosjektet et svar på omgivelsenes henvendelse, og ikke vilkårlig[93]. En skater svarer på arkitekturen ved å bruke den både slik den er tiltenkt, men svarer også som en slags kritikk på hva arkitekturen ikke er tiltenkt for i følge Borden.[94] Videre hevder Østerberg at ikke alle prosjekter kan avdekke en handlingssituasjon fordi omgivelsene har en selvstendighet som setter *tøyelige* grenser, men likefullt grenser.[95]

En trapp på 20 trappetrinn gir noen grenser i form av at man kanskje kan få for lite fart for å klare å hoppe den helt ned på brett. På den annen side: hvis det er langt nok tilløp vil noen klare å hoppe ned trappen, andre vil ikke ha noen mulighet og burde muligens ikke prøve seg på en slik trapp. Allikevel kan det hende at den ”dårligere” skateren i eksemplet, over tid kan klare det. Østerberg sier følgende om menneskets og omgivelsenes faktisitet:

> *det finnes en slags gråsone av ubestemthet ved hva enhver er, ved begavelsen og evnene og som er faktisiteten ved enhver. Denne faktisiteten overskrides ved vårt prosjekt, men gir seg til kjenne når*

[92] Østerberg (1990)
[93] Ibid (1990: 67)

[94] Borden (2001)
[95] Østerberg (1990: 67)

> *handlingssituasjonen er i ferd med å ødelegges, når vi er klosset... tilsvarende møter vi situasjonens faktisitet nås vi faller og slår oss*[96]

Når en skater bruker et anlegg eller et byelement som han mestrer godt og uten nevneverdig ubalanse, merkes ikke faktisiteten i stor grad. Elementene blir integrert i kroppen og man er i fullstendig likevekt. Den kroppslige faktisiteten blir mer kompleks og svarer med å kunne møte enda mer kompleks faktisitet i form av arkitektur. Det motsatte skjer når skateren faller eller kommer i stor ubalanse. Da merkes faktisiteten; elementene blir uoverkommelige hindringer og man kan rett og slett få vondt. Sosiologen Pål Augestad kaller det for det stofflige ved menneskets og omgivelsenes faktisitet og kan vise til gode og dårlige opplevelser.[97] Østerberg viser hvordan kompleks faktisitet til et individ gir gode opplevelser.

> *Dyktighet på et område er ensbetydende med erfaring av velformet handlingssituasjon, den dyktige kjenner seg veltilpass og har med Marx uttrykk tilegnet seg et utsnitt av verden, gjort det til sitt eget og i og med det avdekket visse sider ved verden* [98]

Dette utsagnet beskriver hva en god skater vil oppleve elementer som. I motsatt tilfelle vil en mindre dyktig skater oppfatte det motsatt. Ser man disse begrep som nevnt over i sammenheng med Bourdieus habitus, vil det kunne beskrive hvordan og hvorfor noen opplever større grad av overskridelse av faktisitet når en skater opplever terrenget som godt og får flyt i skapingen. I forhold til feltet som oppleves ved anlegg, kan en dyktig skater sies å være en nøkkelperson i forhold til å vite bedre enn en dårlig skater, og en ikke-skater, hva som vil fungere godt i en park. Den gode skateren har tilegnet seg et utsnitt og en forståelse for hvordan ting kan fungere og vil påvirke det. Vi blir påvirket til å handle etter hva som omgir oss rent fysisk. Østerberg kaller dette det sosiomaterielle felt.

Sosio-materiellt felt

Handlingsfeltet og materialiteten er skapt av mennesket og derved preget som kultur. Urørt natur er derimot ikke kultur. Alt utenom urørt natur hvor det er veier, bygninger osv. er omgivelser og kulturlandskap med materielle strukturer. Alle befinner seg i denne strukturen med andre. Østerberg snakker om at en slik situasjon er et felt av materialiserte betydninger og meningsinnhold.[99] Det materielle er noe som taler til oss fordi det er skapt av mennesker

---

[96] Ibid (1990: 67-68)
[97] Augestad (2000)
[98] Østerberg (1990: 68)
[99] Ibid (1990)

som har satt et preg og gitt det en mening og oppfordring til bruk. Det dikterer retninger, tilbud og forbud. For de fleste er de betryggende hendvendeleser å forholde seg til som for eksempel når man kommer til en bred sti og forstår at her har sikkert mange gått før, så her forventes det at man går[100]. En skater opplever også den samme henvendelse ved gangfelt på gaten, men skateboardfenomenets natur søker ikke nødvendigvis å innrette seg etter tilbudet, henvendelsen eller forbudet.[101] Som nevnt før i forhold til Luhmann om systemets grenser, søker skatere å bryte noen forventninger for å skape andre forventninger og meningsstrukturer:

> *Omgivelsene fremstår som sosiomaterielle handlingsfelt hvor sosiomaterien på et vis henveder seg til menneskene i feltet, som svarer tilbake gjennom sin atferd. Henvendelsen kan arte seg på forskjellige måter*[102]

Når sosiomaterien henvender seg på forskjellige måter blir forventninger, logikk og forståelse i forhold til feltet forskjellige. I den sammenheng hvor det skal bygges skateboardanlegg, vet skatere hva som skaper motstand og økt merknad av faktisitet. Entreprenører kan mangle en slik egenskap ved manglende habitus i feltet. Et eksempel på det er da en gruppe skatere på Hamar beskrev at de ville ha curbs i granittstein fordi det sklir godt. Da granittblokkene var satt på plass av entreprenøren var det blokker med svært ruglete overflate som ikke kunne brukes til sin hensikt. Granittblokkene måtte slipes og justeres for å innfri forventningene igjen. Det er vel et eksempel på at det har skjedd en svikt i kommunikasjon og forståelse, kanskje dog fra begge sider.[103]

Augestad sier at *idrettsanlegg alltid kan refortolkes(enten anlegget er et fjell eller en gymnastikksal), men selv om det gis en ny betydning vil man ikke oppheve anleggets faktisitet eller konstitutive element.*[104] Det betyr at selv om en dyktig og kreativ skater opplever og gjør triks i anlegget som ingen andre kan, eller hvordan han tolker og svarer på et elements henvendelse, og sier anlegget er lett å skate i pga. mulighetene det gir (med hans stil), vil det allikevel ikke forandre det faktum at en nybegynner sannsynligvis ikke vil slå seg og falle mindre, eller ikke vil tolke faktisiteten og henvendelsen av anlegget på sin måte. Siden faktisiteten som nevnt er det stoffelige i kropp og omgivelser, oppleves derfor omgivelser forskjellig siden ingen mennesker eller steder er

[100] Tangen (2004c)
[101] Ibid (1990: 69)
[102] Østerberg (1998: 27)
[103] Les mer i avsnittet om godt parkdesign(s:137)
[104] Augestad (2000: 13)

100 prosent like[105]I feltet vil skatere som er dyktige, hevde seg ved å nettopp bruke sin erfaring for å få det bygget slik de vil ha det i forhold til mindre dyktige skatere. De gode vil gjerne ha noe som svarer til deres forventninger. Når skatere oppfatter det sosiomatrielle forskjellig vil derfor et ensidig fokus på de godes forventninger og behov føre til et mindre brukervennlig anlegg for de mindre dyktige skaterne om man setter det på spissen. I byen er elementene svært forskjellige og av forskjellige størrelser etc. Ved å bruke nettopp byen som et slags ideal hva angår utfordringer, opplevelse, og kommunikasjon med materiallitet, altså arkitektur, vil man bedre kunne lage et skateboardanlegg for flest mulig skatere. Siden forskjellig arkitektur enten fremstår som hindring for noen og overskrides lett av andre (dvs. dyktige skatere) er det ideelle å ta hensyn til nettopp denne dimensjonen av forskjellig påvirkning, prosjekt og handlingsfelt. I en skatepark med kun store ”krevende elementer” vil den mindre dyktige se dem som vanskelige hindringer og styre unna. En dyktig skater vil kunne utnytte parken bedre. Den dyktige vil uansett oppleve en skateboardpark mer positivt enn en mindre dyktig skater i kraft av sin erfaring og kapital. Det paradoksale kan være at det er nettopp de dyktige som også kan beskrive hva de mindre dyktige kan oppleve som bra å skate på. Ofte er det slik at mangel på erfaring hos de mindre dyktige gjør deres kunnskap taus og vanskeligere å formidle som derfor kan føre til at de dyktige kanskje kan beskrive dette bedre.

Oppsummering

I dette kapittelet har jeg redegjort for mine sosiologiske betraktninger av mitt problemområde, og presentert rammene for hvordan man kan forstå fenomenet skateboard og skapelse, bruk og opplevelse av skateboardanlegget. Med de overnevnte sosiologiske betraktninger og redegjørelser er det naturlig å trekke det hele litt mer sammen.

Jeg leter etter hvordan skateboardanlegg blir skapes, brukes og oppleves med gateskating som en naturlig tilleggsreferanse. Dette blir gjennom en analyse med sikte på systemteoretiske betraktninger om forventninger, kommunikasjon, mening og omverden. Skaterne har et sett med forventninger som de innfrir for seg selv og som en gruppe. Det hele skjer gjennom kommunikasjon basert på meddelelse og forståelse. Denne kommunikasjonen utspiller seg mellom skatere, spesielt ved blikk og ut i fra anleggets tause forventninger, i tillegg til gateelementenes tause forventninger. Videre vil jeg belyse det som et sosialt felt, hvor det er en kamp i feltet for å bruke både og forme parken og gaten. For å forstå dette bruker jeg

[105] Augestad (2000)

Bourdieus begreper om felt og habitus som representerer den logiske forståelsen for skaterne. Det er i tillegg et spørsmål om skaterens kapital for hvor godt skateren kan hevde seg i et felt. Systemenes omgivelser og omverden er noe som også preger kampen i feltet. Gjennom å bruke Østerbergs begrep om sosiomaterialitet og faktisitet hvor skaterne, basert på kapital, enten ikke merker omgivelsene eller smertefullt merker den, vil jeg kunne si noe om hvorfor skatere og hvordan skatere kan bruke sin forståelse for å kjempe om feltet i anleggene og gaten, og hvordan arkitektur byder til handling. Det sosiomaterielle byder seg som omgivelser som skaper forventninger og igjen kommunikasjon i henhold til systemteorien. Dette kommer da an på prosjektet til skaterne. Hva er det de vil oppnå med sin skating? Faktisitet står som prosjekt ved å henvende seg til og bruke arkitektur og en del av prosjektet blir å skape faktisitet ved å forme arkitektur og kropp via skating. Det vil bli linket opp mot Luhmanns begreper om det symbolske generaliserte medium som her er å skate og de henholdsvis positive og negative kodene på(brettet)/av(brettet).

Metodiske refleksjoner

Min problemstilling viser til en forståelsesdimensjon som ikke lar seg tallfeste.

”Hvordan skapes, brukes, og oppleves et skateboardanlegg?”

Jeg vil i det neste redegjøre for hvordan jeg har gått frem metodisk for å kunne svare på problemstillingens natur.

Hermeneutikk og dobbelhermeneutikk

Hermeneutikk og dobbelhermeneutikk er følgelig vitenskapsteorietiske begreper om metodiske tilnærmelser og fortolkninger. Begrepene brukes også om menneskelige aktiviteter og hva de fører til. Ytringer, tekster, språk, og menneskelige handlinger har bestemte meninger som bruker vi også som betingelser (normer, regler og situasjoner aktiviteten utføres i) for aktiviteter.[106] Disse betingelsene ser jeg etter i skapelsen av fenomen og anlegg, bruken av anlegg, og opplevelser knyttet til skateboardanlegg: hva betingelsene er i form av forventninger, og hva resultat er av det som gjøres ut i fra disse betingelsene. Når en skater skal hevde seg i byrommet/feltet, påvirker normer og regler som enten følges eller bør/må brytes for å oppnå ønsket aktivitet som gir hevdelse. Siden studien baserer seg på forståelse og fortolkning av fenomenet blir hermeneutisk[107] tilnærmelse brukt. Helt konkret er det sosiale, språklige, bevegelser, og anleggets uttrykk omgjort til tekst, fortettet og tolket for å bli forstått. Det hermeneutiske begrepet sier noe om at vi alltid har en forståelse omkring et fenomen sett i lys av noen gitte forutsetninger. Denne forforståelsen hjelper oss å vite hvor og hva vi bør lete etter.

> *Mennesker har oppfatninger om sin egen identitet, om hvem de selv er og hvem de ønsker å være. Deres egne og andres oppfatninger av hvem de er(som ikke nødvendigvis faller sammen), bestemmer derfor ofte hvem de er… Samfunnsforskere må derfor ofte fortolke og forstå noe som allerede er fortolkninger, dvs. sosiale aktørers fortolkninger og forståelse av seg selv, av andre og av den fysiske verden. Samfunnsforskere må med andre ord forholde seg til en verden som allerede er fortolket av de sosiale aktørene selv. Dette gjelder uavhengig av om de sosiale aktørers fortolkninger og forståelse av seg selv og verden er korrekt eller ikke. Feilaktige fortolkninger av verden kan for en samfunnsforsker ofte være like informative som adekvate fortolkninger*[108]

[106] Gilje, Grimen (1993)
[107] Hermeneutikk kommer fra gresk og betyr utlegningskunst eller forklaringskunst ,Gilje &Grimen (1993: 143)
[108] Gilje, Grimen (1993: 145)

I mitt tilfelle vil det si at jeg skal sette sosiologiske begreper på skateres egne uttrykte forståelse av fenomenet og tolke de slik jeg ser det utarter seg, ved hjelp av overnevnte teorietiske begreper. Dette skaper en dobbelhermenutikk som jeg vil beskrive nærmere.[109] Det er i hovedsak tre retninger i hermeneutisk tokning: Den første retningen er basert på at man må se bort fra aktørenes betraktninger fordi de ikke er vitenskapelige. Den andre mener at disse beskrivelsene er fundamentale fordi aktørenes handlinger skaper mening og identitet. Og den tredje bygger som nevnt på en dobbelhermeneutikk, som sier at begge retninger må betraktes samtidig.

> *På den ene siden må de forholde seg til en verden som allerede er fortolket av de sosiale aktørene selv. Samfunnsvitenskapene kan derfor ikke se bort fra de sosiale aktørers beskrivelser og oppfatninger av seg selv og verden. På den andre siden skal samfunnsvitere drive forskning, og de må rekonstruere de sosiale aktørenes fortolkninger innenfor et samfunnsvitenskaplig språk ved hjelp av teoretiske begreper. Det er nemlig lite sannsynlig at forskning som bare gjengir de sosiale aktørers oppfatninger vil si oss alt som er av interesse å vite om hvordan et samfunn fungerer. Samfunnsforskere må derfor også gå ut over de sosiale aktørers selvoppfatninger.*[110]

Det hele skaper en forbindelse mellom forforståelse, fortolkning og kontekst. Når jeg intervjuer skatere med reflekterte spørsmål, terminologi og temautvelgelse er det i kraft av min forforståelse. Skaterne svarer gjennom sin forståelse av fenomenet og spørsmålet. For så å skape ny sosiologisk kunnskap, må jeg tolke disse utsagn sett gjennom sosiologiske, teoretiske briller, dette for å gjøre oppfattelsen og forståelsen fra skaterne og min egen forståelse tilgjengelig for et felles vitenskapelig, sosiologisk språk. Altså for å se de strukturer og meninger både i skateboardfeltets logikker, hvordan forventningene utspiller seg, hvordan kommunikasjonen foregår, og hvordan omgivelsene oppleves.

Metode for datainnsamling

I dette studiet skriver jeg om skateboardanleggenes skapelse, bruk og opplevelse. Det hele ses også i forhold til gateskatingens mening og eksistens. Jeg skal se på hvordan skatere forholder seg til tilrettelagte anlegg og ikke-tilrettelagte gatemiljø, hvordan de oppfører seg i disse miljøene og hvorfor de gjør som de gjør. Jeg ser på hvordan aktiviteten oppstår og drives, hvordan forholdet er mellom aktiviteten og anlegget, og hvordan de forholder seg til de

[109] Ibid (1993)
[110] Ibid (1993: 146)

materielle omgivelsers tause forventninger. Det blir et søk i å forstå hvordan de hevder seg i forhold til hverandre og omverdenen. Jeg søker forståelse snarere enn generalisering.
For å belyse problemområdene trenger jeg data fra selve aktørene. Aktørene må beskrive sitt syn på aktiviteten og fenomenet. Slik jeg ser det er det brukernes bruk og opplevelse som er med på å definere anleggene og som historisk har hatt noe med skapelsen av anleggene å gjøre. Det er allikevel aktørenes ytringer som utgjør hoveddelen av materialet. Dette fører meg inn på kvalitative metoder. Metode kan defineres som Riley Whites utsagn:

Samfunnsvitenskaplig metode omfatter både organisering og tolkning av data som hjelper oss til å få en bedre forståelse av samfunnet (White Riley, 1963)[111]

Metode blir sett på som et redskap for å skaffe, tilveie og behandle informasjon. Dette redskapet blir brukt for å komme fram til en ny erkjennelse for å oppnå ny kunnskap om et fenomen. Det finnes det en rekke krav om hva en metode bør dekke innen samfunnsvitenskapen for å kunne brukes. Metoden skal som redskap avdekke den virkeligheten vi undersøker. Det må skje en systematisk utvelgelse, mest mulig nøyaktig bruk av data, resultatene må presenteres så det åpner for kontroll og etterprøving og resultatene må åpne for ny erkjennelse[112]. Dette er de viktigske og ideelle kriteriene. Disse variablene vil hjelpe meg til å finne ut av hvordan jeg skal gå frem for å få svar på min problemstilling. Metoden gir altså beskrivelse av hvordan jeg skal samle inn, organisere og tolke mine data som forhåpentligvis vil gi et grunnlag for en ny forståelse av fenomenet.

Innsamlingen av data blir en selektiv prosess for å forstå ulike sider ved fenomenet. I tillegg til intervju vil jeg bruke observasjon, som gjør at jeg kan se med egne øyne hva som foregår og hvordan hendelser foregår, og introspeksjon, samt empati som metode, ved bruke min egen erfaring som skater for å berike disse forståelsesformene for å få på plass mer autentiske data. Jeg skal videre begrunne mine metodiske valg. Metodene er blitt valgt etter problemstillingenes natur. Problemstillingens ordlyd søker forståelse. Generelt om kvalitativ metode er at den søker i dybden og ikke i bredden på den måten kvantitative undersøkeleser gjør. Neste avsnitt beskriver de kvalitative metodene jeg bruker.

[111] Holme, Solvang (1993: 14)
[112] Ibid (1993)

Kvalitativ metode

Kvalitativ metode er en metode som innebærer liten grad av formalisering.[113] Metoden søker forståelse.

Hovedmålet med kvalitativ metode er å fange opp mening og opplevelse som ikke lar seg tallfeste eller måle. Den brukes når man er opptatt av å få et helhetsbilde sett i forhold til en problemstilling. Hvordan skapelse, bruk og opplevelse av en skatepark er, beror mye på hva slags forståelse og fortolkning brukerne har av fenomenet. Dette må de eksplisitt si noe om. Det er en økt forståelse for fenomenet man søker å forstå. Man undersøker få enheter, men får mange opplysninger om hver enhet. Innenfor kvalitative undersøkelser fremgår blant annet observasjon, direkte deltakelse, introspeksjon, empati, intervju og empiriske undersøkelser[114]. Dette er delmetoder jeg vil benytte meg av.

For å få en god forståelse av fenomenet bør jeg komme tett innpå det. Det vil også være bra at datainnsamlingen foregår mest mulig autentisk. Det er naturlig at dette blir en del av mitt prosjekt da nettopp personlig og kollektiv skapelse, bruk og opplevelser om skating i anlegg skal komme frem. Kvalitativ metode er generelt en fleksibel metode som gjør at jeg kan endre undersøkelsen underveis om det skulle vise seg å være nødvendig. To forhold trekkes frem. Det er fleksibilitet i forhold til erfaringer underveis, for eksempel hvis man oppdager at man har utelatt eller stilt feil spørsmål, retter man på det. For det andre kan man endre måten å nærme seg undersøkelsesenhetene på. Dette kommer jeg tilbake til under observasjonsdelen. Kvalitative data kan ikke generaliseres i den grad kvantitative data kan. Styrken til kvalitative data er imidlertid at man kan forstå hvorfor eventuelt flere har samme oppfatninger og utfører noenlunde samme handlinger. Dette kommer til uttrykk gjennom intervjuer og observasjoner av fenomenet. Min egen erfaring etter 18 år som skater gir meg et erfaringsgrunnlag for en enda dypere beskrivelse av fenomenet. Jeg har selv følt og føler hva skateboard gjør med meg og mine omgivelser. Dette er noe jeg vil benytte meg av som en liten del av det metodiske i form av introspeksjon og empati.

Introspeksjon

Introspeksjon som metode, innebærer at man bruker egenerfaringer og følelser som metode for en dypere forståelse for et fenomen. Metoden er subjektiv, men objektiv i den forstand at

[113] Ibid (1993)
[114] Ibid (1993)

språkets struktur former en objektiv forståelse. Introspeksjonen bunner ut i når man skal undersøke et sosialt fenomen man selv har vært i kontakt med på et tidligere tidspunkt. For å forstå et sosialt fenomen, kan man fundere over hvilken betydning fenomenet har for en selv.[115] Det handler om å se på seg selv og reflektere over sine egne opplevelser. Områder hvor introspeksjon kommer til sin rett er fornuft, følelser, mestring, erfaring, bekreftelser og tilhørighet. Jeg kommer derfor til å bruke introspeksjonen som en slags innledning for forståelse og beskrivelse av andres ytringer innenfor gitte temaer.

Måten jeg kan bruke introspeksjon på, er at jeg innenfor det sosiale fenomenet jeg studerer, i mitt tilfelle skateboard, først får frem de sider ved fenomenet som jeg berøres av. I neste omgang forsøker man å forestille seg ulike situasjoner der man selv er eksempel på fenomenet og hvilken betydning et fenomen har for en selv under visse omstendigheter. Enroth gir et eksempel om å bruke introspeksjon i studie om alkoholikere. Han sier at man kan forestille seg og beskrive hva alkohol gjør med en selv for å forstå alkoholikere bedre. Man behøver ikke være alkoholiker for å forstå, så lenge man har opplevd hva alkohol gjør med en. Hva rusen gjør, smaken, at man våger å gjøre mer, hvilke følelser som oppstår. Når man beskriver slike sider ved alkoholen kan man forstå noe av innholdet som alkoholisme fører med seg[116]. Fyller man det videre ut med utspørring og observasjon, vil det gi en rimelig god forståelseshorisont.
Man forsøker som nevnt å forstå hvilke følelser, tanker, og verdier som kommer frem i en selv i ulike situasjoner i forhold til fenomenets spørsmål.[117] Hvordan opplever jeg å skate i forksjellige parker, på gaten, og hvilke følelser vekker de andres blikk på meg i det jeg skal til å prestere? Introspeksjon som datainnsamling har en stor fordel ved at man hele tiden har direkte tilgang til de tanker og følelser som fenomenet utgjør for en selv. Forståelsesdataene er veldig gode for å forstå fenomenet. Det kan imidlertid være noe upresist, og selvblindhet kan spille inn. Enroth nevner videre at introspeksjon som metode har to hovedproblemområder. For det første trekker han frem at det er forskerens egne opplevelser det er snakk om, altså at det blir forskerens egne data som blir grunnlag for forståelsen og dybden i empirien. For å begrense et slikt problem kan man videre bruke introspeksjonen som innledning til datainnsamlingen. Man gjør seg selv til den første delen av utvalget og vever

[115] Eneroth (1984)
[116] Ibid (1984: 95)
[117] Ibid (1984: 95)

det inn i en overgang til andre metoder og utvalg.[118] Sagt på en annen måte må jeg beskrive hva slags følelser jeg har for situasjoner og finne likheter/ulikheter med respondentenes oppfatninger, og redegjøre de utfall det gir. Dernest er intersubjektivitetens problematikk litt vanskeligere å omgå. Det er kun meg selv som er gjenstand for undersøkelse og det kan ikke brukes på andre. Det er personlig anlagte data. Eneroth hevder at den eneste måten å gjøre intersubjektiviteten i introspeksjonen mindre som feilkilde på er gjennom å best mulig beskrive de følelser så godt at det logisk sett gir mening til innholdet. På denne måten kan et annet menneske forestille seg hvordan jeg opplevde eller opplever et fenomen, gjerne ved å bruke sin empati i forhold til beskrivelsene[119].

Empati

Empati er å leve seg inn i et annet menneskes liv og situasjon, for å forestille seg hvordan personen har det[120]. Ved å reflektere med empati vil en kunne nyansere mulige tilstander, og relatere de tilbake til egne situasjoner og se de i sammenheng med eksplisitte uttrykte handlinger eller utsagn fra andre. Som metode er det to måter å gjøre dette på. enten som passiv ved å lytte til tanker og følelser, for forståelse, eller ved å aktivt sammenlikne egne følelser og tanker med den andres.[121] Man bør derfor ha en egenskap i å oppleve og sette seg inn i andres følelser. Det er noe jeg bestemt mener å inneha ved mange års erfaring med skateboard. Dette gjør at jeg i forhold til fenomenet har en forforståelse og erfaring som gjør meg i stand til å oppleve scenarioer andre skatere beskriver. Pga. av erfaring vil jeg kunne gjenkjenne følelser og beskrivelser de kommer med. For eksempel kan jeg ved å se en skatefilm få fantomfølelser i beina ved å se en skater utføre et trik jeg også har gjort på en liknende måte, eller forstå hva en skater mener om godfølelse og flyt når personen klarer flere triks etter hverandre. Erfaringen setter seg både i kroppen og hjernen som minner som kan hentes frem. Bruk av følelser for å skape forståelse hos andre vil jeg si er en god måte å supplere empirien min på. I mange tilfeller er det vel kanksje også slik at man som regel ofte er bedre på å ta inn over seg følelser enn fornuft[122].

[118] Ibid (1984)
[119] Ibid (1984)
[120] Ibid (1984)
[121] Ibid (1984)
[122] Tangen (2004a)

Observasjon

Ved observasjon som metode skal man gjennom både å se, høre og spørre, danne seg et bilde av hva som virkelig skjer omkring et fenomen, både blant og med undersøkelsesenhetene.[123] Denne metoden er god å bruke når man skal studere fenomener i sine naturlige omgivelser og sin naturlige kommunikasjon. For å oppnå dette er feltarbeid noe jeg benyttet meg av for å komme inn på skaterne. I likhet med intervju vil jeg ha forberedt meg med en slags guide for hva jeg ser etter. Den blir tematisk lik opp mot intervjuguiden. Dette for å gjøre observasjonen mer systematisk og presis. Dernest vil jeg notere hva jeg har observert. *Når du utfører deltagende observasjon, utfører du to former for handling på samme tid: Du involverer deg i samhandling med andre, samtidig som du iakttar hva de foretar seg.*[124] Sagt på en annen måte, får man ved deltakende observasjon kunnskap om det sosiale systemet man utforsker ved å være tilstede i miljøet. På denne måten får man se hva aktørene gjør, og hvem som gjør hva ovenfor hvem. Hvis en skater sier han bare vil ha det moro og utnytte termen ”skate and destroy” ved at skatingen visker ut grensene for anlegget, vil det kunne være et mønster som gjennom observasjon kan avdekke en evt. slik legitim bruk av elementer. Mulighetene til å observere blir bestemt av hvordan jeg plasserer meg i det sosiale systemet. Hvilken posisjon eller hvordan jeg blir plassert i det sosiale systemet, avgjør mine muligheter for å observere. Forsker Anne Solberg forteller i en observasjonsstudie av et arbeidssystem der barn deltok, at det å gjøre den faktiske jobben de andre på arbeidsplassen gjorde, fikk henne til å slappe av i observasjonsarbeidet. Hun var ikke bare opptatt av sin egen rolle som forsker, men også som en del av selve fenomenet.

> *For meg var det en lettlese å slippe å være så opptatt av min egen rolle som jeg hadde vært i den første perioden i sykehuset. Jeg følte at jeg ble godtatt gjennom det jeg gjorde. Tryggheten i egenrollen gjorde at jeg kunne være mer åpen for det som skjer rundt meg.*[125]

Et faremoment ved å observere slik, var at jeg kunne bli altfor oppslukt av skatingen, og glemmer å registrere hendelser. Et annet dilemma som kan være lett og overse, er å ta hendelser for gitt. Jeg som forsker, må forklare hendelser og situasjoner som jeg som skater kanskje tar for gitt. Solberg nevner også dette dilemmaet:

> *I perioder opplevde jeg at denne innvolveringen hindret meg i det analytiske arbeidet. Senere innså jeg at innvolveringen på vesentlige måter bidro til forståelsen av det systemet jeg studerte*[126]

[123] Holme, Solvang (1993: 123)
[124] Fangen (2004: 29)
[125] Holter, Kalleberg (1982: 129)
[126] Ibid (1982: 129)

Observasjon som metode krever derfor en disiplinert måte å samle inn data på. Alt som registreres av forskeren er ikke alltid selvforklarende og lett å huske, så man må derfor utarbeide notater etter hvert observasjonsegment, og tenke igjennom hendelser ut i fra bakgrunnsskunnskapen en besitter om fenomenet. Metoden er enten aktiv ved å delta, passiv ved å være på ”sidelinjen”, åpen ved å gjøre seg til kjenne som forsker, eller skjult ved å overhøre/snikkikke. Jeg benyttet meg av alle de fire variablene for å forsøke å se om jeg kunne registrere forksjellige momenter ut i fra forskjellige ståsteder og perspektiver. Den åpne/aktive rollen fungerte greit og i noen tilfeller fungerte passiv/skjult observasjon bra. Som Anne Solberg presiserer i sin artikkel om feltarbeid i Holter, Kalleberg(1982), så bør utformingen av forskerollen være i stor grad bestemt av hensynet til sin egen og de andres velferd. Man skal ikke være til byrde eller irritasjon for aktørene. Jeg bør være en av skaterne og gjerne litt ydmyk. Å ta hensyn i forhold til forskningen kan kjennes vanskelig. I noen tilfeller måtte jeg som observatør være aktivt deltakende ved å fokusere på å være ”skater” Da ble forskingen ikke veldig systematisk, men styrken var at jeg ikke ble oppfattet som observatør og var med på lik linje som de andre. Jeg måtte derfor foreta refleksjoner i nær ettertid for huske hendelser som hadde oppstått. I tillegg måtte jeg være obs på å trekke meg litt tilbake hvis jeg trengte det. Solberg presiserer videre at nettopp det å gjøre handlinger i feltet, og å få respons på dem, kan frembringe viktige detaljer om den virkeligheten som man vil forstå og som er der.[127] Derfor ville jeg prøve å bli akseptert som en skatende forsker som var på aktørenes plan for å oppnå kredibillitet hos dem ved nettopp å vise at jeg skater. Jeg kunne også handlet utenfor forventningene og se hva som skjedde, samtidig som jeg tolket mine notater i ettertid med forskerøyne. Det kunne være å gjøre noe jeg tror ikke er meningsfullt for skatere, for eksempel drive ballett på brettet, sette meg på elementer for å spise en matpakke etc. Dette gjorde jeg for øvrig ikke.

Jeg burde heller ikke gjøre ”de andre” oppmerksom på at jeg er der som forsker ved å hele tiden ta notater åpenlyst og spørre og grave hele tiden. Fenomenet skal altså i størst mulig grad foregå i sin naturlige gang. Hvis jeg ikke oppnår tillitt som observatør i kraft av min rolle som forsker, kan jeg skjule meg. Skjult observasjon er tilknyttet et etisk dilemma hvorvidt utøverne kan gjenkjennes eller ikke. I mitt tilfelle navngir jeg ikke personer, og så lenge de forblir anonyme ser jeg ikke noe problem med skjult observasjon. I tillegg er det den form for metode som vanligvis ikke krever informert samtykke. *I følge forskningsetiske retningslinjer nr.9 kan observasjon på åpne arenaer, på gater og torg vanligvis skje uten å informere dem det gjelder.*[128]

[127] Ibid (1982)
[128] Fangen (2004: 156)

Skjult observasjon vil være hensiktsmessig når jeg vil at situasjonene skal foregå mest mulig autentisk. Hvis skaterne vet det er en forsker i nærheten vil de kunne bli preget av dette og ikke slappe av i like stor grad. Jeg kan da velge å skjule meg mer.[129] Observasjonsmetoden vil bli brukt som en utfyllende del til intervjuanalysen. Denne vektleggingen vil jeg begrunne med at tolkninger fra det en ser kan være veldig diffuse og vanskelige å tolke. Ser man dem i lys av intervjuer eller samtaler og utredelser om hendelser, kommer observasjon mer til sin rett og omvendt. Sagt på en annen måte vil ikke observasjon utgjøre hovedtyngden av datamaterialet men snarere være en utfyllende del av det. I tillegg vil det kunne virke som en slags kontrollmetode på noe av intervjudataene.

Videre vil intervju utgjøre hoveddelen av mitt datamateriale. Ved intervju får jeg brukernes ytringer og refleksjoner mer konkret enn ved observasjon.

Intervju som metode

En vanlig samtale har som regel ikke noe bestemt mål. En profesjonell samtale har alltid et mål og intervjuer setter dette målet. Intervjuer ønsker å finne ut av noe, og spør derfor objektet og fortsetter med det til målet er nådd, eller til man finner ut av at man ikke kan oppnå det gitte mål.[130] Det kvalitative intervju kjennetegnes med nærhet til undersøkelsesobjektet. Dette vil være en styrke for å kunne forstå hvorfor og hvordan objektet opplever fenomenet man skal undersøke. Intervjuet kommer til å foregå som en samtale hvor man forsøker å la respondenten styre mest mulig av samtalen, men at forskeren styrer temaene og emnene for å nå sine mål. Formålet med kvalitativt intervju som empirisk datainnsamling er å avdekke en persons syn og på seg selv og sin livsverden. [131]

Jeg ønsker å få vite om skateres skapelse, bruk og opplevelser av skateparker som arena. I tillegg vil jeg få deres erfaring om hvordan de tolker et landskap for skating, hva de tenker om risiko, hvordan de lever for skateboard og deres syn på hvordan de blir akseptert innad og utad av skateboardverdenen. Alle disse utsagn, i form av svar på spørsmål, vil gi meg mer innsikt i de sosiale prosesser i skating.

Det empiriske materialet vil gi en skriftlig dokumentasjon for innsikt i de fenomen man forsker på. Når formålet således er vitenskaplig, fordrer dette visse krav til måten dette blir

[129] Holme, Solvang (1993: 123)
[130] Bjerg (2004)
[131] Fog (1994)

utført på, etterbehandlet og brukt.[132] Slike gyldighetsfaktorer kommer jeg tilbake til senere. Jeg benytter meg av en intervjuguide som skal gi rammen for intervjuet og sikre at jeg kommer innom de tema jeg mener er viktige å avdekke. Spørsmålene skal være åpne og dekke vidt for eventuelt å avdekke sider jeg ikke har sett eller tenkt på, på forhånd. Spørsmålene går også i dybden for å mulig avdekke nye sider ved fenomenet. Fordi jeg ønsker å finne ut av min problemstilling, må jeg innom forskjellige temaer som dekker denne. Jeg satte derfor opp temaer jeg mente var relevante på bakgrunn av min egenerfaring som skater, og i forhold til teoretiske antakelser[133].

Intervjuform og teknikk

Jeg nevnte at intervjuene ville være formet som en samtale. Dette innebærer at det er et ikke-strukturert intervju. Spørsmål kommer ikke i noe bestemt rekkefølge, men er satt opp etter temaer som man skal innom for å få avdekket fenomenet man undersøker.[134] Som det påpekes er denne formen for intervju en krevende form.[135] Videre hevdes det at dette er en metode for noen eksklusivt få som behersker det, en kunstnerisk metode. Kritikere sier at dette er vanskelig å få fullt innsyn i for de fleste. På en annen side hevder at som enhver metode kan også dette læres[136]. Jeg fikk etter mitt første intervju gode resultater og fikk mye ut av det. Derfor følte jeg at dette var noe jeg kunne beherske og lære godt, noe jeg også fikk bekreftet av veileder. Kvaliteten på intervjuene er allikevel noe varierende. Forklaringen kan være forskjellig refleksjonsnivå som har krevd veldig forskjellig tilnærming. Denne tilnærming er noe jeg har prøvd å dreie så godt det har latt seg gjøre. Det kommer fram at intervjupersonen må ha stor evne til å sette seg inn i intervjuobjektets situasjon og forstå denne for å skape tillitt til personen. Ettersom jeg har skatet siden 1989, og fremdels er litt i miljøet, vil jeg si at jeg har stor forutsetning for å forstå hva en skater mener, både hva terminologi angår og det følelsesmessige aspektet ved skating. Dette gjelder ikke bare verbalt, men også reaksjonsmåter. Dette er en stor fordel i forhold til det å stille spørsmål som er relevante, men også som en måte å bygge opp tilliten til intervjuobjektet i forhold til meg. I tillegg vil jeg også bevise min posisjon med at jeg faktisk kan skate og bruke slike anlegg selv: det vil hjelpe meg å gjøre det hele mer troverdig, troverdighet skaper tillit. Dernest har man også de

[132] Fog (1994)
[133] Se intervjuguide som vedlegg
[134] Ibid (1994)
[135] Holme, Solvang (1993)
[136] Ibid (1993)

tekniske utfordringer: det å være opplagt og konsentrert og kunne følge med og følge opp med utdypinger for å få belyst fenomenet. Det å aktivt lytte og gjenta sentrale ord respondenten har pratet om, er veldig effektivt for å skape tillitt og forstå utsagn. Lektor ved Danmarks Journalisthøjskole, Lars Bjerg ,kaller det papegøyeteknikk og nevner at mange danske leger har lært at det er nesten det eneste de behøver for å føre en samtale med sine pasienter.[137] Jeg måtte også under intervjuet søke å få forklart en del fenomen som virker selvforklarende på meg som skater. I intervjuet måtte jeg balansere mellom forskerrollen og skaterollen for å utnytte mine fordeler. Dette innebærer en noe kompleks form for datainnsamling og spørsmålene ble ikke hele tiden bli stilt med samme ordlyd. Intervjuet er ikke bare en utspørring i denne sammenheng, men også en samtale som skal løpe. Av den grunn ble jeg nødt til å justere og omformulere spørsmålene. Spørsmålslyden bør imidlertid være av en slik karakter at de kan tolkes rimelig likt i forhold til intensjonen av spørsmålene i intervjuguiden. For at jeg skal få et så godt utbytte av et intervju som metode, pekes det videre på fire temaer som vil være viktige for intervjuets karakter. Undersøkelsestemaene, rollene, aktørene og kulissene.[138]

Undersøkelsestema for intervju

I denne undersøkelsen er det en persons hobby eller livsstil det er snakk om. Jeg anser ikke dette som et problem for å få de til å åpne seg. Skating er hva de beskjeftiger seg med så og si hele tiden og derfor burde både kunnskapen og viljen tilstede for å prate om nettopp det. Hadde temaet vært av en mer personlig helsesituasjon eller pikant sosial situasjon som ensomhet, ville det muligens vært vanskeligere å få respondenten til åpne seg for en fremmed forsker. I tillegg vil jo personlige egenskaper som det å være utadvent eller ikke, avgjøre åpenheten.

Utvalgsenheter

Jeg ønsker å se skapelsen, bruken, og opplevelsen av skateboardanlegg ut ifra brukernes ståsted. Jeg har brukt både nåværende og tidligere brukere. Brukerne som ble intervjuet hadde både liten og mye erfaring. Et sentralt poeng i utvelgelse av undersøkelsesenheter er forskjellen mellom å bruke et informantintervju og et respondentintervju. Hensikten er å skaffe seg mest mulig pålitelige kilder, men også mest mulig nyanser. Et informantintervju er

[137] Bjerg (2004: 51)
[138] Holme, Solvang (1993)

intervju av en person som ikke direkte er tilknyttet temaet som undersøkes. Hadde jeg for eksempel undersøkt historien til en død skater, måtte jeg ha intervjuet en som kjente personen godt, og derav hadde kilden blitt mindre pålitelig, men samtidig eneste mulighet for å få data på. Et respondentintervju vil derimot si at jeg intervjuer en som har direkte tilgang til, og opplevelse av, fenomenet[139]. I mitt tilfelle blir det da brukere av skateboardparker. Jeg har bare brukt nåværende brukere og da respondentintervju som utvalg, med et par unntak. Hovedhensikten er som sagt å få et mest mulig nyansert bilde av problemet jeg betrakter.[140] Kriteriene for utvalgene deles opp som følgende: Ha kjennskap til og bruker/har brukt skateboardpark, både jenter og gutter, ferdighetsnivå, herunder veldig gode skatere, middels gode, og nybegynnere. Vurderingen av nivåene ble gjort ut i fra min erfaring som skater. Vurderingen gikk ut på hva utøvere gjør av triks som jeg observerer. Andre ganger ble utvelgelsen mer relatert til kun å være bruker. Jeg har også valgt ut respondenter som har en lang historie og er kjente i det norske og danske skatemiljøet. Oppfattet ferdighetsnivå og erfaring i form av hvor lenge en utøver har skatet var et gjennomgangskriterium. En som har skatet mye i skateboardanlegg og skatet mye generelt vil ofte kunne si noe annerledes enn en som har skatet lite, har liten erfaring og ikke er så god. Hovedkriteriet var allikevel at en respondent skulle ha iboende ferdigheter for å bruke et skateanlegg. Jeg endte opp med 20 intervjuer av både gutter og jenter av forskjellig nivå for å få et så bredt variasjonsutvalg som mulig. Intervjuene var av mer eller mindre god kvalitet og lengde. Det korteste lå på ca 17 minutter og det lengste på en time. Gjennomsnittet lå på 20-25 minutter.

Rollefordeling i intervjuet

Med rolle menes her de forventningene som de ulike aktørene har til hverandres atferd[141]

Det at jeg selv skater mener jeg bidro positivt til at respondentene slappet mer av og oppnådde tillitt. Skaterne forventer nærmest at jeg forstår hva de snakker om og de kan bruke sin daglige terminologi i samtalen. Det er også snakk om personlige forventninger som status. Jeg som forsker kan ha forskjellig forventning om hvor reflektert en erfaren og god skater har i forhold til en mindre dyktig og erfaren skater. Dette har jeg også fått bekreftet i noen tilfeller, men også delvis avkreftet i andre tilfeller. En annen fallgruve for forskeren er at respondentene kan føle et konformitetspress til å gi de svar som de tror forskeren vil ha. Dette har jeg vært bevisst på, og tilstrebet, og formidlet at jeg er interessert i den enkeltes

[139] Holme, Solvang (1993)
[140] Ibid (1993)
[141] Ibid (1993: 106)

oppfatninger, og at ikke noe var mer eller mindre riktig eller galt. I tillegg er åpne spørsmål noe som kan gi respondenten større rom for mer egen refleksjon. Jeg har for øvrig også stilt mer ledende spørsmål for å sjekke om jeg har forstått meningen med hva de formidler, og som sjekk på at de mener det de sier. En annen måte å la respondenten formulere sine egne meninger på, er ved at forskeren er engasjert i utspørringen, men samtidig litt naiv[142]. I mitt tilfelle er jeg engasjert, men har litt vanskelig for å fremstå som naiv da jeg er og har vært såpass mye i miljøet. Jeg har hele tiden påpekt at det er andre forskere og utenforstående personer som også skal lese min oppgave og at banale enkle spørsmål må besvares slik at de utenforstående forstår. Dette synes jeg har fungerte ganske så bra.

Aktørene i intervjuet

Aktørene i intervjuet gjelder i denne sammenheng deres evne til å gjennomføre en samspillsituasjon.[143] Med dette menes at intervjuer ikke bør gi mer informasjon enn nødvendig og heller ikke presse en respondent til å gi mer informasjon enn nødvendig. Dette kan føre tilat det låser seg[144]. Likevekt og balanse mellom intervjuer og respondent er viktig for å få flyt mellom aktørrollene. I mine henseender har jeg støtt på at respondenter ikke har forstått hva jeg mente med et spørsmål. I det jeg forsøkte å omformulere og fokusere på å få frem tilfredsstillende forståelse fra respondent, opplevde jeg av og til noe som kunne oppfattes som misstilpasshet. Det vil si at jeg noen ganger muligens kanskje virket litt oppgitt over at de ikke forstod hva jeg mente og at de muligens følte seg dumme. Heldigvis merket jeg dette fort, og klarte som regel å pense over i en annen retning. Et viktig poeng er da at respondenten ikke skal føle at han gir dumme svar. Humor og selvuhøytidlighet merket jeg i noen tilfeller er gode egenskaper å ha. I andre tilfeller fokuserte jeg heller på andre områder hvor de hadde bedre forutsetninger for refleksjon og det funket greit. I tillegg presiserte jeg at intervjuene og fortellingene til brukerne skulle leses av akademikere som ikke nødvendigvis vet så mye om skateboard slik at muligheten for å svare dumt og banalt skulle være liten.

[142] Ibid (1993)
[143] Ibid (1993: 106)
[144] Ibid (1993)

Kulissene for intervjuet

Kulissene fremheves som viktige i intervjusammenheng . Både tid, sted, tekniske hjelpemidler, også videre, kan påvirke intervjuet[145]. Å være våken og opplagt er en selvfølge. Det har jeg tenkt på og ingen intervjuer har derfor foregått tidlig eller veldig sent på dagen. I tillegg har jeg alltid beveget meg bort fra uønsket støy i den grad det har vært mulig. Noen ganger har jeg gjort intervjuene i umiddelbar nærhet av et anlegg for å få en god autensitet, hvor respondent ivrig har brukt det respektive anlegg i sine eksempler. Her var imidlertid støynivået litt høyt, noe som krevde at jeg også var oppmerksom på det. Enkle taletester i min diktafon klarerte disse eventuelle problemene. Noen ganger har jeg måttet gjøre intervju litt mer på sparket og blitt kastet rett ut i en situasjon uten andre forberedelser enn guiden. Det har også fungert relativt bra. Bakdelen med det er at man kanskje mister litt oversikt, men det skal også sies at jeg i disse tilfeller hadde gjort flere intervjuer før det og kunne gangen i det. Teknisk utstyr er også en viktig del når det kommer til hvor mye man får med seg. Jeg har brukt en digital diktafon og har derfor fått med meg alt som er blitt sagt. Lydkvaliteten varierer litt, men alle intervjuer er gode nok til å få med seg hva som sies. Kulissene for intervjuet bør være slik at respondenten føler seg komfortabel. Derfor har jeg alltid spurt de hvor og når de kunne tenke seg å gjøre intervjuet. Da legger de med en gang føringer for hvor de er komfortable.

Intervjuguide

Intervjuguiden skisseres på forhånd i en slags strukturert rekkefølge over variablene jeg vil se nærmere på. Jeg er ikke bundet av denne rekkefølgen, men må ha i bakhodet at jeg skal få med meg de momenter jeg setter opp. Jeg vil også benytte meg av den muligheten kvalitativt intervju som metode gir i forhold til justeringer. Å justere intervjuet og guiden ettersom innsamlingen foregår, vil være gunstig for å være så nærme og fange opp feltet så godt som mulig. Det førte til at jeg føyde til noen spørsmål og i noen tilfeller tok bort noen spørsmål. Dette var en forutsetning for at jeg skal kunne få belyst mest mulig av fenomenet. På en annen side bør man ikke forandre strukturen for mye, da man kan komme i fare for å distansere seg fra de opprinelige hensiktene med guiden. Jeg gjorde imidlertid ikke særlig mange forandringer underveis da jeg følte at den fungerte godt. I forkant av intervjuet gav jeg respondenten en kort innføring i rammene for intervjuet og hvordan og til hva det skulle

[145] Ibid (1993)

brukes. Intervjuguiden inneholdt disse temaene: personlig bakgrunn, skatekategori, smak/stil, erfaring, risiko, gaten og arkitektur, de andres blikk, media, og planlegging og bygging av skateboardparker, med spørsmål i hovedsak om parkskating fordelt utover temaene[146].

Når man forsker i egen kulturkrets kan det oppstå noen dilemmaer. Det vil jeg diskkutere litt nærmere i neste avsnitt

Diskusjon omkring studie i egen kultur.

Som nevnt har jeg selv lang fartstid som skater. Dette kan skape komplikasjoner, men også være til fordel. Forutforståelsen min kan lett føre til kulturblindhet. Det kan være mange ting jeg tar for gitt, eller kan komme til å overse, fordi jeg kjenner til kulturen godt fra før. Dette er en svakhet ved å studere sin egen kultur. I tillegg vil noen hevde at tolkningen fort kan bli for subjektiv. Man kan hevde at rollen blir vanskeligere for forskeren, med å ta hensyn til og analysere det en tar for gitt.

> *I følge hermeneutiske retning tradisjonelt at det er meningen som ligger bak et uttrykk eller en handling som utgjør den egentlige innsikten. Forskerens forutforståelse vil derfor representere en feilkilde som kan hindre egentlig innsikt for å få tilgang til andres mening må forskeren derfor overvinne seg selv og sin egen subjektivitet, han eller hun må tape seg selv gjennom innlevelse i andre(Schleiermacher 1959 og Guneriussen 1996)Forskeren skal ideelt sett gripe totaliteten i aktørenes kontekst og forsåt den dypere og bedre enn aktørene selv. Forskere i egen kultur vil være blind for å beskrive ting som blir tatt for gitt.* [147]

På en annen side trenger det ikke være til hinder å ha en god forutforståelse. Tvert imot. De som hevder dette er en feilkilde for innsikt må også tenke over at forutforståelse faktisk er en forutsetning for innsikt. Introspeksjon og empati som metodisk fremgangsmåte strukturerer denne forforståelsen.[148]*Man bruker alltid forutforståelse i en viss grad når man fortolker noe.*[149]
Slik jeg ser det, vil min kunnskap om skating berike analysen og få meg til raskere å vite hva som skjer ved at jeg forstår kulturen, og kan skille forskjellige former for skating, hendelser og mening med uttrykk. I tillegg består skateboardkulturen av et rikt sett med ord og uttrykksmåter som ikke lar seg lære uten videre. Eneste måten å kunne det på er å være en del av miljøet selv. Å lese seg til en slik forståelse jeg har fått av skateboardfenomenet som skater

[146] Se vedlegg
[147] Fosskaret, Fuglestad, Aase (1997: 71)
[148] Les Introspeksjon og empati avsnitt (s: 45-47)
[149] Ibid (1997: 73)

gjennom mer eller mindre 18 år blir som å bedømme et isfjell etter det man ser på overflaten av vannet. 70% av et isfjell ligger faktisk under vann.*Forståelse tar utgangspunkt i den mening vi allerede er fortrolig med og da er farene for "etnosentriske" mistak mindre enn en som står utenfor.*[150] Jeg vil hevde at det er praktisk umulig å ikke la seg inspirere eller bruke en forforståelse i tolkingen av slike data. Man søker gjerne å sette seg inn i et problemområde før man begynner selve datainnsamlingen og gjør tolkingen. Når man bruker deltakende observasjon bør man også være noe mer enn bare en forsker for å få innpass i et miljø. Dette sier Wadel om rolleetablering for observasjon.

> *Et grunnleggende synspunkt er at forskerrollen vanligvis ikke er den rollen som gir lettest adgang. En bør ikke insistere på bare å være forsker-det kan hindre adgang*[151]

En som kommer utenfra og inn i en ny kulturell kontekst vil måtte jobbe mye for å sile ut viktige hendelser og forstå hva det hele dreier seg om. En som har vært i et miljø fra før vil lettere gli inn i forskjellige roller og skjønne hva gitte situasjoner, er og raskere få overblikk. Dette er en god egenskap pga. oppgavens omfang og tidsaspekt.

Analyse

Før man går i gang med intervjuene bør man ha klargjort hvordan man skal analysere dem, for å få en riktig retning å dreie intervjuene mot. Jeg hadde en formening om at jeg skulle meningsfortette intervjuene, men har ikke reflektert mye omkring dette på forhånd. Dette gav meg en del utfordringer idet analysen skulle begynne. Datamaterialet var stort, og prosessen med å få det fortettet og gjøre det meningsfullt var tidkrevende. Jeg fant ut at jeg ikke bare kunne bruke meningsfortettning pga. manglende refleksjon i forkant. Jeg benytter meg av en ad hoc metode som inkluderer flere analyseformer. Dette kan være meningsfortetning, meningsfortolkende form, meningskategorisering, narrativ fortolkning også videre. Ad hoc varianten er en rekke varianter basert på sunn fornuft .[152] Jeg vil i mesteparten, bruke meningsfortettende og fortolkende form. Å bruke disse analyseformene vil gi meg en mulighet til å få frem flere forskjellige nyanser gjennom flere måter å presentere data på.

[150] Ibid (1997: 74)
[151] Wadel (1991: 27)
[152] Kvale (1997)

Meningsfortetning

Meningsfortetning medfører en forkortelse av intervjupersonens uttalelser til kortere formuleringer[153] I praksis betyr dette at jeg tar ut viktige avsnitt som belyser et tema, og trekker ut hovedmeningen med hva respondenten har sagt. Måten å gjøre dette på oppsummeres i fem trinn. Først må intervjuet leses gjennom for å få en helhet i hva som er kommet frem. For det andre må det bestemmes hvilke enheter som er meningsfulle for temaet. For det tredje blir det å uttrykke hva som domineres som en naturlig mening i enheten, rett og slett en gjengivelse av hva som har blitt sagt med få ord. Dette skal kun skje ut i fra transkripsjonen og så uforutinntatt som mulig. Det fjerde steget blir å se enhetene mot studiens mål, hva man skal finne ut av. Dette er noe jeg som forsker må bestemme og avgjøre i forhold til mine problemstillinger. Til slutt blir det hele bundet sammen til et deskriptivt utsagn.[154] Hele prosessen søker å forminske datamaterialet og gi klare meninger som er viktig for studiens resultater. Dette ble hovedformen på måten intervjuene blir analysert på. Jeg begynte å lese gjennom intervjuene. Temaene som skulle belyses var satt opp på forhånd, og disse temaene ble nesten de samme i analysen. Bakgrunnen for at jeg hadde satt opp temaene på forhånd var mer teknisk for å sikre at jeg fikk med de variabler jeg trengte i den videre analysen. Jeg har i etterkant samlet noen av temaene under et mer overordnet tema. Deretter gikk jeg inn og fant de mest interessante utsagnene i intervjuene og fortettet meningen i disse. I andre tilfeller forsøkte jeg å tolke korte sitat som gav litt diffuse meninger, dette for å prøve å se den underliggende mening med utsagnet. I teksten er sitater tatt med og referert til for å underbygge meningene og temaene.

Meningsfortolkende form

Denne formen for analyse er nesten det motsatte av meningsfortettende analyse. Her søker man å gå i dybden og utvide mening og utsagn. Man tar et lite utdrag av et utsagn og utvider hva som kan være meningen med det. Det kan være viktige, eller korte og gode sitater som kan brukes til å beskrive, og fortolkes for å gi en dypere forståelse for hva som er blitt sagt. Jeg som forsker, sitter gjerne med et perspektiv på det jeg undersøker. Intervjuene blir da gjerne tolket ut ifra dette. Psykologen Steinar Kvale sier at meningstolkninger ofte er preget av mistenksomhet overfor meninger som er direkte uttrykt.[155] Det kan være noe min

[153] Ibid (1997: 125)
[154] Ibid (1997)
[155] Ibid (1997: 134)

oppfattelse av fenomenet gjør at jeg registrerer noe som virker merkelig og forsøker å tolke hvorfor det er merkelig.

Validitet, reliabilitet, generaliserbarhet

Validiteten skal sikre at undersøkelsen blir gyldig. Har jeg funnet ut av det jeg ønsket å finne ut av? Jeg ønsket å finne ut av skapelse, bruk og opplevelser som sosiale prosesser i skateboardparker, og det har jeg gjort. Så langt valid. I mitt henseende vil det også si at jeg må ha et visst antall intervjuobjekter som kan belyse mitt problemområde. Validiteten er også et begrep på at alt jeg har gjort er riktig i forhold til de krav som stilles. I kvalitativ forskning er ikke kravene til nøyaktighet så stor som i kvantitative undersøkelser fordi det er ikke snakk om konkrete tall og statistikk. Like fullt er det visse kriterier som bør oppfylles. I intervjusammenheng må spørsmålene være logiske ut ifra de teoretiske perspektivene. Jeg har brukt en veldig induktiv metode i forhold til teoretisering hvor jeg hadde grunnperspektivene i forkant, gjorde metodiske overveielser som nevnt over og gjorde datainnsamlingen. I etterkant har jeg måttet se meg nødt til å justere til flere teorier for å bruke datamaterialet. Jeg har analysert materialet, og funnet flere teoretiske antakelser som kan belyse mine funn. Dette vil jeg hevde er en gyldig måte å gjøre det på, da jeg bearbeider og sikrer at jeg bruker funnene til det jeg skal bruke de til. Validiteten avhenger av om mine observasjoner sier noe om det jeg vil finne ut av. Det er mine tolkninger som ligger til grunn her, men med logiske forklaringer og redegjørelser må det sies å ivareta validiteten. Noe annet som også gjør validiteten bedre er at det er én person som gjør innsamling, analysering, transkribering og fortolkning. Ettersom jeg er med i hele prosessen vil jeg ikke gå glipp av noe og har overblikket som må til for å finne nyansene.

Reliabiliteten beskriver testens troverdighet/sikkerhet av omstendighetene rundt og under innsamlingen av dataene. Er dataene til å stole på? Er de reliable? Er fremgangsmåten slik at dataene er til å stole på? I den grad skateren faktisk svarer på en egen refleksjon eller om spørsmålene er for ledende sier det noe om reliabiliteten. Jeg har i visse sammenhenger stilt noe som kan oppfattes som ledende spørsmål, men hensikten med dette var for å sikre at jeg hadde forstått respondenten. Jeg måtte hele tiden sørge for at det var respondenten som snakket mest og at jeg stilte meg så fri som mulig og forsøkte å påvirke så lite som mulig. I noen tilfeller var imidlertid respondentene veldig ordknappe og jeg måtte snakke mer og eksemplifisere, noe som kan hende førte til at de svarte det de trodde jeg vil høre. Jeg var

imidlertid bevisst på dette og forsøkte å oppfordre dem til å ”snakke fra levra” og ikke definere noe som rett eller galt. Dette fungerte bra, og uttalelsene mener jeg er til å stole på. Reliabiliteten kan også omfatte om transkripsjonen er nøyaktig utført. Jeg har gjort alt selv og vet at jeg har fått alt som ble sagt ned på papiret. Jeg har også lagd alle spørsmålsformuleringer og vet de stemmer med teorien. Reliabiliteten er dermed god. Observasjonene er også gjort av forskeren selv og i kraft av mine ferdigheter både verbalt og fysisk på skateboardet, oppfattet jeg at jeg ble akseptert av de andre og at jeg ikke påvirket deres opptreden. Aktiviteten gikk sin vante gang slik jeg kjenner den. Intervjuguiden er også forholdsvis strukturert og progressiv, noe som gir en enda bedre reliabilitet pga muligheten for å utvikle forståelse etter hvert.

Generaliserbarheten i undersøkelsen er ikke stor i forhold til kvantitative undersøkelser. Jeg har 20 intervjuer, og kan derfor ikke fremstille det som et representativt utvalg. Kvalitative metoder kan si noe om en generaliserbarhet ved å se på svarene og oppfattelsen som går igjen. Er det rimelig like fortolkninger og utsagn, kan dette gi en pekepinn på hvordan og hvorfor evt. flere opplever det samme i fenomenet. Dernest kan dybden i undersøkelsen gi beskrivelser som tall ikke kan.

Det er vanskelig å måle grad av reliabilitet og validitet i tilstrekkelig grad som i kvantitative undersøkelser selv om det også der kan by på problemer ved etterprøvbarhet. Etterprøvbarhet ved min rapport vil kunne gjøres ved å bruke samme metoder, samme intervjuguide og samme teoretiske antakelser. Gjennom beskrivelser av hva som har blitt gjort og behandlingen av data kan man til en viss grad etterprøve undersøkelsen. På en annen side vil et forsøk på å gjøre samme type undersøkelse igjen, aldri kunne gi like resultater og fortolkninger i den grad kvantitative undersøkelser kan. I forhold til metodens natur vil jeg mene reliabiliteten og validiteten er god.

Oppsummering

De kvalitative metodiske valgene bunner ut i fra problemstillingens natur og hensikt, som her søker en dypere forståelse, snarere enn en vid generalisering. Man kan likevel anta og anvende materialet som generaliserbart ut i fra gjengse oppfatninger i empirien. Metodene fordrer og søker etter autentiske data omkring skateres opplevelser omkring bruk av anlegg, gate og hva denne bruken fører med seg, hvordan den blir gjort, og evt. hva det kan være et svar på. Metodene er lite formaliserte men allikevel systematiske og i tillegg fleksible.

Analysen blir gjort gjennom tolking av egenerfaring, ytringer og observasjoner. De empiriske funnene i neste kapittel vil bære preg av en hermeneutisk tilnærming som beskrevet over.

Skapelse, bruk og opplevelse av skateboardparken

I det følgende skal jeg presentere mine funn i datainnsamlingen. Disse funnene skal sees i lys av andre undersøkelser og sosiologiske teorier jeg har ansett som nyttige for å skape en forståelse for skapelsen av skateboardfenomenet og skateboardanlegget, bruken av anlegg og gate, og hvordan gaten, fenomenet og anlegget oppleves. Jeg velger å presentere empiri og diskusjon i et helhetlig kapittel for å skape en tettere flyt og sammenheng i oppgaven. Det vil trolig også bli lettere å få et bedre helhetlig blikk over oppgaven på denne måten.

Et anlegg blir til

Den spede begynnelse - kort historikk.

Det historiske aspektet ved skateboard vil i noen grad være viktig å ha med seg for å forstå fenomenet. Jeg velger allikevel å ikke fokusere altfor mye på dette siden denne undersøkelsen fokuserer mer på aktiviteten slik den oppleves i dag. Noen historiske referanser er imidlertid på sin plass for å gi leseren en kort innføring og noen referansepunkter.

Den forhistoriske beretningen om skateboard dateres drøyt 100 år tilbake i tid. Det aller første skateboardet ble lagd ca. tidlig 1900 og liknet mer en sparkstøtting med hjul og sykkelhåndtak. Det var rulleskøytehjul som var montert på en 2 x 4 tomme rett plankebit og med et slags håndtak.[156] Selve aktiviteten skateboarding slik den likner dagens aktivitet, kom noe senere. Det kan ikke sies med sikkerhet hvem som oppfant skatingen, men det er imidlertid enighet om at på slutten av 50 årene kom en surfer i California på ideen å sette på et sett med rulleskøyter til et forminsket surfebrett, og at asfaltsurfingen dermed startet[157].
En beretning går ut på at noen surfere i USA kjedet seg under dårlige bølgeperioder og dermed monterte rulleskøytehjul under surfbrettene mens de ventet på bølgene. Skateboard sies å ha sine røtter fra rulleskøyter og surfing. Skatingen eller ”sidewalk surfing” som det tidlig ble kalt, foregikk barfotet som på vanlig bølgesurfing. De første ”ordentlige” skateboard lignet surfboards på formen og ble kommersielt skapt rundt 1959[158] med slanke former, ca 10 cm brede og anslagsvis mye kortere en dagens brett[159]. Dagens brett er ca 90 cm

[156] Brooke (1999)
[157] Böhm, Rieger (1990)
[158] Brooke (1999: 16)
[159] Böhm, Rieger (1990)

lange og mellom 20-25 cm brede - dette kommer jeg mer tilbake til. Skateboard som aktivitet har hatt flere bølgedaler av popularitet, og svaret på dette er verdt en egen studie i seg selv. Michael Brooke forteller om fire ”bølger” hvor den første startet i årene 1959-1965, den andre fra 1973-1980, den tredje fra 1983-91 og den siste og kanskje permanente fra 1993 til nå eller 1999 etter bokens datering[160].

I denne spede begynnelsen gikk det hele ut på å rulle frem og tilbake på asfalten langs stranden. Man styrte brettet med tyngdeoverføring, slik man for eksempel også ser i dag på snowboard. I dag er denne form for skateboarding sterkt representert ved longboarding, som er store brett, (fra 120 cm til 180 cm lange, 25 til 30 cm brede) gjerne brukt til å skate fort ned lange bakker. Ser man på hvordan man svinger på et longboard i høy fart, kan man se klare referanser til en surfers bevegelse, hvor man ligger så nær underlaget som mulig, gjerne med godt tak i brettet og en støttende hånd mot asfalten (ved bruk av hansker). I tillegg ser man også klare referanser til surfebølgen i skateboardparker. Både halfpipe/ramp og quarterpipes er klare etterlikninger av en bølge, både i funksjon og utseende. Det elementet som også ble brukt hyppig, særlig i California hvor det startet for fullt, var tørrlagte svømmebasseng med runde buer i bunnen. Det skapte en god etterlikning av å ri en bølge. Når man surfer rir man en bølge sidelengs og bruker buen og kanten (the lip) til å snu på og hoppe på. Mye av det samme skjer i en quarterpipe, hvor man bruker den for å få fart og til å hoppe på eller skli på. I ”bowls”til(venstre)[161] eller ”pools”[162]

[160] Brooke (1999)

[161] Skålformet tilrettelagt skateanlegg. Se bildet til venstre http://www.tacky.no/skateboard/spotguide/spotguide_list_spots.asp?view=1&SpotID=1283&yValue=2 (Foto: Eirin Aaseth, hentet ut 27.11.07)

[162] Basseng med runde overganger. Se bildet til høyre http://www.electricurethane.com/aboutE.html (poolbilde hentet ut 27.11.07)

som ble brukt utover 70-80 tallet[163] og fortsatt i dag, får man også en rundere ”bølge” å svinge på. ”Pools” sett ovenfra har ofte form som en nyre. Man pumper fart og rir på veggene opp mot kanten ved hjelp av sentrifugalkraften. En ”bowl” er ofte en tilrettelagt utgave av en ”pool”, hvor man har buer hele veien rundt, men også mer tilrettelagte former for skating. Dette kan være ”hips”[164] i et uttall variasjoner. En klassisk halfpipe/ramp likner to bølger stående mot hverandre. Her kan man realisere denne glide eller ri-effekten en surfebølge har. I en rampe har man muligheten til å få en kontinuerlig kjøring som på en bølge. Det er bla denne kontinuiteten som i noen sammenhenger kan kalles flyt. Flyten kan også referere til det å imøtekomme hindre nærmest uanstrengt. Selv om man klart kan se disse surfeliknende preferansene som nevnt over, så må man huske at det hele startet på gaten. Og det er gaten som regnes som det opprinnelige og genuine ved skateboarding slik jeg har erfart gjennom empiri og media. Gatens elementer i form av trapper og gelendre er i dag sterkt representert i skateanlegg.

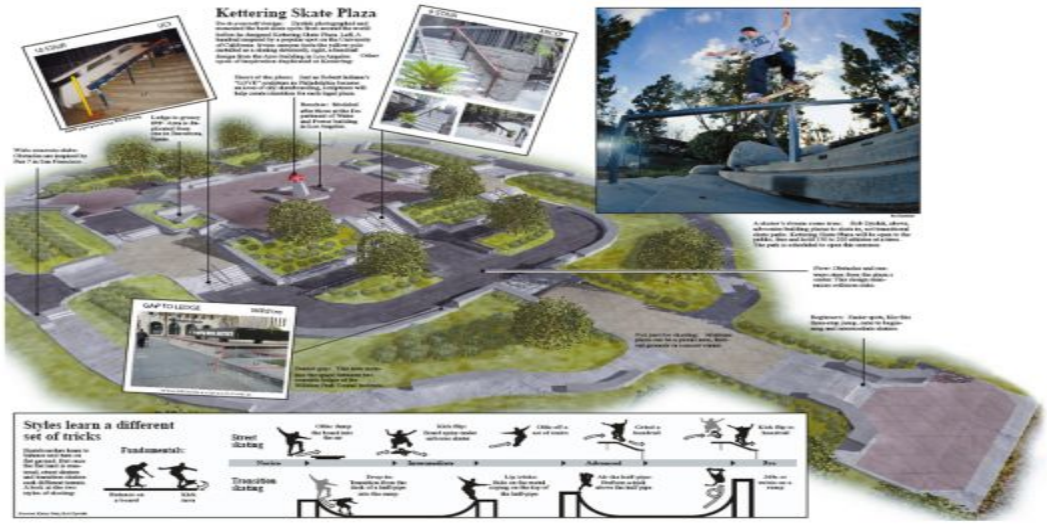
Det er uklart hva som kan sies å være det første skateboardanlegget, men i USA ble det gjort noen forsøk i 1966 i Kelso, Whasington, og Orange county, California.[165]
Disse ble imidlertid ikke sett på som særlig vellykket pga manglende forståelse for skating. Det var først og fremst kommersielle krefter som satte i gang en eksplosjon og nytenking innen skateboardparkdesign. Den aller første ordentlige skateparken ble laget i USA i 1976 i Port Orange (Daytona), men det var kanskje parken i Carlsbad, California som åpnet uken etterpå, som ble den mest populære og kjente første skateparken.[166] De var tilrettelagte skateboardfunksjonelle parker med store elementer inspirert fra surfebølgene ble begynnelsen. Slike parker ble etter hvert en stor profittbasert industri for entreprenører. Utover 70-tallet poppet det opp skateparker over hele USA. Utviklingen i designet varierte fra åpne plasser med diverse bølgeliknende former, til inkludering av mer bypregede elementer, til også en park med et sett av mange elementer i et kontinuerlig run, eller en kontinuerlig linje. Her var inspirasjon fra både motorcross og surfing[167] mens andre parker var preget av foregående beskrevne prinsipp, men med flere kjørelinjer, altså flere startpunkt og baner å bevege seg i. De kunne blant annet likne en slange som snor seg på bakken, sett ovenfra, såkalte ”snakeruns”. Det store, tidlige problemet, som jeg har nevnt også eksisterer til en viss grad i

[163] Brooke (1999)
[164] Hip=hofte på engelsk. I betydningen hofte ilegges en utpreget kant som formerto sider liggende ofte 90 grader for hveandre
[165] Borden (2001)
[166] Brooke (1999)
[167] Borden (2001)

dag, var at mange tidlige skateparkentreprenører aldri hadde" sett" eller prøvd skateboard før og lagde noe ut i fra egne forestillinger.[168] I 1978, noen få måneder etter at Tony Alva gjorde den første frontside aerial move (hoppe over kanten av en bue og retunere ned i samme bue), ble skateboardparkdesign videre utviklet for å tilfredsstille kravene til triks og utførelse. De foregående parkene ble etter hvert som nye triks ble oppfunnet vurdert som for ujevne i buene, ikke gode nok for å skli bortover på etc. Dette viste at utviklingen av aktiviteten krevde bedre anlegg for å gi større utfordringer og bedre funksjonalitet. Nye parker med enda mer spesialisering for skateboard ble bygget. Man tok for eksempel nesten en eksakt kopi av en nyreformet swimmingpool, men med litt mer og bedre "vert"[169] og med en glattere justert kant til å skli på[170], som vi nå kaller bowls. Det ble de første parkene som var nøye designet for skateboarding. Etter hvert ble disse konstruksjonene også lagd i tre, trolig for å redusere kostnader og skape større frihet til forandringer. Trekonstruksjonene er enkle å lage og blir brukt til å lage det meste av elementer man kan finne i parker. Finèr plater med en litt glatt overflate er dessuten mindre smertefull å falle på en betong, men bråker mer og krever mer vedlikehold. Den nyeste formen å lage skateparker på er troverdige etterlikninger av gaten. Sagt på en annen måte, vanlige parker, men med tilrettelagte og funksjonelle elementer for skateboard. Janne Saari[171], har designet "Microkosmos". Som bildet[172] viser, er det en skatepark med utseende som en vanlig park.

[168] Borden (2001: 60)
[169] Vert er forkortelse for vertikal. I store ramper og bowls er ofte enden på buen vertikal
[170] Ibid (2001)
[171] Finsk proffesjonell skater
[172] http://www.tacky.no/skateboard/bildeserier/bildeserie_vis.asp?imgcollid=3523 (foto: Jan Inge Janbu, hentet ut, 07.12.07)

I USA har proffskateren Rob Dyrek designet noe liknende, ”Skate plaza” på bildet på neste side[173], som likner et hvilket som helst urbant bymiljø, men med nøye oppsatte elementer som kan brukes til å skate på.



Man kan si at parken har gått fra å etterlikne havets buede former til mer å etterlikne gaten, dette kanskje for å skape en helt egen identitet og egenart for skateboardparker. Det hele startet jo på gaten.

Historisk sett har utstyrets utvikling gitt muligheter til en bedre opplevelse og bruk av arkitektur og anlegg. Overgangen fra leirehjul til urethane-hjul gav helt nye og bedre bruksformer for skateboarding.

Skateboardets utvikling og konsekvenser

På de første skateboardliknende objekter på 60 tallet var hjulene laget av leire. Disse hjulene hadde begrensede rullegenskaper og holdbarhet. Frank Nasworthy, en legende innen skateboardoppfinnelser som skulle komme til å oppdage urethane-hjulet, hadde også først et brett med leirehjul. Han pleide å skate på betongen og fant det svært morsomt. Det var ikke før i ca. 1970 at han oppdaget urethane[174] -hjulet som ble forsøkt produsert til rulleskøyter. Frank satte disse på sitt skateboard og oppdaget hvor stabilt, stille og lett det rullet[175]. Som han sa: *We had free reign over the entire Washington DC area.*[176] De kunne bruke og legge byen under sine føtter. Noen år senere, etter endt ingeniør utdanning, startet han prosessen med å

[173] http://www.plataformaurbana.cl/copp/albums/userpics/10001/normal_skate_plaza~0.jpg (hentet ut 27.11.07)
[174] Petrolium basert produkt utviklet i tyskland i 1930 årene. Meget slitesterkt. Brooke (1999)
[175] Brooke (1999)
[176] Ibid (1999: 46)

produsere hjulene til skateboard. Hjulenes egenskaper gav dem mer gripekraft og muliggjorde skating på brattere elementer, sikrere enn før. Urethane-hjulet regnes som det mest banebrytende design innen skateboardets historie.

Også selve brettet har utviklet seg mye og gitt rom for utvikling av muligheter for å skate på dristigere og bedre måter. Det er først og fremst brettets utvikling som har gjort at man kan manøvrere i form av triks som det blir gjort i dag. Det gikk fra at brettet var helt flatt med surfeliknende form[177], til design med revolusjonerende kicktail, (oppoverbøyd tupp bak, oppfunnet av Larry Stewenson[178]) med konkav form, og til dagens brett som likner smale surfbrett med både kicktail og kicknose. Da brettene på 80-tallet ble lagd, fantes mange forskjellige former for design og et uttall variasjoner i størrelser. Dagens utforming av brett er nærmest lik fra produsent til produsent. Det som i hovedsak skiller dagens brett fra hverandre er grafikken under [179]. Det er selvsagt noen variasjoner i størrelser som lengde og bredde, og noen har mer konkav form enn andre, men i bunn og grunn er brettene veldig like. Den enkle formen på dagens brett har gjort at skating har hatt en enorm utvikling siden designet ble innført på tidlig 90-tall. Brettene ble på 90-tallet veldig mye mer funksjonelle. Brettene er lette, og deres enkle form bidrar til større variasjon rundt bruken. Med tupp både foran og bak og den enkle formen ellers, kan brettet lettere rotere om sin egen akse, samt at variasjonsbredden i triks med tupp foran og bak blir stor. Man kjører både forlengs og ”baklengs,” enten regular (venstre ben først i fartsretningen) eller ”goofy” (høyre ben i fartsretningen). En annen viktig betegnelse på kjøring er såkalt switchstance-kjøring, som innebærer at man kjører med en fotstilling som man egentlig ikke foretrekker. Det gjør et enkelt triks enda vanskeligere og gir dermed høyere status når man får det til. En ”regular” skater kjører switch hvis personen da skater ”goofy” i en gitt sammenheng. Det optimale er da selvsagt å utnytte brettets begge tupper og kjøreretninger med like bra stil og teknikk. Det er snakk om å utnytte det hele til det fulle. I en sosiologisk kontekst er skateboardet integrert som et verktøy for kroppen. Man kan si at designet har kommet dit det er i dag pga. mulighetene det gir. Det er ikke viktig at designet er slik det er. Det er hva man kan gjøre med det som et integrert komponent av kroppen, og handlinger knyttet til terrenget foran, skriver Borden. (2001)[180] Et eksempel som kan belyse kroppens bevegelser som resultat av at bruk av

[177] Larry Stevenson ble en sentral person som linket surf og skate brett sammen og skapte innovative skateboardbrett design. Han skapte de første surfeformede skateboards i tillegg til kicktail designet. Brooke, M (1999)
[178] Brooke (1999: 24)
[179] Borden (2001)
[180] Ibid (2001)

brettet gir spesielle kroppslige holdninger og stillinger, er skatefilmen ”Yeah Right”[181]. I en introseksjon har man redigert bort selve brettet. Her får man virkelig et inntrykk av de kroppslige bevegelsene som resultat av skatingen. Selve brettet som integrert redskap er med på å definere stilen og disse bevegelsene. Måten en skater for eksempel klarer å flippe selve brettet på, gir mer eller mindre god stil på hele utførelsen av et trik. Jeg må også nevne hjulopphenget på skateboardet (kalt trucks) som det siste store utviklede skateboardkomponentet. Trucksene er selve styremekanismen på et skateboard. De tidligste trucks var i bunn og grunn rulleskøytetrucks som for det meste fungerte som styremekanismen og bindeleddet mellom brett og hjul. Det var allikevel etter urethan-hjulets inntreden, at truckerne ble tilpasset skateboard og skateboardaktiviteten slik de er i dag. Det var skatetruck-produsenter som Bennett og Tracker som dominerte og så potensialet for nytt truckdesign etter urethan-hjulets inntreden, men man skal ikke glemme alliansen Ermico entreprises/NHS/Santa Cruz-selskapene, som gjennom ”Independent trucks” virkelig satte standarden for gode skateboardtruckdesign[182]. Independent trucks tok tak i problemet som de andre selskapene ikke håndterte like godt, nemlig å videreutvikle svinge- og styreegenskapene til truckerne[183]. Independent trucks er i dag kjent for sine meget gode svinge- og styreegenskaper, samt ”grinde[184]”-egenskaper. Dette var en kortfattet historikk omkring opprinnelsen og oppfinnelsen av fenomenet. I det neste kommer skapelsen av anlegg og aktivitet med en mer sosiologisk tilnærming.

Anlegget som sosial realitet

I et idrettsanlegg reguleres, produseres og reproduseres aktiviteten. Skateboardanlegget former samme funksjoner på mange måter, men er ikke nødvendig for systemets autopoiese. Sagt på en annen måte: anlegget er ikke nødvendig for at systemet skal gjendanne sin kommunikasjon og skape forventninger for at det skal kunne skates. Denne selvdannelsen er basert på den mening systemet har. Systemet lager seg en mening for å redusere kompleksitet. Meningen i skateboardsystemet er å opptre fritt på brettet der man kan rulle. Da trenger man ikke nødvendigvis en skatepark. Like fullt utgjør en skatepark en funksjon for skatere i mer eller mindre grad. Anlegget produserer en mening. I følge Tangen er et idrettsanlegg et nødvendig aspekt ved idrettssystemet for opprettholdelse av det. Det hevdes videre at anlegget

[181] Girl skateboard company ”yeah right”(2005)
[182] Brooke (1999: 52)
[183] Ibid (1999)
[184] Å grinde er en fellesbetegnelse på skatetriks hvor man sklir på et element med på selve truckerne.

er sosialt formet etter hva slags mening de aktuelle delsystemene innen idrett representerer[185], altså om det er fotball, skihopp osv. Skateboardanlegget kan være produsert av og for systemet for å sikre at kommunikasjon kommer raskt i gang i tillegg til å fortsette også i fremtiden. Hva er forventningene til et anlegg fra brukernes ståsted og hvilke forventninger utlyser anlegget for hva som skal foregå? Såkalte tause forventninger. I skateboardsystemet vil det også gi mening å ha anlegg. Skateboardanlegget rommer forventninger som over tid viser tilbake til tidligere forventninger som skaper en forståelse for hvordan et slikt anlegg kan brukes. Det at noen gjør et triks på et element i et anlegg viser tilbake til tidligere triks som er gjort og på den måten skaper en forståelse for at sånn kan man leve opp til noen forventninger om bruk av anlegg, men som nevnt vil det ikke anlegget kun være den ene arenaen som gir mening nettopp pga fenomenets egenart for fri og individualistisk utfoldelse og det symbolske generaliserte medium. Skateaktivitetens forløp slutter ikke å være hvis det ikke er et tilrettelagt anlegg å utøve den i. Gaten er jo stedet hvor skating oppsto og fortsatt brukes for det meste.

Skapelsen - mellom lek, kunst og idrett

"*Skateboarding is my passion. No rules no boundaries. No time limits. An example of poetry in motion*" – *Stevie Williams (professional skateboarder)*

Kroppsbruken på skateboard er helt klart myntet på gode prestasjoner som i hvilken som helst idrett. For meg og mange andre skatere er skateboard i tillegg basert på følelser, det å mestre å være på selve brettet, omgivelsene og å ha det gøy på sin egen måte, med sin egen stil. Noen kaller det en kunstform. Jeg[186] er egentlig ganske dårlig i forhold til hvor lenge jeg har holdt på, men den følelsen som oppstår når jeg klarer et trik med god stil, eller har god kontroll, er usedvanlig god. Jeg føler jeg har herredømme over min egen kropp, materialiteten og forventningene når jeg skater godt. Jeg føler meg suksessfull og viser min stil som kun jeg besitter. Jeg uttrykker en form for individualistisk egeninteresse, en avgrensing som definerer meg som skater. Når det går dårlig får jeg av og til ofte lyst til å slutte og skate, men følelsene og det lekne i meg driver meg alltid tilbake på brettet.

Jeg var før veldig opptatt av imaget, å vise at jeg var skater. Det gav meg tilhørighet til noe samtidig som jeg var selvstendig og uavhengig fordi skateboard ikke var noe vanlig fenomen

[185] Tangen (2004b: 9)
[186] Dette er bruk av introspeksjon for å beskrive, realtere og vise hvordan jeg personlig opplever temaene. Det kommer til å bli en gjenganger i innledning av temaer

folk hadde et forhold til. Jeg har også til tider oppfattet skating som en sport, muligens for at jeg ville at folk skulle respektere det jeg holdt på med. Jeg har til tider fått mange negative bemerkninger om hobbyen min. Skateboard var liksom ikke seriøst nok, barnslig, lite konstruktivt etc. Men det er nettopp skateboard og den friheten og leken som finnes i aktiviteten, som gir meg og andre skatere gode følelser. Det er mestring på brettet på egne premisser og ikke et definert mål satt av andre folk som i visse tradisjonelle idretter.
I dag vil jeg nok oppfatte skating mer som det å være en musiker. Man øver for å bli god, og selger man plater, blir anerkjent og ligger på listetopper så er det bra, men som regel ikke noe mål i seg selv. Å spille i band på sommerfestivaler kan sammenliknes med når skatere møtes til konkurranser. Det handler om å vise seg selv frem for et nytt publikum, eller for andre man normalt ikke er med, man spiller både sine nye og gamle sanger, eller triks, og er sammen med andre likesinnede og har det moro med sin egen stil. Slik tenker jeg også ofte at skateboardkonkurranser kan være. Man bekrefter sin status med å vise hva man kan av både nye og gamle triks, og sosialiserer seg med andre skatere.

Jeg oppfatter leken som sentral i skateboard. Å leke kan defineres som at all lek fremfor alt er en frivillig handlig[187]. Ingen sier når man skal skate eller hvor lenge. Lek på kommando er ikke lenger lek, slik det kan oppfattes at det blir gjort i visse idretter. Lekens ideal er spontan og ikke dikterbar. I skateboard er det et minimalt med regler, eller kanskje ingen for hvordan selve aktiviteten skal gjøres. Det er også et kjennetegn ved lek. Altså fravær av regler. Det er veiledende måter å gjøre triks på og klassiske måter å angripe elementer på, men ingen fasit på hva som er best eller mest riktig. Prestasjonene kan måles ut fra forskjellige og tilfeldige gitte sammenhenger, altså hvordan og hva slags triks som blir gjort der og da i forhold til hvem som er til stede og med hvilken stil. Det er stort fokus på prestasjoner, og dristige eller teknisk vanskelige triks blir verdsatt, men det er ikke slik at man må prestere i forhold til noen eller noe for å ha det gøy og bli akseptert. Å definere skateboard som en idretts eller sportsaktivitet er ikke nødvendigvis like enkelt. I følge systemteori og min empiri er det noen motsetninger som spiller inn. Dette baserer seg på det symbolske generaliserbare mediumet innen idrett som vil være ”seieren”. Dette kommer jeg tilbake til under ”Fenomenets egenart og utvikling”, men la oss først se hva slags oppfattelse empirien har omkring fenomenets egenart. Hvordan oppfatter skatere fenomenet skateboard? Dette er et spørsmål som ikke lar seg besvare med få ord. Det er forresten i denne sammenheng på plass med en liten

[187] Huizinga (1993)

presisering. Sport- og idrettsbegrepene kan oppfattes forskjellig som filosofiske, sosiologiske eller hverdagsbegreper. Jeg oppfattet at respondentene i intervjuene ikke skilte begrepene i nevneverdig grad fra hverandre. Jeg forholder meg til det i min videre beskrivelse på en slik måte at i bruk av empiri, og i videre drøftelse, vil begrepene ”sport” og ”idrett” ilegges samme mening. Mange skatere vil ikke betegne skating som sport pga. at de ikke føler skateboard som seriøst nok, men noe annet mer personlig og lekent. En informant har et litt annet forhold til betegnelsen sport innen skateboard. På spørsmål om han oppfatter skateboard som sport svarte informanten følgende:

> *Sport er organisert aktivitet på konkurransenivå. Skateboard dreier seg egentlig ikke så mye om konkurranser. De konkurransene som er mer samlinger for de deltar i en konkurranse men den er ikke så viktig. Og det finnes ikke regler for det. Ingen konkurranser med fastlagte regler på. Formatene er forskjellige frå konkurranse til konkurranse... Dømminga forskjellig. Det er vel det som tiltrekker mange til skateboard. Det finnes ingen regler for hva man skal gjøre. Jeg vil ikke kalle det en sport men mer en aktivitet eller kultur.*[188]

Sport blir en negativ betegnelse fordi det omfatter for mye fokus på regler og organisering i stedet for på aktiviteten. Andre mener at det lett kan oppfattes som sport. En annen respondent fremstilte det slik:

> *Jeg vil jo oppfatte det som en sport helt klart pga det handler om ferdigheter og du konkurrerer i personlige ferdigheter. Også blir du jo sliten. Det er jo trening. Folk trener jo mange timer hver dag for å bli bedre på dette her. Det er ikke noe forskjellig i forhold til fotball bortsett frå at du trener på personlige ferdigheter da. Det er jo ikke noe lagsport* [189]

Her vektlegges trening/øving, og det å bli sliten i likhet med mange andre respondenter, og konkurranseelement som sport, fordi det likner elementer som er i tradisjonelle idretter. Jeg vil ikke umiddelbart definere skateboardaktiviteten slik, i forhold til Tangen (2004a) om hva som er idrettens særegne fokus. Vel er trening og dømming slik det blir fokusert på her noe som inngår i idrett i tillegg til kroppslig sammenlikning, men i forhold til idrettens symbolske generaliserte medium ”seier” er det ikke sport. Som sagt tidligere handler det om å være på og mestre brettet for å ha det gøy, eller leke. Neste sitat sier følgende om skateboard som en lekbetont aktivitet snarere enn en idrett på spørsmål om hvordan skateboardaktiviteten og konkurranser oppfattes:

[188] Informant 1
[189] Respondent 9

> *Det finnes skate konkurranser så på den måte er det jo sport men for meg personlig så er det noe jeg gjør fordi jeg synes det er moro. Det er ikke for å vinne noe. Jeg vil mer si det er en lek. Det er fantasien som setter begrensninger på hva man kan i tillegg til dyktigheten*[190]

Dette sitatet, i likhet med flere og slik jeg også observerer, henger mer i stil med min forforståelse av fenomenet. Jeg har ikke inntrykk av at skatere øver for å vinne i konkurranser. Det er en konsekvens av at de øver for å ha det moro så man blir god og kan vinne en konkurranse, men det er egenopplevelsen av å sette nettopp et trik og bruke landskapet, som gir mening. Dette kan sammenliknes på samme måte som at en musiker øver og bruker skalaer for å utforske musikken.
Landskapet gir ulike forventinger til forskjellige skatere, selv om noen elementer uttrykker relativt like sett med forventninger, for eksempel quarter-pipen som etterlikner surfebølgen. Her kan det vendes, hoppes, sklis etc. På hvilken måte et slikt element blir brukt, avhenger av hvor dyktig utøveren er, og i hvilken grad han tilegner seg arkitekturen, og er i et med faktisiteten.

Skateboard oppfattes hos mange som en sport/idrett, men noen synes begrepet er belastet pga. fokusering på resultater, organisering og de beste. I skateboard har man også fokus dit hen men med som det oppfattes på en litt annerledes måte. Man forplikter seg på en annen måte som er friere, og man gjør det i utgangspunktet for seg selv og ingen andre. Mange vil heller kalle skateboard for en aktivitet, livsstil, eller en form for kultur. Som en respondent sa når jeg spurte om hva det ville si for ham å være skater:

> *Det er en sånn aktivitetsform som gjør at jeg kan kjøre sammen med kamerater da og ha den progresjonen jeg selv ønsker, og det går litt på dagsformen. Viss man har en god dag og føler at man har mye mot og teknikk, så kan man dra på og øke mestringskurven betraktelig elles så kan du ta det rolig og bestemme selv hvor du vil kjøre. Det er veldig stor grad av frihet. Du kan bestemme med hvem du vil skate med, hvor du vil skate og forsøke, og hva du vil kjøre på og det var vel noe som tiltalte meg i motsetning til en eller annen lagsport som kan være organisert på den måten at du har trenere og folk som forteller deg hva du skal gjøre.*[191]

Sport er en negativ betegnelse fordi det omfatter mye regler og organisering i stedet for mer fokus på aktiviteten. I skating bestemmer man selv progresjonen og ingen forteller deg hva du

[190]Respondent 10
[191]Respondent 5

skal gjøre og ikke gjøre; man er fri og uavhengig. Skateboard er en alternativ aktivitet. På spørsmål om han oppfatter skateboard som en sport svarte han:

> *Skateboard er vel helt klart en sport under den måten jeg kan definere det på, men jeg vil ikke bruke det ordet fordi jeg mener at sport er et ord som er ganske belastet fordi*
> *I mye sport synes jeg det er overdreven fokus på prestasjon, nå driver ikke jeg noe særlig annen sport så jeg skal passe meg for å dømme det, men ut i fra erfaring med å forsøke å legge til rette for skateboard.*[192]
> *Når jeg snakker med en del ungdommer så får jeg en erfaring på at ting skal være veldig godt organisert og bra dokumentert for at man skal få økonomisk støtte til å drive en klubb eller organisasjon. Det synes jeg er så jævlig forferdelig at du på en måte prøver å kultivere folk til å sitte inne å skrive resultat regnskaper og medlemslister og registrere folk og å skrive årsrapporter og referater i stedet for å være ute å drive aktiviteten, samtidig som jeg snakker med ungdom som sier "det var kult å spille fotball, vi spilte liksom to ganger i uka nå er det fire og kamp annenhver helg, jeg gidder ikke mer altså" Sport klinger for meg veldig prestasjonsrettet…*
>
> *Fotball som egentlig er en fabelaktig morsom aktivitet å drive med, men etter hvert så krever det såpass mye kompetanse og forpliktelser med å stille opp til trening med fokus på prestasjon, så jeg tror at, eller jeg opplever og snakker med ungdommer som synes det er altfor mye forpliktelse og det synes de ikke er gøy. DA taper man terreng i forhold til det som er hovedmålsetningen til breddeidretten i Norge som er... jeg husker ikke på tunga men i alle fall har det med å forebygge helse å gjøre. Og det gjør du ikke ved å si at dere får ikke lov til å spille innendørs viss dere ikke trener seriøst, eller de skrur av lyset på Jordal amfi klokken halv ni om kvelden på en sen sommerdag en fredagskveld. Det er nettopp på den tiden man skal tenke ungdomsarbeid og stå og låne ut fotballer. Nei hva får du til svar da, sannsynligvis vil du få til svar, og det har jeg fått av en politimann; når jeg sier "hvor skal vi leke viss vi ikke får leke her hva skal ungdommen drive med?" Jeg fikk til svar; "ja men faen det ligger da over 50 sjenkesteder i denne bydelen her" Veldig dårlig ungdomspolitikk og tilretteleggelse og vi oppfyller de verdiene som jeg mener... jeg husker ikke NIFS verdier, men tror det går på fair play, lek, vennskap, forebygge helse, trivsel noe i den retning, er ikke så flink på det jeg må lære meg det*[193]

Begrepet sport virker altfor forpliktende, hvor mye "må" organiseres og gjøres før man kan drive aktiviteten. Begrepet oppfattes også med feil fokus. Man bør tilrettelegge for aktiviteten for alle, til gunstige tidspunkt. Sport virker for respondenten negativt for selve aktiviteten og tilretteleggingen. På spørsmål til samme respondent om skateboard også er prestasjonsrettet svarte respondenten

> *Jo, det er veldig mye det, klart det, men forutsetningen for å komme dit og den mellommennesklige relasjonen som er mellom utøverne er mye sunnere. Forplikter seg på en helt annen måte enn i en del*

[192] Respondent 5
[193] Respondent 5

andre aktiviteter. Jeg ønsker ikke å sverte noen andre aktiviteter, men jeg registrerer det når ungdom sier "jeg slutta på fotball fordi det ble kjedlig vi måtte så mye". Så sier jeg"men liker du fotball egentlig da?", "ja, for faen, har vært hypp på å spille det. Var kult før og sånn., men vi får ikke lov. Vi måtte satse"[194]

Skateboard oppfattes som prestasjonsrettet, men på en mer sosial og bedre måte med mer mellommennesklige verdier hevder respondenten. Disse mellommenneskelige verdiene kan en også observere ved konkurranser. Veldig ofte er det vanlig "å henge ut" og kanskje til og med bruke parken selv om du ikke er med i konkurransen, dette for å "være med", eller sosialiseres med de som konkurrerer og ellers miljøet generelt. Jeg ser ofte at mange folk sniker seg med utpå banen når det for eksempel er opplyst at det pågår formell oppvarming for et "heat"[195] blant deltakerne. Denne snikinga foregår pga. fravær av regler, slik jeg ser det. Om en person sniker seg med, så blir det på en måte akseptert hvis man har ferdigheter til å beherske settingen. Dette kan sammenliknes med hva Brekke (2003) oppfatter om snowboardfenomenets kollektivisme og individualisme som vekselvirkende poler. Sagt på en annen måte, betyr det at snowboardere (og da skateboardere) kollektivt underlegger seg en felles mening om hva som er riktig og galt normativt i forhold til fenomen og hverandre (frihet, lek, utfoldelse). Individuelt aksepteres det at man er egosentrisk i visse tilfeller. På snowboard er løssnøkjøring så eksklusivt at det er en grunnleggende forståelse og aksept for at man vil kjøre først i et urørt terreng. Termen "no friends on a powderday" hvor det er "første man til mølla" for å sikre seg det første sporet i snøen når man er på tur med kompiser, viser denne individualismen og egosentrismen som noe akseptabelt[196]. Det samme skjer på skateboard når man sniker seg foran andre. Det er da ut i fra at desto mer folk som er i anlegget så må man være desto mer bestemt for å klare å bruke det. Den som da sniker er bestemt og forventes å ha visse ferdigheter som tillater dette og det aksepteres slik jeg har observert det. Oppfatningene om sport er relativt like blant jenter og gutter. En jente beskriver skating også som kunst på spørsmål om skateboard oppfattes som en sport:

Oppfatter det som kunst og sport. Sport fordi du blir sliten av det og svett av det og kunst fordi det ser fint ut når du står og når man tar bilder. Det er som et maleri når du ser bilder da[197]

Skatingens uttrykk i media blir vektlagt som en kunstart, men også selve det å stå på brettet. Jeg tolker "..*ser fint ut når du står*.."(fra sitatet) som at ulike stiler og måter å gjøre triks på,

[194] Respondent 5
[195] Heat=startpulje i konkurranser
[196] Brekke (2003)
[197] Respondent 18

skaper forskjellige uttrykk av den enkelte skater *på* brettet. En ollie[198] i stor fart med rask og tydelig markering av trikset kan tenkes å uttrykke vilje, aggressivitet (i både positiv og negativ forstand) og kraft som stil, mens et teknisk ”fliptriks” i sakte fart, uttrykker en mer finslepen finesse og litt mykere stil. I tillegg kan man også kombinere forskjellige stiler. En informant beskriver også skateboard som både sport og kunst på samme spørsmål: Informanten sa følgende om oppfattelsen av skateboard er sport eller ikke, og hva som skiller det fra andre idretter:

Intervjuer: oppfatter du skateboard som en sport?Hva skiller det fra vanlige idretter?

Informant: Når jeg ser x-games så er det en sport egentlig, men… egentlig kan man jo kjøre skateboard som en helt vanlig idrett som type sykkelteam gjør da hehe det kan man jo gjøre.. men det er veldig mye mer uorganisert. Forskjellige typer sponsorer… alt er uorganisert egentlig ... men det er jo blitt mer cash i det på en måte når dem veit at en del andre skal inn i det og prøver da å strukturere ting litt for mye kanskje. Men det er jo en livsstil i og med at man har med seg brettet hele tiden, og man blir jo litt sprø i hue når man går på gaten og hele tiden tenker åh det har jeg lyst til å skate på! Når man bare er ute å går liksom.

Intervjuer: Betraktning av arkitektur litt annerledels?

Informant: Ja! Man kunne gjort det og det, der og der liksom. Sånn er det også med snowboard og de fleste sånne brettidretter. Kanskje ikke så mye for surfing da, for der er det enten en bølge, eller ikke en bølge liksom… Men både skateboard og snowboard er jævla kreativt på akkurat det der. Man vrir hodet til en kreativ form for å si det sånn[199]

Intervjuer: Mer kunst en idrett til tider da eller?
Informant: Ja det er jo en kunst sånn sett i og med at det har jævlig mye å si hva slags stil folk har og hvordan man utfører trikset. Det er liksom ikke om og gjøre å ta trikset etter læreboka. Folk utvikler sin egen stil… der ligger det jo kunst, men man har også de som er litt A4 skatere som kjører ”etter boka” for å si det sånn. Og starter dagen med oppvarming og 100 ollier liksom haha..

Intervjuer: Hva synes du om det da?

Informant: Nei, jeg synes alt er bra jeg...det skal skje en skinnsykt rar utvikling hvis skateboard blir feil liksom...hvis det blir som sykkeltema med trenere og ”ja nå skal vi ta en treningsdag i parken dere” med helsekost og ditt og datt, og dagene blir lagt opp etter et treningsopplegg da…Også får du arrangementer som avtaler med teamene, også får du det på tv og…da støter man skatingen litt fra seg,

[198] Ollie=triks hvor man hopper med brettet opp i luften kun ved hjelp av beina. Et univsersal triks som blir regnet som det aller mes grunnelgende, viktigste og mest anvennelige moment i skatboard
[199] Informant 12

men det kunne vel vært bra for de som hadde giddet det, men det ville ikke vært noe heldig utvikling for skating…men det kunne vært jævlig moro da!…hehe tenk deg om det hadde skjedd a[200]

De fleste betrakter skateboard som en slags sport, men en del vil også bort fra begrepet for å skille det fra, og for å skape en egenart ved aktiviteten som er bedre enn slik de oppfatter tradisjonell sport. Grunnen til at det blir oppfattet som sport, er i hovedsak at det dreier seg om å bli sliten, bruke kroppen for å trene fram mot konkurranser og at det finnes konkurranser. Det kan også være slik at en oppfattelse av skateboarding som sport har noe med å gjøre med et ønske om å oppnå mer aksept for aktiviteten? Noen betrakter nok også aktiviteten i lys av hvorfor de startet med den og tar kanskje ikke i like stor grad innover seg hvor aktiviteten står i dag. Jeg vil hevde at skateboard mer og mer likner en sport pga. kommersialiseringen og den siste generasjon unges oppfattelse av det. Dette vil jeg diskutere mer i de neste avsnitt.

Fenomenets egenart og utvikling

Fenomenet skateboard har i følge min empiri ulike oppfattelsesmåter og ulike oppfattelseshensikter. Noen oppfatter det helt klart som en sport mens andre kvier seg for å bruke begrepet sport eller idrett om fenomenet. Det er delvis pga inklusjonskriteriene, regler og prestasjonsfokus, som er vanlig for å drive en sport. Når jeg nå skal forsøke å definere hva fenomenet er med utgangspunkt i det som allerede er presentert som skaternes egen oppfatning, tas det utgangspunkt i Tangen (2004a) forståelse for hvordan systemteoriens begreper kan brukes om idrett og sport. Jeg tenker da på det symbolske generaliserte mediumet ”seieren” som fungerer som medium for seleksjon av operasjoner for idrett[201]. Når empirien min mener at skateboard er en sport er det ofte ut i fra at det er noe som krever kroppslig bevegelse, man blir sliten, og at det finnes konkurranser. Jeg mener det blir en litt for lettvindt måte å definere fenomenet som sport på denne måten. I skateboard er det ikke nødvendigvis slik. Det er ikke noe mål man kjemper om, men det er aktivitet der og da, her og nå og følelsen av mestring. Skateboard aktiviteten er veldig individualistisk i mening og uttrykk. Selv om skateboard likner sport/idrett med konkurranser, øving dømming, kroppslige uttrykk og bevegelser, og en vinner i en konkurranse, er ikke seieren det som oppfattes som medium som ivaretar meningen med aktiviteten i det dagligdagse.

[200] Informant 12
[201] Teorikapittel (s: 16-19)

Skatere vil helt klart prestere i en konkurranse og helt klart vinne slik jeg ser det fordi en konkurranse er av natur slik på et systemnivå, men jeg oppfatter ikke ”seieren” som avgjørende om man gidder stille opp, eller at det konsekvent er målet på individnivå. Det er i stor grad selve aktiviteten, mestringen, det morsomme, indre motivasjonen og sosialiseringen som er viktig hvis man ser det hele på et individnivå. Det handler om ”å skate” og som jeg har nevnt før, å være på eller av brettet.[202]

Idrettens medium ”seieren” former den utøvende psykisk og fysisk gjennom programmene ”trening og dømming”. Hva så med løkkefotball eller cricket? De fleste som spiller løkkefotball vil nok si at de kun gjør det for gøy. Er løkkefotball da plutselig ikke å betrakte som idrett? Det vil jeg mene det er. Dette pga det symbolske generaliserte mediumets opprettholdelse og referanser som gir aktiviteten en opprasjonell mening. Selv om man spiller løkkefotball bare for gøy så kåres det en vinner. Lagene spiller mot hverandres mål og forsøker å score mål for å vinne. Det er ingen løkkefotball kamper som ikke har som hensikt å skape ingen mål! Står det uavgjort på slutten forsøker man alltid å avgjøre det hele før man drar hjem. Enten det er ved straffespark eller ved å dra ut spilletiden så er det hele tiden et forsøk på å skille vinneren fra taperen. Bare fordi man bruker kroppen og blir sliten så behøver det heller ikke være en sport. Hvis man hogger tømmer blir man veldig sliten. Det finnes også tømmerhoggerkonkurranser, men generelt vil jeg påstå at tømmerhogging som fenomen ikke er å betrakte som en sport, selv om man har konkurranser. Slik er det med hesteridning også. Hesteridning er ikke bare sport, men det kan gå sport i det på samme måte som skateboard ved at det finnes konkurranser. Fotball vil jeg hevde er kun sport fordi hele aktiviteten baserer seg på det symbolske generaliserbare mediumet ”seier”. Andre forhold som skiller skateboardfenomenet fra sportsbegrepet sett fra et systemteoretisk perspektiv er to ting. Det ene er stort fravær av regler som gir klare retningsbestemte forventninger, det andre er at aktiviteten ikke kun gir mening i tilrettelagte avgrensede anlegg. I idrett i tilrettelagte anlegg er streker og selve arenaen bygd opp omkring regler for hvor aktiviteten skal utføres og hvordan den skal reguleres. Disse streker og utforminger skaper forventninger som enten innfris eller ikke. De regler som finnes i skateboard er mer å betrakte som generell folkeskikk eller kollektivistiske normer ut i fra fenomenets idealisme som lek og frihet. Om noen sniker seg foran en i en kø ordning i en park vil det nok bli lagt merke til, men den uskrevne oppfattelsen er likevel at førstemann til mølla får forkjørsretten akkurat slik ”no friends on a powder day” termen er for snowboard[203]. Det er heller ofte ingen konkrete oppmerkinger for

[202] Ibid (s: 16-19)
[203] Brekke (2003: 76)

hvor skatingen skal foregå i anlegget. Dette kommer jeg tilbake til under diskusjonen om ”en lek med grenser”, som omhandler avvik av forventninger som konformitet. I gateskatingen og anleggsskating er det helt og holdent ikke snakk om hva man skal skate og hvor man skal skate. Man skater for å ha det gøy og for å oppleve skating som mestring, flyt, eller rett og slett det å bruke arkitekturen/elementer til sin fordel på sin egen måte når som helst. Som en skater sa det i skateboardfilmen ”first love” ”*In skateboard you dont win…you just keep it going*”[204]Jeg kan imidlertid ane og se at en endring kan komme i fremtiden. At skating blir mer og mer stuerent, sportifisert og tar inn over seg noen av de idrettslige meningskonstruksjoner ser man også i det at man har opprettet en egen skateboardlinje på en skole i Sverige. Det er også pågående en diskusjon om hvorvidt skateboard skal med i OL. Grunnen for å innlemme skating som OL gren er visstnok at IOC vil tiltrekke flere unge seere og interesserte til OL [205]. Jeg tror nok skating vil overleve OL som en alternativ aktivitet, X-games er allerede så stort og likt på mange måter at forskjellen blir mindre og mindre. Den store forskjellene er organiseringen av konkurransene, hvordan man kan delta, landslag etc., men det er en annen diskusjon. I tillegg vil også de unge skaterne som kommer og hevder seg i feltet trolig ha et litt annet forhold til kommersialisering og konkurranser. Dette kommer jeg tilbake til under ”Medias innflytelse”

Endringer viser også at konkurranser er en måte hvor man lettere kan få vist seg frem enn bare å bli oppdaget og bruke gaten. Det tenkes at flere ser for seg ”seieren” i konkurranser som et middel for å bli sponset, som motivasjon for skatingen, for å få mer tilgang til utstyr, kapital, for å skate enda mer. Men jeg tror ikke vi er helt der enda. I hvert fall ikke ut i fra min empiri. Alle i min empiri vektlegger skating som at det er gøy på egne premisser, man gjør det for seg selv når man vil og hvor man vil, altså fravær av regler og et annet generaliserbart medium en tradisjonell idrett. Konkurranser er egentlig mest gøy, jeg tolker det slik fordi det å vinne ofte ikke er hovedmålet, men nettopp det å møtes og sosialiseres med likesinnede og få vist seg frem. Det skapes egentlig ikke tapere i samme mening som i andre idretter, men en som får mer oppmerksomhet og kredibillitet. Jeg vil foreløpig karakterisere skateboard som en ekspressiv aktivitet. En aktivitet som har sportslig preg, men som også har nære kunstneriske bånd over seg. Myntet på følelser, kreativitet, skapelse osv.

[204] First Love (2005)
[205] http://www.tacky.no/skateboard/artikler/display_article.asp?artikkelID=23121 (120607)

Skateboard er basert på en sterk idealisme om å skille seg ut. Skateboard er bla myntet på en subkulturell preferanse som opprør, men blir gradvis mer og mer stuerent. På den ene siden vil skatere gjerne beholde på sin egenart og undergrunnsmentaliteten. På den andre siden vil skatere gjerne ha aksept og respekt for det de driver med.
Det foregår også en stueren forandring av fenomenet som at familien er med og ser konkurranser og backer opp. Om det er en heldig utvikling er uvisst. Derfor er det ofte forskjellige uttrykk og meninger omkring fenomenet[206]. En skater fortalte meg at sist konkurranse på Koigen lett kunne oppfattes som et familiesportsarrangement med foreldre som kom med ungene sine til konkurransen. På helt den andre siden vil kanskje noen hevde at konkurranser ikke betyr noe i det hele tatt. Når man ser på skateboardfenomenet så er konkurransene helt klart blitt en større del av aktiviteten, men det er ikke der fokuset ligger i skating slik jeg ser det

Dette på grunn av at der er et skille mellom oppfattelsen mellom generasjonene og stilene. På et skateteam med klare punkskatestilreferanser uttalte en av de profilerte dette
"- Right when skateboarding starts to get socially accepted, we come in and ruin everything. With videos like this around, we're never gonna get in the Olympics...You can thank us later."[207]
Denne uenigheten viser akkurat det samme slik det var før snowboard ble tatt med OL. Det er fortsatt en slags delt oppfatning om snowboard som olympisk gren, men det er langt på vei akseptert både blant utøvere og allmennhet at det er blitt en slags sport som er kommet for å bli.

Eksempel på å skape sin egen sosiomateriallitet i eget system.

I et subkulturelt perspektiv blir anleggene sett på som at det er viktigst å ha et mest mulig selvstendig eierforhold til det. Skape det selv etter hva behovet er. Utøverne vet hvor utviklingen er og hva som skal til i deres henseende for å få til et utfordrende og bra anlegg. De lager seg et sosialt rom. Et veldig godt eksempel på dette er det såkalte ” the Burnside Project” (1990), hvor skatere begynte å lage sin egen sement skatepark under ei bru ved et forlatt hotell. Uten tillatelse fra myndigheter ble det lagd forskjellige skateparkelementer. "Quarterpipes" opplangs bæresøyler(halv rampeformasjon), banks(skråplan), og etterligninger

[206] http://www.tacky.no/skateboard/artikler/display_article.asp?artikkelID=25105 (050807)
[207] http://www.tacky.no/skateboard/artikler/display_article.asp?artikkelID=23121(120607)

av basseng ble konstruert. I begynnelsen vendte bystyret i Portland det blinde øyet til prosjektet, men i 1995 truet de med å stenge hele anlegget. Det hele endte med at anlegget ble stemplet som og sanksjonert som et eksperiment I samfunnspolitikk

(*..threatened with closure around 94-95 and finally sanctioned the Burnside project as an experiment in community policing, successfully creating a new social space-and not just for skaters- from a previously derelict and dangerous site. Burnside is the equilent of a community squat, a collective-labour developing facility without private ownership.- Effectively creating a skatepark as a continual appropriation of urban space with the semi-condonement of official institution.* [208]

Elementer ble bygd og bygd om kontinuerlig etter ønske fra skaterne selv. I 1997 var de tidligste konstruksjonene helt ombygd og begravd under nye elementer. Det hele ble bygget på idealistisk grunnlag uten noe privat eller offentlig eierskap. Det sier både noe om skateboardets subkulturelle preferanser, men også et eksempel på et system som uten medvirkning, ytelser eller irritasjon fra systemer rundt skapte sin egen sosiale materialitet. En slik måte å skape et eget anlegg kan man også se i en mindre målestokk. Når skatere for eksempel bruker parkeringsplasser til å skate på, kan de dra med seg trepaller og plater for å justere materialiteten på sin egen måte.

Et utsagn som også sier en del om hvordan aktørene ut i fra et subkulturellt perspektiv ser på et anlegg

" *As one skater explained, using this model(Burnside) the best skatepark a city could give to its skaters would be a piece of land with nothing on it and let them design and produce I themselves*[209]

Skatere og skateboard som fenomen vil ha mest mulig herredømme over sin egen sport og hvordan anleggene skal formes. På deres egne og fenomenets premisser. Som en observasjon på hvordan skatere med særdeles enkle midler kan forme og påvirke parkskating med fysiske elementer så jeg på Hamar. I en sement park til noen millioner med utfordrende elementer og landskap, ble plutselig en liten kantstein hentet fra gaten brukt til stor glede for en stakket stund. Kantsteinen ble lagt på bakken litt foran et annet element som var hentet fra gaten(noen heller med en pålimt metallskinne til å skli på) Denne lille kantsteinen ble etter at en gjorde et lite hopp over, offer for skaternes individuelle kreativitet der og da. Noen hoppet over, noen kjørte bokstavlig talt over det, mens noen hoppet over og landet på den for så å hoppe av den

[208] Borden (2001: 76-77)
[209] Ibid (2001: 77)

og kjøre videre. Denne kantsteinen gav et lite område av parken noen helt nye sett med forventninger og dynamikk.

[210]

Bildet har jeg tatt på Koigen betongpark i Hamar

Dette eksempelet sier noe om at det å skape en materialitet ligger i måten en park brukes på. Det kommer mer om dette i neste kapitelene om ”Bruk av anlegg” og ”De store opplevelsene i designet

Oppsummerende konklusjon

På bakgrunn av det jeg har diskutert i sosiologisk teori og funnet i empiri, mener jeg at skateboard ikke nødvendigvis er en sport eller idrett på grunn av den overordnede Tangens (2004a) definisjoner av idrettens symbolske generaliserte medium, mening og differensiering. I skateboard er ikke mediumet seieren, men ”å skate” med de binære kodene på brettet/av brettet. På en annen side så lever skateboardfenomenet i en gjensidig symbiose med det kommersielle og x-games faktoren gir fenomenet et voldsomt idrettslig preg i den prestisje det ligger i å vinne, men i forhold til systemteoriens begreper anvendt om sport og idrett vil jeg ikke umiddelbart definere fenomenet ”skateboarding” på samme måte. Fenomenets definisjon ligger i den dagligdagse mening. Mesteparten av respondentene vedkjenner at aktiviteten har et sportslig preg, men vil ikke sidestille skateboard som sport hva angår tradisjonelle oppfatninger om sport. Nå som det internasjonale skateforbundet er tatt under sykkelforbundet for en eventuell deltakelse i OL blir utviklingen muligens mer i rettet av en sportslig retning enn nå. Selv om jeg tror oppfattningen vil ha to leire. Skateboarderne i min empiri tilegner seg fenomenet på en måte som er deres egen, men hundre prosent deres egen vil det ikke være fordi de handler ut i fra tidligere forventninger om hva skateboard er og hvordan man skater. På en annen side er det deres egen dedikasjon, stil, og måte å være på skateboardet og bruke landskapet foran seg som gir hver enkelt skater en mening. Som et

[210] Koigen kantstein skating (foto: Magnus Viken)

begrep så oppfatter størstedelen empirien skateboard som en ”slags” sport. Det er en påfallende tendens at de eldste respondentene vil distansere seg mer fra sportsbegrepet enn de yngre deltakerne i utvalget. Dette peker mot Lorr sine betraktninger om på hvilken popularitetsbølge man begynte å skate på. Skapelse av parken og materialiteten oppfattes som best hvis den kan kontrolleres av skaterne selv. Dette nevner nesten samtlige av respondenter som et ideal. Det handler om å bruke sitt frihetsideal og forme krav til anlegget gjennom utvikling ved bruk. De aller fleste skatere har en mening om hva som er bra å skate på, de sosialiserer seg omkring et skateanlegg med flere/forskjellige meninger om hvordan et anlegg bør være. Dette skiller seg ut fra tradisjonelle idretter hvor regler styrer anleggenes utforming. Materialiteten oppfattes å få større mening og innhold, og skaterne vil føle å få et bedre eierforhold til sitt anlegg og aksept for sitt virke. Skapelsen går også som nevnt direkte ut fra hvordan skatere selv utvikler aktiviteten. Historisk sett kan vi se på eksempler som. Den første frontside air av Tony Alva som førte til nytt design på buer, Danny Way sine verdensrekorder som gav nye typer anlegg å skate i. (Denne utviklingen kan sees ut i fra et risikoperspektiv i bruk av anlegg og hva det fører med seg. Det kommer mer om det i neste kapittel under ”risikotaking i skating”) Hva brukerne identifiserer seg med innad i skatekulturen kan gi føringer på hvordan et skateanlegg bør være. Overvekt av bueskatere på et sted vil ideelt sett bidra til utvikling og skapelse av en park med mer organiske former, enn gaterelaterte former. Anleggets funksjon er som et svar på å redusere kompleksitet i forhold til gateskating. I gateskateing møter man faktisitet som en krevende variabel i form av forskjellig arkitektur som ofte har begrensede skateegenskaper. Paradoksalt nok gir ofte en slik økt faktisitet i arkitektur økt kompleksitet hos utøvere som igjen fører til dyktigere skatere. Men anlegget fungerer som et sted hvor det skapes stabile forventningsstrukturer for skating som kommunikasjon, hevdelse og aksept. På gaten er man hele tiden i et samspill med og mot andre systemer eller sosiale felt som gir større kompleksitet. Ved skapelsen av tradisjonelle idrettsanlegg sier Augestad at *Individet møter idretten gjennom anleggene, organisasjonene og regelverkene, kort sagt som institusjonaliserte praksisformer*[211] I skateboard møter ikke individer disse institusjonaliserte former, men skaper i større grad sine egne former og dermed bestemmes ikke materiellets mening i samme grad av institusjonaliserte praksisformer. Sagt på en annen måte: skateboard må forstås slik at de skapes gjennom individenes bruk og oppfatninger i feltet og kan forklare vanskeligheten med å forstå hvordan slike anlegg skal bygges når man ikke har skatet selv.

[211] Augestad (2000: 17)

Bruken av skateboardanleggene

Jeg går nå over i å presentere og diskutere problemstillingens andre del nemlig bruken av skateparken. Blikket til de som ser på eller bedømmer kan ha en påvirkning i bruken av en skatepark. For meg virker det på den måten at jeg får lyst til å vise at jeg kan noe. Jeg gir mer av meg selv med flere tilstede, spesielt med flere skatere. Hvis det er gode skatere tilstede blir jeg inspirert til å gi litt ekstra. Å få anerkjennelse fra en som er god virker på meg som en anerkjennelse på at jeg gjør noe bra ved skatingen. En slik observasjon av en annen gir meg selvtillitt til å skate enda bedre. Stil og smak representerer også forskjellige måter å bruke et anlegg på. Min skatestil vil jeg karakterisere som litt oldschool[212], men med innslag av nyere triks. Jeg er vel det man kan kalle en rocker og identifiserer meg mer med den punkaktige skatestilen og holdningen i skating enn den hip-hop-aktige stilen. Jeg faller nok litt innom begge eksempler på stiler, men med overvekt mot det punka stil elementet i skateboard. Mer om disse stilene samt flere temaer om hva og hvordan de kan påvirke bruken kommer i de neste avsnitt. Designet på anlegget definerer hva jeg velger ut å bruke. Hvis elementene er godt bygget, satt opp i en komposisjon som gjør at jeg kan kjøre en linje på flere elementer etter hverandre i et sammenhengende drag vil det gjøre at jeg får brukt et anlegg godt. Det har mye å si hvordan elementene føles å skate på. Er overganger for bratte eller ei? Til mitt nivå så er overganger på og mellom elementer gode for meg når jeg slipper å konsentrere meg om de. Da klarer jeg å bruke anlegget bra. Det samme gjelder hvis jeg skater på gaten. Altså godt underlag og lite ujevnheter gir meg en god forutsetning for å være på brettet.
Stil og erfaring i forhold til et sosialt felt henger sammen med individets habitus og hvordan individets kapital former dens praksis. I det neste avsnitt kommer prosessene rundt nettopp stil, og erfaring til å bli gjennomgått

Forskjellige stiler og erfaringer

Skateboardkulturen består av individualister som setter sitt preg på fenomenet. Jeg er en av disse. Når jeg skater så søker jeg å ha det gøy. Måten å ha de gøy på er opp til meg. Jeg liker å rulle mye og ”cruise” rundt, for så å gjøre enkle kontrollerte triks. Det gir meg god flyt. Jeg liker også å kunne sette tekniske triks, men det blir ofte et slags usikkerhetsmoment for meg på grunn av mine ferdigheter. Jeg slapper mye bedre av når jeg holder meg til det enkle, men

[212] Old school= enkle” gamle” triks. Triks som var populære på 80 tallet.

med litt mer fart i forhold til det tekniske. Jeg orker heller ikke å bruke så mye av min tid lenger på å lære tekniske momenter. Da vil jeg heller bruke energien til oppleve å mestre brettet og elementene ved å skate enklere. Det gir meg mestring som gir mening. Av den grunn velger jeg bort en rekke måter å bruke elementer på, men det er helt greit for meg. I skating kan man kategorisere skatere i noen grupper, og speile deres skatestil og bruk av elementer. Denne kategoriseringen jeg vil prøve å få fram er ikke en helt konkret reell fremstilling, men den eksisterer i en grad, og jeg bruker fremstillingen for å eksemplifisere hvordan ytterpunktene i forhold til stiler og bruk av anlegg kan arte seg. Jeg vil fremheve to typer stiler i dag som er veldig forskjellige, men som også blandes litt om hverandre. Såkalte punkskatere og hip hop skater eller:" Hesh vs. Fresh" som man kaller det i skatemiljøet. Hesh vs fresh omtales i tekst som to forskjellige katoegorier av stiler på dette coverbildet av "Thrasher magazine"[213]

En punkskater er en hesh skater slik jeg forstår det. "Hesh" betyr harskt på engelsk. En punkskater er gjerne en som identifiserer seg med punkmusikken. Hard og enkel i stilen. Rett på, briste eller bære. Disse skaterne bruke mye fart og ofte enklere triks som en stil å skate på. Hip hop skaterne er "fresh". "Fresh" kan bety nytt eller fersk, frisk. Dette speiler muligens en mykere stil i skatingen, samt renere linjer i klesvalg og stil. Hip hop skaterne skater ofte mer

[213] http://216.55.155.169/images/image/Covers%20Section/images/0328.jpg (hentet ut 27.11.07 fra www.thrashermagazine.com). se tekst til høyre under "thrasher"det står "Hesh vs. Fresh, Sammy Baca, Tony Tave

tekniske og vektlegger mindre fart og en roligere avslappet stil. Stil er også noe man ilegger triksene når man får erfaring. Erfaring og stil henger sammen og kan også si noe om bruken av et anlegg. Jeg bruker en park annerledes nå enn da jeg var nybegynner. Jeg bruker mer av parken nå enn før, jeg har en sikrere og bedre stil på utførelese av triks, og min erfaring påvirker helt klart hvorvidt jeg får brukt en park godt eller ikke.
Jeg mener skatere bruker anlegg litt forskjellig, bruken gjenspeiler deres skatestil og deres ytre stil. Dette er det delte meninger om blant respondentene. En respondent svarer på spørsmål om hvordan skateboardparker blir brukt ut i fra de to kategoriserte stil-eksmemplene jeg har forsøkt å beskrive:

> *De tekniske skaterne er på curbs[214] på flat, og ting som går ganske sakte og gjerne hvor det ikke er så mye trafikk. Også fordi de vil ha det rolig og konsentrert, og de type "dra på skaterne" bruker de største elementene, og da til og med kanskje på en måte de ikke er ment til å brukes på da. For eksempel ut fra platået på banken og ned på minirampen til "flat" liksom. Så noen søker den ene veien, mens andre søker helt den andre veien[215]*

Stilene og referansene, er satt på spissen. Det er derfor ikke alltid det stemmer overens med observasjoner.
Selvfølgelig kan noen skatere med "punkstil" skate teknisk, og omvend hip hop skatere kan "dra på[216]", men som hovedreferanser i forhold til triks og stil observerer jeg eksemplene jeg beskriver, men med noen unntak. En annen respondent sa det slik på samme type spørsmål. Her beskrives punkskatere:
Ja..ikke så mye men de som har litt mer tight stil bruker fantasien litt mer og skater litt mer old school[217] da[218]
Med tight stil oppfatter jeg det som de som skater med tighte bukser. Som "punkstil skatere" ofte gjør. Alle stilene utgjør et mangfold som hver og en er med på å prege ved forskjellig bruk av anlegg.

Erfaring er noe alle respondenter i større eller mindre grad trekker frem som en viktig faktor for å bruke en skatepark. På spørsmål om hvordan de som er mindre dyktige bruker parken svarte en respondent følgende:

> *Ja de får ikke brukt den på en så ideell måte kan du si da, men de kan kanskje ha det like morsomt. Kanskje dobbelt så morsomt. Sånn sett har det jo ikke noe å si, men i forhold til muligheter du har med*

[214] Curb=kantstein, kloss til å skli på, hoppe opp på
[215] Respondent 19
[216] Dra på= et uttrykk som brukes når noen skater fort, hopper høyt langt , eller gjør svært risikobefengte triks
[217] Old school= henviser til de gamle enkle triksene. Med refereanser til fortiden
[218] Respondent 15

> *de evnene du har så vil det (bruken) reduseres ganske kraftig ettersom størrelsen på elementene øker, eller lengden på de øker*[219]

Inklusjonskriteriet er ferdigheter, mot og bestemthet i en slik situasjon for å kunne bruke parken. Det er ganske selvfølgelig at oppfattningen på bruk av elementer henger sammen med erfaring

I neste betraktning fortelles det om de mindre dyktige skaternes påvirkning i bruk. Det hentydes at så lenge man ikke er til nevneverdig hinder blir det akseptert. I motsatt fall vil det bli et irritasjons moment. Hvis man ikke vet hva man gjør ute på en arena med mange skatere, eller tydelig viser at man vingler ukontrollert bortover blir ofte de mellommennesklige relasjonene visket mer ut fordi man ikke klarer å leve opp til forventningene. Den dårlige skateren vil sannsynligvis oppleve å bli skremt litt vekk. Sagt på en annen måte ekskludert ved manglende ferdigheter for å fungere blant mange skatere i en park. Her vil de dyktige helt klart hevde seg i feltet ved å bruke fart, bra triks, og av og til en litt arrogant holdning. En dyktig skater kan vise og legge føringer på noen forventninger ved å skate fort. ”Du burde flytte deg for her kommer jeg i stor fart og kommer til å gjøre alt for å sette mitt triks”. I et slikt tilfelle vil helt klart en dårlig skater vike unna. Dette er noe som bekreftes gjennom neste sitat på spørsmål om hvordan en dyktige skater ville oppført seg med mange brukere tilstede;

> *Jeg bryr meg lite på prestasjons nivå, men noen ganger hvis det er en del brukere der så kan du bruke en del høyhastighetsmomenter for å markere at du er bra for å få rydda parken. Hvis du er i en park kun for en dag og er hypp på å utnytte den parken på det groveste, så kan jeg finne på å gjøre ting i stor fart. Så jeg kan dominere den parken lite grann. Så jeg slipper å kollidere med noen da*[220]

Sitatet viser noe om hvordan ferdigheter og prestasjoner gir visse fortrinn i et anlegg, men det er også en måte å hevde seg på både i anlegg og på gaten som jeg kommer tilbake til. Sitatet viser også hvordan det kollektivistiske og individualistiske preger skateboarding på en måte som blir akseptert. Her viser jeg til hentydninger om de kollektivistiske og individualistiske holdninger slik Brekke beskrev snowboardernes kamp om den urørte puddersnøen.[221] Respondenten mener helt klart at erfaring spiller inn for bruken av en park, men mindre dyktige skatere vil også kunne ha det bra i en park og utnytte den til sitt nivå. Premissene og forventningene blir derimot helt annerledes for en mindre dyktig skater. Skatere som er

[219] Respondent 2
[220] Respondent 5
[221] Brekke (2003: 73)

mindre dyktig vil kanskje føle mindre press og forventninger til å prestere, derfor kan det tenkes at bruken kan oppleves som god for en uerfaren skater. For en erfaren skater blir forventningene større, og en dårlig dag kan føles enda dårligere fordi forventningene ikke ble innfridd. Skuffelsen kan derfor tenkes å være større på grunn av nettopp høyere forventninger. På en annen side har en erfaren skater ifølge empirien ofte et mer komfortabelt forhold til sine ferdigheter og kan bruke sine ferdigheter til å utnytte en skateboardpark etter sin smak og stil på en lettere måte enn en mindre dyktig skater. Smaken og stilen kan gi noen føringer på bruken av et anlegg.

Subkulturelle føringer

En idealtype i et subkulturellt miljø kan betegnes som et slags utopi som er en forsterket egenskap (i mer generell grad selve det å være skater) og ikke et gjennomsnitt. Idealtypen er ikke en beskrivelse av virkeligheten, men mer en modell av det særpregne av en subkultur eller et sosialt fenomen. Dette er slik fenomenet ideelt sett vil være i sin egne rene form upåvirket av andre sosiale krefter[222] For eksempel ville fenomenet skateboard ideelt, eller skateboardere ideelt sett kun være opptatt av mulighetene for å skate akkurat hvor de vil hele tiden. De er opptatt av å mestre, ha det gøy og bruke av rommet de oppholder seg i individuelt som en idealtypisk egenskap, mens de kulturene som da punkskatere og hip hopskatere[223] representerer, skaper et skille i oppfattelsen av den beste stilen, eller hva som er den beste og råeste bruken av ”rommet”[224]. Videre vil denne kategoriseringen[225] kunne vise at nettopp forskjellige typer stiler og skatere vil ha en del å si for hvordan skating foregår i parker og i gatebildet. Dette er forskjellige habitus og kapitalformer i feltet som påvirker og gir forskjellig bruk. Sagt på en annen måte: Skatere som gruppe tilnærmer seg elementer og rom forskjellig og blir akseptert på den måte i tillegg til at noen idealistiske grunnholdninger som lek, kreativitet og fenomenlojalitet og uavhengighet påvirker bruk.

Som empirien min viser til gjør oppfattelsen av skateboard som en sport at fenomenet får oppfatning som en mer stueren kultur og aktivitet, fremfor en undergrunns-opprørsk aktivitet.

---

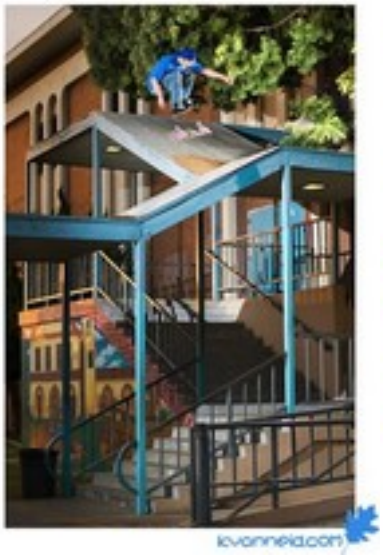
[222] Øia (1994)
[223] skatestiler med referanser til punk og hiphop som i musikkverdene er rimelig sterke motpoler i uttrykk
[224] Det skal nevnes at både punken og hip hopen som meningsunivers har en del likheter. Spesielt kollektivismen innad. ”us vs. Them” er fremtredende ”utopi” innad i genrene. Men med svært forskjellig uttrykk.
[225] Jeg presiserer nok en gang at denne kategoriseringen av skatere ikke er et hundre prosent reelt bilde av skaterne. Kategoriseringen er reell i seg selv ved at man kan se de to forskjellige type stiler og smak, men her bruker jeg dem som konkrete enkle eksempler for å vise at skating består av forskjellige stiler og dyrkingen av disse

Allikevel er det noe alternativt ved kulturen som brukes som preferanser og uttrykk. Dette kommer nok som tidligere nevnt av fraværet av regler. Empirien min beskriver at det finnes forskjellige stiler å skate på som kan kobles til ulike kategorier av skatere. Disse stilene gir forskjellig bruk av både park og gate skating. De forskjellige stilene skaper forksjellige forventninger til skatere blant skatere. Om disse forventninger innfris, eller ikke, i oppfattelsen av stil slik jeg oppfatter fenomenet gjennom intervju og observasjon, så er forventningene generelt på en måte lite ekskluderende. Empirien legger vekt på at individualismen i skating gjør at det meste er lov uansett stil, men at det foreligger forskjellige forventninger til forskjellige stiler. Forventningene skaper enten begeistring eller skuffelse, med henvisninger til de avsnittet om ”blikk”, som er bedømmingen ut ifra forventninger. På en annen side er jo stilene og uttrykkingen av stilene en måte å hevde seg på. Jeg tror skaterne med de forksjellige stilene alltid vil prøve å hevde sin stil som ”best” ved måten å vise seg frem for hverandre. Gatearkitektur og bruk av den sier noe om hvordan skatere bruker et rom ut i fra andre preferanser enn tradisjonelle bruksmåter. Jeg tar med dette perspektivet på gatebruk som et slags speilbilde på hvordan parkbruk kan utarte seg.

Arkitekturens rolle og betydning

Gaten og gatearkitektur har en sentral plass i skateboarding. Gaten er det enkleste stedet i skate, særlig i startfasen, men samtidig også det største og mest komplekse arealet en skater kan bruke. Når jeg ruller på gaten merker jeg at underlaget fortoner seg annerledes enn når jeg går. Jeg kjenner hver eneste stein og kontur i underlaget gjennom selve brettet. Jeg merker også hvordan jeg ser omgivelsenes muligheter eller mangler på muligheter. Jeg føler ofte at jeg er heldig som kan gli gjennom bybildet på denne måten og ikke binde meg til en type betrakting av omgivelsene. Når jeg går på gaten er oppmerksomheten min mer rettet mot arkitekturens opprinnelige mening, som for eksempel at trapper er til for å gå på. Men også sporadisk og ubevisst legger jeg merke til om noe egner seg godt for skating, og da spesielt til mitt nivå. Jeg har til og med tatt bilde av skatespots for å vise de til skatekompiser selv om vi sannsynligvis aldri kommer til å dra dit for å skate. Bare denne delingen av bilder og betraktningen av arkitekturen gir muligheter for å oppdage og tenke etter hva som kunne blitt gjort. Dette sier noe om hvordan skatere hele tiden betrakter arkitektur annerledes. Man diskuterer muligheter ut i fra et bilde. Jeg har hørt et uttrykk av ukjent opphav som sier ”lines are where you find them” i betydningen at man kan finne steder og ”linjer”å skate overalt. Bare kreativiteten og ferdigheter setter grenser. Dette skaper et mylder av muligheter. Borden

mener at skateres bruk av arkitekturen i byene er å betrakte som en kritikk mot dens tenkte bruksområde. Som en motstand eller en annen oppfatning mot å bruke elementene slik de fleste gjør, og til det de er tiltenkt.[226] Det kan symbolisere motstand mot den konvensjonelle bruken av arkitektur, men også en bedre utnytting av muligheter for opplevelse av arkitektur. Dette gir også en egenart til bevegelsene og aktiviteten i en subkultur som skateboard. Kreativt skapende og ikke påtvingende mønstre. Nedenfor kommer noen bilder[227] fra kreativ bruk av arkitektur.



Skateboard som fenomen bør også sees historisk perspektiv. Den historiske bakgrunnen er med på å forme utviklingen av fenomenet frem til i dag. Både det sosiale, utstyrsmessige og utøvende i skateboard kommer som nevnt fra surfing og har surfing som sine grunnrøtter. Siden gateskating startet med ”sidewalk surfing”. (Fritt oversatt blir det gatesurfing) blir dette første punkt i en beskrivelse av fenomenet i forhold til arkitektur. Ian Borden har i sin forskning på sammenhengen mellom skateboard og arkitektur beskrevet skateboarding som en kritikk av arkitektur[228]. Både i en positiv og negativ mening. Borden sier at skateboardingens marginale posisjon gjør at skating historisk sett får en funksjon som arkitekturkritikker. Som en følge av det kan man gjennom skateboard revurdere arkitekturens mangfold av muligheter.[229] Han begrunner dette videre med at til tross for sitt lokale fokus i mikrorom av gater spenner det likevel veldig vidt. Det finnes mange millioner av likesinnede

[226] Borden (2001)
[227] Alle foto hentet fra www.kvanneid.com (foto Øystein Kvanneid) skaterne på bildene er tilfeldige og representerer ikke en del av respondentene i denne oppgaven
[228] Borden (2001)
[229] Ibid(2001: 1)

skatere verden over som setter sitt preg på sitt gateområde. I neste avsnitt får jeg en god indikasjon på Bordens betraktning. Samtidig gir det et signal på at Bordens perspektiv virker negativt ladet. Respondenten svarer på spørsmål om skating i byen kan ses på som en kritikk av arkitekturens tiltenkte mening:

> *Absolutt, men det er en teoretisk betraktning jeg syntes er uvesentlig og som jeg ønsker man skal slutte teorisere over. I denne tolkningen ilegger man skateren en rolle som en kritiker eller aktivist om du vil. Det er man ikke. I aktiviteten er det er ikke noen form for kritikk. Jeg skater det jeg gjør fordi det er gøy. Jeg syntes det er en lei trend for det er det i kunstfaglige kretser, se gjerne på utstillingen skate culture som har tatt opp i seg dette elementet. Kunne man fokusere på aktiviteten som en kanalisering av energi, kreativitet, dristighet og mot ville man nærmet seg den på en måte som er langt mer viktig å kommunisere. Ta skating for det det er, prøv faen ikke å ilegge oss motiver vi ikke har. Det bidrar til å kriminalisere 12år gamle gutters lek*[230]

Sitatet sier noe om at Bordens antagelser har mye rett ved seg. Allikevel at det medfører en negativ side. Sitatet over belyser også betraktinger med at folk ikke har forståelse for aktivitetens positive egenart, og aksepterer den dermed mindre hvis skating blir sett på som kritikere av arkitektur. Det ligger i subkulturer et slags opprør mot det etablerte. Sitatet vil vekk fra det, samtidig som det innrømmer at det faktisk er noe opprørsk. Men det opprørske(kritikken av arkitekturen) bør sees på som noe positivt og ikke negativt. I dette tilfelle spiller feltets kamp inn. Skateren vil egentlig hevde seg i et større sosialt felt på en måte som blir akseptert. Det er mange eksempler på at skating har hatt vanskelig for å bli akseptert. Se bare på Una Christophersens masteroppgave i sosiologi og samfunnsgeografi, ”10 år med motstand”, hvor skaterne har kjempet om retten til å bruke det offentlige rommet rundt Rådhusplassen i Oslo ved å fortsette å bruke området til tross for forbud. Christophersen sier at skaternes tilstedeværelse og motstand ikke var av planlagte politiske aksjoner, men gjennom hverdagslig bruk, som igjen førte til at de over tid ble en del av stedet og folk ble vant til å se de der. Nettopp dette mener hun er mye av grunnen til at de fikk i stand en avtale om å bruke plassen[231].

Noe av den manglede aksepten generelt kan tenkes å være konsekvenser som slitasje på byelementer, men også faren for påkjørsler blant gående. Dette er noe jeg kommer litt mer tilbake til i neste tematiske avsnitt.

---

[230] Respondent 5
[231] Chrisophersen (2005)

Et annet sitat rettet mot arkitekturkritikk men på en mer positiv måte følger. Respondenten svarer på om hvordan han vurderer arkitektur uavhengig om han skater eller ikke:

> *Intervjuer: Hvordan vurderer du arkitektur?*
>
> *Respondent: Tenker du på hvordan jeg ser på arkitektur?*
>
> *Intervjuer: ja*
>
> *Respondent: Når man står på skateboard så leter man jo etter steder man kan skate ikke sant, for eksempel Jammers plass i København hvor det er flatt, også er det noen sånne, hva kan man kalle det, noen slags benker av sten. Det vil man legge merke til med det samme som skater at det er et sted det må være fett å skate. Man kikker jo etter et rom/sted hvor det er mulighet for å skate*
>
> *Intervjuer: Når du ikke skater også eller bare når du skater?*
>
> *Respondent: Når jeg ikke skater også. Det synes jeg er moro når man kjører rundt i byen og kikker etter nye steder å bruke. Når man kommer til et nytt sted blir man gjerne mer motivert. Så er man i et nytt rom så er det noen nye muligheter*[232]

Nytt rom nye muligheter. Det er jo også kritikk mot hva elementene er der for. Sitatet uttrykker positiv kritikk. En ”vanlig” forbigående bryr seg ikke om en trapp har tre eller sju trinn. Lavt eller høyt, glatt eller naglete rekkverk. Skateren ser muligheter i omgivelsene. Til og med åpenbare hindringer i materialiteten vurderes. Jo bedre skater man er jo bedre kan man overskride faktisiteten ved hindringer. Dette er jo en positiv måte å utøve kritikk mot hva slags funksjon et element har. En annen skater bekrefter hindringer og måten i å bruke arkitektur på som noe positivt. Respondenten svarer følgende om betraktning av arkitektur:

> *Intervjuer*:Hvordan betrakter du arkitektur når du skater?
>
> *Respondent: Vi(skatere min.anmrk) ser muligheter i arkitekturen, mens andre ser for eksempel en benk til kun å sitte på. Benken ses på som et hinder å beseire*
>
> *Intervjuer: Kan denne skatingen på arkitekturen oppfattes som en slags kritikk i måten å bruke arkitekttur slik den er tiltenkt?*
>
> *Respondent:Jeg ser heller at skatere er flinke til å utnytte det de har. Flinkere enn andre rett og slett*[233]

[232] Respondent 10
[233] Respondent 6

En skateboarder imøtekommer den fysiske arkitekturen ikke med et annet fysisk element, men med dynamikk sier Borden[234]. Dynamikken i det en skater bruker elementene gir andre muligheter og mening for en skater, arkitektonisk sett, enn for andre folk. Det viser også at elementer i arkitekturen har flere bruksmuligheter og at man kan benytte seg av dette som skater. Et annet sitat sier noe av det samme om hvordan arkitekturen i gaten oppleves. Respondenten svarer på hvordan han betrakter arkitektur:

> *Intervjuer:Hvordan vurderer du arkitektur?*
>
> *Respondent:Jeg ser det gjennom en skaters øyer. Du ser på murkanter som mulige ting du kan hoppe på og mulige element du kan bruke til skateboarding da. Om det er en bank, marmor, smooth asfalt eller. Det er sånn du kikker etter konstant når du er ute*
>
> *Intervjuer: Så man kan si at du bruker byelementene på andre måter enn de er tiltenkt til da?*
>
> *Respondent: Ja det må man vel kunne si. Du bruker det jo opp i mot det du har lyst til å bruke det til. Du ser det på en helt annen måte enn det andre gjør*[235]

Det er svært så forskjellige forståelseshorisonter mellom skatere og andre aktører i andre sosiale felt. Det kan kanskje forklare hvorfor kampen om arkitekturen skaper konflikter både innad og utad i et sosialt felt. Skateboarding er undertrykt og lovgitt mot, men fokuserer ikke på, den negative ødeleggelsen den medfører, men snarere gjennom det kreative og produksjon av lyst[236]. Sagt på en annen måte; Skating medfører slitasje på arkitektur selv om dette er ikke skateboardingens mål, men dessverre en naturlig konsekvens. Det er kreativiteten og lysten som er fokuset blant skatere og det overskygger gjerne de negative konsekvensene blant skatere. Dens historie er underbevisst og fokuserer mer i retning av nuet og den nærme fremtid.[237] Et uttrykk som ”skate and destroy[238] er eksplisitt med på å skape en annen meningsoppfatning utenfor fenomenet. I virkeligheten beskriver uttrykket muligens bare noe så banalt som det som skjer, men også som en metafor på hvordan og hva som er mening med skating. Man sier også ofte ”skate and destroy everything in sight”. For meg sier dette noe om at man kan, og vil bruke det meste til å skate på og med, ikke at man skater for å

[234] Borden (2001)
[235] Respondent 9
[236] Ibid (2001: 1)
[237] Ibid (2001)
[238] ”(ukjent opphav men et slogan for det kjente og viktige magasinet Thrasher, som har blitt adaptert som et meningsfullt uttrykk i skateboardmiljøet)

ødelegge. Neste sitat er fra en respondent som svarer på spørsmål om hva som er så bra med streetskating:

> *Jeg flytta ned til Oslo sentrum for 15 år siden for å komme nærmere all den arkitekturen som ligger her nede som man bare kan forsyne seg veldig grådig av(…)Såpass mye variasjon..det liker vel 90 prosent av de som står på brett også. Det er bare å gå rett ut i gata så er du i gang da. Hvis du bor i en by eller et sted med en eller annen festplass, eller noe, så finnes det alltid et eller annet å kjøre på*[239]

Sitatet vektlegger mangfoldigheten og bruksmulighetene i en by, noe man kan si er idealet. Man bør nettopp bruke et vidt perspektiv for å skate godt. Det er et uttrykk om noe genuint og en oppfordring til å være individualistisk ved å ”forsyne seg av arkitekturen”. På en annen side kan det oppfattes som en mening med at dette er den beste måten å gjøre det på. Er man snever i sin måte å utnytte elementer på så er det ikke så ”kult” kan det tenkes det kan uttrykke. Borden sier videre at skateboard ofte blir sett på som en lekeaktivitet for barn, men for mange er det en måte å leve på. Derfor mener han at over tid er arkitektur ikke å betrakte som objekter eller ting, men en produksjon av rom, tid og et sosialt levende[240]Denne kritikken av arkitektur og bruken av arkitekturen henger nøye sammen med fenomenets kultur. Stilene, bundet opp til forventninger omkring hva som er gode stiler, kan påvirke bruken av en park. For å hevde seg i en park vil stiler muligens påvirke. Ferdigheter også status er to stikkord som kommer opp. Hvilken stil som er overrepresentert skaper en slag status for nettopp den stilen og da en forventning om at den stilen muligens får høyere status i bruken, eller utførelsen av skating i et anlegg. Kapital, erfaring, og status i bruken av en park, som kamp for hevdelse i feltet, kommer videre i diskusjonen

Hevdelsen i feltet

Det sosiale feltet[241] og hevdelsen i det er drivkraften i utviklingen og gjør utviklingen dynamisk ved at hevdelsen er skiftende. Selve kulturen, smaken og logikken rundt aktiviteten kan gi forskjeller i bruken og hevdelse av et anlegg. På en langrennsstadion er det ikke så mange måter en langrennsløper bruker anlegget på for å hevde seg fordi man øver til konkurranseformen langrenn. Det er fastsatte regler for hvordan det hele skal foregå for ikke å bli disket i konkurranser, anleggets grenser håndhever en del regler og det gir en svært begrenset måte å hevde seg på. Man må kunne gå fort på ski for å hevde seg i feltet, eller for å

[239] Respondent 5
[240] Borden (2001: 1)
[241] Teorikapittel (s: 29-30)

kapre ”seieren” som er det symbolske generaliserte medium. Om en langrennsløper til vanlig ville kledd seg referert som en punker eller hip hoper er det allikevel bare en måte å hevde seg i anlegget på.
I skateboard vil punkere og hip hoppere muligens bruke et anlegg til det samme formål, ved å ha det gøy på brettet, men med litt forskjellige uttrykk og på vidt forskjellige måter og steder i henhold til sine referanser. De vil dermed ha forskjellige trumfkort, men trumf kort som gir samme gevinst. Nemlig hevdelse i feltet. I skating, eller klatring for den saks skyld, er det i tillegg til egen fantasi og tro på egne evner, anlegget og elementene aktiviteten utføres på som setter begrensninger og muligheter. Reglene er ikke der og det handler om å være mer ekspressiv både i selve aktiviteten og subkulturen, enn i tradisjonelle idretter hvor det handler om at målet er å vinne på en, eller på en annen bestemt måte. Det vil si kjempe mot en klokke, tid, eller poengsum.Selvsagt finnes konkurranseaspektet i de alternative idrettene som tidligere nevnt, men utgangspunktet for aktivitetene er mer som en aktivitet for mestring og kreativ utfoldelse. I skatekonkurranser vil det for eksempel i en jam-format[242] konkurranse fortsatt foregå skating etter at tiden for å imponere dommerne er ute. Dette fordi det er mestringen, det morsomme og logikken i skating tillater det. Utøverne ville helt enkelt skate mest mulig for å ha det moro og oppleve mestring. I en pardanskonkurranse som kan sammenliknes til en jam-format skateboardkonkurranse vil ikke danserne fortsette å danse etter at tiden er ute. Det er nok ikke fordi det ikke ville vært gøy, men det er bare ikke slik det fungerer i dansing som blir sett på som en tradisjonell idrett når det kommer til konkurranser. Forskjellig inspirasjon skaper en kollektiv akseptert forskjellig bruk og forventninger. Å hevde seg i sitt eget felt kan sees ut ifra sin inspirasjon og uttrykte smak. Stilen/smaken til enhver aksepteres ofte lett og man tar det for det det er. Den gode skater vil uansett stil få et fortrinn. Den med mest kapital både hva gjelder smak/stil og ferdigheter har lettere for å hevde seg i feltet. Dette bekreftes i empirien ved at flesteparten anser ferdigheter som et stort fortrinn for å bruke en park på sin måte som en vil.

Åsa Bäckström viser til subkulturbegrepet som at det finnes et underliggende maktspørsmål da subkulturbegrepet refererer til en underliggende posisjon mot kulturell hegemoni[243]. Altså skateboardsubkulturen er underlagt andre sterkere kulturer i samfunnet som for eksempel

[242] I skateboardkonkurranse med jam-format blir det skatet ”heat”med flere skatere samtidig innenfor et gitt tidsrom. Dette skaper en ganske heftig seanse hvor skaterne ofte fyrer hverandre mer opp, og det blir virkelig en kamp om å hevde seg mot flere på en gang samtidig. Det blir ofte spektakulært når de skater omhveradndre og det blir klart mange triks i løpet av en gitt tid. Det gjør også at konkurransen gir et lite blikk av hvordan det skates tilvanlig. Altså flere i samhandling på en gang. Mye action.
[243] Bäckstrøm (2005: 137)

myndigheter. Slik kan kulturen innad også definere og ha en slags makt i forhold til hvilken stil som er mest og best representert i en park. Jeg mener det kan også kan finnes kulturelle hegemonier innad i en subkultur. Den dominerende stilen påvirker også. Som eksempel kan vi se på subkulturer hvor det finnes en overvekt av «dra på-punk»-skatere, her gir det høyere status blant brukerne å være god til å «dra på» enn å være god teknisk i samme situasjon eller kontekst. Overvekt av en type stil former status og forventninger. Den kulturelle kapitalen som kroppslig kapital[244] samt stilen blir trumfkortet. Dette trumfkortet brukes også til en viss grad i konkurranser hvor selvsagt det å vinne som anses som gjevest. Selv om det å møte kamerater, ha det moro og fremfor alt gjøre sin egen greie virker å være aller viktigst.[245] Det kan virke som at hevdelse i konkurranser både er å vinne, men også å vise at man har en veldig definert egen stil ved å nemlig gjøre sin helt individuelle opptreden uten annet formål enn å tilfredsstille seg selv.

Når det gjelder denne avslappende holdning til konkurranser i subkulturaktiviteter kan det også tolkes som et opprør mot det tradisjonelle og moderne fremskritts jag etter prestasjonsforbedring som kan måles. Når skatere eller snowboardere sier at ”jeg føler ikke dette er en konkurranse”[246] så er det nok for å stadfeste subkulturens tilstedeværelse[247]. Det blir å vise at skatere og snowboardere gjør det på sin måte, en helt annerledes måte enn tradisjonelle konkurranser[248]. På en annen side er subkulturene også ute etter å utvikle sin aktivitet hele tiden. I form av triks og hvor høyt og langt man kan tøye strikken på dem. Det neste triks er det beste. Sånn kan man se det paradoksale i det. Fordi denne triks utviklingen også kan skape et jag om å være beste blant de beste, men det er en annen diskusjon.

---

[244] Teorikapittel (s: 31-33 om Kapitalformer i felt)
[245] Bãckstrøm (2004)
[246] Red bull- rail contest i london :Følgende ble sagt om konkurransen i London i dokumentaren "the sorsa projekt" av Grag Martin: ali toipoinen:I want the gold , Heikki Sorsa:yeah me too. first time I heard about it it was more like coming here and do the competition and meet friends yeah...Ero ettala:but now theres goldbars..All:everybody wants to win hehe Heikki Sorsa:its not fun anymore..hehe(http://stream.method.tv/?ch=00034&id=194 (tid 03,45 hentet ut 31.01.08)

[247] Skateboardkonkurransser var også på 70-80 tallet noe som liknet tradisjonelle konkurranser. Noen fokuserte målrettet for de. Rodney Mullen er vel et eksempel på en som ble oppfattet som målrettet med sin konkurranseholdning blant en del andre. Det var allikevel et annerledes fokus enn bare konkurransene..Brooke (1999)
[248] I finalen er 1,2,3 plass garantert noe gull hver. I finalen bestemmer alle lag å dele gullet likt så de kan ha det moro uten å tenke på press og "vinne". Were all friends together. so we can split the money. this is snowboarding. (ingent press man kan underholde.)
http://stream.method.tv/?ch=00034&id=194 (tid 06,00 hentet ut 31.01.08)

I et perspektiv mot andre sosiale felt, eller systemer enn skating, slik man kan forstå Bäckströms perspektiv om kulturelt hegemoni, så vil annen kultur alltid prøve å diktere subkulturen gjennom å være større. Subkulturen vil på sin side vise seg som underlegne, men ikke dikterbare. Dette kan observeres ved for eksempel vektere utenfor kjøpesentre som skal se til ro og orden i lag med politi. Skateboard kan bli oppfattet som uro i form av bråk og ødeleggelse. Skatere bruker allikevel og gjør rommet til sin naturlige plass på grunn av oppfattelse av at det er en selvfølge at det de driver med ikke er bråk og uro. Konkret refererer jeg igjen til Christophersens undersøkelse av motstand mot skating på rådhusplassen, hvor skaterne gang på gang ble vist bort, men fortsatte å skate der. Til slutt ble skaterne akseptert i mer eller mindre grad fordi folk ble så vant til at de var der uansett[249]. Det er snakk om to ulike logikker i to sosiale felt og dermed kamp på tvers av feltene, eller systemets omverden. Man kan kanskje si at skaterne gjennom sin utrettlige tilstedeværelse hevdet seg mer enn det politiske feltet gjorde til slutt gjorde på Rådhusplassen i Oslo.

Et annet grotesk eksempel på et kulturelt hegemoni er de nye politivedtektene om å vise bort prostituerte, tiggere, og ja, skatere/rulleskøyte brukere, fra det offentlige rom

> *At ungdom settes i bås sammen med prostituerte og tiggere kun fordi de har valgt et fysisk alternativ til fotball og skiskyting er mildt sagt uheldig og viser hvordan byrådet fremdeles anser skatere som bråkmakere og kriminelle. At dette skjer sent i 2006, nesten tredve år etter det omstridte totalforbudet mot skateboard i Norge, er kort sagt en tragedie. I et land som anser seg som verdensledende innen menneskerettigheter og demokrati blir deler av befolkningen systematisk hindret adgang til offentlige områder, steder som nettopp er ment for offentligheten, alle! Det blir en litt annen diskusjon å snakke om tiggere og prostituerte, dette er tross alt personer som direkte eller indirekte driver med handlinger som strider med norsk lov. Det gjør ikke skating*[250].

Et glimrende sitat og eksempel på kulturelt hegemoni, og hvorfor subkulturelle aktører ofte har de holdningene de ofte har. Dette kan være med på å forklare hvorfor noen skatere synes at det å betrakte skatere som arkitektoniske kritikere er noe negativt. Nettopp fordi da blir man satt i slike båser og innlemmet og ”kriminalisert” i form av sin lek i henhold til nevnte politivedtektene. Kritikk oppfattes ofte som noe negativt, men kritikk kan også være som nevnt oppfattes positivt. Å bruke arkitektur til andre ting enn den er ment viser jo også mangfoldet i arkitekturen og individene. Det nevnes også i empirien at skatere er flinkere til å utnytte arkitekturens mangfold enn ”vanlige” folk.

---

[249] Christopersen (2005)
[250] http://www.tacky.no/skateboard/artikler/display_article.asp?artikkelID=20546 (19,02,07)

Å hevde seg i feltet bestemmes av den kulturelle kapitalen[251]. Jo mer kulturell kapital desto mer har det å si for bruken av et anlegg. En med mye kapital hevder seg lettere og bedre enn en med mindre kapital. Kapitalen til en skater vil være ferdighetene, stil og status. Dette blir trumfkort som skatere bruker for å hevde sin posisjon i et sosialt felt. Det blir påpekt av de fleste respondenter at en god skater er en som får brukt anlegget godt. Det vil si, får evne til å bruke en større del av elementene. En profilert dyktig skater vil nesten alltid kunne ta seg til rette i kraft av sin posisjon. Både på grunna av sine ferdigheter men også av respekt. Den gode profilerte tror jeg vil også nyte en slags forkjørsrett fordi andre skatere vet at en bestemt person er god og vil da på en måte akseptere at den skater kan bruke rommet som han vil. I tillegg vil man jo også gjerne se hva den personen klarer å utføre, eller kommer til å utføre. Den inspirasjon skateren har på andre sier noe om status og gir skateren en fordel i feltet. Like fullt vil de ”nest-beste” forsøke å vinne samme status og bruksrett ved å prøve å skate like godt eller bedre. Gjør de det vil de rykke opp i status kanskje bare for en dag, men det vil bli lagt merke til. Når jeg observerer at en god profilert skater, skater et element og blir lagt merke til, hvorpå en ”ukjent”skater, skater samme element med god stil og kanskje vanskeligere triks, vil den ukjente også bli lagt merke til. Allikevel vil den ukjente ikke kunne oppnå samme status tror jeg på grunn av at den ukjente ikke over tid er blitt lagt merke til enda. Hevdelsen henger nøye sammen med det å se og bli sett.

Å se og bli sett

Når jeg skater, eller observerer skatere, bedømmer jeg de etter hva de gjør. Blikk skaper for meg og mange andre et prestasjonsfokus. Når jeg ikke mestrer kan jeg føle at det også blir observert og det føles av og skuffende. Blikkene kan påvirke meg negativt fordi jeg ikke får vist hva jeg kan. Gjennom å klare triks oppnår man/jeg mestring som fører til anseelse og god selvfølelse. Det handler om å leve oppe til forventninger. Dette med å se og bli sett er et middel for hevdelse. Som et eksempel vil jeg se på en egenerfart situasjon om positiv påvirkning av blikk: jeg husker flere ganger når jeg har skatet med flinke ukjente skatere har de fått applaus når de har klart et bra trik på et element. Jeg har følgelig blitt inspirert og brukt samme element og forsøkt et relativt mye enklere trik uten å få det til. Når jeg så har fått det til blir også det tiljublet, og det gir ofte mye selvtillit. Det sier noe om at andre skatere kan oppfatte nivå hos den skater som blir observert og skateren får sin applaus som fortjent.

[251] Teorikapittel (s: 31 – 34)

Skateboardere er ofte demokratiske i sine observasjoner av nivå, man får applaus som fortjent[252].

Hvordan oppfattes egen og andres bruk av en skatepark i form av blikk? I neste sitat er spørsmål om i hvilken grad respondenten bryr seg om andre ser på han mens han skater.

> *Intervjuer: Bryr du deg om hva andre synes om din skating?*
>
> *Respondent:Nå nylig så sa jeg opp alle sponsorene mine og etter det så kunne jeg ikke brydd meg mindre*
>
> *Intervjuer: Ok så du oppfører deg ikke annerledes om du skater alene eller om det er hundre stykker til stede eller?*
>
> *Respondent: Når det er 100 stykker til stede har det en tendens til å bli tatt en del råere triks enn hvis man er alene, eller bare med en eller to kompiser. Man psyker jo hverandre opp og da har man en tendens til å kanskje dra på litt mer enn normalt da*[253]

Respondenten er komfortabel med sitt nivå og bryr seg ikke hva andre mener, men blir helt klart påvirket av at flere dyktige og mindre dyktige er tilstede. Det kan være han ikke skal være noe dårligere selv, eller at han får positive impulser på å utnytte sin erfaring og leke med de andre. Han søker uansett å innfri visse forventinger i form av blant annet blikkene til de andre som er tilstede. Et sitat fra en annen respondent sier mye av det samme, men bryr seg mindre om folk som ikke kjenner til skating. Dette med den sosiale biten med venner og det at å vise seg frem, går fram hos flere av respondentene. Respondenten forteller om venners påvirkning når han skater i forhold til folk som ikke skater.

> *Hvis man skater med flere som skater og på samme nivå så er det sånn at man kan godt like å vise hva man kan. "Se hva jeg kan" Litt konkurranse men stadig vekk på vennenivå. Men hvis det er foran noen som ikke kjenner til skating så går jeg ikke så mye opp i det*[254]

Hvor dyktig en skater er påvirker bruken av et element. Neste sitat sier noe om at ferdigheter observeres som inklusjonskriteriet for å bruke et element. Respondenten beskriver følelsen av

---

[252] Denne demokratiske bedømming og tiljubling gir meg faktisk en posisjon i et felt. En posisjon som sier at jeg får høy status i forhold til mitt nivå og på den måten skaper en hevdelse. En hevdelse vil uansett være lettere å oppnå for en som allerede har status som god og med gode ferdigheter. Hevdelsen i feltet henger sammen med blikkenes forventnigner.
[253] Respondent 6
[254] Respondent 3

å bruke et element som det er kø på. Jeg spurte hvordan det ville være å prøve å skate en pyramide med mye aktivitet på.

> *Du kan bli litt redd for å kjøre der. Det er så mange andre som du egentlig kanskje ikke kjenner, men som er supergode da, og så skal du komme å "ødelegge" hvis de har ei greie der da, med at de bruker det elementet. Det ser en jo ofte da, at noen velger å kjøre andre elementer helt til det andre elementet er ledig på en måte.*[255]

Tilskuere påvirker også i den grad de står i veien for et element. Sitatet under svarer på spørsmål om hvordan tilskuere påvirker: *Det er umulig å ikke la det påvirke fordi at folk står ofte i veien. Og ofte vet ikke folk som setter seg ned et sted at de setter seg i veien*[256].

Tilskuere kan enten skremme, gi inspirasjon, eller press til å gjøre noe. I det følgende utdrag fra samme respondent om hvor mye tilskuere påvirker, og i hvilken grad sies følgende:

> *Det kan nok påvirke litt. Enten kan man bli skremt for å gjøre et triks når noen ser på, eller så kan man bli mer tent av det. Det er en form for motivasjon. Det er liksom de som sloss i skolegården. Hvis man kikker på så blir de ofte ved med å sloss. Det er en sånn intuitiv ting.*
> *Men tilbake med det med tilskuere så overveier jeg det mye for å designe en park i forhold til hvor folk setter seg. Folk stiller seg generelt hvor det er best utsyn. Og det er også det hvor det er sentrum for skateboarding*[257]
> *Det er også stor forskjell på brukere om de gidder ¨be noen flytte seg fordi da føler de at det faktisk er et press for at de skal gjøre dette trikset på dette elementet for å rettferdiggjøre at de kaster noen vekk. Og det er jo litt galt for elementene er der for å skates på.*

Tilskuere skaper et blikk på hva du gjør, men også til tider en ren fysisk hindring. Respondenten vektlegger at det kan være vanskelig vise vekk tilskuere fordi man må prestere for å rettferdiggjøre det å vise de vekk. Man må dermed innfri forventningsfulle blikk utenfra.

Jenters skating

Blikk fra andre, særlig gutteskatere, er en vesentlig faktor for påvirkning hos jenteskaterne[258]. I Bekkestuahallen har jentene fått egne tider til "jenteskate" i et forsøk på å rekruttere flere jenter til å skate. Grunnen til at de har fått egne tider til skating er på grunn av hvordan de

[255] Respondent 9
[256] Respondent 13
[257] Respondent 13
[258] Jeg trekker også spesielt inn jenteskateres forhold til blikk og observasjon av andre siden det kom frem at det var noe som skilte seg ut som en faktor for bruk av skateboardanlegg

opplever å skate sammen med andre skatere. Ei jente svarer på spørsmål om hun skater annerledes med bare jenter tilstede enn med bare gutter tilstede:

> *Det blir litt mer avslappet hvis det er med jenter. Fordi jenter generelt passer litt mer på… ikke stå i veien..tenker litt mer på at det faktisk er andre i hallen. Mange gutter gjør det også men mange gutter gjør det ikke.*

Videre på spørsmål om dette er grunnen til egen tider for jenteskate svarte hun følgende:

> *Mer for jente satsning. At de vil ha flere jenter i skateboard. Det gjør at flere jenter tør å komme å skate. De synes kanskje det er litt skummelt hvis det er mange store gutter*[259]

De egne jenteskatetidene på Arena Bekkestua er opprettet for å rekruttere flere jenter til skating fordi jentene føler ”gutteblikkene” og guttenes tilstedeværelse som en begrensning for å begynne å skate. Respondenten sier at jenter passer litt mer på for hverandre. Dette er noe som alle jentene jeg har snakket med nevner i en eller annen form. Videre kan dette tolkes som at jenter trenger roligere omgivelser og mer plass for å lære seg å skate. Det oppfattes at jentene er outsidere i en svært maskulint preget aktivitet og det kan også være grunnen til at de lettere kan gjøre sin greie og utøve en ”jente-kollektivistisk” måte å lære å skate på. Man kan kanskje påstå at guttene som skater mye bruker sine ferdigheter som forkjørsrett, men det er ikke bare ferdigheter som gjør at de hevder seg bedre i feltet. Det kan oppfattes at generelle rollemønstre styrerer forventningsmønstre. I det neste kommer utdrag fra et intervju med en jenteskaters betraktninger på oppdragelse og rollemønster som påvirkning i bruk av skateparker hos jenter.

> *Intervjuer: Hva er så bra med egen jenteskate på Bekkestua?*
>
> *Respondent: Det som er bra med Bekkestua er at jenter som ikke har stått før, og jenter som har stått før kan, stå sammen uten at man trenger å få kjeft av gutta. Man trenger ikke føle at man blir bedømt i det man gjør. Jentene er veldig på likt nivå ferdighetsmessig som gjør at man slipper å bli bedømt med det man gjør. I og med at det er lukket og det finnes en instruktør så blir jentene mer trygge på det de gjør og tør prøve på.*
>
> *Intervjuer: Hva er grunnen til at de ikke tør når gutta er der da?*
>
> *Respondent: Redselen for ikke å være god nok. Redselen for å bli sett på som en groupie.. Jenter i en skatepark får ofte spørsmål om ”hvem er du forelsket i nå a?”, uten at man trenger å være det. De er også redd for å stå i veien for gutta. At man føler seg i veien.*

[259] Respondent 15

Intervjuer: Vi prata litt om det(oppdragelse) i stad, men kan det ha noe med oppdragelse å gjøre?

Respondent: Absolutt!Jeg tror at det har mye med rollefordeling og oppdragelse å gjøre. Jenter er ikke vant til å bli sett på brett. Det er mer forventet at en gutt står på skateboard enn at en jente gjør det. Det er mer forventet at en jente spiller håndball enn at en gutt gjør det. Det er den rollefordelinga i samfunnet generelt tror jeg. Og guttene har en helt annen fysikk en jenter og vil alltid være et hakk foran, og det spiller også en rolle når jenter kommer til en skatepark for det første gang.

Intervjuer: Kan det også tenkes at jenter har en annen holdning når det gjelder å tilegne seg plass. At gutta generelt er mye mer frempå?

Respondent: Generelt så er rollemønstre sånn at jenter skal være stillere ydmyke og i bakgrunnen. Sånn er det faktisk fortsatt, mens for gutta er det greit at de bråker og er frempå og det er klart at det spiller en rolle også. Man (jentene) er vant til å ta hensyn og da er det ikke bare å kaste seg ut i en ramp når det står 100 andre der.

Intervjuer: Skater du veldig annerledes når du bare skater med jenter enn med gutter?

Respondent: Selvfølgelig. Når det bare er jenter så tør jeg å prøve flere triks jeg ikke kan, for da trenger jeg ikke å liksom ha prestasjonsangst. Men noen ganger er jeg heldig å skater med gutter som er hypp på å lære bort. Kommer man over den bøygen at man "liksom ikke er godt nok", så synes gutter det er kult med jenter som skater innerst inne og vil gjerne lære bort. Så man gjør det man kan når man er med gutter og får kreditt for det, og øver på det man ikke kan når man er med jenter fordi da er det ikke noe press[260]

Respondenten uttrykker at jenter føler seg mer ydmyke enn guttene og er veldig opptatt av hvordan andre jenter og gutter ser på dem. I tillegg betrakter respondenten jentene som mindre frempå i sin opptreden. De tør ikke å være frempå i frykt for å være i veien for andre eller dumme seg ut. Hun sier videre at rollemønstrene i samfunnet spiller inn her. Altså at guttene er ilagt generelle forventninger om hva som er akseptabelt for en gutt, som å bråke mer, være mer frempå også videre, mens jenter er ilagt andre forventninger som å være stille, snillere og mer hensynsfulle. I tillegg kan betraktningen tolkes dit hen at jentenes oppfatning låser de til å tro at slik det er, er såpass vanlig og forventet, at de låser seg for å bryte ut av slike mønstre[261]. Det kan tolkes dit hen at jentenes forventninger ovenfor guttene og omvendt

[260] Respondent 20
[261] Slik burde det jo ikke være. Skating handler nettopp mye om å bryte mønstre. Det kommer det mer om i opplevelsesdelen i neste hovedavsnitt

fører til at jentene må tilnærme seg fenomenet på en annerledes måte enn guttene gjør. I tillegg spiller fysikken inn for hvordan bruken er. Altså siden guttene er sterkere fysisk får de automatisk et fortrinn for hevdelse når det gjelder å komme til på et element før en ”mindre dyktig” skater, eller fysisk svakere skater.

Dette kan også, som nevnt, sees ut ifra oppdragelse og vanskeligheter med å hevde seg godt nok i forhold til gutters forventede opptreden, noe neste respondent også nevner:

> Intervjuer: Hva har oppvekstmiljø og gutter og jenters syn på hverandre noe å si for om man begynner å skate *eller ikke?*
>
> *Respondent: Det er vel et generelt tak i samfunnet om man skal bli skikkelig dyp hehe. På at det er mer akseptert at rope litt høyt, slå seg, være litt mer ekstrem for gutter enn jenter.*
>
> *Intervjuer: Hvorfor tror du det?*
>
> *Respondent: Vanskelig å si hvorfor og hvorfor det er sånn. Fordi det er jo det!*
>
> *Intervjuer: Hva med eksemplet fra barneskolen du fortalte i stad?*
>
> *Respondent: Vi var tre jenter i klassa på barneskolen og en haug med bråkete gutter. Og da fikk vi beskjed om å bare rope høyere eller høyest så ble vi hørt. Jenter skal liksom være ordentlig å følge regler å passe inn i de systema som er da. Og drive med snillere aktiviteter enn guttene*[262]

Jentene blir oppdratt til å gjøre det guttene gjør for å hevde seg på et generelt grunnlag. Å ”rope høyest” er en måte å hevde seg i et felt på. Dette tolkes igjen dit hen at jenter har et sett med forventninger og gutter har et sett med forventninger. Både egne forventninger og forventninger fra samfunnet som former atferd og bruk av skateboardanlegg. Dette perspektivet på den maskuline dominansen bekreftes i Sisjord studie fra 2005 om jenter og snowboard.

> Blant annet viser Bjerrum Nielsen og Rudberg (1989) sine studier fra skolesituasjoner hvordan guttene langt mer selvfølgelig enn jentene inntar offentlige rom med selveksponering. Når dette i tillegg dreier seg om fysiske prestasjonsmål, som i snowboard, er det enda mer naturlig av jentene viker unna[263]

[262] Respondent 14
[263] Sisjord (2005: 73)

Jeg observerte at jentene var veldig flinke til å passe på hverandre og hjelpe hverandre hvis de trengte det. Jeg observerte også at jentene dro fra hallen så fort deres avsatte tid var over. Da var jenteskatingen over, og guttene kom tilbake. Det var et veldig markert skille på tiden hvorvidt jentene skatet eller lot være. Det sier mye om hvordan de forholder seg til å bruke et anlegg. Det kan være de var for slitne til å fortsette, men med bakgrunn i intervjuene tror jeg at det heller var oppfattelsen og opplevelsen av å skate med bare jenter, eller med bare gutter tilstede, som virket totalt forskjellig på godt og vondt. Det kan tenkes at etter hvert som ferdighetene til jentene øker så vil selvtilliten og forventningene forandres og dermed gjøre skille mellom jenteskating og gutteskating mindre. Dette kan igjen føre til enda mer felles aktivitet med hverandre. Det pekes videre som en viktig faktor at jentene trenger andre jenter å sammenlikne seg med. Jenten trenger gode jenter å se opp til for at de skal skate mer. I USA betraktes jenteskating som mer populært. Respondenten svarer på spørsmål om hvordan hun opplever jenteskating i Norden kontra USA.

> *Jente skatingen i Norge er veldig lik.. Veldig få skater. Det er liksom ingen å se opp til. Slik er det i Skandinavia. I USA er jenteskating mye større. Jenter på brett er mye mer vanlig, og det blir da flere gode jenter og da har man andre jenter å måle seg med og se opp til. Man kan ikke måle seg med andre gutter. Da når man aldri opp*[264]

Dette er en observasjon som kan gi en pekepinn på hvorfor jenter ofte føler seg litt maktesløse når det kommer til å skate med gutter. De vet at gutter har en annen fysikk å hevde seg med. Jeg tror også at jenter trenger gode jenteskatere i Norge å se opp til. Det ville skapt en bedre nærhet til å oppleve hva som kan gjøres på et brett om en god jenteskater kommer fra Norge. Jeg vil påstå at det faktum at Norge har hatt noen av verdens beste snowboardkjørere, spesielt med henblikk på Terje Håkonsen, har generert en holdning om at det går an å være fra Norge å hevde seg i en aktivitet hvor kulturen historisk sett ikke i utgangspunktet var, eller er, like stor som for eksempel i USA. Jeg tror både Terje Håkonsen, Daniel Franck og andre norske kjørere har bidratt sterkt til rekruttering av flere gode kjørere. Norge har i dag en mengde snowboardkjørere som er i stand til å bli ekstremt dyktige. Det kan tenkes det kunne vært en lignende effekt for jenteskating i Norge hvis man fikk en eller flere internasjonalt dyktige, norsk jenteskatere.

[264] Respondent 20

Blikkets betydning

Som nevnt i teorikapittelet blir alle brukere offer for et blikk enten det gjelder gutter, jenter, ved hevdelse, ved oppfattelse av stil og utøvelse. Systemet observerer hverandre gjennom en dobbel kontigens[265]Brukerne sier de opplever blikk på forskjellige måter. Noen bryr seg ikke om det, men vil samtidig yte mer hvis flere er tilstede. Det samsvarer med systemteorien med at denne observasjonen får konsekvenser. Det skaper enten inklusjon eller eksklusjon ved at blikkenes forventninger om å klare triks enten blir innfridd eller ikke. Jentene sier de i stor grad føler seg observert og dømt ut ifra at de er jenter som skater. Noe som er uvanlig og at deres ferdigheter generelt er på et lavt nivå slik at de er til enda mer offer for bedømming og blikk. Spesielt ovenfor gutter. Gutter har lettere for å ikke bry seg med blikk og bruker anlegget mer aggressivt sett i forhold til jenter. Mens jentene ofte er mer passive og oppmerksomme på å ikke komme i veien rent fysisk og i veien for blikk. De guttene som er dyktige og kjente føler blikkene mindre enn de som har mindre erfaring. Det kan henge sammen med at de føler seg tryggere på bedømmingen fra blikkene og at de utlyser erfaring selv når de ikke klarer et triks fordi de har bevist det før. På en annen side kan de føle mer press fra blikkene til å skate bra nettopp fordi de har status som dyktige.
Blikk påvirker utvilsomt bruken av parker. Det både inkluderer og ekskluderer alt etter ferdigheter. De med gode ferdigheter opplever blikk som mindre negativt, men også mindre erfarne kan oppleve blikk som mindre negativt i den betydning at det nettopp forventes mindre av dem. På en annen side hevder jentene i min empiri at de generelt er til mer offer for blikk som ekslusjonsmekanisme. Både av egenoppfattelse og hva andre oppfatter. Jentene sier de har større sjanse for ekskludering pga at det ikke er vanlig for jenter å skate. Dette begrunner de med at det føler de må bevise mer enn guttene at de er der for å skate og ikke for å flørte med gutter, men jeg mener også at det er lite som skal til for å få aksept. Det kan henge sammen med at forventningsstrukturene bunner ut i fra den kulturelle hegemoniske maskuline dominansen og de maskuline verdienes ideal som aggressivitet og dristighet som igjen fordrer en maskulin fysikk. Dedikasjon og å tørre å prøve vil bli lagt merke til som positivt ifølge min empiri.

Blikkene rundt og i feltet skaper forventninger. Forventningene i det dagligdagse er nødvendige strukturer som gir mening for et system og det er et middel som binder sammen

[265] Teorikapittel (s: 27)

kommunikasjon. Forventninger styrer våre handlinger og væremåter sier Tangen[266]. Det samme sier empirien når brukerne sier at de vil skate fortere og raskere hvis flere er til stede enn hvis de er alene. Når flere er tilstede skaper det flere forventninger å forholde seg til. Forventningene skaper også en retning om man velger å skate et element med media(fotografer) på sidelinjen, eller et element med stor trafikk på. Da blir flere blikk rettet mot utøveren og utøveren må velge enten å skate elementet og satse alt på å klare trikset for å være konform til forventningene, eller la være å skate elementet for å innfri andre forventninger andre steder. Man kan også velge å skate elementet på en veldig alternativ måte for være konform mot andre forventinger. For eksempel så kan skateren i en teknisk ”session[267]” velge å gjøre et enkelt ”old school” trik for å vise sin individualitet og kreativitet for å nettopp innfri slike ”andre” forventninger i stedet for å følge den eventuelle tekniske triks fokuseringen på et element. Avvik som konformitet er et stikkord jeg kommer mer tilbake til. Empirien min sier at de med gode ferdigheter har stor sjanse for å innfri forventninger og dermed større mulighet for å overse blikkene som noe negativt hvis de skater med andre. En erfaren og dyktig skater sa imidlertid at når han var alene ute i parken på en demo eller konkurranse følte han blikkene som mer forventningsfulle. Dette tolker jeg som at alle blikkene er rettet mot han, forventer drøye triks fordi skateren er sponset, har status som dyktig, og da forventes det at han skal gjøre sitt aller beste for å hevde seg. Siden skateren kanskje ikke vektlegger ”seieren” i like stor grad slik forventningene ofte er i konkurranser, vil forventningspresset merkes som stort for å bevise sin hevdelse og status. Hvis en skater ikke innfrir forventningene kommer overveiende sannsynlig en skuffelese inn i bildet. Enten kan skateren skylde på utenforliggende forhold som anlegg, utstyr, vær. Eller så kan skateren skylde på seg selv i forhold til, skader, dagsform osv. Skuffelsen kommer bevisst og ubevisst og man takler den på ulike måter etter hva som er forventet at en person skal takle det som.

I et langrennsfelt for eliteutøvere som Eriksen refererer til, så er forventningene bundet opp til resultater og hvor godt man kan yte for å kunne være toppidrettsutøver.
Hun sier videre at langrennsfeltet har strukturer og programmer for å hindre skuffelse. Gjennom idrettens krav og struktur[268] Programmene i langrenn vil være trening og dømming som igjen gir muligheten til å seire. Programmene har som funksjoner i systemet at de prøver

[266] Tangen (2004 a og b)
[267] Session= seanse, eller en skateøkt
[268] Eriksen (2006)

ut for hva som er relevant for å innfri forventningsstrukturer[269]. Altså gir ikke koden svar på hva som er riktig å gjøre for å nå kodens positive verdi, det må programmene gjøre.

Gjennom ulike operasjoner må systemet prøve ut hva som fungerer[270].

Når noen forventer at man skal vinne i langrenn må det trenes hardt og strukturert på en helt spesiell måte og man må opptre konformt i forhold til regler og konkurranseform. Når det i skateboard forventes det at noen skal klare å skate, så må de skate, være på brettet og mestre elementene for å unngå skuffelsen[271]. Det vil si at programmet er at de må øve eller ”trene” mye. Når det gjelder skateboardkonurranser kan skateren gjerne vinne ved å opptre avvikende på noen forventninger ved å finne på nye momenter eller andre bruksområder av arenaen.

På samme måte som Eriksen beskriver at langrennsløpere søker å innfri blikkenes forventninger ved å vinne et renn[272], så søker skatere det samme ved å være på brettet og mestre et triks på et element. Klarer de ikke å innfri forventningene blir man skuffet over seg selv og prøver å finne ut hvorfor forventingene ikke ble innfridd.. Hvis de derimot klarer å innfri forventningene får de status. Hvor store forventningene er, kan være forskjellig frå nivå til nivå og frå jenter til gutter. Empirien sier at jenter føler større press for å innfri forventninger enn gutter for å bevise at de er der for å ha det moro på brett enn noe annet. En annen måte forventninger utgjør seg gjeldene er i forhold til stiler. Hvis jeg observerer en skater i ”punk”klær som sparker til med mye fart forventer jeg et stort triks. Klarer personen et triks, men som ikke er stort, vil forventningene mine delvis innfris. Personen vil få en annen status. Hvis omvendt hadde skjedd ville det gitt positive innfrielser av forventninger.

Blikk skaper utvilsomt påvirkning i større eller mindre grad. Nesten samtlige i empirien forteller på en eller annen måte at de blir påvirket annerledes av andres tilstedeværelse enn hvis de skater alene. Massemedia er en viktig premissleverandør i skateboard. Media skaper også et blikk som gir forventninger.

Massemedias innflytelse

Fortellinger om idrett i mediene spiller på lesernes og seernes følelser. De blir derfor elsket og hatet[273]

Det sier en hel del om at medier har storpåvirkningskraft og forventningskraft. Når jeg nå omtaler medier er det mye i forholdtil hevdelse, blikk, men også generell innflytelse

[269] Teorikapittel (s:18)
[270] Tangen (2004a: 93)
[271] Teorikapittel (s: 27)
[272] Eriksen (2006)
[273] Lippe (2001: 181)

Media har en sentral rolle i skateboard. Det er i hovedsak skateboardmedia som får frem og forteller hva som skjer av utvikling. Mediene kan sies å ha en påvirkningskraft for anleggsbruken og være med på å påvirke bruken.[274] Mediene, i samspill med det genuine ved en subkultur, er svært virkningsfullt. Jeg opplever også at når noen drar frem et kamera så vil jeg streve for å ta meg godt ut, slik at jeg etterpå kan se hvor godt, eller dårlig jeg gjør det. Jeg kan som tidligere nevnt føle det når jeg gjør noe godt, men å faktisk se det er en annen ting. Derfor er det nyttig og lærerikt å se seg selv på film. Men for min del vil jeg ikke si at et kamera i stor grad styrer hvor jeg skater. Har jeg lyst til å skate et element så er det fordi jeg vil oppnå å ha det moro på det elementet. Hvis det derimot foregår en filmsession med virkelige gode skatere, ville jeg nok kviet meg mer og heller gjort noe annet i stedet. Jeg føler at jeg ville presset meg på og forstyrret den ”session”[275]. Hadde jeg vært veldig god hadde jeg nok tatt meg mer til rette. Kjører man foran et kamera i en slik setting tror jeg det er noen forventninger av at man skal kunne bevise at man har en slags rett for å gjøre det Likevel merker jeg at i noen settinger bryr jeg meg mindre om å klare det jeg prøver på. Slik føler jeg det nok fordi til og med proffer kan feile, men på den annen side merker jeg jo også at konsentrasjonen er større, og at jeg gjerne gjør triks jeg har stor sjanse for å klare for å nettopp vise at jeg kan beherske settingen. Settingen må da som nevnt ikke i stor grad overskride mitt nivå. Da ville jeg følt meg veldig lite komfortabel foran kamera.
Jeg vil også hevde at media påvirker i forhold til risiko. Det merker jeg selv at hvis det er noe jeg virkelig tror jeg kan klare, noe spektakulært, så er jeg mer villig til å ta sjanser foran et kamera. I tillegg er det gøy å ha det på film eller foto for å gjenoppleve det senere.

Om man ser på utgivelser og innholdet i skateboardfilmer så er fokuset mest på streetskating. Men hva med parkene? Hvordan er oppfatning i påvirkningsgraden av media der? På spørsmål om hvordan media påvirker parkbruk ble dette svaret gitt:

> *Da er det realt av meg å bringe inn tacky.no, som er det regjerende nettstedet (for skateboard) i Norge hvor folk går inn og sjekker oppdateringer. De er veldig idolbundet og prestasjonsfokuserte. En nettside som er veldig populær blant veldig mange skatere i Norge. Om man ikke synes det er så bra så går man i alle fall inn og bruker det og kritiserer det. Hvis man legger ut film derfra fra en konkurranse med for eksempel Henning Bråten, som er Norges mest respekterte streetskater og idolet uten sidestykke til de som skater i Norge i dag. Hvis det finnes filmklipp hvor kan kjører, gjerne bra, i den parken, så vil det skape en forventning til og gjøre at folk vil dra dit å skate. Ikke for å måle seg med han, men, eller jo litt, men da ser det fett ut å kjøre der når han behersker den parken såpass godt. I motsetning til viss det*

[274] Heino (2000)
[275] seanse

er en oppvisning med noen famlete geriatrikere som faen ikke kan kjøre, som du synes har rævva stil. Så har du noen som dømmer parken litt etter det.[276]

Skateboardmedia som tacky.no.[277] som brukes av mange i Norge påvirker. Hvis man ser en film med gode skatere som skater bra i en park, vil flere ha lyst til å skate der. Folk dømmer parken etter prestasjoner i parken. Hvis det for eksempel hadde vært vanskelig for en dyktig skater å gjøre gode triks i en park ville man kanskje oppfattet eller forventet det slik at parken var dårlig.

Media påvirker også i en retning av at man tillater seg selv å gjøre mer risikofylte ting med media til stede. Respondenten svarer på om han tar mye sjanser:

Hvis jeg skal gjøre noe som jeg synes er litt farlig, som jeg må ta meg litt sammen for,
Så gjør jeg det nesten aldri med mindre vi filmer. Jeg liker å dokumentere det jeg har gjort, og jeg føler man kan gjenoppleve det man har gjort som var vanskelig ved å se det på video. Noe av de ting jeg har på video som jeg best liker å se, det er faktisk ikke de som nødvendigvis er teknisk vanskelige, men hvor jeg vet i virkeligheten at det er triks som gir den beste fornemmelse[278]

Media blir en måte å gjenoppleve gode opplevelser på. En respondent, i likhet med flere respondenter, sier på spørsmål om hvordan media påvirker at han vektlegger gleden ved å se seg selv i tid etterpå

Det påvirker på den måten at man er veldig interessert i å se seg selv på film. Spesielt hvis man gjør noen bra stunts. Og det er jo fryktlig gøy å se om 10 år frem i tid. 10 år fra nå så er jeg en gammel mann og da er det fryktlig gøy å se tilbake på det[279]

Media brukes som motivasjon for å gjøre vanskelige og drøye triks. Media definerer også hva som er bra etter hvor oppmerksomheten rettes. Det er nettopp gjennom media en opplever å se hva som blir gjort hvor hen.

Media ekskluderer også en del. Spesielt de som er prestsjonsskye. I forhold til min oppfattning av hvordan media motiverer eller demotiverer meg selv, så stemmer det ganske godt overens med respondentenes oppfatninger om at det å opptre foran et kamera skaper forventningspress om å prestere slik at det ser bra ut. Media som ”blikk” skaper en påvirkning. Noen bryr seg ikke om de kjører foran et kamera eller ikke, spesielt de dyktige.

[276] Respondent 5
[277] www.tacky.no (Noregs største nettsted og forum for skateboard og snowboard)
[278] Respondent 13
[279] Respondent 6

Andre føler et press for å prestere for å rettferdigjøre å skate et sted hvor filmes og tas bilder. På spørsmål om hvorvidt en kameraperson står ved et gitt element, og om det påvirker skatingen, svarte en respondent, i likhet med mange andre, slik:

Kanskje litt. Tenk om jeg dummer meg ut på en måte. Hadde jeg kunnet unngått det hadde jeg skatet et annet sted.[280]

En sponset skater svarte slik på samme spørsmål:

> *For meg er det ganske likegyldig nå. Jeg har for så vidt noen sponsorer fortsatt, jeg har hatt mange sponsorer, og fotobonus pr bilde i blad for eksempel og faste lønninger. Så får man 1000 dollar for hvert bilde man har, og vet at sponsoren blir glad så søker du dit fotografen står. En fotograf du veit har connections med et magasin. Det tror jeg de fleste gjør*[281]

Det er stor forskjell på om en føler en har ferdigheter eller ikke. For noen er det også en måte å tjene penger på mens for noen er det en måte å bekrefte eller avkrefte sine ferdigheter på. Medieringen skaper et press der og da for prestere. Medieringen innen skateboard skaper forventninger, hard core medier[282] som blader og spesielt film er viktige aktører som formidlere av aktiviteten. Som et eksempel kan man bruke de forskjellige skateboardprodusentene. De lager fra tid til annen en video som består av det teamet(utøvere) som sponses. Videoene er å betrakte som en slags reklamefilm for å vise frem utøverne som kjører for et bestemt merke Det er da viktig å gjøre mange bra og drøye triks for å vise seg frem og gjøre det mest mulig spektakulært. Trenden har i de siste år vært at kreativ skating som i stor grad fokuserer på mer leken enn prestasjon i form av risikofylte triks, gis mye plass i nyere filmer. Det handler om å vise frem kreative måter å skate på, samt bruke nye, merkelige og annerledes steder. Dette er også snakk om avvik som konformitet. Dette avviket blir ofte betegnes som originalitet [283]og det er noe som verdsettes høyt i skateboard i likhet med andre sosiale arenaer. Videoene formidler også forskjellige stiler blant kjørere og stil etter hva produsenten identifiserer seg med.

> *Produsenter og importører på den ene siden og konsumenter på den andre siden lever ut et idealisert symbiose med proffkjørere og sponsede som mediatorer, og fortellingen om disse relasjonene inngår som grunnmotiv i snowboard subkultur. Jo mer integrert kjørere og produsenter(og medier)er og jo mer kjørerne er involvert i produktutvikling og profilering, jo bedre*[284]

---

[280] Respondent 16
[281] Respondent 19
[282] Fritt oversatt til kjernemedier
[283] Tangen (2004a: 216)
[284] Christensen (2001: 260)

Sitatet bringer kommersialisering og konkurranse mellom produsenter på banen. I tillegg kan det å ha den beste videoparten sees som en ny måte å konkurrere i sport på. Resultatene ligger ikke i poengsummer og plasseringer, men i subkulturens aksept, opphøyethet, idealisme, blikk og oppmerksomhet. Jo større oppmerksomhet for sine videoprestasjoner jo større anseelse som en god utøver og desto bedre hevdelse i et felt. Konkurransene og turneer(oppvisninger) blir en slags bekreftelse på statusen. Det er ikke for ingenting at de mest populære utøvere i for eksempel snowboard og skateboard blir betegnet som ”rockstars”. Det er de som opptrer godt på film[285], har den riktige holdningen("attitude") og bekrefter sine ferdigheter ved opptredener, og konkurranser, som blir ”rockstars”. I følge Tangen handler det om at sosiale systemer produserer idoler for å sikre individuelle ytelser til systemet[286].

Man kan også se denne trangen det er å få et godt videosegment som et svar på at man gjerne vil se seg selv og hvor godt man klarer å skate. Det blir som noen brukere har lagt vekt på, en dokumentasjon for å gjenoppleve øyeblikk man har hatt på skateboard. Det bringer varige følelser for aktiviteten som man kan ta vare på. Kommersialiseringen og også media oppfattes ulikt etter hvilken generasjon man tilhører. X-games[287] generasjonen er den nyeste generasjon skatere som opplever subkultur og skating på et annet vis. En artikkel gjort av Mike Lorr i USA antyder at ”x-gamers”[288] rolle er konsumere av kommersialisert sport, mens veteraner er å betrakte som skaperne av fenomen[289]. Disse generasjonene hevedes å ha forskjellig oppfatning av hva som er viktig for fenomenet skateboard på grunn av aktørenes inntreden i fenomenet på forskjellige tidspunkter og hva som var gjeldene som felles holdninger på det gitte tidspunkt. For eksempel vil en som begynte å skate i den mest opprørske perioden sannsynligvis anse ”opprør”, eller kampen for aksept av skateres premisser og bruk av offentlige rom, som mest ideelt. I motsetning er nyere generasjoner av aktører gjerne mer opptatt av det kommersielle og sportslige preget av skateboard. Dette forklares med at subkulturer representerer forskjellige verdier og (distinksjoner) i løpet av perioder. Hvorpå visse hendelser resulterer i visse stimuli eller responser. Respons sees på som skaper av en subkultur. Det forklarer Lorr med at når omstendigheter og hendelser skjer, får det innvirkning på stimuli og respons. Dette forklarer hvorfor veteranskatere som hoppet på den tredje bølgen[290] av popularitet hvor skating var på sitt mest undergrunns og opprørske/mest

[285] kan sammenliknes med å lage en god musikkplate
[286] Tangen (2004a)
[287] X-treme games er verdens største konkurranse for alternitive aktiviteter som , skateboard, snowboard, bmx, motocross osv
[288] Den nyere generasjonen som er kommet til aktiviteten samtidig med x-games og massekommersialiseringen.
[289] Lorr (2001)
[290] Brooke (1999)

konfrontale historisk sett, har de delvise holdninger mot x-games og mengde kommersialisering fordi på den tredje bølgen var x games og liknende konkurranser ikke tilstede. Før var det mer undergrunnspreg over fenomenet og uttrykket ”skate and destroy” gav en mer anarkistisk mening enn slik jeg oppfatter uttrykket i dag. I den tredje bølgen var streetskating neste utelukkende det som ble gjort, mens de nye, x-gamerne, som hoppet på den fjerde bølgen, er mer opptatt av den sportslige siden av fenomenet. Denne bølgen er sannsynligvis den permanente og fremtidsrettede bølgen hvor aktiviteten blir mer lik sport og han hevder også at park skating i denne bølgen har blitt mer foretrukket i skating. Lorr hevder videre at de som hoppet på den fjerde bølgen også er mer opptatt med det å se sporten i form av konkurranser på tv[291].

Jeg kan se relevansen i Lorr sin artikkel, men vil påstå ut i fra min empiri at det er gaten som fortsatt opphøyes som det mest ekte i dag. Det er der fokuset ligger rent kommersielt hvis man ser på mediedekning av streetskating og park skating i kjernemediene. Kjernemedienes fokus i dag er på "street" skating. I Norge er ikke fjernsynsmediet noe særlig til stede som medieformidler så det er kjernemediene man forholder seg til. Denne mediering og størrelse på fokus har jeg lite empiri på. Jeg støtter meg til det lille jeg har av oppfattelse i empiri i tillegg til hva jeg selv opplever. For å stadfeste dette mer sikkert er det behov for en omfattende undersøkelse av denne type mediering.

I min empiri blir media betraktet som et system hvor skateboard blir vist frem og hvor man kan få hjelp til høy status. I forhold til bruk av en park påvirker media på to måter. Det ene er hvor fokuset ligger på en generell basis. Slik det er i dag er fokuset i størstedelen som nevnt vektlagt streetskating og det er også det flest folk driver med. Dette kan også være fordi aktivitetsterskelen er svært lav. Så lenge man har en gate i nærheten så er mulighetene mange. Derfor er det også på gaten og i gaterelaterte sammenhenger at det er gjevest å hevde seg. Derfor kan påvirkningen fra media være mindre for parkskating enn streetskating generelt siden fokuset er mest på streetskating. På den andre siden påvirker media helt klart skating i tilrettelagte anlegg. I forhold til park skating påvirker media mest i sin tilstedeværelse som noe som er vanskeligere å gjemme seg unna på grunn av plassen og konsentrering av ”blikk”. På gaten er det et større område å velge å skate på. Fotografers plassering og blikk påvirker og styrer som regel de mindre gode vekk fra et skateparkelementet. De mindre dyktige viker

[291] Lorr (2001)

unna i frykt for at de skal dumme seg ut. Det bekrefter min empiri at ved å dumme seg ut foran et kamera gjør jo at det hendelsen blir foreviget og varer lengre enn hvis det kun hadde vært et individs blikk. Slik tolker jeg denne faren ved å dumme seg ut foran et kamera. Så har man de som bruker media som inspirasjon og som gjerne søker foran kameraet. Disse er som regel gode og vil gjerne oppleve sine skateboardsituasjoner i etterkant ved å se seg selv på film. Man har jo også de som i mer eller mindre grad ikke bryr seg. Disse kjennetegnes også som regel som gode etter hva jeg har observert og hva empirien sier. Kjernemediene påvirker nok også som en respondent forklarte popularitet av bestemte parker. Idoler som produserer sine individuelle ytelser til systemet ved å innfri forventninger, utvikle aktiviteten og skate bra virker inn som en slags kvalitetsstempler på diverse parker.

En annen faktor som gjør seg gjeldene i bruken av parken er hvordan risiko oppleves i skating. En mindre dyktig skater vil kanskje persipere større risiko generelt, eller eventuelt mindre risiko, som følge av manglede erfaring med hva slags risiko skating innebærer på ulike elementer. En mer erfaren skater vil kanskje persipere både mindre og mer kalkulert risiko på grunna av gode ferdigheter, men utøver muligens i noen tilfeller svært så stor risiko i sitt utøvende. Neste avsnitt kommer derfor til å handle om risikoen i skating.

Risikotaking i skating.

Jeg oppfatter ikke meg selv som en spesielt risikotakende utøver. Noen vil si jeg tar mye risiko, men fordi jeg har visse ferdigheter oppfatter jeg det ikke sånn. Risiko for meg er når jeg nærmer meg grensene for mine ferdigheter og går utover de. Denne oppfattelsen er totalt subjektiv. Jeg risikerer aldri mer enn jeg kan komme meg rimelig bra ut av. Denne oppfattelsen blir individuell og spiller inn både inn som noe lærerikt og begrensende. Et skateanlegg kan mer eller mindre diktere hva og hvordan jeg får brukt det. Størrelse på elementer og farten man får, virker inn på risikoopplevelser. Er det også slik hos andre?

Risikoperspektivet rommer trangen til å sprenge grenser. Høystimulisøkere liker det uforutsette og uutforskede og velger i større grad aktiviteter utenfor tradisjonelle arenaer og utradisjonelle måter å bruke arenaer på.[292]Sett i lys av de nyere alternative aktivitetene som for eksempel snowboard, skateboard og twintipskikjørere kan man se bruken av anlegg kontra tradisjonelle idretter i et risikoperspektiv. Ser man på snowboard og den nye

[292] Breivik (2001)

twintipskitrenden[293] har det vært en stor endring og utvikling av anleggene som følge av selve aktiviteten. Anleggene må hele tiden tilfredsstille de krav som aktiviteten setter ved at grenser, nye trik og rekorder stadig sprenges. En dominant holdning som å oppleve suget risiko gir, kan sies å dekke risikotakings aktiviteter som skateboard, twintipski eller snowboard generelt.

En slik holdning vil legitimere og mestre utfordringene som ligger i naturen eller i byen med et idrettslig preg som å hoppe lenger, høyere og gjøre enda mer krevende triks enn det som har blitt gjort før. Maskuline verdier som å "gutse"[294] skinner igjennom i det som blir sett på som opplevelsesrikt og har høye verdier. En slik holdning vil i stor grad kunne sies å være gjeldene for risikoutøverne i form av de nye aktivitetene. Det blir sett på som viktig og inspirerende å presse grensene mellom det mulige og det umulige. Dette medfører situasjoner som inneholder en risiko for å skade seg eller i verste fall dø. Risikotakingsteori slik Zuckermann fremstiller den hentyder at dette er utøvere som har en genetisk trang til å leve et risikofylt liv.[295] Da samfunnet er blitt for kjedelig og monotont, og ikke lenger byr på nok utfordringer, må disse personene (high sensation seekers) finne andre måter å tilfredsstille seg selv på. Dette skjer ofte nettopp gjennom risikoaktiviteter med sportslig preg. Det pekes videre på at disse utøverne generelt har et lavere angst, stress og fryktnivå i farlige situasjoner, eller situasjoner som for folk flest kan oppfattes som farlige.[296] Dette fører igjen til at de vurderer farlige situasjoner for å ha lavere risiko, enn folk med høyere angst, stress og fryktnivå i liknende situasjoner, noe som igjen har innvirkning på å prestere. På grunn av disse faktorer kan man si at det ofte er en grensesprengende utvikling i aktivitet og anleggsbruk til stede i nyere risikoaktiviteter, selv om oppfattelsen blant utøverne ikke nødvendigvis oppleves som risikofylt i forhold til hva andre oppfatter det som.

Sitatet nedenfor sier noe om en overvurdering av risiko hos ikke-skatere. På spørsmål om hva risiko betyr for respondenten ble det svart følgende:

> *Jeg jobber jo mye som brettkonsulent og da er det jo ofte at det kommer foreldre med unger og lurer på om må man ha hjelm og sikkerhets utstyr "ække det viktig" De vil at vi skal være veldig observante på det, og veldig mange foreldre er opptatt av skadepotensialet i aktiviteten da. Det forstår jeg fordi man ser jo at folk ramler på brett og hvis man ikke da lander på en kampsport matte, eller en gressplen, så ser det straks litt røffere ut. Men det man skal være klar over er at fra dag en når man står på brett så kommer man til å ramle, og samtidig som man begynner å mestre å stå på brett så må man mestre en*

[293] Ski med tupp i begge ender muliggjør baklengs skikjøring. Kjøringen har klare preferanser til snowboardtriks og kultur.
6 Engelsk/norsk slang for å vise mot
[295] Breivik (1999)
[296] Ibid (1999: 68)

fallteknikk. Elles så er du fort ut å kjøre. Jeg tror det er en veldig varierende oppfatning om hva som er en skade og hva som er risikabelt da. Jeg mener at skrubbsår står på samme side som sommerferie i ordboka og derfor hører det sammen at man slår seg en del som kids. Det er ikke noe farlig med det, og jeg mener at det er altfor mye safe society tilretteleggelse i samfunnet. Så det mener jeg at ingen har vondt av å ramle å slå seg litt[297]

Denne skepsisen til skateboardingens risiko fra utenforstående observerte jeg i en skatepark. En mor nektet å la barnet sitt, som forøvrig hadde både hjelm, knebeskytter, og albuebeskytter, å sette utfor noe hun syntes så farlig ut. Barnet bedyret at det ikke var noe farlig, men moren hadde ingen forståelse for det. Det rare var at barnet prøvde å droppe inn på en quarter pipe som var like høy som en av bankene han hadde kjørt tidligere på dagen, men allikevel så det skummelt ut. Hun mente videre at vi store guttene som skatet ikke viste noe hensyn og kunne komme til å krasje inn i ungene. Etter min oppfatning så er jo nettopp de store guttene med sin erfaring som i dette tilfellet(den lille gutten var nybegynner og klarte kun å rulle rundt)flinkere til å ha et overblikk og unngå krasj enn de mindre erfarne. I dette gitte tilfellet var det heller ikke særlig mange folk som skatet i anlegget. Risikoen er alltid kalkulert subjektivt i forhold til ferdigheter. Neste respondent svarer på hvordan risiko oppleves når han skater:

Nei, jeg synes ikke risikoen er noe særlig stor når man bare skal kjøre teknisk. Det er jo det som er grunnen til at jeg ikke kjører sånne store trapper. Men jeg tror ikke det er så farlig som folk tror(altså skating). Folk som ikke skater tror det er livsfarlig når man kjører uten beskyttelse og kjører på asfalten og det bare er stein og alt sånn farlige ting å falle på. Men jeg har ikke opplevd noen sånne store skader, men jeg har falt mye[298].

Risiko er alltid der slik neste respondent sier. På spørsmål om hvilken måte respondenten vurderer risiko og seg selv i skating

Hvis man skal gjøre et stunt så er det selvfølgelig en større risiko enn viss man bare skal kose seg å få litt god "feeling"så trenger ikke det være risiko, men du kan jo tråkke over og skade deg uansett hva du gjør egentlig[299]

Et annet sitat beskriver risikovurderingen som avgjørende for bruken av en park. Respondenten svarer i forhold til valg av elementer og risiko:

Intervjuer: Når du kommer til en park er det noe du velger bort eller aldri bruker pga frykt eller fordi det ser fryktingjytende ut? Eller skater du over det hele?

[297] Respondent 5
[298] Respondent 8
[299] Respondent 6

Respondent: Jeg skater ikke over det hele. Jeg vurderer hver enkelt ting i forhold til mine egne evner. For eksempel i den skatepark som er her så vet jeg det er noen rails som er store.
Jeg vet jeg kunne godt ha klart å skate dem men det er noe jeg måtte ha tatt meg mot til. Så derfor er det ikke noe jeg kaster meg uti fra start eh..jeg vil nesten si det er naturlig at man alltid tar et blikk over skateparken og ser hva slags ting jeg best kan like og skate, eller det jeg har lettest ved å skate, for å komme i gang, for å venne seg til skateparken. Hver skatepark er forskjellig og det er forskjellige ting man skal holde øye med. Jeg prøver alltid å få et overblikk, cruise rundt og se hva som er der. Så starter jeg med det som jeg kjenner best egentlig[300]

Risiko vurderes etter egne evner og hva man har tro på at man kan skate på av elementer. Skatere har som regel noe de velger bort på grunn av risiko, slik sitatet over viser. Neste sitat har et liknende trekk over seg. Respondenten svarer på spørsmål om hvordan han oppfatter risiko når han skater:

Eh.jeg er ganske redd når jeg skal skate nedover ledge[301]*r og rails og sånn. Fordi jeg har sett ganske mange "bails"*[302] *på det. Ikke på film men i virkeligheten og sånn. Hvis jeg skater med andre som er veldig nære så blir jeg "stoka*[303]*"så tar jeg i som regel*[304]

Risikoen relateres til elementer som begrenser bruken og egenerfart observasjon som gir visse subjektive forventninger. Neste sitat sier noe om verdien av å klare et triks i forhold til risikoen for å skade seg. På spørsmål om hvorfor respondenten er i tvil om han skal skate et farlig element eller ikke svarte han følgende:

Det sitter mest i hodet. Altså, selve teorien bak triksa er jo der, men jeg tenker på alt som kan gå galt, før jeg tenker på hvordan jeg skal gjøre trikset. Og da blir det noe feil i forberedelsesprosessen ved å gjøre et triks da, og da gidder jeg ikke å gamble på at jeg skal dette å knuse pungen og knekke hue etterpå liksom.[305]

Neste sitat viser at de gangene respondenten faktisk undertrykte risikoens konsekvenser baserer seg på mer eller mindre søken og vilje til å få den gode mestringsfølelsen. Verdisettingen av å prestere undergravde risikoens faktiske tilstedeværelse. Respondenten i det neste sitat svarer på hvordan man motiverer seg for å skate når det merkes at det innebærer risiko:

---

[300] Respondent 13
[301] Ledge=stor kant til å skli på, ofte skråstilt fra et høyere nivå til et lavere nivå på gaten eller i et anlegg. Finnes ofte på siden av trapper.
[302] To bail=å tryne, falle i denne sammenheng
[303] To be stoked=oppspilt, glad
[304] Respondent 4
[305] Respondent 2

Verdien eller gleden av å få til noe er såpass mye høyere enn tapet av verdi i å dette å slå seg. Det har jo begynt å utjevne seg med årene ettersom jeg har fått andre prioriteringer i livet og det stilles andre krav til meg. Jeg må betale regninger, komme meg på skolen og jobb. Før så var det bare en ting som stod i huet på meg og da var det ikke no risiko i det hele tatt[306]

Som man kan se er risikoen kontekstavhengig, det er hele tiden en kalkuleringsprosess. Dette merker jeg også selv, jeg skater ofte mye av de samme elementene jeg vet jeg mestrer for å minimere risikoen. Det samme observerte jeg også i noen tilfeller ved at noen yngre skatere på Koigen, Hamar brukte et element som quarterpipe mye. Jeg fikk inntrykk av at på det elementet var faktisiteten lettere å overskride, eller hanskes med. Det kan tenkes at risikoopplevelsen ble mindre i forhold til sjanse for å mestre brettet og elementet.

Risikoen har både verdi i form av at det skaper spenning og at en risikofylt manøver gir bedre mestringsfølelse, men risiko oppleves også som noe man søker å gjøre så liten som mulig slik neste sitat viser. Respondenten svarer på om hvordan han vurderer egne ferdigheter opp mot risiko:

Ja, det gjør jo at jeg velger bort noen ting(elementer) fordi jeg er redd for å slå meg. Og det tror jeg at, hvis man har gjort et trik hvor man har kommet riktig galt ut av så fraviker man det, men altså selvfølgelig er jo en del av motivasjonen å skate er at det er en fare forbundet med det. Det gir jo et adrenalinrush. Men det er ikke det jeg søker i skating. Ikke så mye den" fare", men mer det å lykkes. Det som er fett med skating er at man kan hele tiden øve på et trik. På snowboarding så må du gå opp til hoppet igjen og du har en lang pause og forsøker igjen og pause, men man kan hele tiden øve på et trik på skateboard. Det synes jeg er fett[307]

Det er en risiko og det er en del av motivasjonen for adrenalin rush. Men man søker mer det å lykkes og å gjøre aktiviteten. Å være 100 prosent i situasjonen. Som terapi. Man opplever større risiko der man har feilet før. Jeg kjenner meg igjen i betraktningen ut i fra hva jeg selv føler. Jeg har fått en del vondt og klarer ikke mestre bueskating så bra. Allikevel vil jeg gjerne mestre bueskating. Jeg opplever mye risiko ved bueskating nettopp fordi at jeg mestrer det dårlig. Jeg kan kun et fåtall triks, og for meg er usikkerheten til tider større enn ved å hoppe ut en trapp. Å hoppe ut en trapp har jeg gjort mange ganger og jeg har en grei fallteknikk. I rampen føler jeg ofte at hvis jeg ikke klarer trikset så faller jeg hardt på grunn av manglende fallteknikk. Når jeg så mestrer bueskatigen overgår det mestring av å hoppe ut en trapp. Mye

[306] Respondent 2
[307] Respondent 10

fordi risikoperspsjonen og verdien av trikset blir større, men også flyten som man kan oppnå i rampeskating er en helt annen en på gaten.

For en risikoaktivitets utøver kan man skille ut risiko hvor utøverens hensikt for eksempel som på ski, eller snowboard er å utnytte naturen til en bestemt handling eller aktivitet og ikke for risikoen i seg selv. Naturen blir her en slags arena/anlegg uten grenser.

> *"Too often people-especially the press-deal with extreme sport, so called, as if it has some intrinsic significance beyond itself(...) they try to find value to mankind in the fact that a guy sticks his neck on the line. I´d be the last to say that what I´m doing has any importance to anyone but myself. People talk about "conquering" a mountain or "beating" a steep slope.*
> *That´s exactly wrong. It´s not a conflict, It´s not aggression or warfare. To do these things, you have to force yourself into a kind of passive state where you blend in as part of the mountain, part of the skis, part of the environment. Its totally symbiotic.* (Johnson,1981)[308]

Dette avspeiler seg da også i skateboard vil jeg hevde med bakgrunn i empirien. Man opplever risiko i både gateskating og anleggsskating som kan sammenliknes med sitatet. Man søker ikke å ødelegge, eller være en opprører på gaten, i negativ forstand. Anleggene blir brukt ut til det ytterste for sin kapasitet. Aktiviteten blir ikke bare grensesprengende bokstavlig talt. Den blir også ytterst kreativ ved at man søker å la seg gli inn i anlegget og skape en slags flyt og estetikk i forhold til hva anlegget rommer av fysiske begrensninger for hva som kan gjøres. Utvikling av triks skaper som tidligere nevnt nye forventninger og nye bevegelser som utvikler anlegget.

> *A few months after the first invention of the aerial move.*(tircks/moment I skateboard hvor man hopper over kanten I en rampe. Min anmrk) *Skateborddesign and construction techniques were further defined for skateboarding.*[309]

Sitatet sier noe om hvordan utviklingen av skateparker og ramper fikk et nytt design og andre standarder for å bedre følge utvilklingen av triksene/momentene/bevegelsene, progresjonen av aktiviteten og fenomenet skateboard. Utviklingen av større og nye triks innebærer en form for risiko hos den utøvende samtidig som at nye og forbedrede anlegg kan minimere litt av risikoen. Det kan for eksempel bygges større buer i en rampe for å gjøre den tryggere, jevnere og eliminere kompresjon. Rampen vil da som regel bli høyere på den måten skape et mer risikabelt element, men med sikrere inngang og take off kan man mene at det alt i alt innebærer mindre risiko å skate i en ramp med større buer.

---

[308] Breivik (1999: 11)
[309] Borden (2001)

Risikoen blir ofte i min empiri knyttet opp til diverse elementer. Noen er mer komfortable med visse elementer enn andre er. Når noen for eksempel sier det er lite risiko forbundet med rampeskating så er det fordi personen har gjort det så mye at det oppleves med stor del av kontroll. Dette kan man direkte knytte opp mot fysiologisk teori omkring teknikklæring og hvordan motoriske programmer lagers i hjernen og kroppen og hva det fører til.
Et sitat skiller seg klart ut i forhold til egenopplevd ferdighet. Denne personen vil jeg da betegne og har observert som veldig god til å skate miniramp, med god fart, høye hopp og med god stil og flyt. Dette svarte personen på om hvordan risiko oppleves.

> *Nei det finnes ikke risiko i det hele tatt Du har jo gjort det så mange ganger at det er jo ikke noe risiko. Det er klart du kan dette og slå deg men det er som regel at du får skrubbsår, men du kan jo slå deg når du går på gata. Det er nesten mer risiko å sparke fotball. Det kommer litt an på hva en driver med da.. Hvis en skal kjøre masse rails sånn på street. Da erre risiko, eller for meg ville det vært risiko, men å skate rampe som jeg gjør nå er ikke noe risiko.*[310]

Øving og repetering på samme koordinative øvelser i koordinative egenskaper som skating i en gitt kontekst krever, gir en delvis automatisering av bevegelser. Å skate ramp gir øving i åpne ferdigheter (open skills)[311], men i en lik kontekst. Bevegelsene kan derfor til en viss grad automatiseres mer her(på en ramp vedkommende skater mye på) enn på gaten. På gaten er terrenget mer mangfoldig og uforutsigbart. En minirampe har derimot tilnærmet samme formen hele tiden, og i hvert fall under en session[312]. Automatisering av bevegelser gir trolig en følelse av mindre faktisitet, mer kontroll og svært lav risikopersepsjon. Denne automatisering av koordinative bevegelser er et kjent fenomen innen treningsfysiologiske fagkretser.[313]. I forhold til meg selv ser jeg heller ikke særlig stor risiko ved triks jeg allerede kan. Anleggets elementer, utformingen på de og størrelsen gir mer eller mindre opplevd risiko. Litt tilbake til det med risiko knyttet opp mot individuelle fysiologiske egenskaper. Schmidt og Wrisberg beskriver følgende om koordinative egenskaper og læring av de:

> *After extensive practice, some learners enter the autonomous stage where they are able to produce their actions almost automatically with little or no attention. These individuals develop their motor programs to such an extent that they can use them to control their actions for longer periods of time. Thus they don't have to think about every component of the skill they are performing*[314]

[310] Respondent 9
[311] Smith, Wrisberg (2000)
[312] Session= omgagn. En skatesession er en økt med skating.
[313] Ibid (2000)
[314] Ibid (2000: 187)

For å vise og videre underbygge forskjellen i bruk av elementer basert på risiko og omgivelser kan man se videre på hva som fysiologisk utgjør tilnærming av et mangfoldig komplekst "street" areal, gate eller en enkel ramp i skating. Videre beskriver Schmidt og Wrisberg de motoriske programmer og påvirkning av omgivelser slik:

> *If movement are performed in a predictable environment, learners can"fixtate"on reproducing the same actions each time. However if movements must be adapted to meet the demands of a changing environment learners must begin to "diversify" their actions in response to varied environmental conditions*[315]

Altså ved skiftende miljø for kroppens faktisitet som for eksempel gaten vil det kreve en mer fintførlig teknikk for å tilnærme seg hindringer og arkitektur. I tillegg har man flere ustabile faktorer som mennesker, biler og liknende. En gitt miniramp man skater på hver dag forandrer ikke nevneverdig form og har samme forhold hele tiden. Da blir det en slags automatisering av bevegelser når man skater den samme rampen om og om igjen. Dette gir en forventning om at materialiteten og omgivelsene er de samme i motsetning til for eksempel gateskating eller et streetanlegg. Når bevegelsene i tillegg til en viss grad automatiseres, gir det mindre usikre faktorer å forholde seg til som igjen gir bedre fokus mot øyeblikket og situasjonen. Videre sier Schmidt og Wrisberg at disse automatiserte bevegelser fører til større selvtillit, kontroll av bevegelser og at man oppdager eventuelle feil i bevegelsesmønstre automatisk raskere enn mindre øvede, og trolig raskere enn i et skiftende miljø. Dette kan forklare risikopersepsjonen rent fysiologisk. Jeg tar med den fysiologiske betraktningen for å nyansere og bedre forstå den sosiologiske betraktningen.

I sosiologisk forstand så handler takling av risiko og utprøving av risiko om kommunikasjon, forventninger og hevdelse i denne sammenheng. Forventninger anlegget utspiller om hva som skal, eller kan gjøres, virker forskjellig inn på folks psyke og dermed oppfattelse av risiko. Størrelsen og brattheten på elementer vil være en faktor som gir forventninger og påvirker risikopersepsjon betraktelig. De dyktige overskrider denne faktisitet bedre enn mindre dyktige og det sosiomaterielle feltet adapteres bedre. Her kommer igjen erfaring inn etter hva en har gjort før og hva man føler og anser som overkommelig til sitt nivå. Elementenes forventninger i forhold til risiko vil da oppleves mindre for en dyktig skater.

[315] Ibid (2000: 187)

Motivasjonen for å gjøre noe risikofylt kan ofte være i form av blikk. Svært ofte nevnes media, men også andre skatere påvirker hvor stor grad av risiko en skater er villig til å utsette seg for. Enten føler man presset som stort og lar være, eller så er man komfortabel og blir inspirert. Dette handler om evne til å hevde seg i feltet ved takling av risiko. Når risikoen linkes opp mot utøverens ferdigheter kan man tolke det dit hen at hadde de vært bedre ville de gjort ”større” triks for opplevelsen av dette og som hevdelse. Nesten alle sier at de ikke ville tatt så mange sjanser hvis de skatet alene i forhold til med venner. Det kan tolkes dit hen at når ingen ser en, kan man heller ikke bevise å hevde seg i et felt. Omvendt når man blir offer for et blikk kan det skape forventninger om at man skal gjøre noe for å hevde seg, som igjen gjør at man ofte begir seg ut i større risiko enn man ville gjort om man var alene. Nå er det da også noen som presser sine ferdigheter på egenhånd for å bevise noe for seg selv, men jeg vil påstå at andres forventninger og blikk i stor grad bidrar til en tøyning av en skaters risikosone.

Når mange trekker frem media som et middel for å ta sjanser, så er det ikke bare for å kunne vise sin hevdelse der og da, men som noe som kan gi hevdelse over lengre tid og opplevelse av øyeblikket over tid. Gjennom media kan man også bedømme seg selv bedre i forhold til andre. Media kan dermed tilrettelegge for mer og mer risikoartede situasjoner. Det spektakulære blir viet oppmerksomhet og dette er noe de fleste skjønner omfanget av. Altså hvis de hopper høyere, lenger eller gjør et vanskeligere triks en det man ser i media på et bestemt tidspunkt vil det kunne ta over hevdelsen om man får dokumentert prestasjonen.

Risiko er der hele tiden og det er mange faktorer som spiller inn på om en klarer et gitt triks. Det være seg, dagsform, underlag, konsentrasjon, uforutsette hendelser, hindringer, eller en helt ny setting som for eksempel et annerledes og større skateboardanlegg. Altså et anlegg som inviterer til en bruk av en helt annen dimensjon enn tidligere.
Skateren Danny Way satte i 2003 to verdensrekorder. For lengste hopp (79 fot på en hoppbakke for skateboard!) og høyeste hopp.(23.5 fot over rampen i enden av ”hoppbakken”) [316]Hans spesialbygde anlegg for rekordforsøkende ble ikke bare brukt til en ny konkurranseform (big jump på skateboard. Hoppkonkurranse med nær samme dimensjoner som brukes til liknende hoppkonkurranser for snowboard!) men også triks man aldri hadde sett blitt gjort før som følge av en helt ny kreativ og grensesprengende bruk ble til. Dette på grunn av anleggets kapasitet for store hopp som gav mer tid i luften til å gjøre nye og

[316] Dc the movie (2003)

grensesprengende triks. Anlegget var skalert mange ganger større enn noe liknende skateboard anlegg hadde vært før. I dette tilfellet gav anlegget større rom for utprøvelser av både et anleggs grenser og skateboardingens grenser, enn tidligere anlegg. Størrelsen og konstruksjonen på anlegget gav forventninger om at her kunne nye og større triks bli gjort. Nye grenser og forventninger ble overskredet og en ny utvikling for skateboard ble til. Anlegget utlyste stor risiko ved at det var helt nytt og ingen hadde skatet et så stort anlegg før. Det gav nok en stor risiko i det man begynte å skate anlegget. I et utviklingsperspektiv viste det også at større risiko en tidligere kunne overskrides og gi utvikling av fenomenet.

På snowboard blir hoppene stadig større for progresjon og testing av grenser. Det er vanlig å bygge hopp hvor det er mye løssnø for å redusere risikoen og øke progresjonen. Samtidig ser man også at de tradisjonelle snowboardparkhoppene blir bygd sikrere av folk med mer kunnskap og spesialutstyr enn tidligere. Dette gir sikrere take-off, svevkurve og landing som igjen fører til at risikoen ved å hoppe på store hopp minskes.
Et nyere eksempel er Terje Håkonsens høydehopp rekord i "quarterpipe" hvor han hoppet 9,8 meter over kanten. En del av æren ble tilegnet det aktuelle anlegget som etter beregninger fra en matematikk professor skulle gi en sikrere pipe. Kompresjonen i buen ble redusert, fartsmålinger og beregninger for å nå 10 meter over kanten ble gjort. Dette førte til en utvikling og har satt nye standarder for snowboard "quarterpipes"[317]. Det har også gjort kjøringen tryggere da man vet mer om variablene som må til. Arctic challenge pipens prosess er et godt eksempelt på hvordan samarbeid mellom utøvere og fagfolk kan gi optimale anlegg. Anlegget kan sees på som et verktøy for å bygge seg opp ”mot nye høyder”.

Risiko er noe man forholder seg til som en nødvendighet for å utvikle seg. Å oppsøke risiko er noe som ligger inneforstått at må til. Når man har gjort noe som forventes som risikofylt og mestret det har man også hevdet seg i feltet. Empirien bekrefter at anlegget utlyser mer eller mindre grad av risiko ved bruk. Elementene utlyser også forventninger og oppfattes svært forskjellig sett i lys av erfaring.

[317] quarterpipe= kvart-rør-formet-buet element som brukes til å hoppe vertikalt opp i luften og til å skli på kanten av.

Konklusjon om bruk av anlegg

Bruk av skateboardanlegg påvirkes av flere faktorer. Bruken av anlegg foregår ut i fra både kollektivistiske og individualistiske logikker og interesser. Ofte er det snakk om å vise seg frem for å hevde seg i det sosiale feltet. Sentralt i bruken er påvirkningen av forventninger fra blikk, media, risiko og stil, samt tause forventninger i anlegget og den tause kunnskapen som sitter i kroppen. Stilene er forskjellige og hvordan man skal skate etter hvilke forventninger anlegget utlyser(tause forventninger) bindes sammen ved bevegelsen i skateingen. Denne bevegelsen skaper en strukturell kobling mellom individet og skateboardsystemet, mellom identitet og kropp og gir fenomenet en form for handling for hvordan et anlegg kan brukes Alle disse faktorer spiller inn på hevdelsen og bruken av anlegget. Man kan si at forventninger til alle disse faktorene er et hovedbegrep som styrer bruken i anlegget. Det er vanskelig å si hvilket av faktorene som har mest og si for bruken, men blikkene blir av empirien trekt frem som en stor premisse som skaper forventninger i tillegg til opplevelsen av arkitektur generelt. Å få brukt et anlegg kan være snakk om å måtte hevde seg i forhold til andre skatere. Empiri og observasjon sier at de med mest erfaring og de dyktigste hevder seg best og får brukt en park mest. De mindre dyktige kan legge føringer på hevdelse ved å opptre i veien for de andre.

De store opplevelsene i anlegget

Her kommer en presentasjon og diskusjon av problemstillingens tredje del, opplevelse.
Som nevnt i teorikapittelet gir et anlegg visse forventninger av brukerne og anlegget har noen iboende tause forventninger[318] Når brukerne i empirien forteller hva slags betydning et godt design har, er det å definere hva som er med på å bestemme bruken. Når brukerne vektlegger designet som en stor premiss for bruken og opplevelsen av et anlegg kan vi se det i et systemteoretisk perspektiv. I et godt design ligger det god planlegging. Brukerne vektlegger at det å bli tatt med i design er helt avgjørende for et godt design. Når arkitekter designer anlegg har de ikke samme forutsetninger som brukerne for å vite hva slags tause forventninger som ligger til grunn. Rett og slett fordi disse forventningene må oppleves ved det som gir mening og skjer inni systemet. Definisjonsmakten ligger i bruken og opplevelsen av den. Et skateanlegg blir brukt forskjellig på grunn av forskjellige folk med forskjellige stiler. I mangel på regler forsterkes dette kravet til opplevde forventninger for å bygge en skatepark. Skaterne trenger til å være med å forme sin egen materialitet fordi skatere vet hvordan faktisiteten

[318] Teorikapittel (s: 25)

oppleves til hvert sitt prosjekt som de har for skatingen. Dette kan forklare den dynamiske prosessen rundt det tidligere nevnte ”Burnside Project”. Forventningene oppleves forskjellig i en del tilfeller, men har også en hel del fellestrekk. Når brukerne sier at en park burde ha "curbs" til å skli på, "quarterpipes" til å vende i, for å få fart så ligger det noen felles forventninger i de elementer. Når de sier at en god måte å bruke disse elementer på er hvorvidt hvor mange måter man kan bruke elementene på, og for hvor mange forskjellige skatere elementene passer til, gir det en pekepinn på individuelle forventninger hos skatere som må tas i betraktning. Et godt design vil da muliggjøre opplevelsen og bruken av de forskjellige elementene til mangfoldig. At et element kan angripes og brukes fra forskjellige retninger og til forskjellige formål og likevel tjene til de felles forventninger. Denne mangfoldigheten bør være til stede for å ha muligheten til å bryte mønstre og forventninger for å oppnå andre forventninger som er en svært viktig form egenart for skating. Dette kan være å ha anlegg i nærhet av en eksisterende fysisk omverden som kan skates på, eller elementer som er satt opp slik at fantasien får større spillerom. Å bryte mønstre i oppførsel og bruk har klare subkulturelle preferanser. Det kommer jeg mer tilbake til.

Skatere, særlig erfarne, vet hva slags forventninger som ligger til grunn for et godt design i et anlegg som gir god og langvarig bruk. Arkitekter og entreprenører har sin kompetanse å bidra med. En irritasjon mellom disse sosiale systemer, henholdsvis skateboardsystemet og entrepenørsystemes bidrar overveiende sannsynlig til et bedre opplevd anlegg en hvis tilfellet er motsatt.

Noe som fremheves for bestemmelse av god bruk og opplevelse av en skateboardpark er nettopp designet. Videre kommer funn knyttet til parkens omverden, planlegging, flyt og designets betydning for bruk av skateboardparker. Ut i fra bruk av arkitektur og opplevelser knyttet til arkitektur kommer designet inn som en stor premisse for den helhetlige opplevelsen og bruken. Mer om hva designet gjør med individene kommer i neste avsnitt. Det viktigste funn omkring opplevelser vil jeg påstå er hvordan designet gir god eller dårlig opplevelse. Samt hvordan dette designet brukes til å sprenge mønstre og forventninger som gir store opplevelser på skateboardet i parken.

For meg fremtoner omverdenen av skateboardparken seg både som en del av parken og ikke som en del av parken. Jeg bruker for eksempel et fortau for å få nok fart til et element hvis jeg trenger det. Altså bruker jeg utenfor anlegget for få mer ut av både skateingen og anlegget.

Det blir en måte å forlenge anlegget på. Tøye dens grenser. Jeg oppfatter dette som utenfor parken selv om grensen kanskje ikke synes. Men jeg tenker ikke over det som en begrensning for hvor jeg har ”lov”, eller som en forventning for å gjøre nettopp det, fordi slike regler og utførelse av aktiviteten er opptil en selv å definere. Strekene som angir grenser er opptil en selv å definere. Hvis muligheten er tilstede for å bruke både parken og det som er utenfor den, så er det helt greit selv om det kanskje ikke var hensikten at det skulle være slik. Det finnes heller ikke noen regler for hva og hvor man kan skate. Forventningene av hva som er selve parken observerer jeg som det som foregår på elementene i parken, mens det utenfor skaper et slags tilleggs område til disposisjon. Hvis det er et gjerde som begrenser parken og jeg ikke får nok fart eller ”armslag” til et element fordi det gjerde skaper for kort tilløp, så virker det dikterende på hva jeg kan gjøre. Et gjerde kan altså skape en fysisk begrensning for meg. En annen fysisk begrensing er steder jeg ikke kan rulle på grunn av underlaget. En tredje begrensning er min tilegnelse av elementene i parken, og hva parken fysisk består av. Elementer som store rekkverk eliminerer jeg nesten notorisk av hensyn til mitt nivå og min risikopersepsjon. Jeg heller vil bruke energi på alt det andre som jeg behersker, og som jeg synes er gøy. På en annen side vil jeg ofte prøve ut nye variasjoner i skating. Det er en drivkraft i skateboard i motsetning til fotball hvor drivkraften, satt litt på spissen, hovedsakelig er å gjøre som det alltid er blitt gjort. Nemlig score mål og å vinne. Selvsagt har jo fotballspillere ulike stiler og måter å score mål på, men det er retningen mot motstanderens mål, strekene og scoringen som dikterer og driver spillet.

En skatepark er for meg et fysisk og sosialt sted som er lagd for å stimulere og ikke motarbeide skating. Rulleflatene skal være gode og mulighetene åpne. Jeg liker variasjon i elementene og med for eksempel klassiske quarterpipes eller banks på sidene for å få fart. Gode overganger til elementer i tillegg til godt underlag noe av det viktigste for meg. Da kan jeg få god flyt og gli inn i anlegget godt. Jeg slapper mer av når jeg merker mindre til overgangene mellom elementene. Gode overganger på for eksempel banks og pyramider skaper stor innlevelse. Videre definerer et godt design noe som alle kan bruke. Jeg observerte stadig at noen skatere hovedsaklig brukte ett eller i noen få elementer gjennom en session. Er det på grunn av dårlig design? Det kan være det, men denne bruken rommer også som nevnt forventninger fra en del andre faktorer en kun designet. Å utforme en skatepark er et spørsmål om smak. Det er et spørsmål om smak ved de forskjellige stiler som finnes og hvilke brukere som er i nærmiljøet. Noen liker mer gaterelaterte elementer som rekkverk, trapper og skråstilte plan mens andre liker mer ”surfe” relaterte elementer som ramper og bowls.

Skating startet på gaten En del nye skateparks forsøker også å etterlikne mye av gate bildet. En skateparkdesigner sier dette om bruken av gateelementer i parker:

> *Jeg skater i virkeligheten mye street, men ofte syntes jeg ikke at arkitekturen i Danmark tillater meg å skate slik jeg har lyst til. Så i virkeligheten skater jeg mest park, men de ting jeg bryr meg mest om å skate i en park er de ting som er de samme i street, det vil si for eksempel granitt eller stein* [319]

Respondenten skater park fordi han ikke finner det han vil på gaten. Parken blir en slags erstatning for det man ikke finner på gaten. En justering av gaten. Personen presiserer videre at parken bør romme etterlikninger av gatens arkitektur, men ikke alt. Man bør kun ta med det som virkelig er bra fra gaten. Flere av jentene jeg intervjuet betrakter et godt skateparkdesign som at det bør være mye plass og ikke for mange elementer. På spørsmål om hva som er godt designet skateboardpark sa ei jente det slik:

> *Den er stor, og åpne plasser ikke bare tett med elementer, bør være en del buer og bokser og forksjellige sånn*[320]

Jentene sier i stor grad at de trenger god plass. Dette har å gjøre med deres eget nivå, og opplevelse av andres nivå i parken [321]. På spørsmål om bruk av gateelementer i skateboardpardesign svarte en skateboardparkdesigner følgende:

> *Ja jeg prøver å bruke elementer fra gaten men det kan jo ikke alltids la seg gjøre fordi man må lage det litt annerledes for å få en bedre funksjon enn at det likner mer "street"*[322]

I gaten bruker man det som er tilgjengelig, i parken skal det tilgjengelige være brukervennlig. Parken blir et fristed med best mulig tilpassete omgivelser. En annen respondent trekker frem fremtidens ideelle skatepark design på spørsmål om hvordan Arena Bekkestua parken oppleves. Han sier at det nye trendy skateparkdesignet ved å lage skateparker som likner vanlige urbane parker vil oppleves som mer autentisk, og konkret gatebasert i forhold til dagens og tidligere parkdesign. Dermed vil disse nye skateparkene gi en større egenverdi for skatere. Jeg tolker det slik at "ordentlige" parker i et bybilde vil gi en skater en følelse av mer aksept i forhold til sosiale rom, arkitektur og bruk av arkitektur:

> *Respondent: Men med 60 personer her inne så blir flyten veldig diktert. Veldig mye frem og tilbake.*

---

[319] Respondent 13
[320] Respondent 16
[321] Les avsnittet "Blikk som betydning for bruk" ,hvor jeg omtaler blikk som forventninger til bruk samt "jenters skating"
[322] Respondent 13

Intervjuer: Hvordan kunne det vært gjort annerledes? Færre elementer?

Respondent: Nja..kanskje vet ikke helt, men vi ser en nytenking i for eksempel Helsinki så har en skater, Janne Sario, designet "mikrocosmos" som er en skatepark som ikke er designet men pyramide, bank quarter ala skatepark fra nittitalet men det er ordentlig arkitektur, ekte skatespots som man finner for eksempel i Barcelona. Det kan være som for eksempel en kunst installasjon som har en kul bue også kan man innlemme det i en skatepark. Litt abstrakte former som kan brukes til skateparks. Der har man forsøkt å kombinere vanlige skate parks med en vanlig statspark[323]

Videre peker funn i min empiri i en retning av at skateparken ofte likner gaten ved at grensene ikke er tydelige. Disse grensene skaper en mangfoldig bruk. Den mangfoldige bruken speiler gateskatingen der det ikke er noe grenser for hva og hvor man skater. En informant sier følgende om grenser i skateboardanlegg:

Informant: Det er ingen grenser og de som benytter anlegget klarer å finne nye måter å bruke anlegget på. Det som er en kjedlig søplekasse for noen er en morsom liten skatt for andre

Intervjuer: Hva tror du grunnen til det er da?

Informant: Det er jo det streetskating dreier seg om det er å finne nye muligheter å skate på ting som ellers er naturlige ting i terrenget i bybildet[324]

Å finne nye ting å skate på er også noe som gjøres i skateboardanlegg og skaper nye opplevelser. Enten ved å bruke elementer på en annerledes og kreativ måte, eller forme en egen materialitet. Jeg observerte som tidligere nevnt på Koigen på Hamar at på den ene flaten fant noen ut at de skulle sette opp en kantstein som et lite hinder til å leke på. Kantsteinen som tilfeldigvis lå der ble innlemmet som et nytt element i parken. Straks en hadde kjørt hinderet prøvde mange andre å seg på hinderet på flere forskjellig måter. Denne kantsteinen ble liksom det kuleste elementet i den påkostede parken. Selv om det bare var for en liten stund så viser det hvordan skatere skaper dynamikk og finner nye måter å bruke og påvirke steder på. Det minner også mye om hvordan "spots[325]" eller steder på gaten blir justert for å fungere som et morsomt sted å skate[326].

[323] Respondent 17
[324] Informant 1
[325] Skate spots= egnet sted å skate på
[326] "Eksempel på å skape sine egen sosiomaterialitet i eget system" se s: 79)

Videre er det en påfallende tendens til at små enkle elementer bør ha en plass i en skatepark uansett. Viktigheten av enkle manual-pads og curbs som man finner på gaten blir ofte undervurdert som elementer i skateboardparker. På spørsmål om hva en skater ser etter når han ankommer en skateboardpark sier respondenten følgende:

> *Jeg ser etter et sted hvor jeg kan varme opp og kose meg. En manual. Et flat område, curb, altså basics. Og når jeg har kommet et stykke i oppvarmingen så ser jeg etter ting hvor jeg kan overgå litt det jeg har drevet med før. Prøve å dra på.* [327]

En god skatepark avhenger av mange variabler. Det bør være en sammenheng i elementene, og forskjellige elementer som passer for utøvere med ulik erfaring. Videre kommer en betraktning om hva som kan oppfattes som en bra park. Utdraget av intervjuet sier noe om at det enkle ofte kan være det beste, men at man selvfølgelig skal ta hensyn til å inkludere andre elementer for å dekke et størst mulig ”smaksområde”
Gode materialer er veldig viktig, noe som understrekes av neste respondent.
Respondenten svarer på spørsmål om hva som er en god skatepark:

> *For at en skatepark skal være god så er det mange ting som avgjør det, men hovedsakelig skal det være en sammenheng i arealet. Det skal være mulighet for å bygge linjer. Det skal være noe for den bredest mulig smak. For flest forskjellige mennesker. Noe for begynneren, noe for den som skater teknisk, noe for den som skater stort. Der skal være variasjon i arealet. Materialet er viktig. En park kan være god hvis alt er i betong med jernkanter/stål, men den samme park ville også vært enda bedre hvis den hadde inneholdt granitt. Det skal være noe for et hvert utviklingstrinn. Mitt personlige favoritt element. Det er nok en manual-pad eller en flat box. Eller også en granittbenk*
>
> *For det første synes jeg det selv er morsomt å skate(manual-pads), men utover den erfaring med de skateparks jeg har vært involvert i når jeg ser hva folk skater, og hva det også er hva folk oppsøker når de skater street det er presis de ting for største delen. For 6 – 8 mnd siden var det en undersøkelse på skateboardmag.com hvor de hadde en ”poll” en spørreundersøkelse om hva folk ville ha å skate presis hvor de bodde. Det var en masse valg muligheter om den perfekte bowl park og en masse ting. Den som fikk flest stemmer var et stor flatt areal med godt underlag og en lang granittcurb. Det var det som fikk flest stemmer. Det er også mye ut ifra den teori jeg designer parker. Men stadig vekk det skal være noe for bredden. Det er jo ikke alle som skater curbs*[328]

De neste sitat beskriver betraktningen av grensene og mulighetene for en skatepark. Her betraktes de fysiske grensene rundt mens det også pekes på begrensninger som ligger i plasseringen av elementene, hvordan de er plassert i forhold til hverandre og hvor bra de er

[327] Respondent 2
[328] Respondent 13

bygd. Dette påvirker mulighetene for å utnytte en skatepark individuelt. Disse variabler for grenser og begrensningene skaper mer eller mindre flyt som kommer senere i kapitelet.

> *Intervjuer: Er det noen grenser i et skateanlegg?*
>
> *Respondent: Nei men hvis du mister skateboardet ut i grusen så stopper det opp men*
>
> *Intervjuer: Fordi du ikke kan rulle da eller?*
>
> *Respondent: Ja men det som er morsomt i et skateanlegg er å skate der ingen andre har skatet før da. Finne noen nye variasjoner*[329]

I forhold til valg av kjørelinjer og hva som er grenser i en skatepark forstod en respondent grenser som hva og hvor han kan kjøre i et anlegg og beskrev det slik:

> *Sånn som det oftest blir da, er at det blir usynlige grenser som alle veit godt hvor er hen, og det er veldig mange små rare og skjeve grenser. Det er nesten umulig å instruere en ny en i åpningen(her menes å instruere en ny skater til et nytt anlegg for første gang min anmerk), og si at her funker det sånn. Det må man bare finne ut av. De 30-40 som skater hver dag har et mønster også må man lære seg å bruke den(parken) rett og slett.*
> *Det kan være den harde veien å lære det på. Det går kanskje på kryss og tvers også smeller det. Man da lærer man at man ikke kan kjøre den veien der*[330].

Sitatet sier noe om hvordan skatere må tilpasse seg nye anlegg og miljø. Anleggene byder og henvender seg på en ny måte for en nyankommet skater. Skateren må selv finne ut og tilpasse sin skating til sitt nivå, materialiteten og andre skatere. Forståelsen av begrensninger og elementene læres gjennom praktisk erfaring og forståelse. Dette bekreftes av flere respondenter. Dette er litt som man opplever i gatebildet om hvordan man må lære seg til å bruke og forholde seg til nye sosiale og materielle rom. Det kommer mer om dette senere
En respondent sa det slik på spørsmål om hvordan han betraktet grenser på en fotballbane i forhold til en skatepark når han skater utover parkens tenkte grenser:

> *Ja sessionen stopper jo ikke man slutter jo ikke å skate av den grunn. Det oppmuntres en del det tror jeg, å bryte mønstre i skateboard. Man blir inspirert. WOW, det har ikke jeg tenkt på. Hvordan kom han på det*.[331]

[329] Respondent 4
[330] Respondent 19
[331] Respondent 17

Denne betraktningen av forventninger om grenser er en svært viktig del av hvordan parken brukes og oppleves ut i fra forventninger om systemets grenser, omverden og kommunikasjon. En annen respondent påpeker en litt mer nyansert oppfattelse på spørsmål om hva som er grenser og begrensninger i en skatepark

> *Grensen vil alltid være kjøreflaten. Hvis den ligger på et gressareal så er det det som avgrenser det. Men så fremt man kan kjøre utover det som er selve skateboardbanen så vil det alltid bli skatet der også. Hvis det er en flate på 800 kvm hvorav 200 er buldreareale(tilrettelagt) så vil folk stadig vekk skate flatground på det areal(resterende min anmerk). Det er ikke faste grenser og folk benytter tingene på forskjellige måter og skater forskjellig*

Respondenten mener det ikke er noen begrensninger eller faste grenser utover rulleflaten. Heller ingen begrensninger på elementer ettersom folk bruker de forskjellig. Den samme respondenten forteller videre om bruk i forhold til grenser og begrensninger:

> *Man er ikke bundet av grensene. På det areal som er her(i Roskilde) så er asfaltflaten større enn det man vil si er selve skateboardarealet, og det gjør at folk også ruller utenfor. Hvis man skal dra en parallell til en fotballbane, "Hva er det som er strekene på en skateboardbane?" Det er i høy grad gjort av hvordan elementene er plassert i forhold til hverandre og de muligheter de gir Jeg føler det bør være flest mulige angrepsvinkler på en gitt "obstacle"(hindring, element min anmerk) som utnyttes bredest mulig*[332]

Begrensningene i en skateboardpark er altså hvordan elementer er plassert og hvor mange angrepsvinkler de gir. Jeg har selv observert at mange skatere har en tendens til å starte med de enkle elementer når de ankommer en park. I noen tilfeller finnes ikke enkle elementer i skateboardparker, eller det er stort fravær av enkle elementer. Dermed blir det vanskelig for mange å utnytte en slik park. Til og med de dyktige liker å ha enkle elementer i en park. En annen viktig dimensjon som oppleves som en begrensning i parken er ikke selve designet, men hvor stor plassen er og selve underlaget. På spørsmål om hva som begrenser en park svarte ei jente følgende:

> *Kanskje hvis asfalten ikke er god. Eller for glatt betong. Om elementene er slitte og... det er jo ikke så kult.*[333]

Og ei anna jente svarte slik på samme spørsmål:

> *Det er ikke kult at det er for mye folk. Da blir det mye begrensninger.*[334]

---

[332] Respondent 13
[333] Respondent 15
[334] Respondent 18

Begrensningene ligger altså ikke bare i de ytre grensene men også ved hva som fyller parken. Det være seg for mange brukere, dårlig dekke, eller overflaten på elementene. Mye folk skaper rett og slett trangere omgivelser som gjør at man må forholde seg til flere ”farer”. Det krever mye erfaring å håndtere en slik setting. Med god plass mellom elementene vil en skateboardpark kunne romme flere folk uten at det begrenser skatingen og tilgjengligheten av rommet. Man kan si at begrensningene oppleves individuelt og dynamisk. Det individuelle nivået setter grenser i forhold til designet samtidig som begrensningene er dynamiske ved antall skatere som bruker parken samtidig. Designet skal tilpasses skatingen, men samtidig gi rom for utvikling og kanskje til en viss grad speile bybildet. En skater vektlegger kreativt, og litt merkelig, ukurant design, som noe som kan være funksjonelt bra for bruken. Like som på gaten hvor man bruker det man har og da gjerne merkelig formasjoner. Det neste sitat er en interessant beretning fra en sponset, dyktig skater. Han beskriver hvor grensen går mellom ubrukelig design til annerledes merkelig, kreativt stimulerende design samt hva det har å si for opplevelsen og bruken av en skateboardpark.

Intervjuer: Men når du ser visse elementer, så ”ok, det her elementet kan jeg gjøre det og det trikset på”, eller er det helt åpent?

Respondent: Man tenker jo med en gang hva man kan få til på det elementet man har foran seg av hva man kan fra før av og så viser det seg at man kan skate den andre veien på tvers, eller. Høyere og lengre enn man trodde. Men jeg tror det naturlig å tenke med en gang: ”Hva kan jeg gjøre her?”.

Intervjuer: Hva har dårlig design å si for bruken? Vil det bli brukt?

Respondent: I ytterste konsekvens vil det jo ikke bli det da. Det er jo mulig å designe en park som nesten ikke er mulig å skate. Jeg har jo sett de merkeligste ting. Jeg tror kanskje det(dårlig design min anmerk) kan ha noe med bruken å gjøre.

Intervjuer: Men i forhold til når du skater på gaten så er det mye merkelig arkitektur som ikke er ment å skate på. Men ofte ved at arkitektur ser merkelig ut, så gir det en verdi å bruke det. Men sånn er det ikke i en park?

Respondent: Å jo! Absolutt! Jeg tror skatere er interessert i parker med nye kreative løsninger

Intervjuer: Hvis du har en” bank” som er helt vanvittig bratt og ikke helt passer inn, hvordan ville du angrepet den? begrensninger?

Intervjuer: Da ville jeg angrepet den som en utfordring og noe morsomt. Men hvis det hadde vært en lang ledge med 1,5 meter "run up" eller fart, så er den dårlig designet. Da får man ikke brukt det. En ting er at det er litt ukurant og kreativt og morsomt, en annen ting er at er så dårlig at det ikke er brukbart.[335]

Respondenten vektlegger at det meste har en verdi. Spesielt elementer som ikke er blitt laget til det formålet, eller som har en litt annerledes form enn han tidligere har skatet på, stimulerer til kreativ skating. Dette kan være med på å utvide horisonten hos en skater. Noe som derimot begrenser bruken av elementer er hvis parkdesignet ikke åpner for nok plass, det kan fort bli vanskelig å komme opp i nok fart til å bruke elementene hvis elementene størrelse og plassering ikke samsvarer. Slik som for eksempel en "rail" med for kort tilløp eller ukurant tilløp. Jeg observerte en slik rail[336] på Koigen, Hamar. Den ene"railen" går det an å skate på, men tilløpet er ukurant. (tilløpet starter ca ved den røde linjen)

Man skal være svært god for å beherske den rail. En annen rail[337] kan nesten kun brukes fra den ene siden på grunn av et tre som står i veien på andre siden

[335] Respondent 19
[336] Foto: Halvor Viken
[337] Foto :Halvor Viken

Denne type ”fallgruver” i designet av skateboardparker har med forståelse og erfaring med skateboard å gjøre.

En annen respondent har langt på vei samme oppfatning av dette på spørsmål om en dårlig park vil bli forlatt og bestå ubrukt:

> *Nei, og det der er litt pussig. For selv om parken er litt dårlig så vil den bli brukt, også hvis den på en måte er unik i sin utforming, og det er vel i grunn alle fordi det er såpass lite standardisering. Det kan til og med være at bare asfalten er god nok. Og ting er veldig sjelden likt plassert. Så kommer man til et tilbud så... jeg er i alle fall sånn at jeg er positivt innstilt til det uansett. ”Der ligger det et velta sykkelstativ og der ligger et pommesfritesbeger og det er helt topp da å bare komme seg ut av bussen eller bilen og begynne å skate lite grann. Så jeg pleier å si at en park du kommer til er morsom uansett første gangen fordi det er alltids noe som fungerer da. Men nå har jeg såpass mye erfaring og skatet en god del dårlige ting også. Det er ingen parker som ikke fungerer på noen måte. Man kan alltids gjøre noe der. Samtidig hvor det er en del parker som ikke har så mye bra, men i utgangspunktet så har jo alle parker et potensial, og kan brukes på en eller annen måte. Men som jeg ofte sier ”ja det er gøy å skate her, men veldig glad det ikke er min lokale park.” Eksempelvis med bowlen i Trondheim, en morsom komposisjon de har, en innendørs i trikkestallen. Ja den er gøy å kjøre, men langt frå optimal. Så jeg er glad for at de har den når jeg skal opp å skate der, men jeg er veldig glad det ikke er den bowlen jeg har på Jordal. Så optimal er den ikke, men det går an å utnytte den likevel*[338]

En dårlig designet park kan være morsom å prøve og den vil nok bli brukt, men er ikke optimalt for å skape kontinuerlig bruk slik man kan tolke respondenten. Et godt design skal nettopp sikre at parken har en langvarig verdi for skaterne. I tråd med fenomenets egenart bør derfor et skateanlegg både være grensesettende og grensesprengende. Mer om grenser kommer i ”*en lek med grenser*”[339]

Godt skateparkdesign

Planlegging av skateparker og andre kommunale eller private anlegg har jeg selv kun litt personlig erfaring med. Mine betraktninger går derfor ut fra hva jeg har sett og opplevd av gode og dårlige skateboardparker, og det jeg har blitt fortalt av andre skatere. Parker som er av en viss størrelse, og som er finansiert av kommunen, er ofte planlagt av kommunalt ansatte, arkitekter og entreprenører. Det er også brukt brukerinvolvering, men av ut i fra mine observasjoner og intervjuer fungerer ikke dette alltid like godt. Planleggingen skal jo egentlig

[338] Respondent 5
[339] Empiri og diskusjonskapittel (s: 145)

kvalitetssikre anleggene. Hva er grunnen til at det er vanskelig å planlegge, designe og bygge en god skateboardpark? Noe som går igjen i intervjuene er at planleggingen bør sørge for at parken blir slik at den fungerer etter intensjonen. Når andre hensyn enn brukervennlighet til skateboard tas med i betraktning kan det få konsekvenser for parken. På Hamar har kravet om redusert støy gitt seg utslag i en litt skjev park, med en sterk føring på den ene fartsretningen. Nedenfor følger utdrag av intervju med en av de involverte initiativtakere. Informanten svarer på hvordan en av Norges dyreste og nyeste betong parker oppleves:

> *Informanten: Den skateparken her har fått en del kritikk for å være en såkalt crash course. Mange skatere kan fort føre til ulykker fordi "linsene"*[340] *krysser hverandre. Men den ble også bygd under litt spesielle omstendigheter fordi en del parametere for lydlinjer og sånt noe skulle inn, slik at parkens høyeste elementer skulle ligge nærmest den jordvollen og litt spesielle hensyn som skulle tas og det gjorde det veldig vanskelig å bygge da.*
>
> *Intervjuer: Så det er ikke bare ut i fra skating denne parken er bygd da?*
>
> *Informant: Nei det er også fordi lyden ikke skal føre for langt*
> *Det har fått noen konsekvenser kan man si. Det er derfor den på en måte er en litt skjev park. Alt det høye er på en side(banks, elementer til fart) så du vil ikke få flyt i skatingen på den måten du burde få da. Du må gå av skateboardet ditt når du er på veis ende og gå opp til toppen igjen da på en måte*[341]

Kravet om å skåne naboer for støy har fått konsekvenser for anlegget på Hamar. Eksempelet sier noe om at omverdenen er definert ut i fra et annet sosialt felts status. Naboene har i kraft av sine tidligere klager fått et tungtveiende ord med i planleggingen av parken. Naboenes kulturelle kapital og status har virket kraftig inn. Jeg vet fra tidligere anlegg på Hamar at det har vært en del støyklager. Det første anlegget på Hamar hadde elementer bygd i tre, noe som gav mer direkte støy, og i tillegg var det mer åpent for støy ut av selve parken. Dagens park er delvis gravd ned i bakken for å isolere lyd ut av parken.

Det er også en konsekvens at skaternes uorganiserte holdning og initiativtaking betraktes som lav. Informanten svarer på hvordan deltakelse i planlegging for parker er blant skatere:

> *Det er ikke så mye initiativ til å få i gang ting selv som det burde være. Det er kanskje derfor streetskating har utviklet seg i den grad det har gjort også. Man bruker det man har. I stedet for å lage no*[342]

[340] tenkte kjørelinjer
[341] Informant 1
[342] Informant 1

Skatere tar ikke så mye tak i ting sies det. Dette kan forklare hvorfor gateskating er så populært. I gateskating bruker man det man finner i stedet for å bruke tid på å bygge noe. Når det så bygges anlegg bør brukerne tas med i planleggingen for å bedre sikre at forventningene blir innfridd. Her beskrives forventninger om hvordan en park bør være og hva som skjer med dårlige parker:

> *Intervjuer: Hva er det som er forventningene da?*
>
> *Informant: At det fungerer rett og slett. At ting er plassert riktig. Riktig høyde, riktig avstand fra hverandre og at det går an å benytte seg av det da*
>
> *Intervjuer: Har det noe å si for hvor mye den blir brukt eller om den blir brukt da?*
>
> *Informant: Det har det. En dårlig skatepark vil ikke bli brukt så mye. Da vil den bli brukt til andre ting*[343]

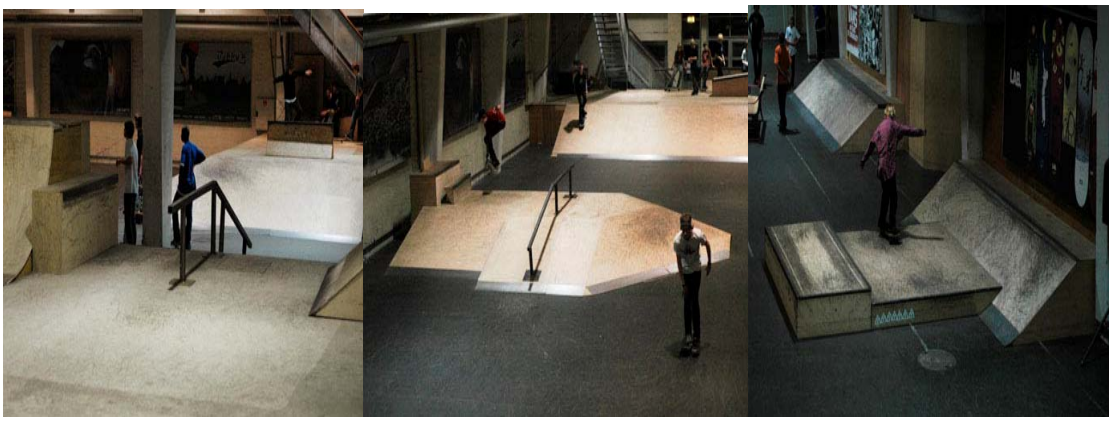
Her sier informanten at brukerne har preferanser på hva de vil ha og hva som fungerer. Det er en oppfattning som går igjen i nær sagt alle intervjuene. Et annet eksempel med litt bedre utdypning er neste sitat. Denne respondenten svarer på spørsmål om hvordan skateres deltakelse i planlegging er, og hvordan dette påvirker byggingen av en park:

> *Noen steder har de spurt skaterne men noen steder spør de ikke skaterne og av erfaring er det ikke godt hvis du ikke spør skaterne. Hvis du ikke skater så vet du ikke hva som er godt. Altså, hvis du skal lage en stencurb*[344] *så skal det være fra den riktige sten. Man skal kunne glide på den. Nytter ikke å bare sette en sten opp vel! Og det problem har de gjort i for eksempel Roskilde. Der har de bygget en park. Og de har ikke spurt noen skatere de har bare bygget den ut i fra "hva er det så?" og det er helt håpløst. For det første er det altfor bratte "fly outs*[345]*" også er det helt rotete. Det er flott arkitektur men man kan ikke kjøre på det. Ting går litt over hverandre*[346]

Jeg har selv vært tilstede og skatet i parken i Roskilde og beskrivelsen er reel. I denne parken følte jeg meg nokså usikker. Det kan være fordi det var første gangen jeg skatet der, men det var også et brudd med mine og anleggets tause forventninger slik jeg husker det. Ved første øyekast så elementene fine ut og jeg begynte å tenke på å gjøre forskjellige triks på de elementene jeg kjente igjen fra andre parker. Etter hvert merket jeg at jeg ikke klarte å fokusere på triksene jeg skulle gjøre. Fokuset var heller om jeg var i veien for noen andre eller

[343] Informant 1
[344] En curb er en kantstein i varierende dimensjoner. Fra 20 – 50 cm høye og med ulike lengder. Brukes til å skli på, hoppe opp på, rulle på.
[345] Her menes banks som er skråstilte vegger/flater til å hoppe over, på eller snu i.
[346] Respondent 3

hvordan jeg skulle gjøre inngangen til et element. Jeg opplevde at jeg kjempet mot faktisiteten ved elementene og plasseringen av de i stedet for å la elementene hjelpe meg til å skate. Utover dagen gikk det bedre og noen elementer var gode. Dette var i hovedsak elementer jeg liker godt fra før og er kjent med,(som pyramider, quarterpipes og banks). Det jeg oppfattet som vanskeligst var at overgangene på mange av de elementene jeg behersket som for eksempel at ”banksene[347]” var veldig krappe. Det var i tillegg litt for mye å holde øye med av elementer og kjørelinjer når jeg skulle kjøre og bruke et element. Jeg opplevde derimot i Copenhagen skatepark at overgangene på elementer som banks, pyramider og quarterpipes var veldig gode. Det førte i motsetning til parken i Roskilde at konsentrasjonen og fokuset ble rettet mot selve triksene og ikke hvor mye jeg kjente overgangene. Det gav meg, i tillegg til plassering av elementene, god flyt og progresjon i skatingen. Parken der så også veldig ryddig ut.[348] Copenhagenskatepark[349],[350],[351].



En annen respondent med tilknytning til anlegget i Roskilde sier følgende om viktigheten av brukerinvolvering. Sitatet kommer fra en skater som har designet parker i Danmark. Respondenten svarer på spørsmål om hvilken betydning fraværet av skatere i beslutningsprosessen for design av skateparks har.

---

[347] Bank=skråstilt, plan, kjøreflate

[348] Jeg legger også merke til at alle bildene fra http://www.tacky.no/skateboard/spotguide/spotguide_list_spots.asp?view=1&SpotID=831 sin bildeserie av parken er tatt nærme elementene muligens for å vise de enkle gode detaljene

[349] http://www.tacky.no/skateboard/spotguide/spotguide_list_spots.asp?view=1&SpotID=831&yValue=2 (hentet ut 27.11.07)

[350] http://www.tacky.no/skateboard/spotguide/spotguide_list_spots.asp?view=1&SpotID=831&yValue=10 (Foto: ukjent,hentet ut 27.11.07)

[351] http://www.tacky.no/skateboard/spotguide/spotguide_list_spots.asp?view=1&SpotID=831&yValue=10 (Foto: ukjent,hentet ut 27.11.07)

Det er noe avstand, men det det bunner i, er at han som lager tegningene ikke vet hva han lager. Altså han(arkitekten) vet hva han lager, men har ikke fokus på de detaljer som er viktig. Og det har jeg opplevd noen ganger at noen av de viktigste detaljer er blitt glemt
Det skal være en sammenheng. Når du lander et trik så skal du kunne kjøre videre til det neste element eller kjøre fritt videre.

Generelt her(Roskilde) er allting for bratt eller for dårlig tilløp eller feil vinkler på elementene, men også noen ting som er generelt feil designet. Det vi kaller en speed bump eller curb cut. Det er normalt at man lager for bratt. Så når man skal hoppe på det så hopper man altfor høyt i forhold til hvor langt man skal hoppe(for å klarere elementet) og det betyr at man skal ha mye mer fart på enn man burde for å hoppe den gitte lengden. Det er sånne ting som nesten alltid blir feil. Og det er fordi folk(arkitekter) ikke forestiller seg hvor flate sidene på et curbcut egentlig skal være. Når jeg forteller folk om dimensjonene så tror de ikke på det. De tror ikke at platået er så langt som det er fordi det er så lett å hoppe over[352]

I Roskilde er viktig detaljer for funksjonalitet oversett, men rent estetisk ser det fint ut. Arkitekter forstår ikke hvor store dimensjonene skal være fordi de ikke har opplevd å skate selv. Skateren blir ikke trodd i kraft av hans erfaring og status som skater. Sitatet sier noe om en forståelse og logikk som ikke henger sammen med forventningene til skatere. Denne forståelsen må oppleves. Det har blitt en kamp for hevdelse mellom utbyggere og skatere Mange av intervjuobjektene trekker frem at skatere må benyttes i utforminga. Et sitat skiller seg litt ut og peker på spørsmål om skatere blir hørt for sine synspunkter:

Med betong park så blir det en ny måte å bygge park på og derfor er det mange nye folk som ikke har sett et skateboard før som bygger. De skjønner jo ikke hva en overgang er eller hva som gjør en curb bra. De legger grov granitt som er altfor grov og de skjønner ikke at den skal være glatt selv om de har fått beskjed at den skal være glatt fordi de ikke skjønner det. Så det er mye de ikke får med seg… det blir fort for mange involvert da som ikke har en bakgrunn fra det.[353]

I sitatet over henvises det til parken på Hamar hvor det ble bestilt grovslipte granittblokker som skulle fungere som ”curbs” til å skli på. Enhver skater hadde skjønt at en slik ”curb” må være jevn og glatt for å kunne brukes. Sitatet viser at noe med kommunikasjonen og forståelsen har sviktet. En betongpark er vanskeligere å bygge enn tradisjonelle treparker. Det trekkes frem at de som bygger har generelt liten forståelse for de detaljer som gjør elementene funksjonelle slik skatere opplever hva god funksjonalitet er**.** Denne logikken og forståelsen

[352] Respondent 13
[353] Informant 12

kan være en flaskehals, men ikke et krav som neste sitat peker på. I neste spørsmål om man må ha skatebakgrunn for å utvikle en god park svarer informanten følgende:

> *Nei egentlig ikke, men du må i hvert fall vite hva som skal gjøres og passe på at det blir gjort. For det er ingen av de murerne som legger betong som veit hvordan det bør være. Men det er vel heller de som står høyere oppi systemet igjen som ikke gir beskjed og følger opp tett nok. Og det har litt med avstand å gjøre når diverse arkitekter og slikt sitter i Oslo og jobben blir gjort på Hamar så får de ikke fulgt opp bra nok. De får ikke sett med egne øyne*[354]

Tilslutt i forhold til planlegging, som en slags overgang til flytaspektet, kommer et sitat som understreker hvilke brukere som bør være med i planleggingen. På spørsmål om en dårlig skater kan ha gode synspunkter på hvordan en skatepark bør være, sier respondenten følgende:

> *Nei, en skater som er dårligere enn en annen har gjerne skatet mindre. Og har egentlig mindre følelse for hvordan det skal være. Han bryr seg gjerne ikke om det er slik eller slik. Han kan få overblikk over en park og si at her var det mye rom og mye bra, men om han kjører et element eller et annet element så vil nok ikke han merke så stor forskjell for her kjører man bare. Mens en god skater vil ikke bare se det, men også føle det. Han vet akkurat hvordan det skal være. Så det vil jo være stor forskjell det*[355]

Respondenten legger vekt på at forståelse av flyt henger sammen med erfaring. En som ikke har skatet mye vil ikke nødvendigvis forstå alle aspekter like godt som en erfaren skater. På en annen siden kan en med mye erfaring forstå bedre hva en uerfaren skater trenger. Alle har en gang vært på et lavt nivå. En erfaren skater vil kunne skjønne at en god overgang er bra for alle skatere. Problemet kan ligge i å forme og uttrykke denne kunnskapen som ofte kan være taus. Til slutt vil jeg trekke frem et par gode sitater som belyser viktigheten av brukerinvolvering. En svært erfaren skater sa dette på spørsmål om designet diskuteres mye blant skatere:

> *Alltid heftige diskusjoner i etterkant, fordi man ikke får sagt meningen sin, alle kan jo heller ikke det men skatere er jo også en stor gjeng med individualister. Noen kan skate buer hele dagen lang. Noe vil skate en curb året rundt. Som oftest må man sette sammen en park man tror ville "pleaset" alle, men det får man ikke gjort uansett*[356].

Ei jente sa det slik på samme spørsmål:

> *Veldig mye. Med en gang at man hører at noe skal bygges så er det: "hvem er det som skal stå bak det, og ja det er han og ok, eller dette suger " hele tiden så er de opptatt hvordan det skal se ut og*

[354] Informant 12
[355] Respondent 9
[356] Respondent 19

nysgjerrig på hvordan det blir. Det er ikke som en fotballbane som er firekantet og grønn uansett. Det finnes så mye variasjoner. Og det er klart at desto flere haller det finnes i samme område jo mer vil du at de skal være forskjellig slik at man får forskjellige utfordringer i hver hall. Og det engasjerer jo brukerne som skal bruke den.[357]

Det er med andre ord mange hensyn å ta, og man bør kjenne til hva som er i nærmiljøet. Brukerne er målgruppen og de har ut i fra sine preferanser mange forskjellige meninger om hvordan en park bør være. Designet virker ulikt på ulike skatere, alt etter ferdighetsnivå og stil. Hva sier så brukerne om hvordan de selv opplever anlegg, og hvordan oppleves den gode bruken? Flyt er et stikkord som er viktig i utforming av skateboardanlegg. Det skal være en sammenheng og gi muligheter for progresjon i form av flyt.

Opplevelse av flyt i skateboardanlegg

I dette avsnittet kommer anleggets flyt, som resultat av utformingen av et anlegg, til å være gjeldene. Å få såkalt god flyt i et anlegg kan virke diffust og lite konkret. Jeg har også litt vanskelig for å definere flyt og beskrive hva som skal til for å skape flyt i min egen Skating i et anlegg. Flyten kan oppleves som at noe forholdsvis anstrengt går over til å bli mindre anstrengt å gjøre og som fører til gode handlinger i en kontekst. Som når en windsurfer er i ett med bølgene og handler uten å tenke på havets varierende situasjoner[358]. Når jeg skal utføre et triks på en rekke elementer etter hverandre, og handler som svar på terrenget og omgivelsene, egen vilje og nærmest blir i ett med situasjonens krav blir det god flyt., eller sagt på en annen måte: når jeg overskrider faktisiteten, så er det muligens et uttrykk for god flyt. Når jeg kan konsentrere, eller ikke behøver å konsentrere meg så mye om selve trikset og situasjonen, ikke bekymre meg for å krasje med andre, eller om jeg har nok fart, om overganger er dårlige, om jeg sklir lett på kanter, da vil jeg også betegne de som god flyt. Skaternes forståelse av denne flyten, som er så viktig, bærer ofte preg av taus kunnskap. Det er kroppslig erfaring som avgjør oppfattelsen og opplevelsen av denne flyten. Ralph Høksaas skriver at flyt *karakteriseres av en tilstand der selvet forsvinner og bevegelsen, eller aktiviteten fyller en fullstendig*[359]
Under følger noen funn som beskriver flyt og viktigheten av flyt blant brukere. Det første sitatet under beskriver flyt mer i anleggets design enn hos kjøreren. Det er en tendens at flyt også blir beskrevet på den måten. En respondent svarer på spørsmål om hva flyt er:

[357] Respondent 20
[358] Høksaas (2006)
[359] Ibid (2006: 53)

Muligheten til å kunne cruise rundt og ikke gjøre et eneste triks, men likevel opprettholde farten. Muligheten til å skate i alle retninger og finne masse forskjellige "lines". Slik at det ikke er forutbestemt hvilke veier du skal kjøre da[360]

Flyt forstås altså som å være i bevegelse i anlegget uten å behøve å stoppe opp for ofte. Dette kan gjenspeile byen som er en slags endeløs skatepark. Det kan også tolkes som at anlegget ikke skal diktere for mye av hva man skal gjøre, men gi muligheter til kontinuitet. Dette med å kunne opprettholde farten og ikke stoppe opp går igjen i flere av intervjuene. Neste eksempel som beskriver dette er et svar på spørsmål om favorittelement, respondenten svarte slik *Rampe og "betongbowl". Jeg vet ikke, men du får så stor fart i det. Og du trenger ikke å jobbe for å få stor fart, strengt tatt. Kan du teknikken, så kan du skli rundt å gjøre det du vil. Uten å tenke på farten egentlig. Du kan bruke buen og bruke alt. Så det blir helhetlig*

Flyten beskrives her som noe man kan gjøre i et anlegg ut i fra egen teknikk og anlegget. En annen respondent har et liknende budskap, men vektlegger mer konkret at anlegget har mest å si for flyten. Anlegget gir skateren muligheter for å opprette og opprettholde fart og flyt. Respondenten svarer på spørsmål om hva han ser etter i en park:

Respondent: Jeg bare ser etter en linje hvor en kan komme seg rundt på en morsomst mulig måte på færrest mulig spark. Å pumpe fart og bruke parken på best mulig måte

Intervjuer: For å bruke den linja eller?

Respondent: Det er morsomt og en god følelse å cruise rundt i parken slik som den er lagd. Å få god fart og ikke sparke for mye og gjøre triks. Jeg synes det er noe av greia med en park da, at den skal hjelpe deg litt rundt omkring.[361]

Respondenten vektlegger at parken skal være med å hjelpe skateren rundt for å gi flyt i skatingen. Det gir et godt bilde av hvordan godt design oppleves i forhold til flyt. En god skateboardpark innbyr til å gi skateren flyt og muligheter.

Sagt på en annen måte bør elementene være plassert slik at man kan benytte flere elementer på rad uten å stoppe opp. Flyten henger med andre ord sammen med kreativitet. Det betyr at det er opp til skateren å skape sine egne linjer, bruk av triks og flyt, mens anlegget skal ha noen grunnforutsetninger får å gjøre dette mulig på en enkel måte. Et viktig poeng i sitatet er at anlegget skal hjelpe skateren litt rundt i blant elementene.

[360] Respondent 2
[361] Respondent 19

I rampe eller ”bowl” kan du flyte rundt så lenge du orker uten å tenke på farten. Slik som jeg har nevnt så kan fokuset rettes mot selve triksene. I en rampe eller bowl vil jeg påstå at flyt i form av selve opprettholdelsen av fart, kan muligens oppleves sterkere enn i en streetrelatert skatepark. I bowlen spesielt, kjører man rundt på en imitert bølge hele tiden inntil man faller av brettet. I forhold til streetinspirert skateboardanlegg oppfattes flyten som hvordan parken er utformet og hvordan elementer er plassert. Flyten kjennetegnes ved god opprettholdelse av fart, utførelse av triks og bruk av flere elementer etter hverandre. En annen respondent beskriver følgende på spørsmål om hva som er flyt i et anlegg:

> *På konkurranser da, for eksempel når du skal ha et run så er det veldig viktig at man slipper å stoppe opp hele tida for å snu deg og… du sløser mye tid på det da... det er mye kulere å ta masse triks etter hverandre, og det har veldig mye å si på flyten i parken. At når du kommer og varmer opp så kan du bare cruise rundt og aldri stoppe å skate*[362]

Respondenten sier det er viktig å slippe å stoppe opp, så en får gjort mange triks etter hverandre. Dette kan tolkes dit hen at skating oppleves best når det er mye bevegelse og lite statisk. Det kan tenkes at dette speiler følelsen av å skate gjennom en by, eller i neste tilfelle det man opplever på en surfebølge hvor man flyter bortover og bruker bølgen for det den er.

Bruken av en skatepark oppleves forskjellig. Det være seg ut i fra hva en foretrekker å bruke den til, eller utenforstående forhold som er til hinder. Både fysiske omgivelser, personer og blikk.

Opplevelse av design, faktisitet og materialitet.

Opplevelse av omgivelser, og hvordan det fysiske rom oppleves, er forskjellig fra skater til skater[363]. Hver skater har sitt prosjekt med skatingen mer eller mindre. I forhold til denne opplevelsen av rommet bestemmer det hvor godt en kan bruke et rom og hvordan en vil bruke et sted. I en skatepark med dårlig produserte elementer oppleves faktisiteten i materialiteten og styrer i stor grad hva som kan brukes og hvordan det kan brukes.
Faktisiteten overskrides lettere hos en dyktig skater fordi den gode skateren har en mer kompleks kroppslig faktisitet enn den dårlige skater, til opptre og utnytte elementenes egenskaper og dermed bruke materialiteten og rommet bedre. Det er allikevel slik at jo dårligere parken er bygd desto mer vil faktisiteten merkes hos de gode også. Da blir jo det

[362] Respondent 4
[363] Teorikapittel (s: 37– 40)

materielle enda mer kompleks og skaterens faktisitet utfordres enda mer. De vil uansett kunne tilegne seg et bedre utsnitt av parken enn den dårlige. Den gode skateren har i følge empirien og observasjoner bedre evne til å se gode linjer og hensiktsmessig tilpasset bruk av elementene enn de dårlige. Det er også forskjell på om vi kjenner til et anlegg eller et byrom fra før av.

Antropologen Cathrine Hasse beskriver et vanlig fenomen i samfunnet som ved første gang vi ankommer et nytt fysisk rom.

> *Når vi bevæger os i et fysisk rum for første gang, forekommer det os kaotisk, fordi vi ikke kan orientere os. Vi kender ikke de aktiviteter, der dirigerer retninger, de andres bevegelser eller de historier, der markerer grænser.*[364]

Hun sier videre at vi opplever kun det vi kjenner igjen, som dører og vegger, alt annet ved et nytt sted er kun kaos. Hun sier vi ikke kan observere hvorfor folk beveger seg som de gjør i forhold til rommets matreialiteter fordi vi ikke ser retningen og meningen i aktivitetene.

> *Vi vil aldri få en total observationshorisont, men en nybegynder har under alle omstændigheter en snævrere horisont enn en mer erfaren deltager. Vi mangler erfaringer med rummet, og har et begrænset kendskab til kommunikasjonsveje og de andres aktiviteter. Samtidig tolker vi løpende de rum, vi møder, du fra de forutseætninger vi har.*[365]

Dette er med på å underbygge med at opplevelsen av faktisitet og rom er totalt forskjellig fra en dyktih skater til en mindre dyktig skater fra sted til sted. Den gode vil uansett ha bedre forutsetninger for å håndtere materialiteten og faktisiteten ved iboende erfarings strukturer som tekniske ferdigheter, stil, logikk, og habitus på feltet. De gode kan på den måten starte og definere kjøreretninger som andre igjen forholder seg til på grunn av forventninger om at der det blir skatet godt blir oppmerksomheten i form av blikk rettet mot, og der fungerer det å skate. Omvendt bestemmer også de mindre dyktige skaterne bruken i den grad at de begrenser bruken. Siden de ikke klarer å bruke rommet i like stor grad blir de fort til offer for seg selv og begrensninger for andre ved at de fort kommer i veien.

Arkitektur og elementer i anlegg byder oss til å handle på grunnlag av individuelle erfaringer og preferanser som stil. Satt litt på spissen så vil nok en litt ruglete ”curb” på gaten sannsynligvis henvende seg til den dyktige, røffe ”punk”skateren som en større mulighet for hevdelse og inspirasjon enn den samme curb vill gjort til ”hip hop skateren”. Dette på grunn

[364] Hassen (2002: 85)
[365] Ibid (2002: 85)

av stil og smak for hva som er gjevt å klare å skate på og gjevt å ville skate på. For å forstå hva og hvordan slike forventninger skapes og oppleves må man se på hvordan de er når man skater i slike anlegg. Hvordan er kommunikasjonen med elementene i og utenfor anlegget? Det kommer i påfølgende avsnitt.

Subkulturelle stiler og opplevelse

Bruken og opplevelsen av arkitektur preges av en subkulturell tilnærmelse ved både positiv og negativ kritikk mot arkitekturens tiltenkte bruksmåte.
Som nevnt i teorikapittelet har skatboardere subkulturelle preferanser[366]. Subkulturen er underliggende den dominerende kultur i samfunnet.:
”*a social world in which self-identifying values and appearances confront conventional codes of behaviour*”[367].
Dette sier at der hvor subkulturer skapes, eller er, blir de en måte å leve på som står i opposisjon til noe tradisjonelt eller konvensjonelt. Skateboardere lager sin egen subkultur. På samme måte som i andre subkulturer er det et forsøk på å skille seg fra grupper som familie og offentlige instisusjoner ved å ha irrasjonell organisering, skeptisk til myndigheter, uavhengig kreativ og liknende[368]. Det kan også være det å skille seg fra andre aktivitetsformer som for eksempel tradisjonell idrett. Sisjord påpeker hvordan det subkulturelle i snowboard gjør dette ved alternative organiseringsformer, kulturen former aktivt egne regler, utvikling av triks, og individualismemaskulinitet. Det siste er ikke unikt i forhold til snowboard eller skateboard, men en sterkere preget dominant holdning av maskulinitet for å få innpass i fenomenet enn tradisjonelle individuelle idretter muligens har[369]

Dette skal sies å ikke være noe nytt fenomen da det spesielt i ungdomstiden er en ganske vanlig oppførsel å skulle markere en viss avstand mot det konvensjonelle og de voksne[370]. Man prøver heller å tekkes sine venner, så at ungdom tiltrekkes til diverse subkulturer er ikke noe nytt. Jeg husker selv da jeg begynte med skating at det var først og fremst selve aktiviteten som fenget meg. Men etter hvert som jeg kom i ungdomskolealder fikk jeg et svært bevisst forhold til både image og holdning mot de konvensjonelle holdninger og verdier man måtte følge. Både bevisst og ubevisst. Jeg var for eksempel alltid raskt frem på å prate

[366] Teorikapittel (s:20-22)
[367] Borden (2001: 137)
[368] Øia (1994)
[369] Sisjord (2005)
[370] Øia (1994)

negativt om fotball for å understreke at jeg hadde et slags opprørsk syn på tradisjonell idrett. Jeg sluttet jo med fotball på grunn av altfor mye seriøsitet og fokus på å vinne. Gleden ved selve aktiviteten forsvant. Jeg har vel egentlig ikke vært en veldig konkurranse innstilt person, men alltid vært glad i fysisk aktivitet. Den kombinasjonen av innstillinger, skateboardingens frihet og egenart, gjorde nok at det falt meg lett å begynne med det. Ifølge min empiri er ”fotballeksempelet” klassisk og oppleves fortsatt den dag i dag. Det sier noe om at skateboard oppleves som en annerledes aktivitet, men ikke nødvendigvis i hvilken grad det subkulturelle oppleves.

Uttrykksmåten i subkulturer har en del samlefaktorer. Det kan sies å være viktig å skulle vise hvem man er. Spesielt i ungdomstiden da identitesskapningen er viktig for personlig utvikling og samtidig vise omverdenen at en er i stand til å ta egne valg. Markeringsbehovet uttrykkes som nevnt i noen samlefaktorer innenfor subkulturene vedklesstil, musikksmak, ordbruk og i de sportslige subkulturene: bevegelse. Dette viser til habitus begrepet jeg omtalte i teorikapittelet[371]Måten man snakker på, beveger seg på, ser ut, er noe man har i kroppen og i sinnet og i dette tilfellet blir det skapt ut i fra skateboard fenomenet. Dets verdier, logikker, og forståelsesformer former individets sinnelige og kroppslige uttrykk. Habitus representerer forståelsesdimensjoner en skater har for sitt fenomen ved måten skateren oppfører seg og uttrykker seg på. Både innad i fenomenet og utenfor fenomenet.
Noe annet som nyanserer opplevelsen av subkulturer innad er forskjellige stilarter ved fenomenet. Det kan være forskjellige måter å utføre en aktivitet på som gir forskjellig mening og hevdelse i et sosialt felt. F.eks. innen skateboardfeltet er det et skille mellom hesh og fresh eller punk og hip hop. Hesh betyr harskt og gjenspeiler punkerne som ofte har en rufsete klesstil, hårstil og en litt mer generell aggressiv holdning å uttrykke seg på. Mens fresh gjenspeiler mer hip hop stilen med de ofte rene klærne, litt mer bevisst sammensatt og mer avslappet i stilen. Dette skiller seg også i skatingen da hesh skater ofte er de som ”drar på” mest og skater svært aggressivt mens ”fresh” skaterne er mer teknisk orientert og roligere, mykere stil. Så har man de som er midt i mellom som forholder seg litt mer generelt til idealtypen. Disse stilene skaper forskjellige måter å hevde seg på i en skateboardpark fordi de har forskjellige preferanser på hva som er god smak som igjen påvirker hva som er bra å skate på og hvordan man skater bra. Til sammenlikning kan man innen musikk definere nettopp punkmusikkeres måte å spille på og uttrykke seg på som en helt annen måte å oppnå hevdelse

[371] Teorikapittel (s: 34)

i et sosialt felt enn hiphop musikere har i et gitt felt. Empirien bekrefter nettopp at forskjellige skatestil-preferanser gir forskjellig bruk av et skateboardanlegg.

I dag er subkulturen fortsatt tilstede men i en mindre grad enn før. Det er ikke bare subkulturelle preferanser som omgir fenomenet lenger. Det oppleves som mer stuerent enn før men x games, kommersialisering og forslag om å innlemme skateboard i de Olympiske leker. I det subkulturelle ligger en spesiell logikk i forhold til et gitt fenomen i en gitt kontekst. Disse logikker kan ha påvirkning for kommunikasjon, forventninger, hevdelse og påvirkning med andre sosiale systemers grenser, eller sosiale felt.

En lek med grenser

Sosiale systemer virker gjennom kommunikasjon og forventninger ved meddelelse og forståelse som skaper forventninger[372] Brukernes forventninger ligger til grunn og kan forklare bruken og opplevelsen av et anlegg. Hvis vi skal definere utvidet anleggsbruk ut i fra et konvensjonellt anlegg kan vi se på skianleggene. Disse anleggene var opprinnelig ment å brukes for skikjøring i sin tradisjonelle form. Men et slikt anlegg får nye bruksområder og måter å brukes på når nye aktiviteter kommer til. Ser man på for eksempel snowboard kommer dette frem. Snowboardkjøring kan også passe inn som en aktivitet som kan utføres likt i form og uttrykk som skikjøring, nemlig å kjøre svinger. Derav har de samme bruksområde. Men snowboard er mer enn bare svinger i likhet med det nye freestyleskifenomenet, twintip, som likner snowboard i både triks og uttrykk. Snowboard stammer fra surfekulturen og har mye av sin ideologi derfra.[373]
Det handler om å være i ett med, eller overskride faktisiteten, leke, mestre og bruke terrenget fremfor seg på brettet. Det handler om grensesetting og grenseoverskridelse. Dette speiler seg også i snowboarding hvor leken står sentralt. Fordi man også kan kjøre begge veier med et snowboard åpner dette for bevegelser som har en langt større frihet en skikjøring(inntil de siste år da også ski har fått tupp i begge ender) Denne friheten i samspill med lek ideologien gir bevegelsene og anleggsbruken et vidt spekter for utvikling og utnytting. En utvikling og annerledes anleggsbruk skjer når man kjører ut av anleggets grenser (av og til med anleggets elementer som hjelp) for så å bruke naturen som en tumleplass. Dette lekaspektet gir rom for mer utforsking og prøving av anleggets grenser i form av dens kapasitet. De sett med

[372] Teorikapittel (s: 16)
[373] Christensen (2001)

forventninger leken gir er ikke fastbundet konkret og gir en spontanitet som tradisjonelle regeltyngede idretter ikke rommer i den grad. All lek er fremfor alt en frivillig handlig. Lek på kommando er ikke lengre lek slik det kan oppfattes at det blir gjort i visse idretter.[374]Min oppfatning er at skateanlegget i likhet med skianlegget står der som et fritt bruksområde. Elementene gir meg visse forventninger i form av hva det er, men det er opp til meg å bruke de slik jeg vil. Til og med hva som er utenfor hva jeg oppfatter som anleggets grenser tas med i betraktningen. Hvis en asfaltert sti utenfor gir meg den fart jeg trenger på et element "i" anlegget for å gjøre det på min måte, så er det etter mitt skjønn fullt legitimt. Som tidligere nevnt er reglene minimale i skating. Grensene som eventuelt er der, er tilgjengelige for å brytes. Empiri viser at grensene eksisterer noen ganger i form av fysiske hindre som gjerder og steder hvor man ikke kan rulle. Foruten det er det ingen grenser. Det er opp til hver enkelt å definere grensene i den måte man bruker parken på. En park uten fysiske hindringer rundt og diffuse grenser gjør mulighetene for bruk enda bedre, mer stimulerende og samtidig mer kompleks.

Forventinger og anleggets forventninger for alternative idretter eller aktiviteter som skateboard vil ikke være de samme som for fotball hvor grensene og oppmerkingene fastsetter bruken[375]. Er ballen ute stopper spillet og systemet idrett-fotball for en stund. Slik er det ikke i det sosiale systemet skateboard. Opplevelse av begrensningene i skateboardparker er hvordan elementer er plassert og hvor mange angrepsvinkler de gir. I skateboard eller snowboard er ikke oppmerkingene av anlegget til like klart tilstede, og om de så skulle være det så stopper ikke kommunikasjonen av systemet der. De forsøker nettopp å sprenge disse grensene. Det lekende vesenet stopper ikke ved grensene for et anlegg. Det fortsetter til det er tilfredstillt på sin egen måte. Akkurat som Høksaas beskriver hvordan elementene i windsurfing(vind og vann) gir muligheter og utfordringer. De begrensninger som ligger i en bølge forsøkes å overskrides ved å leke med de. Det gir aktiviteten mening der og da[376]: *skjønnheten i den menneskelige skikkelses bevegelser får sitt mest fullendte uttrykk i leken.*[377]

Denne bevisstheten for å leke og ha det moro står som en kontrast til det alvorlige. Skaterne sier jo at det er det å ha det moro *på brettet* som er eksistensen i aktiviteten, det som gir mening. Leken skaper orden og skikk i uordenen ved å opphøye det "morsomme" til noe av

[374] Huizinga (1993)
[375] Tangen (2004a)
[376] Høksaas (2006)
[377] Huizinga (1993: 15)

det viktigste for fenomenet. Tangen beskriver hvordan idrettsanlegget er stedet hvor kommunikasjon og selvproduksjon av et bestemt idrettsfenomen opptrer[378]. Det sosiale systemet ved skateboard og dets kommunikasjon kan like gjerne opprettholdes i en mer utvidet forstand enn bare i et definert anlegg. En asfaltlagt sti ved siden av kan som sagt like gjerne være et mål eller middel for kommunikasjonen i systemet. Eller også rett og slett gaten som er der hvor skating foregår mest.

Huizinga skriver at leken også rommer en kulturell funksjon. Dette både på grunn av den biologiske funksjonen for den enkelte, men at det også er et samfunnsmessig aspekt på grunn av sin symbolverdi, og fordi den skaper åndelige og sosiale relasjoner.
Huizinga mener i den sammenheng at leken er uunværlig som kulturfunksjon ved sosialisering. [379] Dette kan man også se igjen i artikkelen til Bäckstrøm hvor det kommer fram at skaterne møter og sosialiserer seg med andre ukjente skatere verden over på grunn av det sosiale aspektet ved å leke og ha det moro på brett samt bruken av gatene som et kommunikasjonsmiddel.[380] For en skater kan bare det å møte noen med et brett under armen eller se en som skater(eller da leker om man vil) føre til å få en felleskapsfølelse og at kommunikasjon oppstår. Det er en invitasjon til å sosialiseres, eller det gir ofte en invitasjon til å sosialiseres gjennom forståelsen at begge er skatere som igjen gir visse forventninger. Det kan ofte være å spørre etter bra steder å skate på i en by eller liknende i kraft av at den ene skater forventer at den andre vil skate, gi råd for skating, eller vil kommunisere. Dette kulturelle aspektet er verdifullt fordi det formål det tjener ligger utenfor rene materielle interesser og individuelle tilfredsstillelse av behov. Skating er en sosial aktivitet og som en handling tjener leken til det beste for en gruppe skatere ved denne felleskapsfølelsen. Dette frihets/leksaspektet vil være en variabel som påvirker bruken på grunn av trangen til å ikke være oppbundet av regler og fritt bevege seg, bruke anlegget på egne og fenomenets premisser. Det handler om å leke og ha det gøy.

Selv om anlegg har grenser oppleves de som grenseløse fordi de lekes med. Leken har formelt sett ingen grenser. Denne leken meg grensene kan tolkes som en slags latterliggjøring av grenser. Det kan virke som at skatere gjør litt narr av den åpenbare betydning grenser utlyser av forventninger. Ved å overskride grensene med lek gjøres grensene til noe banalt og lite

[378] Tangen (2004a og b)
[379] Huizinga (1993: 17)
[380] Bãckstrøm (2004)

formelt. I noen tilfeller blir de også bokstavligtalt balansert på der grenser i form av gjerder rundt en skatepark kan brukes til å skli på. Skateboardanlegget og skatere definerer sine egne grenser forskjellig fra anlegg til anlegg på grunn av mangfoldigheten og fraværet av regler for kommunikasjon og bruk.
Anlegget og elementene utlyser noen tause forventninger om hva som kan og ikke kan gjøres. En "curb" kan sklis på, hvilken måte er opp til en selv. Forventningene behøver ikke innfris slik de utlyser fra elementet, man kan la være å innfri forventninger og likevel oppnå aksept og andre forventninger ved å bryte mønstre. Jeg tror det er lettere for de virkelig gode å akseptere en litt dårlig park fordi ferdighetene lar dem utforske kreativiteten annerledes i en dårlig park. Grensene og begrensningene blir annerledes og oppfattes og utnyttes forskjellig fra mindre dyktige skatere. Mens de mindre dyktige vil føle mer håpløshet ved at forventningene ikke står i stil til egenferdigheter og kapital. Hele bruken av anleggets grenser sier noe om at avvik fra forventninger kan gi konformitet i systemet. Jeg peker tilbake til sitatet om hvordan skatere hele tiden oppmuntres til å bryte mønstre[381].

Perspektivet om leken med grenser og forventninger kan sammen med risikoperspektivet gi en forståelse for hvordan skateres trang til å sprenge grenser og utvikle fenomenet i nye, uante, spektakulære retninger virker. Det er et søk i å teste hva som fysisk og psykisk mulig i forhold grenser og til hva man kan risikere av skader. Denne testingen rommer også avvik til forventninger og former individets kropp og sinn. I forhold til systemteorien, hvor systemer opprettholdes ved det som skjer inni, så søker det sosiale systemet ved skateboard også utover grensene for sitt system for å skape dynamikk, nye forventningesstrukturer og opprettholdelse av kommunikasjon. Tangen[382] sier at systemet. ikke kan operere i sin omverden, men det vil jeg mene skateboard kan gjøre slik jeg har beskrevet utøveres bruk av grenser og omverden

Konklusjon om opplevelser

Opplevelser om skateboardfenomenet og skateboardparker er individuelle. Det som preger opplevelsene i bruken av skateboardanlegg relateres til selve utformingen av anlegget. Hvilke muligheter og begrensninger et design gir er med å former gode eller dårlige opplevelser. Å få gode opplevelser i et anlegg handler om å tilegne seg å klare å bruke elementene og handle etter forventninger om hva som er bra. Her spiller da erfaring og kapital inn som en viktig

[381] ”de store opplevelsene i designet” (s: 128-129)
[382] Tangen (2004a)

faktor. Dernest er også opplevelsen subjektiv slik at man kan ikke bestemt si hva som er en god opplevelse for alle. Men man si noe som mange anser som gode eller bra opplevelser. De fleste hentyder at å klare å bruke mesteparten av skateboardparken, og få en fri flyt, bidrar til gode opplevelser. I tillegg sier empirien at de som er dyktige klarer å bruke parken mer enn de mindre dyktige. Hvorvidt de mindre dykltige anser dette som en begrensning for gode opplevelser kan jeg ikke konkludere sikkert. Jeg antar at det nok er en drivkraft for utvikling og søke etter å få brukt mer og mer av en park.

Det viktigste funn er nok som empirien opplever at skateboardanlegg har noen diffusegrenser, men at disse ikke former noen begrensninger for aktiviteten. Snarere tvert i mot. Det man anser som grenser i et anlegg eller begrensninger på et element utifra forventningene gir rom for å oppnå andre forventninger. Ved å hele tiden vekslesvis bruke systemet innad og omverdenen utad ,og overskride disse grensene vil det i tradisjonell forstand være brudd på forventninger om at grenser i et anlegg skal følges for opprettholdese av kommunikasjon og aktiviteten. I skateboarding ser man bruk og overskridelse av grenser som noe positivt og utviklende. Det er ikke grensene i eller utenfor et anlegg som avgjør om man driver eller er i aktiviteten. Det er hvorvidt man håndterer faktisiteten ved å enten være på eller av brettet som er avgjørende. Dette aviket i forventniger omkring grenser i et system gir konformitet for skateboarding i tillegg til å opptre i henhold til andre forventninger. Det gir også en ny måte å betrakte forventninger for grenser i forhold til systemteori og bruk av idrettsanlegg, eller aktivitetsanlegg.

Oppsummering og konklusjoner

Jeg har i denne oppgaven forsøkt å belyse fenomenet skateboard og bruk av skateboardparker ut i fra egenerfaring og brukernes oppfatninger og forståelse. Denne empirien har jeg diskutert og beskrevet i lys av sosiologiske teorier som systemteori, sosiomatrerialitet og en del av Bourdieus begreper som omhandler og beskriver prosesser omkring hevdelse og kamp i sosiale felt. Jeg har observert hvordan skatere bruker skateboardanlegg, intervjuet de omkring opplevelser og bruk i slike anlegg, og beskrevet mine egne erfaringer, som mangeårig skater, omkring skateing. Det er på tide å trekke trådene sammen for å vise til og de mest dominerende funn. For det første blir skateboardfenomenet av mange oppfattet som en slags sport med henblikk på det å bruke kroppen, bli sliten og konkuranssenesom inngår i skatingen. Det er ikke en bastant oppfattelse, men noe som det assosieres med. Skateboard

oppfattes som en annerledes sport ved at mesteparten av respondentene vedkjenner at aktiviteten har et sportslig preg, men vil ikke sidestille skateboard som sport hva angår tradisjonelle oppfatninger om sport. Skateboard er noe annet enn idrett/sport utifra Tangen (2004a) forståelse av hva idrett er utifra systemteoriens generaliserbare medium for idrett nemlig ”seieren”. Jeg vil foreslå å at det symbolske generaliserbare mediumet i skateboard er nettopp å skate hvor de binære kodene for sukess og vedvarende aktivitet er på brettet/av brettet. Skapelsen av skateboardanleggenes sosiale materialitet skjer ved justering av elementer for å bedre funksjonalitet og bruksmåter. For det meste provisorisk, men også premanent. Dette er noe skatere gjør utifra sin forståelse som skater for hva som fungerer i en gitt kontekst..Det er skaternes smak og drivende utvikling av aktiviteten som former en indre sosial skapelse. Et skateboardanlegg skapes gjennom kommunikasjon på tvers av flere sosiale systemer. Altså er et skateboardanlegg gjensidig avhengig av andre sosiale systemer.. Det skapes også utvikling av anlegg av skatere på et sted over tid gjennom bruk. Forskjellige triks og utvikling av selve aktiviteten rommer en skapende og utviklende dimensjon av skateboardanlegg. Skateboardanlegget oppleves som et sted for skatere. Det funksjonelle ved skateparken kan være å holde skatere borte fra gaten, eller mer sannsynlig: å skape stabile og egnete forventningsstrukturer for skating, eller kommunikasjon. I forhold til på gata hvor man kjemper mot andre systemer eller sosiale felt, og ofte mot stor grad av faktisitet som noe komplekst i form av arkitektur. Påen annen side er det komplekse og uforutsette ved vanskelig arkitektur en god ting som ofte gir utvikling, men over tid søker man mot noen mer stabile strukturer og forventninger slik skateboardanlegget rommer Skateparken er en møteplass hvor skatere oppnår aksept og hvor man er for å ha det gøy og lære å skate bedre.

Designet på skateparker er noe mange snakker om som viktig for hvordan både bruken og opplevelsene blir. Plasseringen av elementer i en park, samt den økologiske omverden, har betydning for opplevelsen av parken. Hvem som bestemmer bruken og opplevelsen av parken kan sees ut i fra de som bruker parken og de som er med og designer den. Av de som bruker parken er det de dyktige, som kan påvirke og bruke parken mest til sin fordel. Både på grunn av ferdigheter, implisitte normative forventninger, og eksplisitt skapelse av andre forventninger. De mindre dyktige påvirker også bruken ved å av og til opptre som en begrensning. Forventninger i form av blikk fra andre skatere skaper oftest de sterkeste forventningene for hevdelse.
Med et godt design menes at skateparker skal inneholde elementer for alle type skatere. Skatere som vil skate stort, teknisk i lavere fart, og bueskating. Underlaget i et slikt anlegg

blir sett på som selve grunnelementet. Designet bør være av en slik karakter at det skaper dynamikk og hjelper skaterene til elementene. Elementene må følgelig stå i godt forhold til hverandre og det bør ikke være for mange av elementer for hver kvadratmeter for å skape plass. Designet i et skateanlegg speiler både bybildet og surfebølgen, men i en mer tilpasset form og funksjon. For at en park skal få godt design og fungere på skaternes premisser sier empirien nesten utelukkende at skatere må tas med i planlegging og byggeprosessen for å innfri forventningene om at et skateanlegg skal fungere godt. Skaterne har denne forståelsen utifra deres erfaring av faktisitet når man skater. Dette gjelder særlig de erfarne skaterne. Forventninger i for av blikk på aktiviteten er noe alle opplever som en premisse når det gjelder bruken av park i samhandling med andre skatere. Jeg har inntrykk av at jentene opplever ”blikkene” som mest begrensene. Jentene føler seg ofte ikke gode nok for å bruke slike anlegg med andre gutter. Jentene er mer tilbakeholde og redde for å være i veien, da spesielt for andre gutter. I tillegg skaper media forventninger i form av ”blikk” både på jenter og gutter. Graden av påvirkning er forskjellig fra skater til skater og nivå til nivå. En tendens viser at de dyktige skaterne har et mer avslappet forhold til medieblikket, men empirien sier samlet at blikk påvirker skating i en eller annen grad. Media er dessuten en svært viktig premissleverandør i skateboardverdenen.

Forskjellige stiler kan også gi føringer og forventninger i bruken og opplevelsen av en skatepark. I ytterste konsekvens kan man skille mellom de som virkelig kjører med høy fart og skater stort, og de som skater med mindre fart og med flere tekniske momenter på mindre elementer. Gatens arkitektur og tilegnelse av den blir opphøyet som å være det viktigste og mest ekte form for skating. Skatere ser muligheter i arkitektur og tenker ikke på bruken av arkitektur som kritikk, fordi kritikk opppfattes som en negativt ladet begrep og skaper mindre aksept. Erfaringsnivå vil være avgjørende for bruken av et skateanlegg. Desto mer erfaring en skater har desto bedre vil skateren kunne bruke hele anlegget.. De beste kan også til en viss grad diktere andres forventninger hvor de bør skate, og dermed ekskludere noen, i kraft av sin overlegne bruk av utvalgte elementer. Helt til slutt er det også en tendens til at de minst dyktige skaterne også kan være med på å bestemme bruken ved å ha manglende oversikt og ferdighetene kan de ofte skape problemer for seg selv og andre. Også risiko er en faktor for hvordan, og på hvilke måter, de kan bruke ett og flere elementer. Risiko oppfattes som noe alle berøres med i større eller mindre grad. De mest erfarne opplever generelt mindre risiko enn de mindre erfarne. Alt etter hva man ønsker å gjøre og mulighetene hver enkelt ser, er

risiko en påvirkningsvariabel som er vansklig å skille klart, men alle skatere opplever den i større eller mindre grad.

Hva som gir god opplevelse av bruken av en skatpark ligger først og fremst designet. Hvor godt designet er og hvilke muligheter det gir for flest mulig skatere.
Den eksterne(økologiske) fysiske omverdenen kan ha noe å si men er ikke avgjørende for bruken av en park. Den fysiske omverdenen og grensene for en skateboardpark kan brukes og blir brukt for å oppnå andre foventninger enn de som ligger i ”grensene”. Skateparkens fysiske omverden gir fenomenet skateboard rom for en annerledes måte å bruke og betrakte et sosialt systems grenser på. Denne måten å bruke et tilrettelagt anlegg for fysisk aktivitet er noe som i stor grad er unikt sett i forhold til tradisjonelle idretter, tradisjonell anleggsbruk sett gjennom systemteori. Grensene eller fraværet av grenser byder til handling som bryter med tidligre handlingsmønstre og skaper avik. Dette aviket i handlingsmønstre kan sees på som en særegenhet og egenart for skating i forhold til subkulturelle preferanser som opprør. Dette aviket gir konformitet. Man skaper nye forventninger av tidligere forventinger og disse nye forventningenen kan og blir ofte sett på som en slags utvikling av aktiviteten. Sagt på en annen måte man opptrer konformt i forhold til noen forventninger for å oppnå noen andre forventninger som da utvikling, kreativitet, nytenking, nyskaping. Det må presiseres at skateboardanlegget ikke er nødvendig for at kommunikasjon i systemet skal opprettholdes. Dette fordi grenser i forhold til den økologiske og sosiale omverden er diffuse og nærmest ikke-eksisterende. Dette bunner i at skateboarding ikke er formet av regler.

Altså er design, blikk, erfaring og omverden/grenser de faktorer som skiller seg ut som et mønster for bestemmelse og opplevelse av bruken av et skateboardanlegg.

Så til slutt for å svare litt mer konkret på problemstillingen; Hvordan skapes, brukes, og oppleves et skateboardanlegg? Et skateboardanlegg *skapes* sosialt gjennom skating i samspill med andre systemer. Gjennom *bruken* av anlegget er forventninger i forhold til kultur, individers blikk, og arkitektur både styrende, ikke styrende og formende. Anlegget *oppleves* som et fristed hvor elementer og grenser er fritt vilt som lekes med ved å skate på. Grenser oppleves som muligheter for skatere. *Skateboardanlegget byder til, og er en lek med grenser!*

Litteraturliste

Andersen, Heine & Kaspersen, Lars Bo: (2000) *”Klassisk og moderne samfunnsteori”* 2. revideret utgave 1996, Hans Reitzels forlag, København

Augestad, Pål: (2000) *”Rommets betydning”* essay i vitenskapsteori, HIT, Bø

Bäckström, Åsa: (2005) *Spår, Om brädsportkultur, informella lärprosesser och identitet.* , doktorgradsavhandling, HLS Förlag

Bäckström Åsa: (2004) ”*Frihet ungdomlighet, gemenskap: stereotyper innom skateboard och snowboard*”, Artikkel, idrottsforum.org/artiklar 14 desember 2004

Bjerg, Lars: (2004) ”*Som man spørger… Det journalistiske intervju*”.
1. utgave, 3 opplag. Roskilde universitetsforlag.

Borden, Ian: (2001) ”*Skateboarding, space and the city*” Architecture and the body
Oxford : Berg

Bourdieu, Pierre og Wacquant Loic J.D: (1993) ”*den kritiske ettertanke*” oversatt og med tillegg ved Bjørn Nic. Kvalsvik
Oslo : Samlaget

Bourdieu, Pierre: (1984) ”*a social critique of the judgment of taste*”
London : Routledge & Kegan Paul

Breivik, Gunnar: **(1999)**“*Risikotaking i sport*” litteratur og teori frå serien ”skrifter i utval” Bind 3, Oslo, NIH

Breivik, Gunnar: **(2001)** ”*Sug i magen og livskvalitet*”
Oslo : Tiden

Brekke, Jan-Paul: (2003) "Utenfor løypa? – "*Forsøk med direkte medlemskap i Norges snowboardforbund"* Institutt for samfunnsforskning, Oslo bv

Brook, Michael: **(1999)***The concrete wave, the history of skateboarding*
Waarvick publishing, Tornonto Seventh printing 2005

Böhm Florian, Rieger Markus: (1990*)" Skateboard, en livsstil"*
Falken verlag; niederhausen

Christensen, Olav: **(2001)** "*Absolutt snowboard*" studier i sidelengs ungdomskulturer
Bind 118, Oslo: Det historisk-filosofiske fakultet, Universitetet i Oslo : Unipub

Christophersen, Una: (2005) *"Ti år med motstand: I hvilken grad er skaternes bruk av Rådhusplassen I Oslo et eksempel på motstand mot å bli stengt ute av de offentlige rom?"*
Universitetet i Oslo

Eriksen, Anette: (2006) *Hvordan skapes en toppidrettsutøver?en studie av en gruppe unge lovende langrennsløpere på vei til toppidretten*. Master oppgave ved HIT avd. Bø

Enroth, Bo: (1984) "Hur mäter man vackert" Natur och kultur. opptrykkGraphic systems AB, Göteborg 1989

Fangen, Katrine: (2004) *"Deltakende observasjon"*
Fagbokforlaget Vigmostad & Bjørke AS

Fog, Jette: (1994*) "Med samtalen som utgangspunkt. Det kvalitative forskningsinterjvu"*Akademisk forlag a/s

Fosskaret Erik, Fuglesett Otto Laurits, Aase Tor Halfdan(red): (1997) *"Metodisk feltarbeid – Produksjon og tolkning av kvalitative data*. Universitetsforlaget AS

Gilje Nils, Grimen Harald: (1993) *"Samfunnsvitenskapens forutsetninger – Innføring i samfunnsvitenskapens vitenskapsfilosofi*" 3. prøveutgave. Universitets forlaget, Oslo

Hasse, Cathrine: (2002) ”*Kultur I bevegelse, fra deltagerobservation til kulturanalyse”*. 1. utgave. Narayana Press, Gylling, Fredriksberg

Heino Rebecca: (2000)“*What is so punk about snowboarding*” Artikkel, Journal of sports, social issues, volume 24, issue 2, May 2000, Sage publications, Northeastern University's Center for the Study of Sport in Society

Holme Idar Magne, Solvang Bernt Krohn: (1993) ”*Metodevalg og metodebruk*”
2. Utgave, Tano forlag

Holter Harriet, Kalleberg Ragnvald: (1982) ”*Kvalitative metoder i samfunnsforskning”*
”Oslo: Universitetsforlaget

Huizinga, Johan: **(1993)“***Homo ludens” om kulturens oprindelse I leg,(legens vesen og betydning som kulturfenomen).* på dansk ved Niels Christian Lindtner. 2. Utgave, Gyldendalske boghandel, Nordiske forlag a/s, København

Høksaas, Ralph: (2006) *”Lek her og nå – Om læringsprosesser, lek og improvisasjon i ferdighetspregede aktiviteter, konkretisert ved aktiviteten windsurfing.”* Masteroppgave i kroppsøving, idrett og friluftslivsfag, HIT institutt for idretts og friluftslivsfag

Karsten, Lia og Pel, Eva (2000)”*Skateboarders exploring urban public space:Ollies, obstacles and conflicts*”. University of Amsterdam, Artikkel utgitt juni 2000 i Journal of housing and the built enviroment

Kietzke, Ralph (2001) ”*How societies create movment in culture and sport*” innlegg for seminar København, Artikkelsamling, Dietrich, K

Kvale, Steniar: (1997) ”*Det kvalitative forskningsinterjvu*”. 1. utgave, 3. opplag 1999, Notam Gyldendal, Oslo

Lippe, Gerd Von Der: **(2001)** ”*Idrett som kulturelle drama*”
Oslo : Cappelen akademisk forl., c2001, Oslo

Lorr, Michael (2001) "*Skateboarding and the" x-gamer" phenomenon: Connections between subcultures, pop culture trends, and the loss of meaningful forms of resistance."* Undergraduate of Dr Roberta Garner Department of Sociology, Chicago, artikkel i www.broadviewpress.com

Luhmann, Niklas (1984)*" Sociale systemer: Grundriss til en almen teori* Suhrkamp verlag, Frankfurt am main, Dansk utgave Hans Reitzels Frolag A/S, København (2000)

Smith Richard A. & Wrisberg Craig A.: (2000) "*Motor learning and performance a problem basde learning approach"* second edition,
Human kinetics, Champaign

Sisjord, Mari Kristin (2005)"*Snowboard:en kjønnet kultur*" Artikkel, utgitt Tidsskrift for ungdomsforskning -5(2005) nr 2

Tangen, Jan Ove: **(2004a)** *"Hvordan er idrett mulig*?" *Skisse til en idrettssosiologi* Høyskoleforlaget

Tangen, Jan Ove: **(2004b)** *"Idrettsanlegg og anleggsbrukere – tause forventninger og taus kunnskap" – Skisse til en ny forståelse av idrettsanleggenes danning, betydning, og funksjon* HIT skrift nr 2 2004, HIT avd. Bø, Porsgrunn

Tangen, Jan Ove: **(2004c)"** *Kyststien - tre perspektiver" /* Jan Ove Tangen, red.
HIT skrift nr 3 2004, HIT avd. Bø, Porsgrunn

Rognand, Lars Tore: (2000) *"En sosiologisk studie av det norske kvinnelandslaget i håndball på og utenfor banen"* Dr. Scient. Avhandling. NIH, Oslo

Wilken, Lisanne: (2006) *"Pierre Bourdieu"* Roskilde universitetsforlag

Wadel, Cato: (1991)*"Feltarbeid i egen kultur"*SEEK a/s, Flekkefjord

Øia, Tormod: **(c1994)**"*Norske ungdomskulturer*" Vallset : Oplandske bokforlag.

Østerberg, Dag: (1998) *"Arkitektur og sosiologi i Oslo; en sosio-materiell fortolkning"* Pax Forlag A/S

Østerberg, Dag: (1990)"*Det sosiomaterielle handlingsfelt"* Artikkel Fra Kulturanalyse av red. Deichman, Sørensen, Frønes

SkateboardFilmer

Dc the movie (2003) Dc corporation

Girl Yeah right (2004) Girl skateboard co.

First Love (2005) Transworld media

Internett

www.tacky.no , www.tackyworld.com

www.thrashermagazine.com

www.broadviewpress.com

www.Idrottsforum.org

http://jss.sagepub.com

www.electircurethane.com

www.plataformaurbana.com

www.kvanneid.com

Nøyaktigeinternettlinks

http://www.broadviewpress.com/writing/PdfFiles/Skateboarding.pdf (Lorr, Mike)

(hentet ut 10.oktober 2007)

http://www.idrottsforum.org/articles/backstrom/backstrom041214.html (Bäckström, Åsa) (hentet ut 5 nov.2007)

http://jss.sagepub.com/cgi/reprint/24/2/176 (Heino, Rebecca)
(hentet ut 5 nov. 2007)

http://www.springerlink.com/content/n6h05411u3432750/fulltext.pdf (Karsten, Lia og Pel, Eva, hentet ut5 nov. 2007)

http://www.electricurethane.com/aboutE.html (Foto: ukjent hentet ut 27.11.07)

http://www.plataformaurbana.cl/copp/albums/userpics/10001/normal_skate_plaza~0.jpg
(foto: ukjent hentet ut 27.11.07)

http://www.tacky.no/skateboard/bildeserier/bildeserie_vis.asp?imgcollid=3523
(foto: Jan Inge Janbu hentet ut 07.12.07)

http://216.55.155.169/images/image/Covers%20Section/images/0328.jpg
(foto: ukjent hentet ut 27.11.07)

http://www.kvanneid.com/portfolio/skate/thumbs/tom-nollie-heel-roof.jpg
(foto: Øystein Kvanneid, hentet ut 27.11.07)

http://www.kvanneid.com/portfolio/skate/thumbs/2fredric-blunt.jpg
(foto: Øystein Kvanneid hentet ut 27.11.07)

http://www.kvanneid.com/portfolio/skate/thumbs/2fredrik-wallride-oljaa.jpg
(foto: Øystein Kvanneid, hentet ut 27.11.07)

http://www.tacky.no/skateboard/spotguide/spotguide_list_spots.asp?view=1&SpotID=1283&yValue=2 (foto: Eirin Aaseth, hentet ut 27.11.07)

http://www.tacky.no/skateboard/spotguide/spotguide_list_spots.asp?view=1&SpotID=831&yValue=2 (foto: Ukjent, hentet ut 27.11.07)

http://www.tacky.no/skateboard/spotguide/spotguide_list_spots.asp?view=1&SpotID=831&yValue=10 (foto: Ukjent, hentet ut 27.11.07)

Vedlegg

Intervjuguide

1.Personlig bakgrunn

a. Alder
b. Bosted
c. Skatet hvor lenge
d. Jobb/daglig virke

2. Skate-kategori, smak, erfaring

a. Hva skater du mest og hvorfor?(hvis park best med by elementer?)
b. Hva slags musikk liker du?(hesh eller fresh)
c. Hva vil det si å være skater for deg?
d. Hvor mye skater du?
e. Teknisk eller dra på?hva er du? Hva er ”kulest”?
f. Hvor god er du?

3. Om risiko

a. Hva er risiko for deg?
b. Hvordan vurderer du deg selv og risikoen i skating?
c. Tar du mye sjangser?
d. Hvordan motiverer du deg for å skate?
e. Når du kommer til en park er det noe du velger bort eller aldri bruker pga frykt?

4. Skateparker,design, forventninger

a. Hva er viktig for en skatepark?
b. Hva ser du etter når du ankommer en skatepark?
c. Hvordan betraker du grenser i en park?
d. Favoritt element og hvorfor?
e. hvordan bør forholdet mellom elementer være? Hvordan betraktes de?
f. (Følelsen av å bruke et anlegg.) Hva gjør at du har det godt i anlegget? Utifra selve anlegget
g. (hva er god flyt i anlegget? Hva har det å si for bruken?
h. Hva gjør en skatepark attraktiv?
i. Hvordan skal man bruke et skateanlegg?/hva skal til for å bruke et anlegg?

5. Gaten og arkitektur

a. Hvorfor skater du på gaten?
b. Hva er viktig for gateskating?
c. Hvordan vurderer du arkitektur?

6. De andres blikk

a. Bryr du deg om hva andre synes om din skating?
b. Hvordan oppfører du deg med skating når flere er tilstede enn hvis du er alene?

7. Smak, Erfaringer

a. Hvordan utnytter du din erfaring for å bruke en park?
b. Hva foretrekker du å gjøre i skateparker?
c. Hva har inflytelse for deg og skating i parker? Generelt?
d. Hvordan brukes en park godt?
e. oppfatter du skatebaord som en sport? Hva legger du i sportbegrepet?

8. Media

a. Hva har media og si for skating?
b. Hva har media å si for deg og din skating?
c. Kan media påvirke din skating?(i forhold til anlegg/bruksområder)

10. Planlegging/bygging av parker

a. Hvordan er daltakelsen i planlegging og bygging av skateparker og hvordan påvirker skateres deltakelse i dette?
b. Hvordan er beslutningsprosessen, hvem bestemmer utforming og beliggenhet?
c. Diskuteres utformingen av anlegget i miljøet? Hva trekkes fram som positivt/negativt ved utformingen? (Hva er som regel positivt/negativt)
d. Hva har prestasjonsnivå å bety for synspunkter/standpunkter om dette?
e. Hva har det å si for hvordan en park blir brukt?(om den er godt bygd eller ikke)
f. Hva mener du om ikke-skatere som designer og bygger anlegg?