

Inkluderande Skateanläggningar

En workshopbaserad studie med ickenormativa
skateboardåkare

FREDRIK ANGNER, NIKLAS BOSTRÖM & REBECCA RUBIN

Innehåll

Det här är en projektrapport finansierad av White Research Lab och Sveriges Skateboardförbund.

SAMMANFATTNING	I
INLEDNING	2
METOD	3
KONTEXT	5
Enkelt, fritt & lustbaserat	5
Stor utvecklingspotential	5
En kultur med höga trösklar	7
Skateparkens fysiska gestaltning	9
Stockholmsexempel	11
Inkluderande miljöer	13
Lärdomar från tidigare workshops	14
WORKSHOPSTUDIE	15
Steg 1, Kunskap	15
Steg 2, Identifiering av behov	15
Steg 3, Det fysiska rummet	16
Steg 4, Återkoppling	16
WORKSHOPSTUDIE: ANALYS	17
Positiva känslor	17
Barriärer	18
Rum - viktiga rumsliga designaspekter	19
Objekt - viktiga objektspecifika designaspekter	27
DISKUSSION	31
Diskussion	31

White Arkitekter är ett av skandinaviens största arkitektkontor med runt 800 anställda. Mer info på: <http://whitearkitekter.se>

white

Sveriges Skateboardförbund är en del av Riksidrottsförbundet och är ett samlande organ för Sveriges Skateboardföreningar. Mer info på: <http://sverigesskateboardforbund.se>



Foton och illustrationer av Fredrik Angner, Rebecca Rubin på White Arkitekter, samt av Niklas Boström på Sveriges Skateboardförbund om inte annat anges.



Sammanfattning

Under de senaste 15 åren har fler än hundra skateparker byggts i Sverige och ännu fler lär byggas efter att skateboard blir en OS-sport 2020. Skate har många fördelar men är en extremt mansdominerad aktivitet, av Skateboardförbundets alla medlemmar är endast ca 20% kvinnliga. Många mediala och sociala initiativ har gjorts för att förändra detta, men det finns inget undersöker hur skateparker i sig kan gestaltas för att bli mer inkluderande. Istället för att avfärda skate och skateparker som något som endast är för killar har vi undersökt hur skateparker kan bli mer inkluderande med fokus på fysisk gestaltning.

METOD

Studien är uppdelad i en kontextstuide och en workshopdel, studien bygger primärt på den sistnämnda. Kontextstudien innehåller en kortfattad redogörelse för skateboardens potential och problem, inkluderande miljöer och skateparkers fysiska gestaltning. Denna del grundar sig främst i litteraturstudier och en analys av skateparker i Stockholm.

Workshops

Studiens huvuddel består av workshops med två fokusgrupper av icke-normativa skateboardåkare, en yngre grupp (10-15 år) och en äldre (17+ år). Till grupperna söktes tjejer, icke-binära, transpersoner och andra som inte identifierar sig sig som män.

För att motverka osynliga maktstrukturer och för att skapa ett neutralt klimat under workshoparna var det viktigt att workshoparna inte skulle ledas av skateboardåkare, framförallt inte av skateboardåkande män. Workshopmetoden som valdes var därför enligt den modell som använts i det tidigare projektet 'Flickrum i det offentliga'. Metoden är utformad av specialister inom jämställd stadsplanering och tar avstamp i behov, upplevelse och rumslig analys.

Rådatan analyserades med utgångspunkt i kontextstudien och bearbetades genom att delas in i kategorier. Två kategorier för materialet som rörde deltagarnas upplevelser av skateboardåkning; 'Positiva känslor' och 'Barriärer'. Det material som handlade om den fysiska miljön sorterades in i 'Rum' för de aspekter som har att göra med rumslighet samt mer övergripande gestaltningsfrågor och in i 'Objekt' för det som rörde själva skateobjekten.

RESULTAT KONTEXTSTUDIE

Kontextstudien visade att samtidigt som skateboard är en aktivitet med många fördelar för utövaren, är det också en kultur med höga trösklar. Mycket av de machoideal som präglat skateboardens historiska framväxt lever fortfarande kvar och reproduceras konstant av skateboardåkare och skateindustrin. Detta är förmodligen varför skateboard är så pass mansdominerat.

Gällande skateparkers utformning visade kontextstudien på att det är mycket specifik kunskap att bygga skateparker men att det samtidigt inte finns några som helst regler eller begränsningar för vad en skatepark kan vara eller se ut. Detta och att skateboard är en väldigt mansdominerad aktivitet är något som inte nämns i riktlinjer.

När det gäller inkluderande design ser vi bland annat att det ofta är framgångsrikt med multifunktionella platser, där flera funktioner av olika karaktär har programytor bredvid varandra. Det är även mycket viktigt att inte enbart se till normalanvändarnas behov i designprocessen utan att även se till underrepresenterade användargrupper.

RESULTAT WORKSHOPS

Främst förknippade båda fokusgrupperna skate med positiva känslor och erfarenheter.

Positiva känslor (ett par exempel):

- Frihetskänsla
- Samhörighet/gemenskap
- Inre lugn, avkoppling från stress och skola
- Spänning
- Leklust/rörelseglädje
- Inspiration/nyfikenhet
- Stark självkänsla

Däremot beskrev grupperna ett antal barriärer som ofta kommer ivägen för de positiva känslorna.

Barriärer:

- **Utstirrad.** Många känner sig uttittade i skateparken, vilket kan leda till obehag.
- **Otrygg.** En oro beskrivs över att få saker stulna eller att bli utsatt för jobbiga personer.
- **Trängd.** Många beskriver en känsla av att vara i vägen och att inte kunna ta plats.
- **Otillräcklig.** Skateparker anses ofta vara anpassade för de som redan är bra vilket leder till press att prestera och visa att man passar in.
- **Utanför.** De flesta deltagarna går inte till skateparken på ordinarie öppettider då man beskriver en känsla av utanförskap och kommer bara på tjejskatan.

Sammanfattningsvis hade grupperna många förslag på designaspekter som de ansåg kan påverka hur inkluderande en skatepark upplevs. Nedan beskrivs rumsliga aspekter och aspekter som rör enskilda objekt.

Rum:

- **Olika zoner/rumsbildningar.** Det bör finnas zoner där man kan hänga, öva och zoner för olika skatestilar. Plats att visa upp sig och vara i fred.
- **Stor yta.** Anläggningen bör vara tillräckligt stor och öppen så man lätt kan hitta plats.
- **Integrerad anläggning/multifunktion.** Skateparkens kant bör vara diffus snarare än skarp så att den inte upplevs som en arena. Anläggningen bör ha flera användningsområden.
- **Bra läge.** Helst centralt och nära kollektivtrafik.
- **Klubbhus/café.** Närvaron av "officiella personer" beskrivs som mycket viktigt för tryggheten, speciellt för att våga åka som nybörjare.
- **Många åkbara sektioner.** Det bör finnas flera "banor" att åka på inte bara ett eller två spår.
- **Inspirerande och identitetsstark arkitektur.** Anläggningen bör vara välgestaltad med starka karktärsdrag som gärna får bryta mot skatens normkarraktär.
- **Tryggt, belyst och befolkat.** - Vällbelyst, bra förvaringslösningar, befolkat men inte utsatt
- **Lummigt och mysigt.** Grönska som skapar mysig känsla och avskärmar från insyn.
- **Variation av material.** Objekt och ytor av olika material ger helt olika upplevelser och gör olika ont att falla på.
- **Organiskt, möjlighet att göra avtryck.** Möjlighet att påverka rummet, att användarna kan få platsen att förändras och växa organiskt.
- **Möjlighet att spela upp musik.** Grupperna beskriver att man får pepp av musik i bakgrunden när man åker skateboard
- **Tak/väderskydd.** Framförallt viktigt där det inte finns en inomhuspark.

Objekt:

- **Gradient mellan enkla och avancerade objekt.** Det bör finnas låga, mellan och höga kanter och väldigt flacka till brantare ramper och banks.
- **Kreativa och omtolkningsbara objekt.** Objekt bör inte styra hur man "borde" åka utan ge utlopp för kreativitet.
- **DIY.** Möjlighet att bygga egna objekt och påverka/flytta runt objekt i nya konstellationer.
- **Räcke att hålla i/ rep ovan ramp.** Rep i mitten av ramp eller räcke på platt mark som man kan hålla fast i och öva som nybörjare.

RESULTATSDISKUSSION

Generellt kan man konstatera att mycket av workshopstudiens resultat har likheter med och kompletterar tidigare studier och riktlinjer för inkluderande design som vi tittat på i detta projekt. Här blir det även klart att mycket att den problematik fokusgrupperna upplever med sin skateboardåkning framförallt grundar sig i sociala normer men att en det finns en tydlig koppling till rummens utformning och att rumsliga egenskaper påverkar hur bekväm man känner sig när man åker skateboard. För att angripa denna problematik på annat sätt än att skapa separata tider i skateparken för marginaliserade grupper (ex tjejskate) så bör även skateparker designas för att skapa bättre fysiska förutsättningar för att platsen ska upplevas som trygg och inkluderande.

Resultaten i denna studie visar på ett antal designaspekter som är viktiga att ha med sig om man vill skapa bra förutsättningar för en inkluderande skatemiljö. Mycket pekar på att faktorer som multifunktionalitet, rumslig variation inom platsen, tillgänglighet, trygghet och karaktärsstark design är mycket viktiga i skapandet av en inkluderande skatemiljö. Däremot är det viktigt att påpeka att ytterligare studier på detta ämne bör göras och med ett bredare spektrum av underrepresenterade grupper, samt att varje projekt har sina egna kontextspecifika förutsättningar. Det finns alltså ingen universal lösning som går att applicera på varje projekt.

Det viktigaste är dock att underrepresenterade grupper, såsom tjejer, får vara med i skapandet av skateparken och att man inte bara tillgodoser behoven hos normalanvändarna (killar/män). I en så pass mansdominerad aktivitet som skateboard är detta extra viktigt om målet är att öka inkluderingen inom kulturen. För att försäkra att nya skateanläggningar designas för inkludering krävs att flera grupper involveras i designprocessen. Den workshopmetod som använts i denna studie kan återanvändas i detta syfte.

Gällande riktlinjer för skateparkdesign så pekar denna studie på att det finns ett behov av att uppdatera dessa med information om inkluderande design. Svenska riktlinjer saknar den här typen av information vilket är problematiskt då riktlinjerna kan hamna i händerna på beställare och kommuner som helt eller delvis saknar kunskap och förståelse om skateboard och skatekultur.



”

“With skateboarding entering the Olympic games in 2020, the international growth of skateparks is likely only beginning.”

– Jeff Ihaza, the independent¹

¹ Ihaza, J. (2018). From Brooklyn to the Olympics, skateparks are booming all around the world.

Inledning

Att bygga skateparker är populärt, bara i Sverige har mer än hundra anläggningar byggts de senaste 15 åren. 2020 blir skateboard dessutom en OS-sport vilket innebär att satsningarna lär bli fler. Skate har många fördelar men det finns ett flertal studier som pekar på att anläggningarna används mest av män och pojkar. Siffrorna från Sveriges skateboardförbund visar också att endast ca 20 % av medlemmarna i Sveriges skateföreningar är kvinnor. Det finns många mediala och sociala strategier som försöker angripa detta men har även skateparker fysiska gestaltning en roll i att öka inkluderingen inom skatekulturen?

Trots en tydlig jämställdhetsproblematik finns det i dagsläget inga riktlinjer för att skateanläggningar bör gestaltas med ett inkluderande perspektiv. Inte heller finns det några tydliga undersökningar på hur skateanläggningar kan göras mer inkluderande genom fysisk gestaltning. Detta gör det svårt för beställare att ställa jämställdhetskrav på skateparker utformning.

Givet att både Skatebranschen och Sveriges skateboardföreningar har en kraftig överrepresentation av män bör underrepresenterade gruppers perspektiv synliggöras för inblandade aktörer så att skateparker i framtiden kan utformas för en bredare grupp.

Syftet med detta projekt är att utforska skateparkernas fysiska gestaltning med fokus på hur de kan bli mer inkluderande*. Målet är att denna rapport ska bli ett diskussionsunderlag för branschen och ett steg mot en uppdaterad vägledning för gestaltning av skateanläggningar.

Studien bygger på tre delar, den första delen är en kontextstudie av skate, skateanläggningar och inkluderande rum. Den andra delen av rapporten består av två uppsökande workshops med icke-normativa skateboardåkare i olika åldrar. Denna del ger en erfarenhetsbaserad kunskap kring skatandet och rummen, kopplad till specifika kontexter och erfarenheter. I den tredje delen analyseras materialet från del ett och två och slutsatser och förslag på rumsliga åtgärder tas fram.

** Termen "inkluderande" används förenklat i detta projekt och syftar på att lyfta fram ett icke-manligt perspektiv i första hand. Andra, för skatekulturen, relevanta utanförskap såsom exempelvis funktionsvariation och etnisk tillhörighet, socioekonomisk status osv har inte undersökts inom ramen för detta projekt. Det är viktigt att förtydliga att denna studie endast bemöter en del av diskrimineringsgrunderna¹.*

¹ Diskrimineringsombudsmannen (2019). Diskrimineringsgrunder som skyddas av lagen.

Metod

Metoden som använts i detta projekt består av tre delar, kontextstudie, workshops och Analys och slutar i en samlande analys.

KONTEXTSTUDIE

Gällande skate avgränsades området till att undersöka skateboardens potential och utmaningar gällande inkludering. Här användes litteraturstudier och i första hand valdes svenska artiklar som ansågs relevanta men även en del internationell litteratur användes. Kopplat till denna bakgrund gjordes en kortfattad introduktion till skateparkers fysiska gestaltning med exempel från Stockholm för att ge en förståelse för hur skateanläggningar kan se ut. Till kontextstudien gjordes även en kortfattad sammanfattning av forskning kring inkluderande miljöer samt en kort dragning av gemensamma nämnare som varit tydliga i tidigare workshops White har faciliterat.

WORKSHOPS

För att ta reda på hur skateparker upplevs av underrepresenterade grupper inom kulturen krävdes expertkunskap. Därför söktes erfarna icke-normativa skateboardåkare till workshopparna, i vårt fall begränsade vi detta urval till icke-män (tjejer, icke-binära, transpersoner och andra som inte identifierar sig sig som män). För att få ett bredare perspektiv gjordes urval för två fokusgrupper, en yngre grupp (10-15 år) och en äldre (17+ år). Deltagare till fokusgrupperna söktes online via rättviseförmedlingen och via facebookgrupper för icke-normativa skateboardåkare. Dessutom söktes deltagare via receptionen i Fryshusets skatepark.

Workshopmetod

För att motverka osynliga maktstrukturer och för att skapa ett neutralt klimat under workshopparna var det viktigt att workshopparna inte leddes av skateboardåkare, framförallt inte av skateboardåkande män. Workshopmetoden som valdes var därför enligt den modell som använts i det tidigare projektet 'Flickrum i det offentliga'¹. Metoden är utformad av specialister inom jämställd stadsplanering och tar avstamp i identifikation av behov och medskapande. Workshopparna leddes av personer som har tidigare erfarenhet av att facilitera workshops och ingen av de som ledde workshopparna åker eller har någon koppling till skateboard. Dokumentation skedde genom text, foto och ljudupptagningar efter de medverkandes godkännande.

Workshops i flera steg

För att landa i en fördjupad insikt i hur skateanläggningar kan designas mer inkluderande krävdes flera steg. Först och främst var det viktigt att ge fokusgruppernabaskunskaper om stadsbyggnadsprocessen, hur riktlinjer kan sätta ramar för vad som byggs samt vilka möjligheter/rättigheter grupperna har att påverka vad som byggs.

Därefter låg fokus på att identifiera vilka behov fokusgrupperna hade. Samtalen och övningarna började fränkopplat skate för att vidga deltagarnas perspektiv, för att sedan smalna av mot att handla om behov kopplat till skate. Ambitionen var att tillgodogöra oss deras erfarenheter av skate, vad som varit utmaningar och nycklar för deras skateresa.

Nästa steg var att angripa det fysiska rummet och hur den fysiska miljön påverkar fokusgrupperna. För att hamna i konkreta diskussioner gjordes övningar där deltagarna fick visa bild på och beskriva den plats de tycker mest om att åka skateboard på. Därefter analyserades platsen utifrån vad det var som gjorde platsen så bra och vilka dess eventuella brister var. Slutligen avslutades diskussionerna i ett bredare samtal kring vad gruppen upplevde viktigt för att en skateanläggning ska upplevas trygg och inkluderande.

ANALYS

Rådatan analyserades med utgångspunkt i kontextstudien och bearbetades genom att delas in i kategorier. Två kategorier för materialet som rörde deltagarnas upplevelser av skateboardåkning; 'Positiva känslor' och 'Barriärer'. Det material som handlade om den fysiska miljön sorterades in i 'Rum' för de aspekter som har att göra med rumslighet samt mer övergripande gestaltungsfrågor och in i 'Objekt' för det som rörde själva skateobjekten.

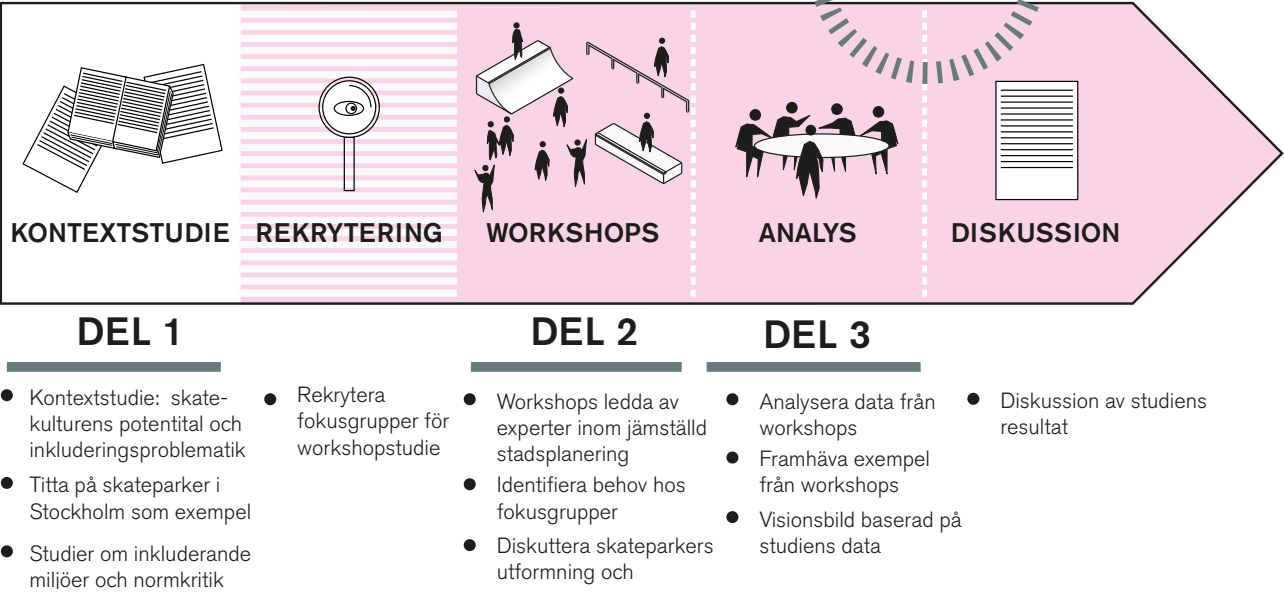
Återkoppling

Resultatet återkopplades sedan för avstämning med båda fokusgrupperna och hela arbetsgruppen. Med den yngre fokusgruppen skedde återkopplingen muntligen vid en återkopplingsträff.



Workshopparna leddes av specialister inom jämställd stadsplanering med tidigare erfarenhet av att facilitera medskapandeprocesser med underrepresenterade grupper i stadsbyggnadssammanhang. Fokusgrupperna bidrog till studien med sina expertkunskaper som dels erfarna icke-normativa skateboardåkare och dels experter på skate i allmänhet.

PROCESS-SCHEMA



¹ A Åkerman, R. Rubin, (2016). Flickrum i det offentliga. White arkitekter.

Kontext

Skateboard kom till under 1950-talet och har sedan dess fluktuerat i storlek och är idag större än någonsin. Från att ha varit en subkultur med starka macho-ideal i Kalifornien har det idag vuxit till att bli en mainstream-aktivitet med miljontals utövare världen över. Det mesta talar för att skateboard kommer att fortsätta växa i framtiden då det från och med 2020 kommer att vara en OS-sport, vilket även innebär att det förmodligen byggs fler skateanläggningar¹. På allt fler utsatta platser i världen används också skateboarden som ett medel för välgörenhet.

ENKELT, FRITT OCH LUSTBASERAT

Skateboardåkning beskrivs av många som ett fritt, enkelt och lustbaserat sätt att utöva fysisk aktivitet där du har stor frihet att hitta och skapa dit eget sätt att åka skateboard på^{2,3,4}. Man kan säga att det är en kreativ interaktion med den byggda miljön. Det är ett utmärkt komplement till organiserad idrott utan tider och regler och också ett sätt att upptäcka städer på. Utöver kopplingen till staden och den byggda miljön, finns det starka relationer till andra kreativa områden som film, konst, musik och ger därför många möjligheter till utlopp både fysiskt och kreativt. På grund av sin särart och sin koppling till kultur har aktiviteten en stor potential att sätta unga personer i rörelse som kanske inte intresserar sig för vanliga idrotter⁵.

Några fördelar med skate

- Skate är en fysisk aktivitet och bidrar till folkhälsan
- Skate kan fungera som komplement till organiserad idrott utan tider och krav
- Skate kan skapa oväntad kontakt och gränsöverskridande möten i staden
- Skate kan genom de inkluderande initiativ som finns, skapa en platform för sociala värden
- Skate kan aktivera otrygga och bortglömda platser
- Skatekulturen kopplar an till kreativa områden som film, konst och musik och många ser skate som en livsstil.
- Skate kan inspirera andra grupper att interagera med det offentliga rummet

1 Ihaza, J. (2018). From Brooklyn to the Olympics, skateparks are booming all around the world.

2 Se workshopstudie, sid 17

3 Angner, F. (2017). Skateboard urbanism. SLU. Uppsala.

4 Hallman, B. (2015). Skateboard är det verkligen för alla?. Umeå Universitet. Umeå.

STOR UTVECKLINGSPOTENTIAL

Då studier från Folkhälsomyndigheten visar på att unga i Sverige rör på sig för lite och tydligt visar på vikten av fysisk aktivitet kopplat hälsa och välbefinnande⁵, så har skateboarden potential att bli ett verktyg i att motverka detta om man lyckas bryta den kraftiga mansnormen. Lyckas man med det kan skateboardens alla andra fördelar bli tillgängliga för en bredare grupp och nya uttryck växa fram inom skatekulturen.

Ett exempel på skateboardens potential är att det blivit stort bland flickor i Afghanistan (även i andra länder som Kambodia och Sydafrika) genom välgörenhetsorganisationen ‘Skateistan’. Flickor tillåts inte att sporta i Afghanistan men då skateboard ses som en leksak får tjejerna en möjlighet att aktivera sig fysiskt genom skate. Detta har lett till att Afghanistan har världens mest jämställda skatescen med ca 50% flickor som åker⁶. Då Afghanistan inte är ett land med tidigare tydliga kopplingar till skatekulturen och dess normkultur visar detta exempel på hur skate skulle kunna vara på andra ställen om de existerande mönstren inom kulturen kan brytas.

Fördelar med större mångfald inom skate

- Fler kan få tillgång till skateboardens fördelar, exempelvis som ett medel för fysisk aktivitet
- Skatekulturen kan bli mer jämställd och öppna upp för fler uttryck och åkstilar
- Med fler utövare blir underlaget för fler anläggningar större, med en större bredd av användare kan det även bli större variation i anläggningarnas utformning och funktion.
- Med större mångfald blir skate motiverbart för städer och kommuner att satsa på.

5 Folkhälsomyndigheten (2019). Barn och ungas rörelsemönster.

6 Skateistan (2019). Our story. Skatistan.org



Under Isbitarnas sessions skapas separatistiska rum, där endast icke-män får tillgång till skateparken och annars marginaliserade åkare i skatescenen får ta plats och åka obehindrat.

Svenska exempel på inkluderande skate-initiativ

- No limit <http://nolimitskate.se/>
- Isbitarna och Isbitarna + <https://sthlm skatepark.fryshuset.se/event/tjejskate-mandagar-1800-2100/> <https://sthlm skatepark.fryshuset.se/2018/01/09/isbitarna-plus-pa-sondagar/>
- Tösabidarna <http://www.bryggeriet.org/skate-malmo/bryggeriet-skatepark/tjejskate/>
- Glitterninjorna https://www.instagram.com/team_glitterninjorna/
- Skate nation <http://skatenation.se/>
- Hela Sverige Rullar och Hela orten rullar <http://www.helasverigerullar.net/> <http://www.sverigesskateboardforbund.se/hela-orten-rullar/>
- Stolta skateboardåkare <https://www.facebook.com/groups/905694359502772/>

Internationella exempel på inkluderande skate-initiativ

- Skatepal <http://www.skatepal.co.uk/>
- Skateistan <https://www.skateistan.org/>
- Free movement skateboarding <https://freemovementskateboarding.com/>
- Skateism <http://www.skateism.com/>
- Unity <https://www.unityzines.com/skate-about>
- Quit Your Day Job <http://www.quityourdayjobvid.com/>
- Skate like a girl <https://www.skatelikeagirl.com/>
- Girls skate UK <https://girlskateuk.com/about/>
- The Skate witches <https://www.theskatewitches.com/>

EN KULTUR MED HÖGA TRÖSKLAR

Skate har sedan länge stämplats som en akitvit et som i första hand är för killar¹. Skatevärlden och forskare har på senare tid själva uppmärksammat bristen på inkludering inom skateboarding. Det är tydligt att det finns en grundläggande exkluderingsproblematik inom kulturen^{2,3}.

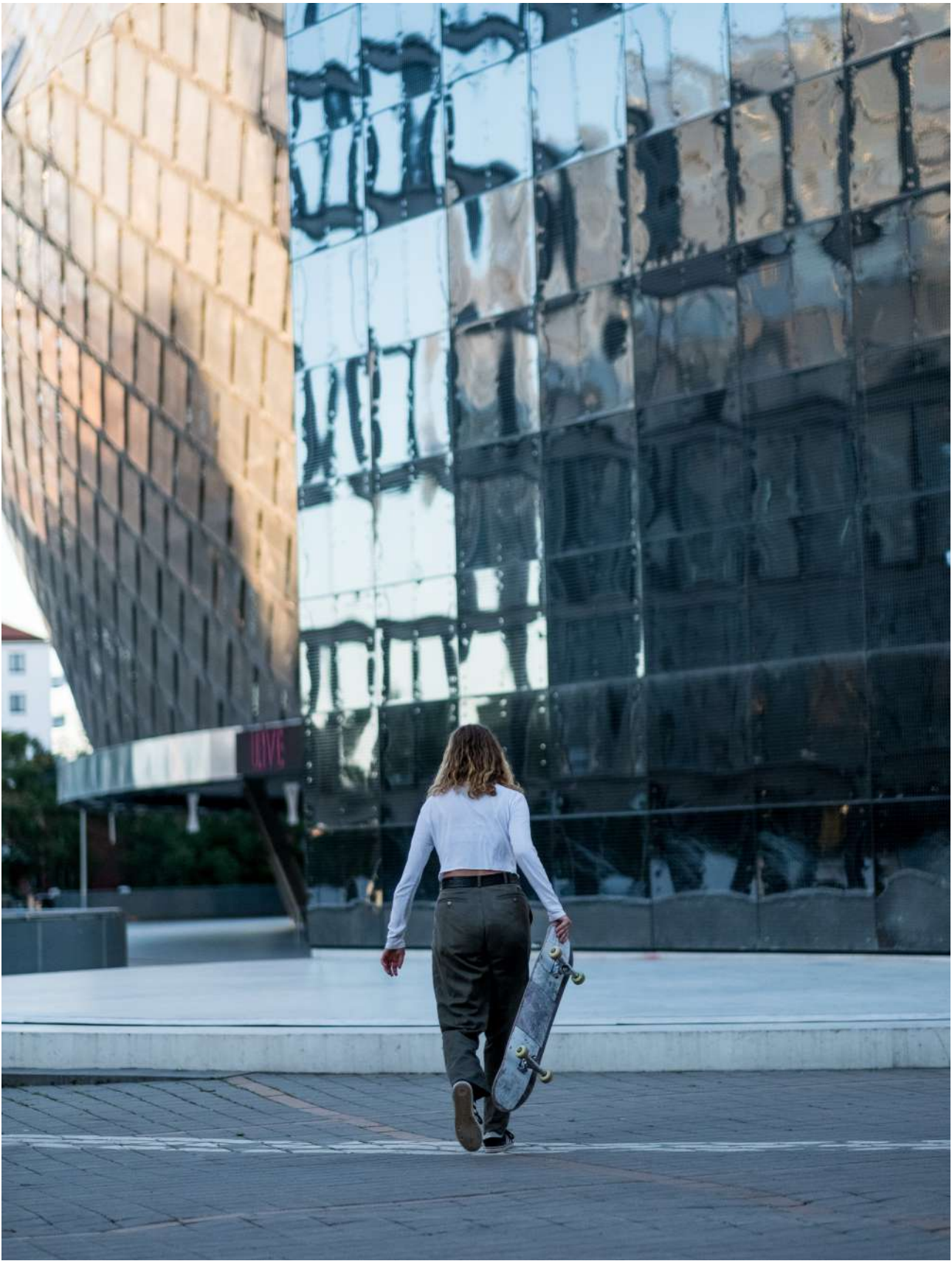
Skateboardkulturen bygger på att visa upp sig
Skate är en mycket visuell aktivitet där man bedöms efter individuellt uttryck, kreativitet och autencitet. Åkarens trick, rörelser och så kallade stil är valutan⁴. Här har skateboardens subkulturella macho-arv tillsammans med patriarkala normer skapat ramar som man måste passa in i för att bli socialt accepterad. Passar man inte in och kan prestera inom de ramar som växt fram så värderas man lågt. Kvinnliga och queera uttryck har historiskt inte varit uppskattade och det har funnits/finns ett stigma att frånga hetero- och mansnormen. Även nybörjare har haft svårt att bli accepterade^{5,6}.

En mansdominerad aktivitet
I sin doktorsavhandling från 2005 understryker Åsa Bäckström att skateboard kvantitativt domineras av män, i vissa observationer har besökare till skaterelaterade events uppgått till ca 95 % män. Här konstaterar hon även att många av de tidskrifter och filmer som kulturellt konstruerar skateboard i många fall helt saknar kvinnor och att det på så vis endast är manliga genuspraktiker som produceras, de tjejer som skejtar gör det på killarnas premisser⁷. Enligt statistik från Sveriges Skateboardförbund så är könsfördelningen ca 80% män 20% kvinnor i svenska skateföreningar⁸.

Studier pekar dessutom på att flickors användande av ytor för spontanidrott generellt är i förhållandet 20/80 mot pojkars⁹. Mörkertalet gällande skate är dock stort på grund av skateboardens icke-organiserade natur, därför finns det fog för att anta att den kvinnliga kvoten på det hela är betydligt lägre än 20 %.

Skate som tjej - ett utanförskap
Tidigare svenska studier visar även att tjejer ofta känner sig utstirrade när de åker skateboard på offentlig plats, som att de inte bara är skateboardåkare utan "kvinnliga skateboardåkare" med känslan av att behöva prestera för att känna sig berättigade att ta plats bland de manliga skejtarna. Utanförskapet som detta innebär gör att en del tjejer inte känner sig bekväma med att stå i centrum utan istället söker sig till kantzoner eller går till skateparken på natten för att få åka i fred¹⁰. För den som inte tillhör normen blir det jobbigt och avskräckande att vara exponerad, vilket gör det svårare att fortsätta.

Separatistiska skate-sessions för ickenormativa åkare
En vanligt förekommande strategi för att kringgå detta är att skapa separatistiska rum för de som inte faller in i mansnormen, ofta benämnd "tjejskate" (Även nybörjarskate och queerskate är vanliga inslag)¹¹. Detta innebär oftast att man helt exkluderar män från skateparken under vissa tider för att skapa mer utrymme åt tjejer och andra som inte identifierar sig som män. Det finns även ett flertal andra initiativ som försöker bearbeta jämställdhetsproblematiken inom skatekulturen, såsom tidskrifter, filmer osv (se sid 6 för exempel).



Tidigare studier visar att många tjejer inte känner sig bekväma med att stå i centrum utan istället söker sig till kantzoner eller går till skateparken på natten för att få åka i fred

1 Bäckström, Å.(2005) Spår. Om brädsportkultur, informella läroprocesser och identitet.

2 Kerr, C. (2018). What we learned from skating's first academic conference. Jenkem magazine

3 Pushing Boarders 2018.

4 Borden, I. (2001). Skateboarding, space and the city: architecture and the body, Berg: Oxford.

5 Angner, F. (2017). Skateboard urbanism. SLU Uppsala.

6 Borden, I. (2001). Ibid.

7 Bäckström, Å.(2005) Ibid.

8 Riksidrottsförbundet (2018). Idrotten i siffror.

9 Blomdahl, U.mfl. (2012). Spontanidrott för vilka?

10 Bäckström, Å., Nairn, K. (2018) Skateboarding beyond the limits of gender?: Strategic interventions in Sweden.

11 Bäckström, Å., Nairn, K. (2018). Ibid.

SKATEPARKENS FYSISKA GESTALTNING

Idag kan en skateboardanläggning se ut på många olika sätt, men i mångt och mycket kan deras utformning härledas dels till olika typer av vattenanläggningar (t.ex swimmingpools och dagvattendiken) och dels till vardagselement i stadsmiljön såsom trappor, räcken och bänkar. Detta beror på att tidiga skateboardåkare omtolkade dessa elements användningsområden för att i stället utnyttja dess fysiska textur för att åka på¹.

Skateparksbyggande är ett hantverk
Skateparksbyggandet som växte fram i USA har blivit en förfinad konst som med tiden spridit sig över hela världen. I norden finns flera firmor som enbart specialiserar sig på att rita och anlägga skateanläggningar. Det är ett hantverk och en konst att anlägga skateparker, minsta ojämnheter i ytan kan ha negativ påverkan på parkens kvalitet och det är viktigt med rätt mått och vinklar på objekt för att säkra åkbarheten.

Olika skatestilar - olika typer av anläggningar
Historiskt har skateanläggningar varierat i utformning/stil beroende av vilken typ av åkning som varit populär och idag finns många olika typer av anläggningar. Förenklat kan man säga att det finns en gradient mellan "Street plazas" och "Betongparker" eller "Bowls". Street plazas som namnet hintar om efterliknar gatutorg, såsom Plaza dels Angels i Barcelona (MACBA) och Justin Hermans Plaza i San Fransisco (Embarcadero).

Betongparkerna karaktäriseras generellt av flödande betonglandskap med ramper och pool-liknande konstruktioner. Det vanligaste är dock skateparker som täcker upp flera olika åksitlar i en anläggning med olika delar ämnade för en viss typ av åkning. Det är även vanligt med inomhusparker som oftast byggs i trä, i land som Sverige är de mycket viktiga för att man ska kunna fortsätta åka under vinterhalvåret.

Skateanpassade stadsrum
Mycket av skateboardåkningen sker i stadsrummet och i ett flertal städer har offentliga stadsrum anpassats för att integrera skatefunktionen, här har städer som Malmö och Köpenhamn legat i framkant. Exempel på sådana ytor är Konsthallstorget i Malmö där granitbänkar för skateboard integrerats subtilt i torgmiljön och Rabalderparken i Roskilde där en dagvattenkanal kombinerats med en skatepark²

Riktlinjer främst kopplade till objekt
Det mesta som går att läsa i Sveriges Kommuner och Landstings riktlinjer för skateanläggningar är kopplat till mått, vinklar och objekttyper och säger inte mycket väsentligt om rumsliga aspekter och ytans disposition³. Då det inte finns några regler för hur en skatepark ska se ut finns det en problematik i detta, skateparker är inte som fotbollsplaner eller andra anläggningar med bestämda mått och format. Det finns därför stort utrymme att skapa alla möjliga typer av miljöer när man designar en skatepark, något som bör nämnas i riktlinjer. Det saknas dessutom information om att skate är en aktivitet som är kraftigt mansdominerad och att tankar på ökad inkludering är något man bör ha med sig i gestaltungsarbetet. Det bör dock tilläggas att Sveriges Skateboardförbund har inlett en process för att ta fram utförligare riktlinjer.

Certifierade anläggningar för stortävlingar
Med OS runt hörnet så lär det inte bara bli fler anläggningar⁴, vi lär dessutom se fler arenor som är byggda och certifierade att passa ett eventuellt OS-format (även för Dew Tour och Street leauge som är internationella stortävlingar). I nuläget är det diffust vad detta innebär men 'Worldskate' som är skateboardens OS-förbund måste godkänna anläggningens design⁵. För OS i Tokyo 2020 är det företaget 'Californa Skateparks' (som är världsledande inom skateparkdesign för stortävlingar) som designar anläggningarna⁶. Man kan därför anta att OS-skateparkerna kommer likna de skateparker som företaget tidigare gjort - Påkostade, tydligt avgränsade, anpassade för avancerade åkare och ett arenaformat.



MACBA, Barcelona. Helt hårdgjort i svart granit har torget en slät yta och nivåskillnader som blivit populära för 'streetskating'.



Rue de Leon, Paris. En skatepark i en unik kontext, insprängd mellan kontor, butiker och bostadshus i centrala Paris.



Bild på Street league skatepark i Sydamerika. Man kan ana att OS-anläggningarna kommer likna detta format. Foto: Robert Novo, tillstånd givet 2019.04.20.



Train bank skatepark, Malmö. En DIY-skatepark som byggdes utan tillstånd men som senare klassades om till skatepark.



Högdalen skatepark, Stockholm. Formerna i betonglandskapet till vänster i bild härstammar från Kaliforniska swimmingpools, mittstråket från stadens gaturum och betongdiket till höger från storskaliga vattenhanteringselement som tidiga skejtare sökte upp för att åka i.

1 Borden, I. (2001). Skateboarding, space and the city: architecture and the body, Berg: Oxford.
2 Angner, F. (2017). Skateboard urbanism. SLU. Uppsala.

3 Sveriges Kommuner och Landsting.(2015). Måttboken. Måttuppgifter för fritidsanläggningar: Skateboard.
4 Ihaza, J. (2018). From Brooklyn to the Olympics, skateparks are booming all around the world.
5 Worldskate.org. (2019). Worldskate - Skateboarding & Roller Sports - Tokyo 2020.
6 Sveriges Kommuner och Landsting.(2015). Ibid.

STOCKHOLMSEXEMPEL



Betongparkslandskap med flera "ihopkopplade pooler".

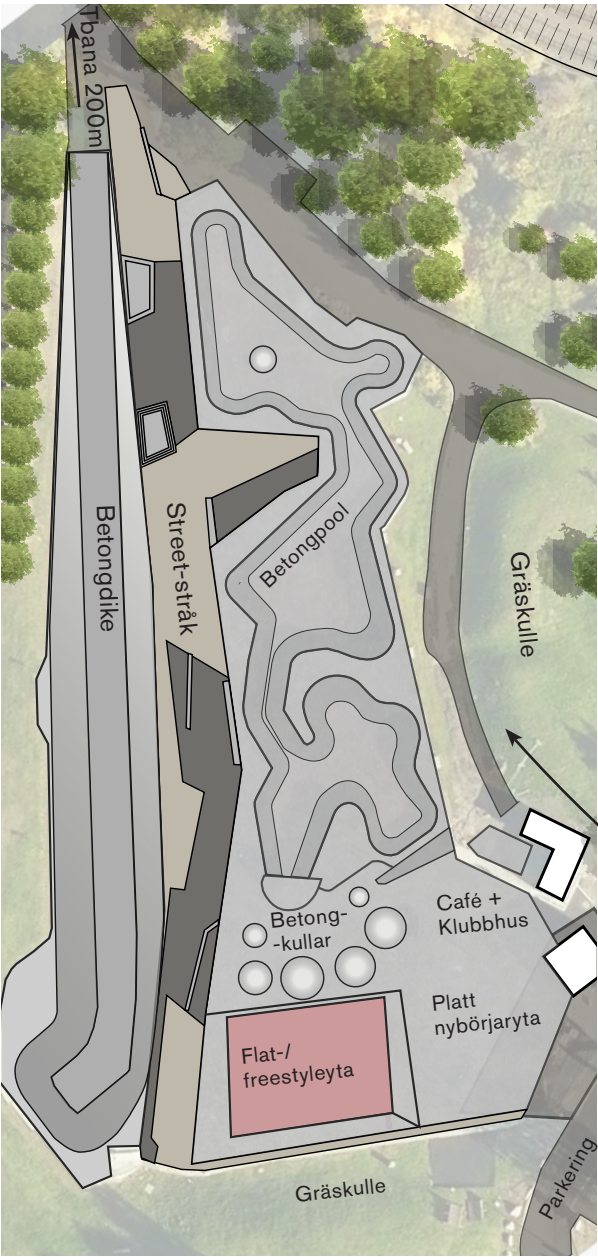


Freestyle och flatyta. Café och klubbhus där man bland annat kan låna utrustning syns i bakgrunden. Nedan bild på betongkullar som fungerar som en nybörjaryta.



I Sverige finns idag över 100 fullskaliga betongskateparker¹ varav ca 34 skateanläggningar i Stockholm av varierande typ och kvalitet (se karta sid 12). Det finns ett varierat utbud mellan street och parkanläggningar, men generellt kan man säga att de flesta anläggningar är gjorda för avancerade åkare. En annan iakttagelse gällande Stockholm är att det finns oproportionellt få anläggningar i Västerort men relativt många anläggningar centralt och i Söderort. Ur ett jämlikhetsperspektiv är detta värt att begrunda då alla i Stockholm inte har likvärdig närhet till skateparker trots ett brett utbud.

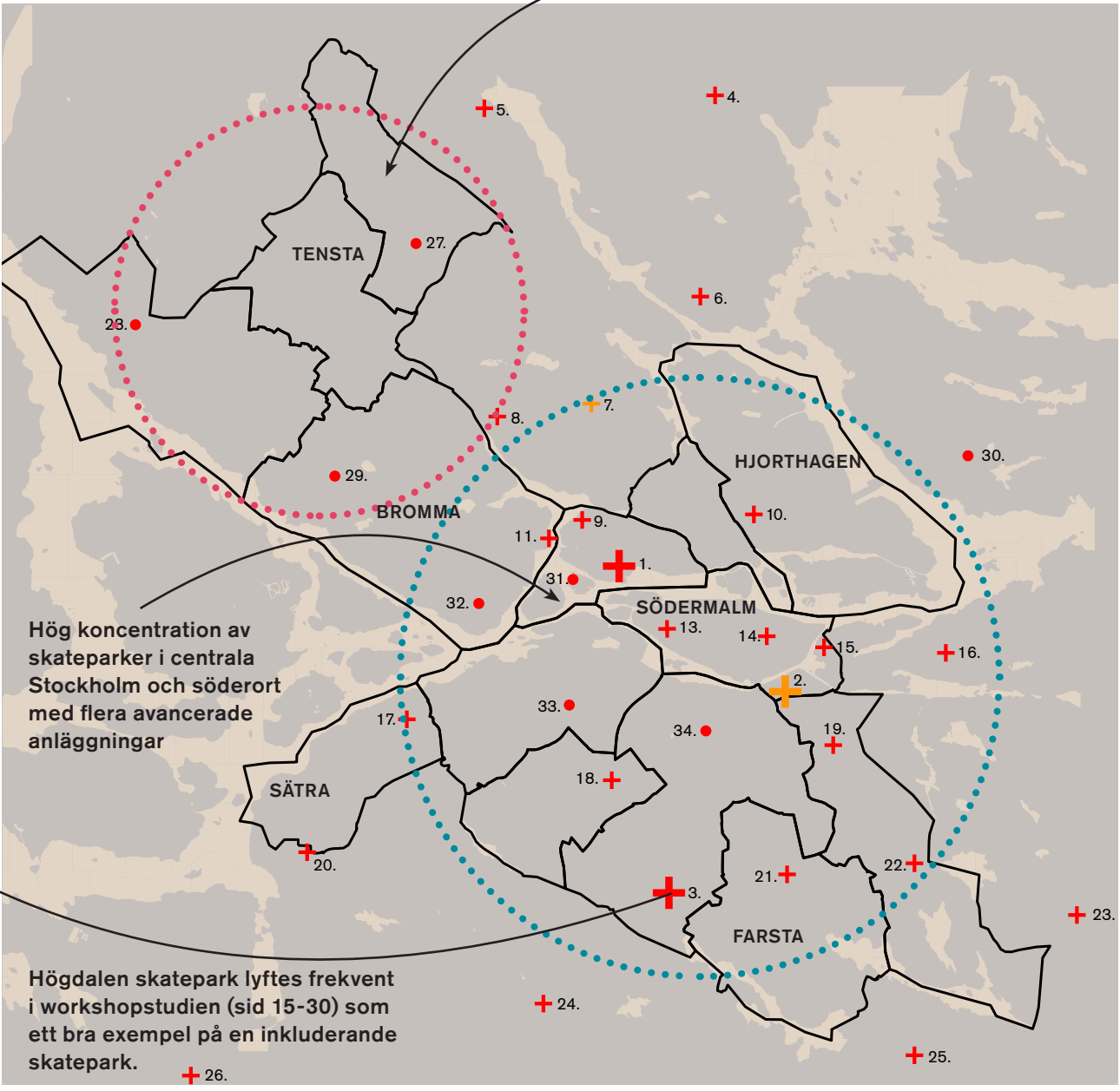
1 My skatespots. Sveriges skateparker.



Högdalen skatepark
Högdalens skatepark är Stockholms största på ca 3500kvm² och byggd med en budget på ca 30 miljoner kr³. Parken är intressant som exempel på skatepark då den innehåller infrastruktur för många olika åkstilar. Parken kom till genom att skateföreningen 'Subsurfers' pitchade idén om en 'skatevärld' där alla olika skatestilar skulle få plats till Stockholm stad, vilket sedan delvis blev verklighet⁴.

2 Stockholm subsurfers. Vår historia.
3 Lagercrantz, I (2012). Högdalen skatepark. Lägesrapport. Fastighetskontoret. Stockholm.
4 Stockholm subsurfers. Ibid.

SKATEPARKER I STOCKHOLM



- | | | | |
|----------------------------|-------------------------------|--------------------------------------|---------------------------|
| STÖRRE ANLÄGGNINGAR | 10. Humlegården plaza/ramp | 21. Gubbängen skatepark | 30. Lidingö skatepark |
| 1. Rålis skatepark | 11. RCS - Diy skatepark Alvik | 22. Brotherhood plaza | 31. Primus skatepark |
| 2. Fryshuset skatepark | 12. Orminge skatepark | 23. Tyresö skatepark | 32. Solvik skatepark |
| 3. Högdalen skatepark | 13. Drakens skateboardplats | 24. Hudding 'Donkeybowl' | 33. Midsommarkransen ramp |
| MINDRE ANLÄGGNINGAR | 14. Björns trädgård bowls | 25. Trångsund skatepark | 34. Organic skatepark |
| 4. Åva skatepark | 15. Anders Frantzén skatepark | 26. Tumba skatepark | |
| 5. Sollentuna skatepark | 16. Nacka skatepark | ENSTAKA OBJEKT/ PREFAB-RAMPER | |
| 6. Danderyd skatepark | 17. Bredäng streetplaza | 27. Kista parkourpark | |
| 7. Solna bowl | 18. Solberga/Älvsjö skatepark | 28. Smedshagen skatepark | |
| 8. Lilla Alby skatepark | 19. Björkhagen bowl | 29. Norra ängby ramp | |
| 9. Kristineberg skatepark | 20. Vårby skatepark | | |

Inomhus

Utomhus

INKLUDERANDE MILJÖER

Det finns en hel del forskning om jämställdhet, trygghet och inkluderande offentliga rum. För att ge en kort inblick i hur sådan teori omvandlats till riktlinjer expemlifieras detta i Göteborgs stads riktlinjer 'Parker och naturområden, riktlinjer för jämställdhetsarbete'. I planen har man utifrån forskningsteori tagit fram fyra utformningsprinciper för hur man vill arbeta med parker och naturområden för ökad inkludering. Dessa är¹:

- **Multifunktionella platser.** Platser bör ha ett varierat innehåll som lockar flera olika målgrupper då allt för enspåriga platser kan leda till exkludering av vissa grupper.
- **Platser för 'on stage', 'off stage' och 'backstage'.** Platser bör ha zoner där man kan välja mellan att visa upp sig (on stage), vara vid sidan av och titta på (off stage) och platser där man kan vara i fred utan att bli iakttagen (off stage).
- **God orienterbarhet till och inom platsen.** Det ska vara lätt att hitta till platsen och enkelt att kunna orientera sig när man är där.
- **Undvika stereotypa bilder av kvinnor och män i bild och form.** Man bör avstå från att spä på stereotypa normbilder i bilder och former, exempelvis i statyer.

I Kalmar kommun har man utgått från dessa riktlinjer i sitt planeringsunderlag och byggt på listan med två ytterligare punkter²:

- **Välskött och omhändertagen miljö.** Välskötta miljöer upplevs tryggare än oskötta och nedskräpade platser. Här rekommenderas att man förebygger slitage och uppmuntrar till ansvarstagande initiativ gällande parkmiljöer.
- **Leksäkert och hållbart.** I denna utformningsprincip innefattas ett flertal underkategorier. Naturlika miljöer är exempelvis att föredra då de inte är könskodade på samma sätt som helt bygda lekplatser, här rekomenderas en mellanvariant av byggt och naturligt. Ytorna bör dessutom vara tillräckligt stora då pojkar tenderar att vara aktiva och flickor mer passiva på mindre ytor. Slutligen bör könsneutrala aktiviteter uppmuntras och trafiksäkerhet från bilvägar fastställas.

Dessutom finns en hel del annat material på vad man bör tänka kring när det gäller jämställdhet och fysisk planering, exempelvis Länsstyrelsens checklistor gällande jämställdhet och offentliga rum³.

Sociospatial dialektik

Centralt i arbetet med inkluderande design är begreppet socio-spatial dialektik. Begreppet adresserar relationen mellan de byggda rummen och samtidens sociala konstruktioner. Det innebär att huruvida en offentlig plats uppfattas och nyttjas jämställt beror dels på platsens utformning och dels på sociala normer som påverkar människors föreställningar och beteenden. Med detta som utgångspunkt finns även teorier om att en platsutformning på sikt både kan påverka och utmana de sociala normerna i samhället.

Kopplat till fysiska miljöer är det viktigt att vi stödjer underrepresenterade grupper i att skapa ett ägandeskap för platsen. En del i detta kan vara att skapa just en känsla av att man har rätt att påverka platsen och att de behov man behöver få tillfredställda faktiskt besvaras. Här är den inkluderande processen ett viktigt sätt att identifiera på vilket sätt detta ska göras.

Framförallt understryker den sociospatiala dialektiken vikten av att inte bara skapa en plats utifrån den underrepresenterade gruppens behov, utan också lansera platsen på ett sätt som ger gruppen ett naturligt ägandeskap. Genom att vända på maktheirarkier kan det skapas utrymme för den underrepresenterade gruppen, Detta kan göras genom att gruppen ges ett värdskap på platsen, till exempel genom att personer ur gruppen anställs för att arrangera en specifik aktivitet på platsen. Ett exempel på ett sådant projekt är Malmö stads projekt med tonåringar i Folkets Park i Malmö, där ungdomarna inte bara är med i gestaltningsprocessen utan också anställs för att ta hand om den⁴.

LÄRDOMAR FRÅN TIDIGARE WORKSHOPS

Genom tidigare medskapande processer med maginaliserade grupper kopplat till offentliga platser, främst unga tjejer, har ett antal aspekter av de fysiska rummen kunnat identifierats som återkommande önskemål. Dessa behov finns listade på sid. 14. Samtidigt är också erfarenheten från tidigare att det inte nog går att understryka vikten av att också tillgodogöra sig platsspecifik kunskap i varje enskilt projekt genom att arbeta med lokala referensgrupper.



Bild på modell från projektet 'Flickrum i det offentliga'

Kontextspecifika projekt med gemensamma nämnare

- **En karaktärsstark gestaltning.** Ofta uttryckt med stark färgsättning och formgivning.
- **Att se men inte vara exponerad.** Platser som har utrymme för backstage och off stage läge.
- **Rum med mänsklig skala efterfrågas.** Ofta avgränsade både i vertikal och horisontieell ledd.
- **En möjlighet att göra avtryck genom att samskapa, spela musik eller likande.** Exempelvis genom en konstvägg/klotterplank, en skärm på vilken du kan spela upp film eller med inbyggda ljud- och ljusfunktioner på platsen. Ofta understryks att detta skapar möjlighet till möten mellan olika grupper på platsen som kanske annars inte hade träffats.
- **Flera sätt att sitta.** Sitta tillsamman, sittligga, sitta ensam, gunga, sitta öga mot öga, sitta och umgås etc.
- **Någonting att göra.** Något kreativt skapande, gärna någonting att göra med händerna. Ofta tydliggjort att det inte handlar om tävling.
- **Samlande målpunkt.** Något att mötas kring som skapar samspel och folkliv. Till exempel utebio eller hopptorg.

1 Göteborg stad (2014). Parker och naturområden. Riktlinjer för jämställdhetsarbete.

2 Lagercrantz, A., et. al. (2016). Planeringsunderlag för trygga och jämställda parker i Kalmar kommun. [online] Kalmar kommun, Kommunledningskontoret.

3 Andersson, J., Lhådö, S. (2016). Vägledning för jämställd fysisk planering. [online] Länsstyrelsen Skåne.

4 Andersson, K. (2019). Låt tonåringarna vara med och skapa sin egen plats i staden. [online] Sveriges Arkitekter.

Workshops: Genomförande

För att kunna undersöka frågan om hur skateanläggningar kan bli mer inkluderande genom fysisk gestaltning krävdes expertkunskap från individer som bär på erfarenheten av att vara ”den marginaliserade användaren”, i vårt fall skateboardåkande icke-män. Att arrangera workshops med dessa experter var den mest praktiska vägen att skapa sig en uppfattning om deras upplevelser och idéer. För att få förståelse för både barn- och vuxenperspektivet söktes två fokusgrupper, en med äldre mer erfarna icke-normativa skateboardåkare och en yngre. Som nämnt i metodkapitlet var det även viktigt att workshopparna leddes av icke-män för att undvika osynliga maktstrukturer och skapa en så neutral plattform som möjligt. Grupperna hade 6 deltagare vardera. Workshopen med den äldre gruppen (+17 år) genomfördes hos White arkitekter i Stockholm 2018.11.13 och den yngre (10-15 år) genomfördes i Fryshuset skateparks lokaler 2018.12.10. Båda workshopparna varade i ca 2 timmar. Materialet från workshoparna dokumenterades med bild, text och ljudinspelningar.

STEG 1, KUNSKAP

Processen för hur något kan bli byggt och hur rummen påverkar en kan vara klurigt även för den yrkesverksamma arkitekten. Därför var det centralt att workshopledarna i egenskap av experter på arkitekturket introducerade fokusgrupperna i grundläggande kunskap om stad, rum, struktur och process innan själva workshopandet sattes igång. Även deltagarnas möjligheter och rättigheter att påverka vad som byggs förklarades. Dessutom förklarades workshopparnas syfte och varför just deras expertkunskaper som erfarna sketjare och som marginaliserad grupp inom skatekulturen var så viktig att få ta del av. Med denna baskunskap var workshopparna redo att sätta i gång.

STEG 2, IDENTIFIERING AV BEHOV

Nästa steg gick ut på att identifiera vad experterna i fokusgruppernahade för känslor kopplat till deras skateboardåkning. För att vidga tankebanorna började detta steg med en övning där experterna fick skriva ner deras favoritplatser frikopplat från skateboardåkning. I den yngre gruppen fick deltagarna välja ett objekt (små leksaksfigurer) som fick representera deras platser och den känslan platsen gav upphov till och tala direkt utifrån det. Platser som inte hade något med skateboardåkning kom då upp, exempelvis 'i skogen', 'på stranden', 'hos

mormor'. Övningen möjliggjorde en mer djupgående diskussion om vad som var viktigt för experterna och vilka behov de har.

Sakta men säkert smalnade samtalen i båda grupperna av mot handla om skateboardåkning, 'Kan det kännas så som du beskriver att du känner i skogen när du åker skateboard?'. Med en utgångspunkt som hade bredare perspektiv än skateboard var förhoppningen att grupperna nu var varma i kläderna och kunde reflektera mer nyanserat och normkritiskt kring deras åkande än om samtalet började med skateboardåkningen direkt. Båda grupperna identifierade en mängd positiva känslor men även barriärer som de ofta tyckte kom ivägen för deras åkande (se nästa uppslag).

STEG 3, DET FYSISKA RUMMET

Halvvägs in i workshopparna tog vi paus för mat då deltagarna samtidigt fick leta upp deras favoritplatser att skejta på. Med den äldre fokusgruppen skrevs bilderna ut, då möjligheten fanns på Whites kontor. Workshopen med den yngre gruppen skedde i samband med 'Isbitarna plus'-session för ickemän på fryhuset. Därför fanns inte samma möjlighet att skriva ut platserna som istället beskrevs direkt från en datorskärm.

Samtalen skedde först i mindre grupper och sedan i helgrupp då varje deltagare fick berätta om sin plats och vad det var som fick dem att trivas där. Den mest frekvent nämnda platsen för båda grupperna var Högdalens skatepark men det fanns även många som valde platser utomlands, några exempel är skateparker i Nya Zeeland, Los Angeles, Portugal, osv. Under beskrivningarna av platserna hände det flera gånger att samtalen svävade iväg i djupare analyser om viktiga detaljer och platsernas förutsättningar.

Båda workshopparna avslutades i generella diskussioner om inkludering och hur skateparker kunde designas och planeras annorlunda för att bli mer inkluderande.

STEG 4, ANALYS OCH ÅTERKOPPLING

När resultatet hade sammanställts och analyserats skedde en återkoppling med de medverkande grupperna för att säkerställa att resultaten var riktiga och erbjuda möjligheten för kompletteringar och ytterligare synpunkter som kunde föras in i rapporten.



Platser och känslor kartlades på post-it-lappar och favorit skateplatsen skrevs ut, beskrevs och analyserades.



I den yngre gruppen letades favoritplatsen upp på internet och beskrevs sedan av deltagarna.



Den yngre fokusgruppen i Fryshusets lokaler 2018.12.10



Bild från övning under första modulen. Den yngre gruppen skriver ner positiva känslor och pratar om de kan känna så när de skejtar.



Den äldre fokusgruppen hos White arkitekter 2018.11.13

Workshops: Analys

Med avstamp i insikterna från kontextstudien sammanfattades och analyserades råmaterialet från de två workshoparna. Exempel på platser som visas i bild har antingen kommit upp under diskussionerna med fokusgrupperna eller så har författarna valt bilder och illustrationer som anses illustrera viktiga aspekter som identifierats under workshoparna.

POSITIVA KÄNSLOR

Det blev mycket tydligt att båda fokusgrupperna först och främst förknippade en lång rad positiva känslor med sitt skateboardåkande. De flesta beskrev framförallt en känsla av befrielse från stress och oro när de åkte skateboard, "Det är som ett inre lugn när man skejtar, man kopplar bort från stress och skola".

Många i grupperna har åkt större delen av sina liv och berättar om den fina gemenskap de funnit genom skateboard, framförallt i de separatistiska rummen som 'tjejskate'. En deltagare i yngre gruppen beskrev gemenskapen på tjejskaten som en stor familj, "På tjejskaten hjälper alla varandra att lära sig att åka även om man inte känner varandra".

Alla deltagare var överens om att det är en härlig känsla att åka bräda, det är roligt och sätter igång både kreativitet och leklust. Många tog också upp en upptäckarlust och en spänning, en vilja att hitta och skejta ny platser, "skate är ett sätt att upptäcka städer och nya platser". Skate verkar även ha en stärkande effekt på många av deltagarnas självkänsla, "man lär sig nya saker när man skejtar". Sammantaget har deltagarna generellt en mängd positiva erfarenheter kopplat till sitt skejtande.

Ett urval av positiva känslor deltagarna i fokusgruppernabeskrev:

- *Frihetskänsla, kravlöshet*
- *Inre lugn; avkoppling från stress och skola*
- *Spänning, upptäckarlust*
- *Lycka, glädje, pepp!*
- *Öppenhet och trygghet (speciellt på tjejskate)*
- *Leklust/kreativitet*
- *Rörelseglädje*
- *Inspiration, nyfikenhet*
- *Stark självkänsla*
- *Gemenskap/familjekänsla*
- *Välmående, fokus*
- *Coolhet*

BARRIÄRER

Trots alla positiva känslor beskrev båda fokusgrupperna att det finns barriärer eller "jobbiga grejer" som ofta kommer i vägen. Framförallt den äldre fokusgruppen har erfarenhet av negativa upplevelser kopplat till skateboard. Deltagare i den yngre gruppen upplevde en tydlig särbehandling men förknippade den inte med samma negativitet som de äldre. En deltagare beskrev att hon ofta känner sig mer inkluderad på grund av hennes kön än exempelvis nybörjarkillar som inte sticker ut lika mycket. En iakttagelse som kan påverka den yngre gruppens mindre upplevda utanförskap är att samtliga deltagare har föräldrar/familjemedlemmar som redan åker skateboard och kan fungera som en dörroppnare in i skatekulturen, något som inte var lika vanligt i den äldre gruppen.

5 negativa känslor som verkar som barriärer blev tydliga under workshoparna

- **Utstirrad.** I framförallt den äldre gruppen beskriver många att de ofta känner sig utstirrade i skateparker, något som ökar pressen att prestera och ger en känsla av otillräcklighet om man exempelvis missar trick. Många skaparker upplevs som arenor där man ska visa upp sig. Ett tydligt exempel på detta är skateparken i Björns trädgård som är inramad av staket där förbipasserande stannar till och tittar på skateboardåkarna som om det vore en scen/arena. Även den yngre gruppen beskriver denna problematik och många tycker att det är svårt att koncentrera sig när man känner sig uttittad.
- **Otrygg.** Otrygghet var också ett tema som diskuterades, många har upplevt att gäng/stökiga personer varit i skateparkerna och upplevts hotfulla. Det kom också fram en oro över att få sina ägodelar stulna när man åker. Detta gällde främst den äldre gruppen, men även den yngre gruppen beskrev att folk i skateparken kan vara "jobbiga". Den yngre gruppen reflekterade dessutom över att det var otryggt på avfolkade platser utan belysning.
- **Trängd.** Båda fokusgruppernabeskriver att man ofta känner sig trängd och "i vägen" då mer avancerade åkare tar all yta i anspråk och inte låter alla åka. Deltagarna i den yngre gruppen beskriver att det är stressigt att skejta med för mycket folk, att vissa inte väntar på sin tur och åker före. Man kan även känna sig trängd om ytan är för liten och känna press att "inte göra fel" om man åker själv (utan skatekompisar) när det är mycket folk i skateparken.

- **Otillräcklig.** Framförallt den äldre gruppen upplevde ofta att hela skateparken är för svår och ställer höga krav på ens färdigheter som skateboardåkare inom det normativa gränssnittet som finns i skatekulturen. Upplevelsen är att det inte finns tillräckligt många nybörjarvänliga skateparker utan att de flesta är anpassade för de som redan är "bra", detta bidrar till en känsla av otillräcklighet. De lyfter fram bowl-landskapet i Högdalen som ett exempel där denna problematik är tydlig. Alla bowls är ihopkopplade och höga eller jättehöga. Eftersom det går att åka mellan dem så blir det svårt att veta om någon kommer runt hörnet i hög fart, vilket skulle kunna leda till en rejäl krock. De beskriver att det är väldigt svårt att våga ta plats som nybörjare där.
- **Utanför.** Slutligen beskriver en i den äldre fokusgruppen att det ofta infinner sig en känsla av utanförskap när man kommer till skateparken som icke-man under ordinarie öppettid, något som ger upphov till en känsla av ensamhet snarare än gemenskap. Det bekräftas delvis av den yngre gruppen då de flesta undviker skateparken (i det här fallet fryshuset) på vanliga dagar eftersom det är för mycket folk men att de alltid kommer på tjejskaten för då är det "bra och öppen stämning".

”
“Jag känner frihet på brädan men inte i rummet ”

- Workshopdeltagare



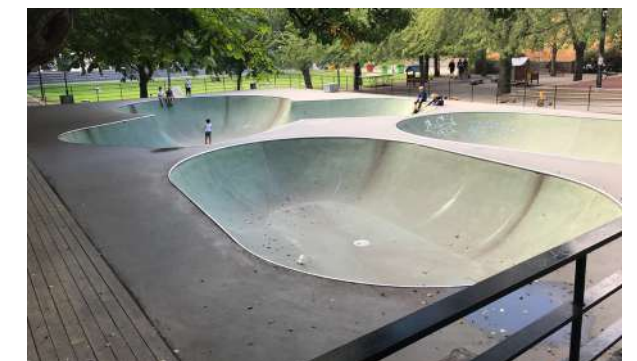
Farthyllt på Isbitarna + session för ickemän i Fryshuset, Stockholm. Fokusgruppernabeskriver dessa sessions som mycket viktiga för deras fortsatta åkning.



Samtliga deltagare är eniga om att skateboard är en rolig och givande aktivitet.



Poolerna i Högdalen beskrivs som mycket höga, vilket kan till en känsla av otillräcklighet. Dessutom är de ihopkopplade vilket deltagarna i båda grupper upplever som otryggt då det ger en ökad risk för krock.



Den äldre gruppen beskriver att Björns trädgårds skatepark känns som en bur där man blir väldigt exponerad för förbipasserandes blickar.

RUM - VIKTIGA RUMSLIGA DESIGNFAKTORER

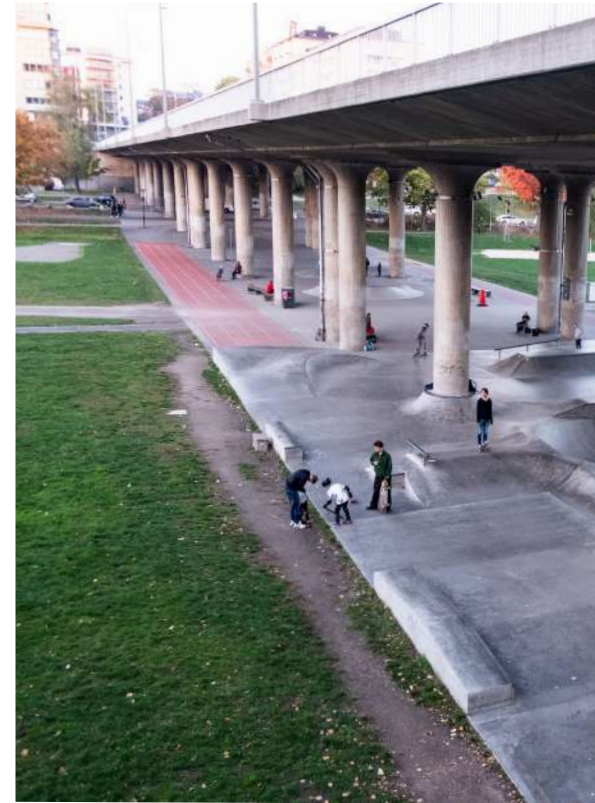
Större delen av diskussionen från båda workshopparna om den fysiska miljön rörde övergripande rumsliga faktorer snarare än objektspecifika detaljer. Nedan sammanfattas det som rör rummet.

- **Olika zoner/rumsbildningar.** Deltagare i båda grupperna beskriver att det är viktigt med plats både för lugnare åkning och mer fartfyllda delar. Det innefattar även plats för att visa upp sig och kantzoner där man kan öva i fred (on stage/back stage). Det är tydligt att det finns en önskan om en bredare zonering; det vill säga zoner där man kan hänga, chilla och öva, samt zoner för olika skatestilar såsom t.ex. "street" och "bowl". Flera deltagare i den äldre fokusgruppen lyfter Högdalens skatepark som ett bra exempel på detta. En deltagare i den äldre gruppen lyfter Brotherhood plaza i Skarpnäck som ett bra exempel på en yta med många olika zoner. Där är ytan uppbyggd på asfalten till en gammal gokartbana som slingrar sig över området, åkytan blir på så vis uppdelad och skapar ett pärlband av mindre spots. Deltagaren menar att detta gör att man känner sig bekvämare med att ta plats jämfört med helt sammanhängande ytor.

- **Stor yta.** Båda fokusgrupperna beskriver att det bör finnas gott om utrymme i skateparken. På så vis kan man enkelt hitta en plats att öva på utan att känna sig "i vägen" eller utstirrad. Är ytan för liten blir detta svårt att uppnå även om det inte är omöjligt. Man krockar inte lika lätt om ytan är stor. Det blir också svårare för en åkare att ta över hela ytan. Båda grupperna beskriver också att det är viktigt med stora ytor så att nybörjare kan lära sig att hitta balansen och våga åka.
- **Integrerad anläggning/multifunktion.** Många i den äldre gruppen gillar inte när skateparken känns för styrd och funktionsseparerad, de lyfter att det bör finnas en mån av omtolkningsbarhet som gör att parkens ytor bli mer flexibla och multifunktionella. Många tycker att gränsen mellan kringyta och skatepark ofta är mycket skarp, att arbeta med att luckra upp kanten kan vara ett sätt att skapa en känsla av att skateparken är integrerad med sin omgivning. Båda grupperna tycker att det gärna får finnas annat att göra i anslutning till skateparker, när många aktiviteter och funktioner är samlade på samma plats så känns det som att man är i en miljö snarare än på en arena.



Högdalens skatepark är det exempel som oftast kommer på tal i grupperna. Skateparken är stor, har många olika rum/delar och är en plats med ett rikt och inkluderande föreningsliv, något som deltagarna tror är det allra viktigaste för att skateparken ska kännas inkluderande.



Grupperna berättar att gränsen mellan skatepark och kringyta ofta är mycket skarp.



En skarp kant gör det väldigt tydligt när man är i eller utanför skateparken, som här i 'Rälis' skatepark, Stockholm. Jämför med 'Brotherhood plaza' i skarpnäck nedan.



På Brotherhood plaza i Skarpnäck är gränsen för var skateparken börjar och slutar betydligt grumligare. I den äldre fokusgruppen lyfts anläggningen fram på grund av dess många småspots där det är lätt att hitta sin egen plats..

- **Bra läge/tillgänglighet.** Något som kommer upp i båda workshopparna är vikten av bra kollektivtrafikförbindelser och infrastruktur så att så många som möjligt kan ta sig till anläggningen. Skateparken får gärna vara centralt belägen i staden så att den kan nås från alla håll. Dessutom tycker många att det är viktigt med närhet till mataffär så att man kan åka länge. I den yngre gruppen påpekar man att det som barn är svårt att ta sig till skateparken om det bara går att komma dit med bil.
- **Klubbhus/café - Förutsättningar för föreningsliv.** Närvaron av personal eller andra officiella personer beskrivs som mycket viktigt för tryggheten och för att man som nybörjare ska komma över tröskeln att börja åka. Föreningsliv med ledarledd åkning är en av de mest framgångsrika vägarna att inkludera fler i skatecommunityt, att skapa goda förutsättningar för föreningsliv på platsen är därför mycket viktigt. Det bör även finnas möjlighet att låna utrustning; när man åker första gångerna har man ofta ingen bra bräda och skydd. Ett rikt föreningsliv odlar möjligheterna för att skapa god platsanknytning, så att användarna tar hand om platsen och skapar en positiv stämning.
- **Många åkbara sektioner.** Båda grupperna beskriver att det ofta finns för få banor att köra på, vilket kan leda till att man känner sig trängd eller pressad. En slutsats man kan dra ifrån detta är att det kan vara en god idé att genom rumslig gestaltning försvåra för enstaka avancerade åkare att dominera en hel skatepark. Det bör alltså tänkas till kring hur man planerar parkens åkmönster så att inte bara de som 'tar mest plats' ges utrymme. Båda grupperna tog exempelvis upp hur det är bättre att ha många "banor" på bredden av en avlång skatepark istället för en eller två långa på längden, på så vis kan fler åka samtidigt. Sektionerna kan dessutom med fördel ha olika svårighetsgrad.
- **Inspirerande och identitetsstark arkitektur.** I båda grupperna tog man upp vikten av inspirerande arkitektur och hur platser som deltagarna upplevde som inspirerande skapar en dragningskraft som får en att vilja interagera med platsen. Båda grupperna lyfte exempelvis en önskan om mer färg i skateparker så att det känns mer inbjudande och inspirerande att vara där. Att arbeta med en platsidentitet som är attraktiv för de ickenormativa åkarna är ett sätt att utmana normen på platsen.



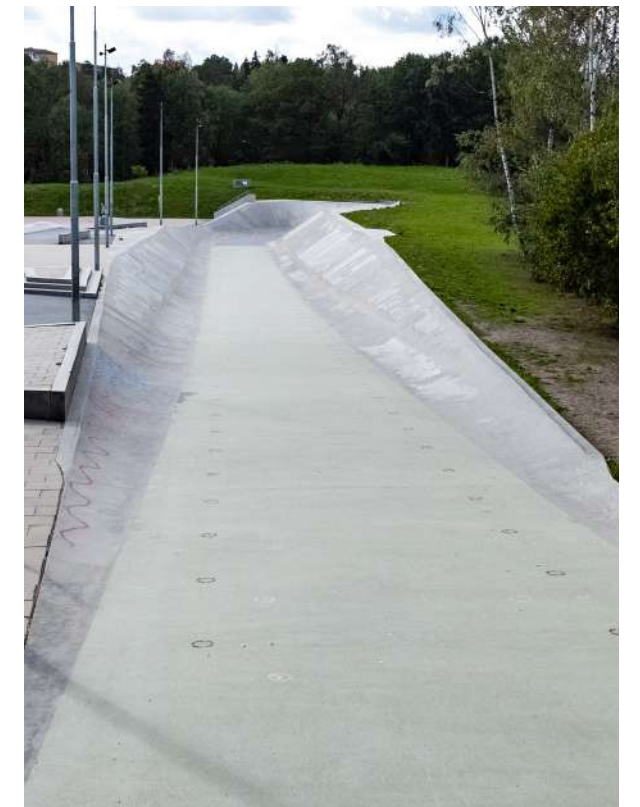
Streetmekka Viborg, Danmark. En före detta industrilokal har gjorts om till aktivitetscenter för ungdomar med nytt innehåll. Med den gamla industristommen och en ny genomsläpplig fasad skapas inspirerande arkitektur. Foto: Rasmus Hjortshøj, © EFFEKT, tillstånd givet av Mette Marie Stahl Pedersen.



Skylt med inkluderande budskap vid Högdalens skatepark gör det otvivelaktigt att alla är välkomna.



Cafét vid Högdalens skatepark drivs av den lokala skateboardföreningen. Här kan man hyra utrustning, handla mat/dryck och få hjälp av coacher.

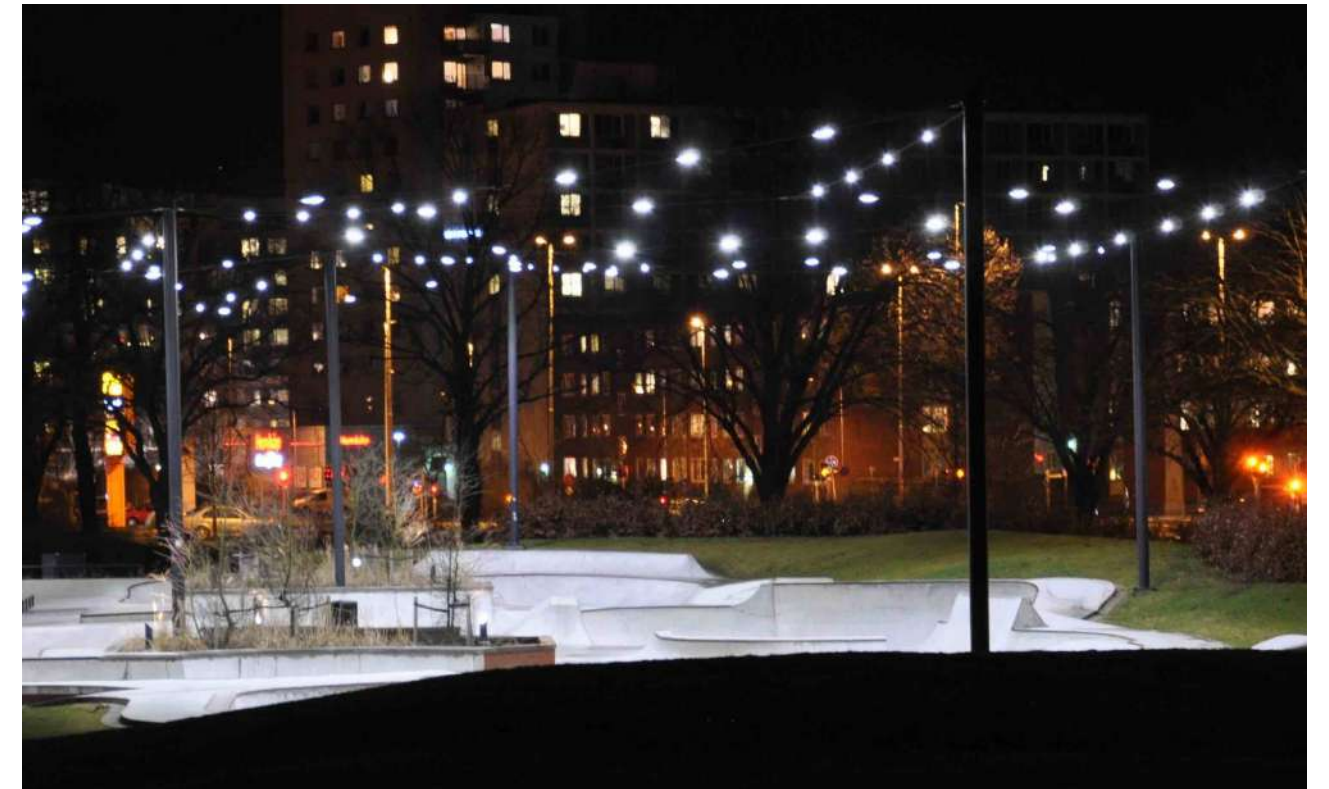


'Ditchet' eller betongdikt i Högdalens skatepark. Grupperna beskriver att det är utmärkt att lära sig åka i tvärsektioner av sluttningar som går från flackt och lågt till högt och brant.



Färggrant värre! Båda fokusgrupperna blir inspirerade av platser med mycket färg. Här är ännu en bild från Brotherhood plaza där de allra flesta objekten är målade. Det finns även gott om åkbara sektioner/ banor vilket gör det svårt för enstaka åkare att dominera hela ytan.

- **Tryggt, belyst och befolkat.** Tryggheten i parken lyftes som en viktig aspekt av båda grupperna. I den yngre gruppen tyckte man att det bör finnas folk i rörelse i när anslutning till skateanläggningen så det inte känns öde och otryggt. Men det är en fin balans då deltagarna samtidigt inte vill känna sig utstirrade. Belysning är viktigt och något som båda grupperna beskriver saknas i många parker. En deltagare i den yngre gruppen tog upp Söderlyckan i Lund och lyfte den skateparken som ett bra exempel på rumsskapande och mysig belysning. Enligt deltagaren har parken en fin nätliknande belysningslösning som ger ett varmt och mysigt ljus. I den äldre gruppen beskrev man att man ofta är rädd för att få sina saker stulna när man skejtar, de tycker därför att lösningar för att förvara sina ägodelar är viktigt för att öka tryggheten.
- **Lummigt och mysigt.** En allmän kritik båda grupperna har mot många skateparker är att de känns för 'omysiga' och kala. Flera i den yngre gruppen berättar om vikten av träd och grönska för att skapa en mysig känsla och avskärmning från störande omgivning såsom vägar och oljud. De påpekar att det är härligt att känna att man är under trädkronorna som skapar ett tak. De upplever att lummighet gör det lättare att hitta fokus, samt att den ger ett visst insynsskydd så man inte känner sig uttittad. Även den äldre gruppen tar upp vikten av grönska, framförallt att de dras till platser med mäktiga utblickar mot grönt, vatten eller andra trevliga motiv.



Belysningen i Söderlyckan skatepark beskrivs av deltagarna som rumsbildande och mysig. Foto: Niklas Laakman, Lusedesigner: Bertil Göransson, © Luxera, tillstånd givet av Bertil Göransson.



Brotherhood plaza ligger inbäddad i grönska och omgivet av stora träd. Ytan ligger även relativt nära bebyggelse med intilliggande lekplats och ett välanvänt gångstråk som går rakt genom anläggningen. Detta gör att platsen är naturligt befolkad av andra målgrupper än bara skateboardåkare vilket fokusgruppnamnenar skapar trygghet.



Ljus sipprar igenom väggarna på Streetmekka Viborg, Danmark. Foto: Rasmus Hjortshøj, © EFFEKT, tillstånd givet av Mette Marie Stahl Pedersen.

- **Variation av material.** Båda grupperna beskriver att objekt och ytor av olika material ger helt olika upplevelser och gör olika ont att falla på. Exempelvis gör det mindre ont att trilla på trä än på betong och känslan att åka över marktegel skiljer sig helt från asfalt. I den yngre gruppen diskuteras hur gummigolvet som i "the dome" (aktionhall i Gävle) är skönt att trilla på, vilket är bra när man försöker lära sig trick. Där finns även en "foam pit" där man kan öva trick utför en ramp och landa i skumgummi. Grupperna beskriver att en bredd av material i en skatepark gör det lättare att testa sig fram och blir därför mer inkluderande.
- **Organiskt, möjlighet att göra avtryck.** Många beskriver en önskan om att påverka rummet, att användarna kan få platsen att förändras och växa organiskt. Den äldre gruppen tar upp Brotherhood plaza som där ytan upplevs som organisk med DIY-karaktär och att ytan inte känns så styrd. Genom att kurera denna utveckling av platsen och ge de ickenormativa skatarna möjlighet att omfoma specifika utrymmen har vi chans att öka deras ägandeskap.
- **Möjlighet att spela upp musik.** Att kunna spela upp musik framkommer som viktigt för båda grupperna. I den yngre gruppen beskriver delatagare att man får pepp av musik i bakgrunden när man åker skateboard, "Det blir lättare att fokusera och gå in i en bubbla, det känns som man är i en musikvideo". Även den äldre gruppen beskriver musik som viktigt för stämningen och att man vill kunna spela upp musik utan att det stör någon.
- **Tak över ramp/skateyta.** Som redan nämnts uppskattar deltagare i den yngre gruppen känslan att skejta under trädkronor. En deltagare som kommer från en mindre ort utan inomhushall tycker det är viktigt med tak över en del av en yta eller ramp möjliggör att kunna åka utomhus längre på året och när det regnar. Det är alltså speciellt viktigt i de orter där det inte finns en inomhuspark.



Brotherhood plaza (igen). Den organiska känslan och upplevelsen av att kunna göra avtryck på platsen lyfts av den äldre gruppen. I objekten finns gömda budskap att upptäcka, vilket en i den äldre fokusgruppen menar ger upphov till upptäckarlust.



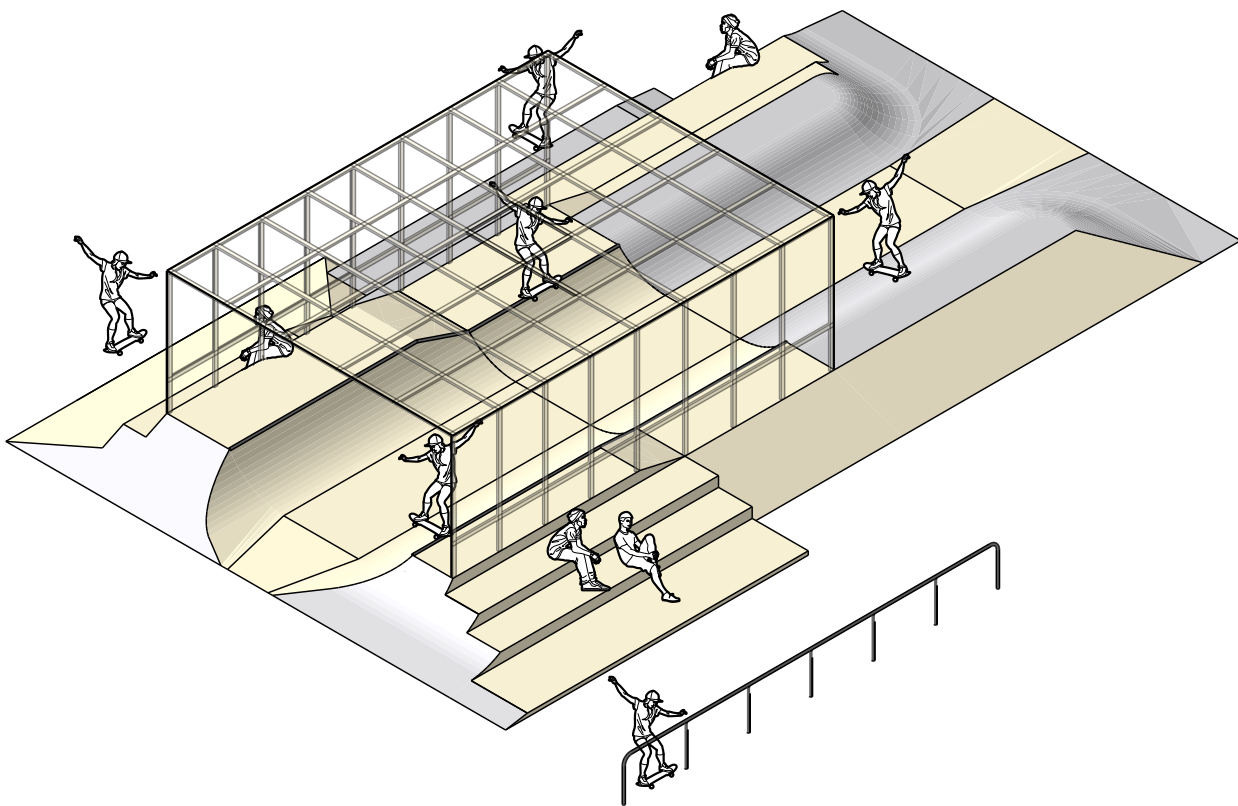
Utrymmet under bron i Rålambshovsparken utnyttjas till skatepark och blir på så vis en plats man kan komma till och åka året om.



Tak över utomhusyta skapar en halvtempererad och väderskyddad zon som suddar ut gränsen mellan inne och ut i Streetmekka Viborg, Danmark. Foto: Rasmus Hjortshøj, © EFFEKT, tillstånd givet av Mette Marie Stahl Pedersen.

OBJEKT - VIKTIGA OBJEKTSPECIFIKA DESIGNFAKTORER

- **Gradient mellan enkla och avancerade objekt.** Båda fokusgrupperna är överens om att en grundläggande aspekt för en inkluderande skatepark är att det finns objekt för alla färdighetsnivåer. Exempelvis nämns det att man vill ha låga kanter att öva trick på och flacka lutningar att lära sig åka ramp på. Ofta kan det räcka med en helt oprograderad platt yta där man kan stå och öva ifred. Det får gärna finnas en gradient mellan enkla och avancerade objekt så man kan bygga upp självförtroende i steg tills man känner sig bekväm med avancerade objekt som innebär högre risk att göra illa sig på.
- **Kreativa och omtolkningsbara objekt.** Framförallt den äldre gruppen efterfrågar objekt som kan skejtas på många olika sätt och som inte är ett av de "klassiska" objekten. Där man kan skapa egna normer kring sin åkning frånkopplat det som känns förbestämt av skatekulturen. De beskriver att sådana objekt känns mer förlåtande och det finns inga rätt och fel. Återigen lyfts 'Brotherhood plaza' i Skarpnäck som en plats där det finns många objekt i den kategorin.
- **Räcke att hålla i/ rep ovan ramp.** Båda grupperna lyfter att det ofta inte finns plats att öva de mest grundläggande kunskaperna så som att bli bekväm med att rulla eller göra 'ollie'. Det kommer upp under båda diskussionerna att ett sätt att underlätta tricklärandet kan vara att ha ett räcke på en platt yta så man kan hålla i med händerna när man övar.
- **Miniramp med 'roll-in'.** I den äldre grupperna tycker man att många miniramper kan vara utmanande att våga åka i. Deltagarna föreslår därför att ett sätt att göra det enklare kan vara att låta vissa sektioner eller hela ramper vara utan coping och istället ha s.k. 'roll-ins' så att det blir lättare att lära sig och för att hitta nya sätt att åka ramp.
- **DIY - Gör det själv.** Den äldre gruppen lyfter att de vill ha en yta där de kan bygga egna objekt och ha möjlighet att flytta runt objekt i nya konstellationer. På så vis kan man vara med och utforma objekt och kunna göra avtryck på platsen, göra platsen till sin egen. Det gör även att ytan blir föränderlig och möjlig att programera om.



Idéskiss på miniramp baserad på underlaget från workshopparna. Rampen har ett flertal olika sektioner där man kan börja lära sig rulla in på en så kallad 'Roll-in' för att sedan våga droppa på en lägre sektion innan man tar sig an den högre delen. I idéskissen finns även ett tak av regler där man exempelvis kan fästa ett rep och montera högtalare för musik. "Baksidorna" av rampen utnyttjas även för att skapa häng och åktytor som gör att man kan åka mer i skymundan än bara i rampens mitt.



Tripp, trapp, trull. Variation i höjd på kanter gör att fler har möjlighet att åka samt att man kan gå från lågt till högt i egen takt. Brotherhood plaza, Stockholm.



Ramper med olika höjd och 'coping' gör att objektet kan användas av både nybörjare och mer avancerade åkare. Brotherhood plaza, Stockholm.



Flyttbara objekt gör det möjligt att omprogramera platsen och skapa egna konstellationer av objekt.

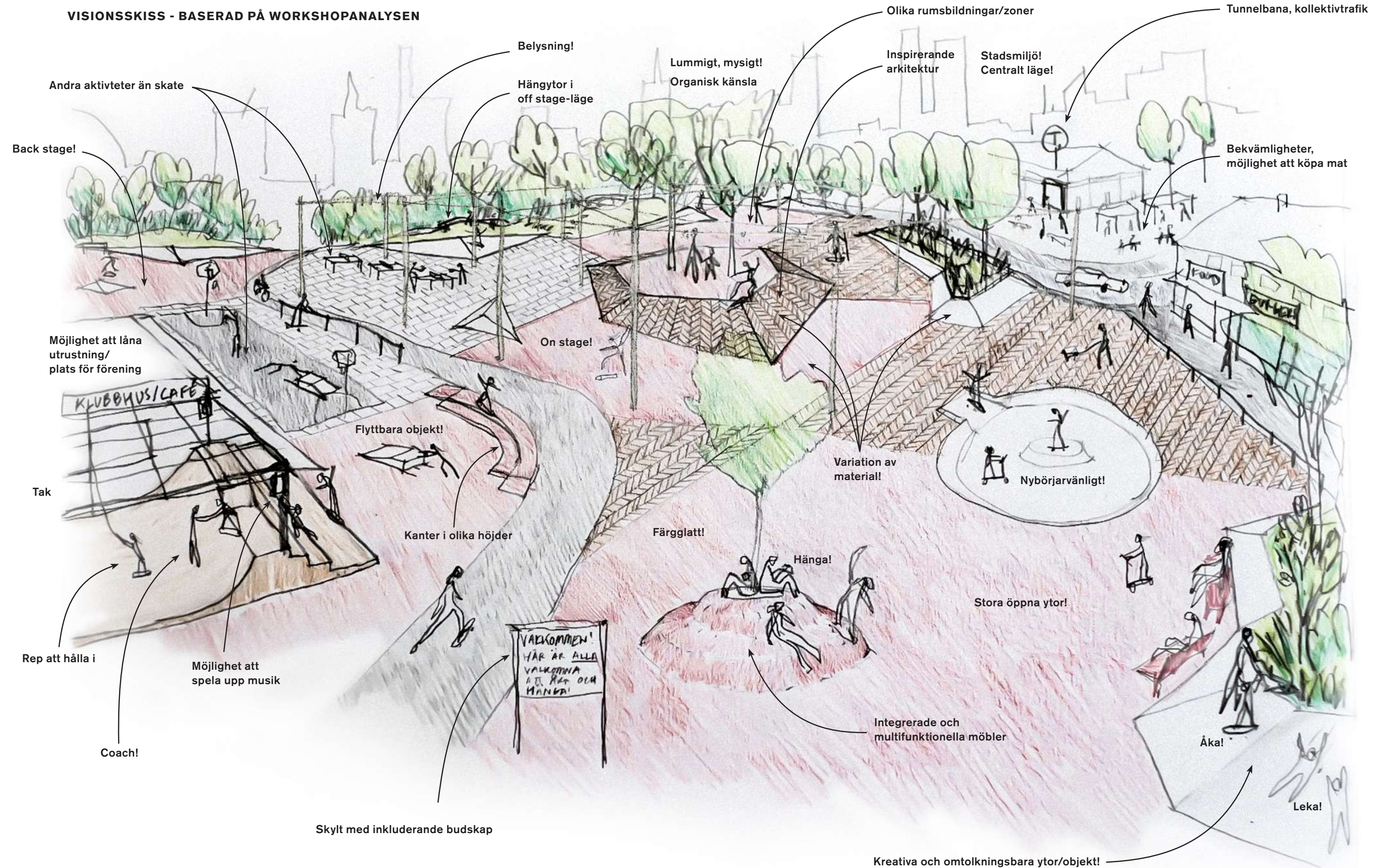


Objektlytor som inte är byggda som 'klassiska' skateobjekt skapar mer frihet i hur man kan åka utan att känna att man 'gör fel'. Exempel från "Donut-pool" på Israels plats, Köpenhamn.



Kreativt utformade klipplandskap på Charlotte Amundsens plats i Köpenhamn, ritat av 1:1 landskab. Objekten har varierande lutningar från flackt till brant och utmanar åkaren att pröva nya kreativa sätt att åka eftersom att de inte efterliknar objekt man vanligtvis hittar i en skateanläggning.

VISIONSSKISS - BASERAD PÅ WORKSHOPANALYSEN



Diskussion

RESULTATSDISKUSSION

Generellt kan man konstatera att mycket av workshopstudiens resultat har likheter med tidigare studier och riktlinjer som vi tittat på i detta projekt. Gällande workshoparnas andra steg, *Identifiering av behov*, så går det att göra tydliga kopplingar till andra studier om underrepresenterade grupper inom skate. Exempelvis som att vara en kvinnlig skateboardåkare gör att man sticker ut ur mängden, man är både kvinna i en mansdominerad kultur och kvinnlig skateboardåkare och är således icke-normativ inom skatekulturen. Detta skapar en situation som inte alla är bekväma i, vilket kan leda till att man bland annat kan känna sig utstirrad. Här blir det även klart att denna problematik och andra punkter som dök upp i workshopparna har en koppling till rummens utformning och att rumsliga egenskaper påverkar hur bekväm man känner sig när man åker skateboard. För att angripa denna problematik på annat sätt än att skapa separata tider i skateparken för marginaliserade grupper (ex tjejskate) så bör även skateparker designas för att skapa bättre fysiska förutsättningar för att platsen ska upplevas som trygg och inkluderande.

Gällande resultaten från workshopparnas tredje steg, *‘Den fysiska miljön’*, så går det även här att göra tydliga kopplingar till riktlinjer för jämställd design som vi tittat på och resultaten från tidigare medskapande-workshoppar som White faciliterat. Även om det återigen är viktigt att poängtera att varje projekt måste gestaltas och analyseras i relation till dess platsspecifika kontext och brukargrupp så finns det återkommande mönster som går att utläsa i resultaten. Mycket pekar på att faktorer som multifunktionalitet, rumslig variation inom platsen, tillgänglighet, trygghet och karaktärsstark design är mycket viktiga i skapandet av en inkluderande skatemiljö. Det viktigaste är dock att underrepresenterade grupper, såsom tjejer, får vara med i skapandet av skateparken och att man inte bara tillgodoser behoven hos normalanvändarna (killar/män). I en så pass mansdominerad aktivitet som skateboard är detta extra viktigt om målet är att öka inkluderingen inom kulturen.

För att försäkra att nya skateanläggningar designas för inkludering krävs att flera grupper involveras i designprocessen. Den workshopmetod som använts i denna studie kan återanvändas i detta syfte. Resultaten i denna studie visar på ett antal designaspekter som är viktiga att ha med sig om man vill skapa bra förutsättningar för en inkluderande

skatemiljö men att det inte finns någon universal-lösning som går att applicera på varje projekt.

Gällande riktlinjer för skateparkdesign så pekar denna studie på att det finns ett behov av att uppdatera dessa med information om inkluderande design. Svenska riktlinjer saknar den här typen av information vilket är problematiskt då riktlinjerna kan hamna i händerna på beställare och kommuner som helt eller delvis saknar kunskap och förståelse om skateboard och skatekultur.

DISKUSSION AV METOD

På grund av att White hade tidigare erfarenhet av att facilitera workshoppar valdes workshopformatet till denna studie. Andra metoder såsom enkätundersökningar och intervjuer hade kunnat användas men den valda metoden ansågs vara ett resurseffektivt sätt att extrahera data. Ursprungligen var tanken att workshopparna skulle landa i en medskapandeprocess där vi tillsammans med grupperna tog fram en skiss på en skatepark i ett av Whites projekt. Detta hade då blivit ett kontextspecifikt exempel som hade varit intressant att jämföra med andra skateparker. Tyvärr blev det inte så på grund av osäkerheter kring skateparken i projektet och begränsade resurser. Gällande urvalet kändes skejtande kvinnor och personer som inte identifierar sig som män som en bra grupp att utgå ifrån. Vi hade dessutom dessutom velat arbeta med fokusgrupper som inte åker skateboard, för att på riktigt adressera frågan men det blev tyvärr inte genomförbart inom ramarna av projektet.

VIDARE FORSKNING

Det här är ett område som behöver efterforskas mer, skateboard lider av en exkluderingsproblematik och inkluderande design kan bidra att hjälpa inkluderingen inom kulturen i rätt riktning. Ett naturligt nästa steg är att göra fler workshoppar med andra marginaliserade grupper inom skatekulturen för att ta reda på vad de behöver för att känna sig mer bekväma med att börja skejta. Vidare vore det intressant att undersöka hur skateparksföretag kan ta till sig och använda ett sådant här material samt att pröva att göra ett riktigt projekt baserat på insikterna i denna studie.

Referenslista

Andersson, J., Lhädö, S. (2016). Vägledning för jämställd fysisk planering. [online] Länsstyrelsen Skåne. Tillgänglig på: https://www.lansstyrelsen.se/download/18.691fcf616219e10e93aa509/1526067927741/vagledning_jamstalldhet_fysisk_planering-2016.pdf [Besöktes 12 Nov. 2018].

Andersson, K. (2019). Låt tonåringarna vara med och skapa sin egen plats i staden. [online] Sveriges Arkitekter. Tillgänglig på: <https://www.arkitekt.se/lat-tonaringarna-vara-med-och-skapa-sin-egen-plats-i-staden/> [Besöktes 12 Mar. 2019].

Angner, F. (2017). Skateboard urbanism: an exploration of skateboarding as an integrated part of public space. SLU, Institutionen för stad och land. Uppsala.

Blomdahl, U., Elofsson, S. & Åkesson, M. (2012). Spontanidrott för vilka? En studie av kön och nyttjande av planlagda utomhusytor för spontanidrott under sommarhalvåret. Idrottsförvaltningen. Stockholm Universitet

Borden, I. (2001). Skateboarding, space and the city: architecture and the body, Berg: Oxford.

Bäckström, Å. (2005). Spår. Om brädsporkultur, informella lärprocesser och identitet. Doktorsavhandling. Lärarhögskolan i Stockholm, Institutionen för samhälle, kultur och lärande.

Bäckström, Å., Nairn, K. (2018). Skateboarding beyond the limits of gender?: Strategic interventions in Sweden. Leisure Studies, 37(4): 24-439. Tillgänglig på: <https://doi.org/10.1080/02614367.2018.1462397> [Besöktes 2 Dec. 2018]

Diskrimineringsombudsmannen (2019). Diskrimineringsgrunder som skyddas av lagen. [online] Tillgänglig på: <https://www.do.se/om-diskriminering/skyddade-diskrimineringsgrunder/> [Besöktes 20 Maj 2019].

Folkhälsomyndigheten (2019). Barns och ungas rörelsemönster: Resultat från objektivt uppmätt fysisk aktivitet, Skolbarns hälsovanor 2017/2018. [online] Folkhälsomyndigheten. Tillgänglig på: <https://www.folkhalsomyndigheten.se/publicerat-material/publikationsarkiv/b/barns-och-ungas-rorelsemonster/?pub=60058> [Besöktes 5 Mar. 2019].

Göteborg stad (2014). Parker och naturområden. Riktlinjer för jämställdhetsarbete. [online] Göteborg: Göteborg stad. Tillgänglig på: https://goteborg.se/wps/wcm/connect/7857827d-cb5c-4a37-a598-461e8fc9db6c/Parker+och+naturomr%C3%A5den_Riktlinjer+f%C3%B6r+j%C3%A4mst%C3%A4lldhetsarbete.pdf?MOD=AJPERES [Besöktes 17 Nov. 2018].

Hallman, B. (2015). Skateboard är det verkligen för alla?. En studie gällande tjejers identitetsskapande inom skateboardkulturen. Umeå Universitet, pedagogiska institutionen. Umeå.

Ihaza, J. (2018). From Brooklyn to the Olympics, skate parks are booming all around the world. [online] The Independent. Tillgänglig på: https://www.independent.co.uk/news/long_reads/skateboarding-new-york-skateparks-brooklyn-olympics-urban-development-a8297511.html [Besöktes 2 Oct. 2018].

Kerr, C. (2018). WHAT WE LEARNED AT SKATING'S FIRST ACADEMIC CONFERENCE - Jenkem Magazine. [online] Jenkem Magazine. Tillgänglig på: <http://www.jenkemmag.com/home/2018/07/31/learned-skatings-first-academic-conference/> [Besöktes 7 Dec. 2018].

Lagercrantz, A., Fonseca, A. and Andersson, E. (2016). Planeringsunderlag för trygga och jämställda parker i Kalmar kommun. [online] Kalmar kommun, Kommunledningskontoret. Tillgänglig på: <https://www.boverket.se/contentassets/24733590903b4a75a2fa62e6a2c05e20/planeringsunderlag-trygg-och-jamstalld-park.pdf> [Besöktes 7 Feb. 2019].

MySkateSpots.com. (2019). Sveriges skateparker - MySkateSpots.com. [online] Tillgänglig på: <https://myskatespots.com/sverige/> [Besöktes 16 Nov. 2018].

Riksidrottsförbundet (2018). Idrotten i siffror. [online] Riksidrottsförbundet. Tillgänglig på: <https://www.rf.se/globalassets/riksidrottsforbundet/nya-dokument/nya-dokumentbanken/ldrottsrorelsen-i-siffror/2018-idrotten-i-siffror---rf.pdf?w=900&h=900> [Besöktes 17 Jan. 2019].

Rubin, R., Åkerman, A. 2016. Flickrum i det offentliga. White arkitekter. <https://whitearkitekter.com/se/projekt/flickrum-i-det-offentliga/>

Skateistan. (2019). Our Story | Skateistan. [online] Tillgänglig på: <https://static.skateistan.org/ourstory/> [Besöktes 10 Jan. 2019].

Sthlm Sub Surfers. (2019). Vår historia. [online] Tillgänglig på: <http://www.subsurfers.se/om-sss/historia/> [Besöktes 7 Nov. 2018].

The Berrics. (2019). CA SKATEPARKS' CALIFORNIA TRAINING FACILITY IN THE NEWS. [online] Tillgänglig på: <https://theberrics.com/ca-skateparks-california-training-facility-in-the-news> [Besöktes 2 Mar. 2019].

Worldskate.org. (2019). Worldskate - Skateboarding & Roller Sports - Tokyo 2020. [online] Tillgänglig på: <http://www.worldskate.org/olympic-qualifying-system/tokyo-2020.html> [Besöktes 11 Mar. 2019].

ARBETSGRUPP

WHITE ARKITEKTER

Fredrik Angner, Landskapsarkitekt

Rebecca Rubin, Arkitekt - Specialist normmedveten gestalning

Josefin Norén Almén, Landskapsarkitekt

Annie Söder, Landskapsarkitekt

SVERIGES SKATEBOARDFÖRBUND

Niklas Boström, Föreningsutvecklare,

Struktur & jämlikhetsutvecklare

EXPERTER I WORKSHOPS

Äldre fokusgruppen: Camila, Jenny, Ida, Sussie,
Hannes och Sofia

Yngre fokusgruppen: Hedvig, Sara, Alice, Vilma,
Ruby och Camilla

KONTAKT

Fredrik Angner, White arkitekter

Mail: fredrik.angner@white.se

Tel: +46 8 410 823 81

Niklas Boström, Sveriges skateboardförbund

Mail: niklas.bostrom@sverigesskateboardforbund.se