

”Livet rullar på”

En kvalitativ studie av skateboardåkande ungdomars identitetsskapande

Anna Aronsson & Martin Regnéll

Socialhögskolan vid Lunds universitet
SOLX64
Ht-07



Handledare:
Gunilla Lindén

Abstract

Authors: Anna Aronsson and Martin Regnéll

Title: "Life on the roll". A qualitative study on young skateboarders' identity process
[translated title]

Supervisor: Gunilla Lindén

Assessor: Bodil Rasmusson

The purpose of this study was to examine the process of developing an identity as a skateboarder during adolescence. Our aim was to, from the actors' point of view explore what impact their values, experiences and thoughts have on their identity as individuals as well as a collectivity. We also investigated which symbols that are significant for this group. For this essay a qualitative method was used; we conducted nine individual interviews and one group interview with young skaters from the ages of 15-17. Our main questions focused on how the respondents looked upon aspects of their own life as skaters, their interactions with peers and how they related to society and more traditional sports. The theories we applied, for our analysis, were pervaded by the ideas of social constructions of reality; concepts that we focused on were identity, youth culture, subculture, adolescence and symbols. Based on the outcome of the interviews, the majority of our respondents saw skateboarding as a lifestyle, rather than just a sport or a past time interest. They had some difficulties describing what skateboarding means to them; instead they referred to a specific feeling that seems to be a central component within the lifestyle. Furthermore it is important, within the community, to create your own unique personal style. However, function and comfort were emphasized concerning their own personal style. This can be viewed through a desire to become authentic, which is a significant aspect of the skateboard community. The study shows that the young skateboarders use different symbols, such as language i.e. to create an identity as a skateboarder. The study also explains that the skateboard community is of great importance, and within the community meaning is constructed.

Key words: Skateboard, identity, youth culture, symbols

Nyckelord: *Skateboard, identitet, ungdomskultur, symboler*

Innehållsförteckning

FÖRORD	4
1. INLEDNING	5
PROBLEMFÖRMULERING	5
PERSPEKTIVVAL OCH AVGRÄNSNINGAR	6
SYFTE	6
FRÅGESTÄLLNINGAR	6
DEFINITION AV BEGREPP	6
2. METOD	7
ETNOGRAFISK UTGÅNGSPUNKT	7
URVAL	7
KVALITATIVA INTERVJUER	8
VALIDITET OCH RELIABILITET	8
FÖRFÖRSTÄELSE	10
ETISKA ÖVERVÄGANDEN	11
KÄLLKRITIK	11
3. BAKGRUND	12
FRITIDBEGREPPETS UTVECKLING	12
<i>Forskarens dilemma</i>	12
<i>Fritiden - från nationell folkuppfostran till individuella upplevelser</i>	12
SKATEBOARDENS HISTORISKA UTVECKLING	14
<i>Historikerns dilemma</i>	14
<i>USA – Skateboardens vagga</i>	14
<i>Skateboardens intåg på den svenska scenen</i>	15
<i>Malmö får en park</i>	16
4. TIDIGARE FORSKNING	17
MELLAN MAINSTREAM OCH OUTSIDERS	17
<i>Ungdomskulturbegreppet – definitioner och historisk utveckling</i>	17
<i>Subkulturbegreppet – definitioner och historisk utveckling</i>	18
TVÅ NEDSLAG I SKATEBOARDLITTERATUREN	19
<i>Spår – en avhandling om svensk brädssport</i>	19
<i>En skildring av den amerikanska skateboardkulturen</i>	20
5. TEORETISK REFERENSRAM	21
UNGDOMARS SYMBOLARBETE	21
<i>Det tydliga och det diffusa symbolarbetet</i>	22
DET INDIVIDUELLA PROJEKTET	23
<i>Adolescensbegreppet</i>	23
<i>Identitetens funktion</i>	23
<i>Identitetsbegreppet – två olika perspektiv</i>	24
<i>Identitetsutveckling ur ett utvecklingspsykologiskt perspektiv</i>	24
<i>Identitetsutveckling ur ett socialkonstruktivistiskt perspektiv</i>	25
<i>Läroprocesser</i>	26
DET KOLLEKTIVA PROJEKTET	27
<i>Kamratgruppens betydelse</i>	27
<i>In- och utgrupp</i>	28
<i>Goffmans dramaturgiska modell</i>	28

6. EMPIRI	29
BAKGRUND – KORT REDOGÖRELSE FÖR INFORMANTERNAS SKEJTHISTORIA	29
KALLA MIG SKEJTARE	29
SE MIG FÖR DEN JAG ÄR – SCHABLONBILDER OCH SANNINGAR OM SKEJTARE	30
MED KÄNSLAN I FOKUS	31
SKEJT SOM EN DEL AV LIVET	32
INSPIRATIONSKÄLLOR	33
KOMPISAR PEPPAR	34
MELLAN PUNK OCH HIPHOP - KLÄDERNAS OCH ÅKSTILENS BETYDELSE.....	34
STREET ELLER ”RIKTIGT STREET”	36
SPORT ELLER LIVSSTIL?	36
SKEJTA FÖR ALLTID	38
7. ANALYS	39
SKEJTUNGDOMARNAS SYMBOLVÄRLD	39
DET INDIVIDUELLA PROJEKTET	41
<i>Vikten av en personlig stil</i>	41
<i>Läroprocesser inom skejt</i>	42
DET KOLLEKTIVA PROJEKTET	43
<i>Gemenskap inom skejtkulturen</i>	43
8. SLUTDISKUSSION	45
9. REFERENSLISTA	47
BILAGA 1	49
BILAGA 2	51
BILAGA 3	53
BILAGA 4	54

Förord

Föreliggande text är resultatet av en tio veckor lång process där vi ständigt pendlat mellan hopp och förtvivlan, brinnande entusiasm och stunder av tristess. Det är sålunda inte utan viss stolthet och tillfredsställelse vi skriver dessa ord. Även om det är våra namn som pryder det färdiga alstret kan det dock vara för handen att nämna alla de individer, utan vars hjälp, denna uppsats fortfarande hade befunnit sig på idéstadiet.

Först och främst vill vi rikta ett stort tack till ungdomarna på Bryggeriets gymnasium som genom sina unika erfarenheter, tankar och berättelser skänkt oss en värdefull inblick i deras värld; det rika material som vi frikostigt har försetts med skulle mycket väl kunna ligga till grund för ett flertal vetenskapliga arbeten. Tack även till John som visat stort intresse för vår studie och förmedlat kontakt mellan oss och våra informanter. Vidare har vår handledare Gunilla Lindén varit ett ovärderligt stöd, och som med takt och finesse gjort oss uppuppmärksamma på brister och överflödigheter när våra idéer, resonemang och textproduktion farit all sin väg. Vi vill även rikta ett tack till Malin som under resans gång har läst vårt manuskript och berikat oss med konstruktiva synpunkter.

Denna text är resultatet av en gemensam skriv- och tankeprocess, där arbetsbördan delats jämnt. Dock har vissa delar i uppsatsen, av praktiska skäl, fördelats. Anna Aronsson har varit huvudansvarig för *Två nedslag i skateboardlitteraturen*, *Det individuella projektet* och *Det kollektiva projektet*. Vad gäller *Skateboardens historiska utveckling*, *Fritidsbegreppet utveckling*, *Mellan mainstream och outsiders* samt *Ungdomars symbolarbete* har Martin Regnéll varit huvudansvarig. Detta till trots är texten, i sin helhet, genomarbetad av oss båda och är i allra högsta grad präglad av gemensamma diskussioner, avvägningar och beslut.

Lund i januari 2008

Anna Aronsson & Martin Regnéll

1. Inledning

Problemformulering

Ungdomar och ungdomskultur framställs inte sällan i det offentliga samtalet på ett fördomsfullt sätt. Vare sig det handlar om romantiserade bilder av ungdomstiden eller krav på hårdare tag mot ungdomsvåldet tycks bilden ofta vara onyanserad och godtycklig. Den unges sittande framför datorn eller på café med kompisgänget ses ur ett vuxet perspektiv som tidsfördriv eller som ett resultat av fördummande populärkultur. För att skapa förståelse kring ungdomars kulturmönster är vi av åsikten att ungdomars meningsskapande bör tas på allvar. Genom att ta del av ungdomarnas egna upplevelser, tankar och värderingar kan vi närma oss deras livsvärld samt ge ungdomstiden ett värde i sig och inte bara ses som ett steg på vägen mot vuxenlivet. ”Ungdomstiden präglas av drömmar, förhoppningar, visioner och planer, men även av vardag, skola, rutiner och en desillusionering. Det är i skärningspunkten mellan drömmarna och den sociala realiteten som identitet skapas” (Johansson 2006:216). Identiteten kan ses som en kompass med vilken riktning tas ut; genom innehållet i våra identiteter skapas bilder av oss själva, hur vi vill framstå och hur vi definierar oss själva (Wrangsjö 2006).

Idrott och föreningsliv har starka historiska rötter i Sverige och spelar än idag en viktig roll i många ungdomars liv. I det senmoderna samhället och kulturen har dock fritidens innehåll och betydelse kommit att förändras; fritiden tycks bli allt mindre organiserad till förmån för en ökande individualiserad och kommersiell fritid (Berggren 2000). Utifrån denna bakgrund har vi valt att studera meningsskapande inom skateboardkulturen. Vad som gör denna särskilt intressant, i våra ögon, är att den tycks bryta mot den traditionellt organiserade idrottskulturen, istället framhålls individuell frihet och kreativitet. Från att historiskt sett beskrivits som en liten ”undergroundrörelse” eller en ungdomsfluga har idag skateboarden växt till en stor ungdomsrörelse, som med största säkerhet är här för att stanna. Likväl finns det relativt lite kunskap om skateboardkulturen såväl hos allmänheten som inom forskningen. Vår ambition har varit att, utifrån de aktiva ungdomarnas perspektiv, belysa denna kultur samt diskutera och analysera vilken betydelse den har för identitetsbygget under ungdomstiden.

Perspektivval och avgränsningar

Vi har låtit våra informanternas redogörelse och förhållningssätt utgöra grunden för vår framställning av skateboardkulturen. Vår avsikt har inte varit att ge läsaren en fullständig redogörelse för denna. En beskrivning av skateboardens historiska utveckling har emellertid varit erforderlig, då den ger läsaren en bakgrund till dagens skateboardkultur. När vi talar om kultur och identitet tar vi främst utgångspunkt i en *socialkonstruktivistisk* tankegång, vilket syftar till att varken identitet eller kultur kan ses inrymma någon äkta kärna eller kopplas till en objektiv sanning (Bäckström 2005). Snarare får verkligheten mening "[...] genom de begrepp, kategorier och tolkningar som människan konstruerar" (Brante, Andersen & Korsnes 2001:286). Unga skateboardåkarens meningsskapande kan ses och förklaras utifrån ett flertal kontexter såsom exempelvis klasstillhörighet, etnicitet och genus. Vi har dock valt att inte fokusera på någon av dessa i vår uppsats utan låtit det delade intresset för skateboard vara vägledande i vår analys.

Syfte

Vårt syfte är att undersöka hur ungdomar, på såväl grupp - som individnivå, konstruerar en identitet som skateboardåkare samt hur de förhåller sig till denna.

Frågeställningar

De frågeställningar som vi ämnar fokusera på är skateboardåkare som grupp, som individ i gruppen och de karakteristika som är betydelsefulla för skateboardkulturen:

- Vilka centrala symboler finns inom skateboardkulturen, och vilken identitetsskapande funktion har de?
- Vilken betydelse har skateboard för individens identitetsskapande?
- Vilken betydelse har kollektivet för identitetsskapande?

Definition av begrepp

Skateboard definieras vanligen som en bräd sport och kommer från engelskans *skate* "skridsko" och *board* "bräda". Skateboarden består av en bräda (ca 75-80 cm lång, 20-25 cm bred) och två trucks (hjulupphängning) med fyra hjul som styrs genom att åkaren förskjuter kroppstyngden (Nationalencyklopedin). Genom att manövrera fötterna kan åkaren utföra olika

trick. Utövarna benämns som *skatare*. I vår fortsatta framställning använder vi oss även av försvenskade benämningar såsom exempelvis *skejtare*, *skejtkultur* och *skejtfilm*.

2. Metod

Etnografisk utgångspunkt

Etnografi kan beskrivas som en kvalitativ metod där forskaren deltar och är en aktiv del av de objekt som är under luppen. På så sätt kan man komma närmare ungdomarna och skapa större förståelse för deras handlingar och tankemönster, och tidigare dolda symboler kan bli synliga. För att genomföra en renodlad etnografisk studie krävs det förståeligt nog stora resurser vad gäller tid och tillgång till fältet (Hammersley & Atkinson 1995; Lalander & Johansson 1999), några sådana förutsättningar har inte funnits för denna studie. Vi har i insamlandet av empiri valt att ta utgångspunkt i etnografin och låtit oss inspireras av dess tankegångar. Vi har under två dagar träffat ungdomarna; utöver intervjuerna har vi umgåtts med dem samt varit med när de skejtat. Lalander och Johansson (1999) påpekar vikten av att skapa förtroende för att få möjlighet att komma ungdomarna nära. Författarna menar även att det kan vara betydelsefullt att inte låta exempelvis lärare förordra projektet; genom detta undviks forskaren att ses som en kontrollant eller som en spion. Vi har tagit fasta på detta genom att vara med i klassrummet och presentera oss själva och vårt projekt. Det faktum att vi ägnade mycket tid åt vår presentation och kom till skolan väl förberedda, samt att vi gav eleverna möjlighet att få lära känna oss, medförde att vi lyckades skapa en bra grund för vår fortsatta studie.

Urval

Vi har genomfört nio enskilda intervjuer samt ett gruppsamtal, med elever i årskurs 1 och 2 vid Bryggeriets skateboardgymnasium i Malmö. Detta val gjordes av delvis praktiska skäl; alla potentiella informanter var samlade på ett och samma ställe, delvis utifrån en tanke om att de ungdomar som specifikt sökt in till ett skateboardgymnasium torde ha ett genuint och brinnande intresse för att åka skateboard. Då vi inte har haft för avsikt att fokusera på exempelvis klass, kön och etnicitet har det gemensamma intresset för skateboard sålunda varit vårt ledande urvalskriterium. Vad gäller urvalet har vi varit hänvisade till de elever som, efter vår presentation, visat intresse för att bli intervjuade. Då antalet intresserade varit förhållandevis stort, har vi dock ej haft möjlighet att intervjuas samtliga. Vårt urval har skett relativt slumpartat då vi valt att intervjuas de individer som för stunden varit tillgängliga. Av

respekt för informanternas anonymitet har vi däremot valt att inte redovisa ålders- eller könsfördelning.

Kvalitativa intervjuer

Vad gäller val av metod har syfte och frågeställningar varit vägledande. I vårt fall har studieobjektet bestått av handlande och tänkande personer, och då vi främst varit intresserade av deras egna uppfattningar och tankar kring sig själva och den sociala kontext de befinner sig i, har vi funnit det lämpligast att använda oss av kvalitativa intervjuer. Utförda på ett genomtänkt sätt anser vi att dessa intervjuer kan bidra till en ökad närhet och förståelse av den verklighet våra informanter lever i (Holme & Solvang 1997).

Ett viktigt kännetecken för kvalitativa metoder är att de i hög utsträckning bygger på *deskription*; för forskaren gäller alltså att så korrekt som möjligt kunna återge och tolka de handlingar, känslor och beskrivningar som präglar samtalen (Carlsson 1991). För att underlätta detta arbete har vi, under intervjuerna, använt oss av inspelningsutrustning. På så sätt har vi i efterhand kunnat transkribera innehållet ordagrant samt haft möjlighet att kunna gå tillbaka till originalinspelningarna vid behov. En annan vinst med detta tillvägagångssätt är att vi under intervjuerna inte behövt anteckna alltför mycket och istället kunnat vara mer närvarande under samtalet utan onödiga distraktioner. Vidare har vi vid intervjuerna använt oss av en på förhand konstruerad intervjuguide (se bilaga 1). Denna har under samtalen haft en vägledande funktion, så till vida att den varit till hjälp för att fokusera på de frågor vi haft för avsikt att undersöka. Vid samtliga intervjuer har vi båda deltagit. Dock har intervjuförfarandet delats upp, så att respektive författare haft huvudansvaret för hälften av intervjuerna, samtidigt som den andre varit mer passiv men ändå getts tillfälle att ställa följdfrågor eller förtydliga tankegångar.

Validitet och reliabilitet

Validitet kan kortfattat definieras som mätinstrumentets förmåga att mäta det man verkligen avser att mäta. Reliabilitet anger med vilken precision man mäter. Vid kvalitativa intervjuer uppstår problemet att man inte kan tillämpa de tekniska regler som ställts upp för forskning enligt mer strikt kvantitativa metoder (Carlsson 1991). I en intervjusituation finns en intervjuare, en informant, en kontext och en intervjuguide. Alla fyra komponenter, var för sig eller i kombination, kan utgöra en felkälla (Carlsson 1990). Vad gäller vår roll som

intervjuare är det viktigt att reflektera över hur vi kan tänkas påverka respondentens svar. Exempelvis kan kläder, ålder och kön påverka reliabiliteten. Vidare kan även det faktum att våra intervjuer skall utmytna i en akademisk uppsats skapa oro, misstänksamhet eller att svaren anpassas utifrån vad respondenterna tror vi vill veta. Då informanterna i vårt fall är ungdomar i åldern 15-17 år, har vi försökt lägga våra frågor på en språklig- och åldersadekvat nivå, samt att omsorgsfullt formulera frågorna för att reducera misstolkningar och andra felkällor. Vidare betonar Carlsson (1990) vikten av att låta intervjun ligga nära ett vardagligt samtal för att uppnå tillfredställande validitet. På så sätt kan samtalet kännas mindre otvunget och ge förutsättningar för informanten att våga öppna sig, uttrycka sina känslor, tankar och värderingar. Genom att strukturera en intervju, såsom vi gjort i form av vår intervjuguide, ökar reliabiliteten. Detta kan dock ske på bekostnad av validiteten. För att undvika detta har vi försökt avhålla oss från ett alltför standardiserat förfaringssätt och snarare försökt låta frågorna vara vägledande och ge visst utrymme för stickspår och följdfrågor, samtidigt som vi inte släppt blicken från de frågeställningar vi på förhand ansett vara relevanta.

I enlighet med vårt syfte är vi intresserade av ungdomarnas subjektiva berättelser, hur de själva beskriver och resonerar kring olika aspekter av sitt liv och sätt att leva. För att möjliggöra detta har vi, som tidigare nämnts, försökt närma oss vårt fält utifrån ett etnografiskt perspektiv. Denna, något naiva tro, att man kan få helt autentiska svar kan dock vara värd att reflektera kring. Den tyske sociologen Thomas Ziehe (1994) redogör för två divergerande tendenser: *Ungdomskulturens diskurs* och *ungdomskulturerna själva*. Ungdomsdiskursen kan kortfattat beskrivas som samhällets bild av ungdom och ungdomskulturerna själva har delegerats uppgiften att representera denna bild. Även om det finns en diskrepans mellan ungdomens diskurs och de ungas egna uppfattningar är det svårt för ungdomarna att hålla distansen till denna ungdomsdiskurs och inte påverkas av den. Detta fenomen definierar Ziehe som en *ökande reflexivitet*. Ungdomarna måste vara reflexiva i bemärkelsen att de ständigt tvingas konfronteras med den samhälleliga bilden om hur de bör vara och bete sig som unga. Utifrån detta resonemang är det sålunda inte helt oproblematiskt att intervjua unga människor. Ställer vi en fråga, i syftet att få autentiska svar eller någon form av sanning, riskerar vi därmed att istället erhålla diskursens mönster till svar. Detta behöver ingalunda betyda att svaren är mindre relevanta. Snarare kan det vara så att dessa omkonstruktioner är intressanta att studera just för att de är omkonstruktioner. De säger något om ungdomarnas kulturskapande: hur man vill vara, hur man vill framstå och vad man vill

framhålla som viktigt. Det är alltså "[...] deras upplevelsevärld snarare än faktiska värld som är under forskarluppen" (Lalander & Johansson 1999:153).

Förförståelse

"Vi ser inte linsen genom vilken vi betraktar världen" uttryckte sig Ruth Benedict, apropå antropologens dilemma (Ehn & Löfgren 1982:11). I kontrast till den renodlat positivistiska vetenskapstraditionen, vars tanke är att forskaren neutralt skall registrera en objektiv verklighet, betonar Benedict att all kunskap bygger på någon form av förförståelse; forskaren är inte en objektiv iakttagare utan använder sig själv som ett tolkningsinstrument för det han eller hon önskar studera (Carlsson 1990). Denna insikt pockar sålunda på vikten av att reflektera över den förförståelse vi har om det fält vi undersöker och hur vi förhåller oss till dess aktörer; i vårt fall skateboardåkande ungdomar i Malmö. Den personliga förförståelse vi har skiljer sig markant åt oss emellan, då en av oss har varit en aktiv utövare under många år, och den andre har nästintill obefintlig kunskap om skateboardkulturen. Mycket ansträngning har lagts på att undvika att bli hemmablind, även om det inte går att bortse helt från att vissa aspekter av det vi hört och sett under studiens gång till viss utsträckning redan haft givna betydelser för en av oss. Detta faktum medför alltså vissa svårigheter vad gäller att problematisera det välkända och skapa tolkningar som inte är underförstådda (Ehn & Löfgren 1982). Under arbetets gång har dessa frågor ständigt varit aktuella och diskuterats flitigt. Vi har dock sett vår skilda förförståelse som något positivt, då det har gett en balans och fungerat som en motvikt till varandra. Om vi båda haft liknade förförståelse, hade vi haft svårare att finna relevanta och intressanta ingångsvinklar i ämnet. Vidare är vi av åsikten att förförståelse inte per automatik är ett problem, då vi ovan klargjort att vi inte har haft för syfte att sopa bort alla spår av det personligt sammansatta i vår text. Centralt för skrivprocessen har snarare varit *reflexivitet*, vilket kan betecknas som förmågan att ta ett steg åt sidan och betrakta sig själv, att vara medveten om sin egen medvetenhet (Ehn & Klein 1994). Denna medvetenhet är i ständig förändring; vår förförståelse har därmed reviderats under resans gång.

Vidare bör man även rikta uppmärksamhet mot hur vår bakgrund kan tänkas ha påverkat de tankar, åsikter och värderingar som våra informanter gett uttryck för. Intervjusituationen kan ses som ett komplicerat växelspel där forskare och informant påverkar varandra, och empirin kan på sätt och vis ses som en gemensam produkt. Acceptans och förtroende är viktiga förutsättningar för att få tillträde till fältet och dess medlemmar, och vi är av övertygelsen att

den öppenhet som präglat våra intervjuer till stor del kan tillskrivas de gemensamma erfarenheterna och kunskapen om skateboardkulturen (*ibid.*). Utifrån ett mer praktiskt perspektiv har även vår förförståelse underlättat transkriberingsprocessen. Många av de slanguttryck och tekniska termer som återfinns i våra intervjuer skulle vara mycket svåra att förstå och översätta för någon utan tidigare kunskap om skateboardkulturens diskurs. För att underlätta för läsaren har vi konstruerat en ordlista (se bilaga 2) där uttryck som återfinns i vår empiriska framställning förklaras. Sammantaget anser vi att vi under arbetets gång lyckats bibehålla ett reflexivt förhållningssätt till oss själva, till fältet samt till dess medlemmar, och att detta speglas i tolkningen av vår empiri.

Etiska överväganden

Inom vetenskapen och samhället i övrigt har gränserna för forskningens frihet ständigt varit föremål för debatt (Holme & Solvang 1997). Inte minst blir denna diskussion relevant inom ramen för forskning i socialt arbete, då de personer som är föremål för sådana studier inte sällan tillhör utsatta eller marginaliserade grupper. Vi har dock valt att inte fokusera på problem eller kring frågor som kan skapa alltför stort obehag för de intervjuade. Vi har tydliggjort att alla intervjuer bygger på frivillig medverkan samt betonat att intervjuerna är konfidentiella och att de inte kommer att användas i något annat sammanhang i framtiden. Vi har även skriftligen informerat ungdomarna (se bilaga 3) om att de när som helst får dra sig ur studien eller kontakta oss igen, om de har frågor eller önskar stryka eller revidera delar av sin berättelse. Vidare har även rektor informerats om studien (se bilaga 4).

Källkritik

I bakgrundkapitlets avsnitt, *Skateboardens historiska utveckling*, har vi till viss del använt oss av Internetkällor då det till synes finns ganska lite skrivet om ämnet. Vidare saknar sista stycket i avsnittet *Skateboardens intåg på den svenska scenen* referens; i detta fall hänvisar vi till egen kunskap om ämnet. I övrigt har vi dock valt att enbart använda oss av tryckta källor. Då vår studie behandlar svenska förhållanden idag, har vi i flertalet fall funnit det lämpligt att använda oss av aktuell svensk forskning kring ungdomskultur och identitet, även om dessa författare ofta bygger sina teoretiska resonemang på tidigare forskning. För att skapa förståelse kring vårt ämne och minimera feltolkningar har vi dock funnit det relevant att också

läsa primärkällorna, även om vi inte alltid hänvisar till dessa i texten. I valet mellan respekt för originalkällorna och samtida forskning som behandlar vårt svenska samhälle har vi tagit oss den vetenskapliga friheten att själva avgöra när vi ansett det vara för handen att använda oss av primära – respektive sekundära källor.

3. Bakgrund

Fritidbegreppets utveckling

Forskarens dilemma

I sin ambition och iver att förstå sin omvärld tenderar inte sällan forskaren att förenkla och kategorisera sociala skeenden. För att göra dem hanterbara och överskådliga måste de definieras och avgränsas. Skateboardåkning låter sig dock inte placeras i fack utan motstånd. Vårt empiriska material vittnar om relativt divergerande definitioner om vad skateboard egentligen är; det kan ses som en sport, ett fritidsintresse, en livsstil eller något som är svårt att förklara. Oavsett vilken definition man föredrar är det dock av vikt att betona att ett socialt fenomen inte kan förstås utan att hänsyn tas till de kontextuella faktorernas betydelse. Per Nilsson (2000) framhåller att intresset för idrott eller fritidssysselsättningar i alla dess skilda former idag upptar en väsentlig del av ungdomars vardag samt att dessa svarar mot ett upplevt behov. Nya former av idrott eller fritidssysselsättningar uppstår inte spontant, utan har en social uppkomst i tid och rum. Sålunda kan det vara väsentligt att betrakta idrotten och skateboardens framväxt och etablering ur såväl ett samhälleligt som ett historiskt perspektiv.

Fritiden - från nationell folkuppfostran till individuella upplevelser

Den svenska gymnastikens fader Per Henrik Lings pedagogiskt utformade gymnastik var den kroppsövningsform som kom att dominera det svenska samhället under större delen av 1800 – talet. Utöver fysiska och psykiska förtjänster fanns även en ideologisk tanke om att gymnastiken skulle främja medborgarnas karaktärsfostran och kärlek till fosterlandet (Nilsson 2000). Runt sekelskiftet 1900 skedde omvälvande sociala, ekonomiska och kulturella omdaningar i Sverige. I de växande städerna uppstod nya sociala problem. Arbetslösheten och med den förknippad fattigdom, fylleri, lösdriveri och florerande sjukdomshärdar blev allt vanligare inslag i dessa miljöer, och bland samhällets övre skikt spred sig en oro för "[...]

smuts, smitta och moralisk upplösning, samt en fasa för den 'obildade' massans okontrollerade kraft" (Nilsson 2000:372). Såväl fysisk som psykisk ohälsa ansågs vara ett resultat av omoraliskt leverne, och under den senare delen av 1800-talet växer ett nytt ideal fram; *mens sana in corpore sano* – "en sund själ i en sund kropp". Detta nya ideal skulle framhålla en stark och vinnande kropp, samtidigt som det var en synlig bekräftelse på att man kunde motstå frestelser och att farliga och impulsiva drifter kunde kontrolleras. Under åren efter första världskriget, 1920-1930, växer tävlingsidrotten lavinartat både publikt och till antal utövare. Stora sociala och ekonomiska omvandlingar bidrog till att svenskarna hade gått, från att i mitten av 1800-talet varit ett av Europas fattigaste folk, till att nu höra till de mest välmående. Efterkrigstiden präglades av ett "nöjesvakuum" och den avkoppling och samhörighetskänsla idrotten erbjöd kunde mätta den enorma hungern efter underhållning och framtidstro. Detta banade väg en spirande kommersiell marknad och massmedial bevakning. Mot bakgrund av det pågående välfärdsbygget blev idrottsrörelsens ledare och utövare aktade förebilder och ansågs kunna förebygga moraliskt förfall. Under denna period lades också grunden till en barn-, ungdoms- och familjepolitik som även kom att omfatta fritiden; staten, skolan, familjen och föreningslivet skulle gemensamt ansvara för ungdomarnas samhälleliga fostran. 1960- och 1970-talens förändrade förhållanden på arbetsmarknaden medförde att allt fler familjer blev beroende av två inkomster, vilket ytterligare gav ett ökat behov av samhälleligt organiserad barnuppfostran. Offentliga institutioner såsom daghem och fritidsgårdar, samt professionella yrkesgrupper skulle underlätta och bistå föräldrarna i deras fostrargärning (*ibid.*).

Den organiserade idrotten har fortfarande ett starkt fäste bland dagens ungdomar, och andelen ungdomar som uppger sig tillhöra olika föreningar är alltså hög. Dock kan, i övergången till senmodern tid, skönjas en differentiering av organisationsformer och aktiviteter. Mer traditionella sporter som exempelvis cykling och volleyboll utvecklas till mountainbike och beachvolleyball. Vidare har den institutionellt planerade fritiden allt mer ersatts av mindre "tillrättalagda"; ungdomar umgås exempelvis med kompisar, ser på tv, går på konserter, fikar, läser, spelar dataspel eller går på konsert. Det förefaller alltså som om individen idag söker sig till organisationsformer och aktiviteter som för tillfället bäst motsvarar de egna ändamålen, intressena och behoven. Fritiden kan inte längre enbart beskrivas i relation till vilken funktion den har, den har även ett värde i sig. För de unga är fritid framför allt tid för vänskap, kärlek, upplevelser, kickar, vila, nöje och handlingsutrymme, bortom de arenor som är kontrollerade och godkända av vuxenvärlden (Nilsson 2000). I takt med att den traditionella livsvärldens

meningsbärande strukturer och orienteringsmönster alltmer vittrat bort till förmån för ett mer individuellt meningsskapande, har ”[...] fritiden trätt fram som en social scen där man utvecklar identiteter, kulturer och livsprojekt” (Berggren 2000:60).

Skateboardens historiska utveckling

Historikerns dilemma

Att summera runt femtio år av utveckling är ingalunda en enkel uppgift. Vår ambition är dock inte att presentera en fullständig historisk genomgång utan snarare att göra nedslag i historien och beskriva några av de händelser och faktorer som kan anses vara betydelsefulla och banat väg för dagens rådande skateboardkultur. Genom att belysa skateboardåkningen och dess utövare, utifrån ett samhälleligt och historiskt perspektiv, kan vi öka våra möjligheter till förståelse för de kulturella och sociala betingelser som påverkar dagens unga skejtare.

USA – Skateboardens vagga

Det råder viss oenighet kring exakt hur och när skateboard uppstod. En populär myt är att en grupp dedicerade surfare i Kalifornien någon gång runt 1940- eller början på 1950-talet monterade rullskridskohjul på små brädor och rullade nerför backarna de dagar havet var stilla och vågorna för små för att surfa (Söderhäll, Messman & Frödin 1988). Andra hävdar att skateboarden föddes 1959 då brädor för första gången började masstillverkas och blev en kommersiell produkt. 1950-talets USA var ett samhälle i social förändring; den yngre populationen expanderade i rasande takt och leksaksindustrin var på ständig jakt efter nya innovativa produkter som kunde mätta den växande och alltmer köpstarka målgruppen. Brädorna var dock av ganska dålig kvalitet och hjulen, gjorda av lera eller metall, saknade ofta kullager och beskrevs i största allmänt som farliga (Davis 2004; Le Mao 2004). Ungdomarna visade inte heller något större intresse utan fortsatte att som tidigare bygga sina skateboards på egen hand genom att montera rullskridskohjul på plankor eller såga av styrena på scooters (sparkhjulingar). Skateboardindustrin kom dock att revolutioneras i början av 60-talet i samband med att Frank Nasworthy, en ingenjör med stort intresse för surfing och aeronautik, kom på tanken att använda uretangummi vid tillverkningen av skateboardhjul. Detta nya material dämpade vibrationerna och erbjöd ett fantastiskt grepp på de flesta

underlag. Intresset för skateboard blomade återigen upp och dess explosionsartade popularitet skapade underlag för en enorm industri med tävlingar, proffs, reklam, tidningar och betonglandskap skapade speciellt för skateboardåkare, så kallade skateparker (Le Mao 2004). I början av 1980-talet började intresset sjunka igen. En stor del av de hundratala skateparker som byggts under 1970-talet tvingades stänga på grund av stigande försäkringskostnader och höjda hyror vilket medförde att stora delar av industrin tvingades i konkurs (Söderhäll, Messman & Frödin 1988). I januari 1981 utkom dock första numret av en ny tidning som kom att förändra skateboardens villkor. Dess namn *Thrasher Magazine* avsåg att symbolisera den mer anarkistiska sidan av skateboardåkningen och tidningens slogan ”Skate and Destroy” uppmanade åkarna att rata skateparkerna, som var tillsedda och dessutom kostade inträde till förmån för den urbana ”djungeln”. Den moderna arkitekturen i städerna var en arena med oändliga möjligheter och skejtarna började alltmer utnyttja gator, torg, skolgårdar och industriområden även om det innebar skadegörelse och störande av den allmänna ordningen. Den moderna skejtaren var född (Le Mao 2004).

Skateboardens intåg på den svenska scenen

Bortsett från ett fåtal pionjärer i mitten av 1960-talet fick skateboarden, eller rullbrädan som den kom att heta här, sitt verkliga uppsving i slutet av 1970-talet (Söderhäll, Messman & Frödin 1988). Skateboardanläggningen *New Sport House* öppnades i Stockholm 19 februari, 1978 och i anslutning till denna startades även skateboardtidningen *Pipeline*. Ytterligare ett populärt ställe för skateboardåkarna var shoppingcentrat Gallerian i Stockholm, som inte bara var omtalat utan även besjunget i popgruppen Magnum Bonums storsäljande singel ”Skateboard” som utkom 1978. Liksom i USA sjönk dock intresset för skateboard drastiskt i Sverige i början av 1980-talet. Detta till trots fanns fortfarande ett fåtal entusiaster kvar. Två av dessa var Jani Söderhäll och Martin Willners, som 1980 bildade Svenska skateboardförbundet och arrangerade tävlingar och sommarläger till vilka utländska proffs bjöds in som lärare. Sedan dess har det svenska skateboardintresset fluktuerat, med ett par toppar i slutet av 1980-talet och mitten av 1990-talet (Bäckström 2005).

Idag kan man nog våga påstå att skateboardåkningen i Sverige inte längre kan betecknas som en övergående trend. Antalet skejtare har växt stadigt sedan mitten av 1990-talet, i de flesta svenska kommuner finns idag någon form av anläggning eller yta för skateboardåkning och såväl större som mindre tävlingar anordnas på olika håll varje månad. På internetforum som

Defekt och *Tacky* kan skejtare exempelvis chatta med varandra, ladda upp sina egenhändigt inspelade filmer och få information om kommande evenemang. Vidare har en inhemsk industri även vunnit mark i Sverige. Från att tidigare sett upp till amerikanska idoler och importerat alla brädor och annan utrustning finns idag ett stort antal svenska företag, såsom *Sweet*, *Semester Skateboards*, *Riverfarm Family* och *Manticore Skateboards*, vars åkare erhållit sponsor – eller proffsstatus. Klädmärken och skor som tidigare enbart burits av skejtare går nu att finna i trendiga klädaffärer och sportbutiker, och vill man köpa senaste numret av den svenska skateboardtidningen *Giftorm* kan man hitta den i de flesta välsorterade tidningsaffärer.

Malmö får en park

Under nästan ett decennium, från slutet av 1980-talet längtade och kämpade Malmös skejtare efter ett eget ställe att vara på, först genom grundandet av den egna föreningen AggroKult, och sedan i nära samarbete med ungdomsföreningarna KFUM Malmö och Unga Örnar. Den politiska processen malde långsamt på och skejtarna var fortsatt förpassade till parkeringshus, köpcentrum, gator och torg. Frustrationen var stor, och många lade skateboarden på hyllan. Efter många års slit blev det som skejtarna drömde om till slut en realitet, då fritidsnämnden i Malmö fattade ett beslut om att upplåta det gamla PRIPPS-bryggeriet till skateboardåkarna (Lagerström 2000). När den politiska striden var över tog skejtarna själva över ansvaret för att designa, bygga och driva den 1800 kvm stora anläggningen. Den 4 september 1998 klippte dåvarande skatteminister Thomas Östroos invigningsbandet i Malmös nya skatepark – *Bryggeriet* (Bryggeriet A). En anställd på Bryggeriet skriver om anläggningen och dess betydelse:

[...] ett ställe där vi kunde åka utan att bli hotade eller bortjagade av vakter. Där vi kunde hänge oss åt vår passion utan att behöva rättfärdiga vårt levnadssätt för folk som inte förstod och bara ansåg att vi var i vägen och förstörde. Under 5 år åkte vi i garage under vintrarna. Där var vi inget välkommet element och vakterna hotade med stryk och försökte jaga bort oss därifrån. Men det fanns ingen annanstans att vara så vi var tillbaka dagen efter (Bryggeriet B).

4. Tidigare forskning

Mellan mainstream och outsiders

Ungdomskulturbegreppet – definitioner och historisk utveckling

Forskning kring ungdomskultur är en relativt ung disciplin; första gången begreppet förekommer i en mer strikt vetenskaplig diskurs är i den amerikanske sociologen Talcott Parsons skrifter under 1940-talet. Parsons definierade ungdomskulturen ”som ett ’subsamhälle’ vars värderingar och umgängesformer [...] hade fått ett allt större inflytande över unga människors personlighetsutveckling under adolescensen” (Bjurström 1997:32). Parsons menar att tidigare instrumentella värderingar övergavs till förmån för ”ungdomlig ansvarslöshet”; att till exempel roa sig, idrotta eller umgås med det andra könet (*ibid.*). Ziehe (1994) förklarar denna utveckling som en *kulturell frigörelse* från de, på förhand formade, traditionella föreställningar och normer, förmedlade av kyrka, stat, föräldrar och lärare, som tidigare präglade våra mest vardagliga handlingar. Det finns inte längre några givna traditioner som styr och reglerar individen. ”Snarare är det så att det vi ibland betraktar som traditioner ifrågasätts, omkonstrueras och iscensätts på ständigt nya sätt. Identiteten präglas av en öppenhet, komplexitet och av ett ständigt ifrågasättande av det givna, det självklara eller av det som betraktas som det naturliga” (Johansson 2006:202f). Efterkrigstiden utmärker även ett viktigt skede vad gäller ungdomarnas sociokulturella situation. Dels ökade nativiteten under och efter kriget, dels innebar de påtagligt materiella förändringarna att ungdomarna förvandlades till en köpstark konsumentgrupp. I dagens medialandskap översköljs vi av reklam, och kulturindustrin säljer inte bara enstaka produkter; de saluför hela livsstilar (Fornäs, Lindberg & Sernhede 1994; Ziehe 1994). Sammanfattningsvis har således tidigare sociala strukturer och nedärvda traditionella kulturella normer mer och mer vittrat bort utan att ersättas av nya enhetliga mönster. I dess ställe har öppnats ett enormt tomrum, som möjliggör för nya identiteter (Fornäs et al. 1994).

Subkulturbegreppet – definitioner och historisk utveckling

Det nära besläktade subkulturbegreppet har sina rötter i den forskning som bedrevs vid Chicagouniversitetet kring början av 1900-talet. Chicago var vid denna tidpunkt en stad i våldsamt förändring; den enorma strömmen av immigranter medförde dynamiska förändringar i stadsmiljön och befolkningssammansättningen. I denna kulturella smältdegel växte områden som exempelvis ”Chinatown”, ”Little Sicily” och ”The Ghetto” fram. Vidare bidrog accelererande våldsamheter, organiserad kriminalitet, fattigdom och korruption till stadens komplexitet. I sin ambition att beskriva och förstå staden och dess invånare fäste Chicagokolan särskilt intresse vid de grupper som i något avseende uppfattades som avvikande i förhållande till den homogena kulturen (Jenks 2005; Månsson 2002). En av de tidigaste definitionerna av subkulturbegreppet, inom en mer modern vetenskaplig diskurs, kan härledas till studier gjorda i USA på 1940-talet:

The term 'subculture refers [...] to 'cultural variants displayed by certain segments of the population'. Subcultures are distinguished not by one or two isolated traits – they constitute relatively cohesive social systems. They are worlds within the larger world of our national culture (Komarovsky & Sargent; I Jenks 2005:7).

Under 1970-talet genomfördes en lång rad undersökningar av ungdomskulturer i England, som i många avseenden bröt mot den vedertagna vetenskapliga diskursen och dekonstruerade och reviderade den tidigare ungdomskulturforskningen. Centrum för dessa studier var CCCS (Centre for Contemporary Cultural Studies) i Birmingham. Det som främst utmärkte Birminghamskolan var ett tydligt klassperspektiv, där arbetarklassens ungdomar var i blickfånget snarare än medelklassungdomarnas kulturella uttryck. I dess snävaste definition kunde subkulturer bara uppstå i de förtryckta klasserna, menade man. I likhet med Chicagokolan intresserade sig Birminghamforskarna för grupper som utmärkte sig genom att på något sätt stå utanför etablissemangen; exempelvis punkare, skinheads, motorcykelgäng, och mods (Bjurström 1997; Fornäs et al. 1994). Subkulturbegreppet har onekligen varit av stor betydelse för ungdomskulturforskningen. En svaghet är dock svårigheten att markera var gränsen går mellan subkultur och mainstream; när upphör något att vara ett kulturellt fenomen och i stället övergår till att vara ett subkulturellt fenomen? (Fornäs et al. 1994; Jenks 2005).

Två nedslag i skateboardlitteraturen

Spår – en avhandling om svensk bräd sport

Många har studerat ungdomskulturer och subkulturer, många har behandlat ämnet idrott. Åsa Bäckström (2005), vid Idrottshögskolan i Stockholm, har i sin avhandling tagit sig an kombinationen sport, ungdomskultur och subkultur. Hon har studerat bräd sporterna skateboard och snowboard, där skateboarden står i fokus. Vi har nedan valt att avgränsa oss till hennes studie om skateboard. Syftet med studien var att undersöka det meningsskapande som äger rum, på de tre nivåerna *individ*, *praktik* och *kultur*, inom den sociala kontexten. På individnivå framställs hur sociala fenomen beskrivs genom individuella handlingar; skateboardkulturen är uppbyggd och skapad av individer och deras handlingar. Genom praktik betraktar Bäckström de processer, görandet, som skapar mening för individerna; dessa processer skapar likaså kulturen, skateboardkulturen. På kulturnivå menar Bäckström omvänt att kulturen skapar individer. I sin tolkning och analys av meningsskapande inom skateboard har Bäckström använt en etnografisk metod; fältet är främst de platser i Stockholm där skateboard utövas (*ibid.*).

Bäckström (2005) har, med utgångspunkt i frågan vad det innebär att åka bräda, undersökt vilka olika beståndsdelar som ingår i dels görandet, praktiken och dels för individerna. En slutsats som dras är att skateboardåkning handlar om *känsla*; ”Känslan eller förnimmandet är till och med av så stor dignitet att den är avgörande för brädåkandet i sig” (Bäckström 2005:104). Hon menar även att gemenskap är avgörande för skateboardåkare, genom gemenskapen utvecklas olika läroprocesser utifrån den sociala kontext skejtare befinner sig i. Vidare finns, enligt Bäckström, ett motstånd mot tävlingsmoment och huruvida skateboard skall ses som en sport eller ej. Hon beskriver svårigheten med att definiera begreppen sport och lek, och hon visar i sin analys att skateboardåkaren har en mycket ambivalent inställning till de båda begreppen. Att skateboard är en livsstil är dock många överens om, skejten genomsyrar många delar av deras liv. Skejt tas på allvar och det finns även ett motstånd till de Andra, det övriga samhället. ”Att vara fri, äkta och utanför är med andra ord vad som hållit skateboard som kulturell företeelse vid liv de senaste decennierna. Det innebär att det subkulturella värdet också måste värnas och inte bli allmänt gods” (Bäckström 2005:169). Bäckström har fördjupat analysen ytterligare genom att ta sig an en genusdiskussion, där hon istället för att endast konstatera en manlig överrepresentation inom skateboard, diskuterar den manliga norm kring vilken skateboardscenen är uppbyggd (*ibid.*).

En skildring av den amerikanska skateboardkulturen

Becky Beal, professor vid University of the Pacific och Lisa Weidman, forskare vid University of Georgia har skrivit artikeln "Authenticity in the skateboarding world" (2003) i vilken de utgår från sina erfarenheter inom skateboardvärlden. Beal genomförde en etnografisk studie om skejtare och Weidman arbetade på ett skateboardmagasin i många år, och utifrån dessa personliga erfarenheter beskriver författarna vad som karakteriserar en skateboardåkare och hur industrin identifierar en autentisk skateboardåkare. I Beals studie framgår det att skateboard skiljer sig från övrig *mainstream-sport* ur två signifikanta aspekter: till skillnad från traditionell ungdomssport är skateboard inte organiserad eller leds av vuxna, skateboard är inte heller beroende av tävlingsmomentet. Detta leder Beal till slutsatsen att skejtare bygger sin identitet utifrån dessa aspekter; en identitet som tar avstånd från det allmänna, det organiserade (*ibid.*).

Utifrån de intervjuer Beal utförde framkom att många skejtare attraherades av skateboard på grund av att det är de själva som bestämmer hur man ska åka, det finns inga tränare och genom det informella ges det mer frihet att utforska och uttrycka sig själv. Som en följd av detta anser Beal att det inte är möjligt att applicera en sportterm på skateboard; det är snarare något progressivt och abstrakt, något som handlar om att ha kul. Det finns ett stort värde för skejtare i att internalisera vissa kärnvärden och skapa sin egen personliga stil för att bli accepterad som en legitim medlem av skateboardkulturen. Dessa kärnvärden utgörs även, förutom invändning mot tävlingar, av ett visst mått av motstånd mot etablissemangen. Vidare betonas individualitet som signifikant både vad gäller åkstil och personlig syn på träning och mål. I detta ligger, enligt Beal, en paradox då skejtare trots att de delar vissa kärnvärden inte delar alla värden eller är en homogen grupp. Det finns således ingen mall utifrån vilken skejtare kan inordna sig. Det som istället ger en skejtare mest status är att dennes stil, att inte inordna sig, är en del av en kreativ form av hur självet uttrycks. På liknande sätt rättar sig skateboardindustrin efter skejtares kärnvärden. Weidman menar att de som blir framgångsrika som skateboardentreprenörer är de som förstår skateboardkulturen; de ses således som autentiska. Det är även vanligt att professionella skejtare designar skateboards något som ytterligare förstärker bilden av det kreativa och det autentiska (Beal & Weidman 2003).

5. Teoretisk referensram

Ungdomars symbolarbete

”Ungdomskultur har att göra med alla ungdomars symboliska livsformsaspekter. Det finns likheter mellan olika ungdomars livsformer och stilar, beroende på vissa gemensamma erfarenheter, knutna till att vara ung (fysiskt, psykiskt socialt och kulturellt)” (Fornäs; I Lalander & Johansson 1999:11). Dessa olika ungdomskulturer existerar inte i ett vakuum; i såväl de provokativa och expressiva stilarna som i vanliga ungdomars liv, bidrar olika former av kulturella symboler till stilproduktion och identitetskonstruktion (Sernhede 1996).

När ungdomar utför till synes ofta vardagliga handlingar tillsammans, såsom att exempelvis åka skateboard, fika, titta på film eller att lyssna på musik är de inte sällan sysselsatta med symbolarbete. Genom symbolarbetet söker kollektivets medlemmar tydliggöra den egna gruppens identitet. Medlemmarna är symbolbärare och detta bidrar som en påminnelse om de kulturella och sociala band som existerar mellan gruppens medlemmar. Det bidrar också till att stärka den kollektiva solidariteten, samtidigt som det skapar skillnader mot andra grupper eller människor. Vidare kan individerna, med symbolernas hjälp, även skapa upplevelser av frihet och av att man inte behöver inordna sig de vuxnas eller det etablerades system. När symbolerna sätts samman och praktiseras bildar de stilar och genom dessa stilar uttrycker ungdomarna vem man är eller vem man vill vara. För att gruppen ytterligare skall enas, menar Goffman, att individerna använder sig av *tie-signs*; symboler med vilka syftet är att skapa gruppidentitet. Med *tie-signs* signalerar gruppens medlemmar likhet, vilka de är; de symboliserar även olikhet, vilka de inte tillhör (Lalander & Johansson 1999). Denna symbolförmedlade kommunikation förutsätter minst två subjekt med tillgång till ett symbolsystem som kan tolkas och förstås utifrån en delad eller intersubjektiv förståelse, underförstått existerar sålunda en relation mellan dem (Bjurström 1997).

Ytterligare ett användbart analytiskt redskap är *bricolagebegreppet*, ursprungligen etablerat av den franske strukturalisten Claude Lévi-Strauss (Fornäs et al. 1994) Bricolage kan

beskrivas som "[...] en omorganisering av objekt, element som tas över från ett sammanhang till ett annat och där ges nya betydelser" (Fornäs et al. 1994:37). Detta arbete sker utifrån en form av symbolisk kreativitet. Symbolarbetet, eller bricolagearbetet, kan delas in i fyra olika dimensioner: *Utseende* (visuella attribut), *musik*, *uppträdande* (agerande, jargong och ritualer) och *argot* (språkbruk eller slang) (Bjurström 1997; Lalander & Johansson 1999). Bricolage öppnar således upp för en mer sofistikerad analys av olika specifika ungdomsgrupper och vi kan, med hjälp av begreppet, lyfta fram hur våra informanter konstruerar och bibehåller en identitet som skejtare (Fornäs et al. 1994). I vår analys har vi dock valt att bortse från dimensionen musik, då vi inte funnit den vara en central aspekt av skejtkulturen.

Det tydliga och det diffusa symbolarbetet

Visuella attribut som kläder, skor och brädan kan ses som specifika och relativt konkreta stilmarkörer. Lalander och Johansson (1999) menar att de mer visuella attributen allena inte behöver ge tillträde till gruppen. Det räcker sålunda inte att uppbära en central symbol för att bli accepterad av gruppen, det krävs även mer diffusa och relativt sofistikerade koder vilka kan vara svåra att tolka för en utomstående. Exempel på mer diffusa symboler som fyller en viktig funktion är olika former av ritualer. Ritualer kan definieras som kollektiva handlingsmönster som upprepar sig för att på så sätt skapa ordning i vår omvärld och vårt inre, samt att stärka kollektivet (*ibid.*).

Det språk som, till vardags lite slarvigt, brukar kallas ungdomsspråk fyller även under adolescensen en viktig funktion. Lingvistikern Elin Almér (2006) beskriver språket som ett socialt fenomen genom vilket individen, såväl via innehållet som sättet denne säger det på, ger uttryck för ett eget jag; genom de språkliga uttrycken visar den unge upp sin inre världsbild, sin identitet. Vidare kan språkbruk och specifika uttryck ofta kopplas till olika subgrupper. Språket är en formande faktor och påverkas sålunda av nya gemenskaper och kontexter. "På detta sätt uppkommer nya språkgemenskaper och tydliga gruppspråk när människor träffas; att tala på samma sätt blir ett betydelsefullt sätt att markera tillhörighet i gruppen" (Almér 2006:115). Språket kan således ses som en gruppsammanhållande identitetsmarkör, som kan markera närhet, distans eller solidaritet, opposition (*ibid.*).

Det individuella projektet

Adolescensbegreppet

Adolescensbegreppet är ett relativt modernt begrepp som inbegriper övergången mellan barndomen och vuxenlivet. Enligt Daniel, Wassell och Gilligan (1999) har begreppet sina rötter i den industriella revolutionen; i takt med ökat välstånd och längre skolgång uppstod en distans mellan barndomen och vuxenlivet. Begreppet kan knytas till den psykoanalytiska traditionen och är brukbart i analysen av "[...] hur tonåringens 'inre psykologiska värld' förändras och hur han eller hon successivt frigör sig från sina föräldrar och skapar en någorlunda stabil identitet" (Lalander & Johansson 1999:14). Våra informanter, som är i åldern 15-17 år, befinner sig i *högadolescensen*. Kortfattat kännetecknas denna fas av det individuella projektet och av självcentrering. Individerna dras till olika grupper av jämnåriga för att söka bekräftelse. Kamratgruppen kan därför fungera som stöd för att förankra individen i en stabil social kontext (*ibid.*).

Sernhede (2006) tar utgångspunkt i att adolescensen inte kan ses som upprepning av det förflutna eller som en anhalt mellan barndomen och vuxenlivet; den ska snarare ses som en period med en egen historia samt en period fylld av potentiella möjligheter. Han anser att det nu kan talas om en senmodern adolescens där adolescensen både tidigareläggs och förlängs. Det som tidigare ansågs vara unika adolescenta drag, såsom konflikter eller vissa beteenden, kan numera skönjas innan puberteten. Sammalunda är gränsen mot vuxenlivet svårare att dra, ett vuxenliv som i det senmoderna samhället kännetecknas av reflexivitet och öppenhet. Identiteten kan beskrivas som ett livslångt projekt, där det numera komplexa samhället gör det svårare för individen att fastställa sin identitet vid utgången av adolescensen. Således går det inte längre att se på adolescensen utifrån ett åldersperspektiv (*ibid.*)

Identitetens funktion

En av de viktigaste utvecklingsuppgifterna under tonåren är att upptäcka och befästa sin identitet. Identitet är på många sätt ett abstrakt och mångfacetterat begrepp, den kan beskrivas som grundbulten i vår personlighet; det som gör oss unika från andra och ger individen en slags övergripande ram för våra livsval (Wrangsjö 2006). Samtidigt skall en individs identitet alltid ses i ett sammanhang: "Att vara någon försiggår alltid i ett sammanhang och vi blir någon genom att kontinuerligt leva i relation med andra människor, inom ramen för en speciell kultur, i ett konkret samhälle" (Wrangsjö & Winberg Salomonsson 2006:117). I

mötet och samspelet med andra människor visar de hur de ser på mig och i mötet kan min självbild således bli bekräftad eller avvisad. Wrangsjö och Winberg Salomonsson (2006) argumenterar för att identiteten är beroende av just detta; andra människors syn på individen. De menar att "[...] i förlängningen är identiteten ett uttryck för en serie skärningspunkter mellan det individuella och omvärlden" (Wrangsjö & Winberg Salomonsson 2006:118). Det individuella kan sägas stå för individens självbilder och dessa självbilder befästs när individen bekräftas av, för individen betydelsefulla människor. Således kan medverkande och interaktion med andra jämnåriga, i sammanhang såsom exempelvis rockkonserter, dans, sång och andra gemensamma ritualer ge den unge en känsla av samhörighet som i sin tur bekräftar identiteten (*ibid.*).

Identitetsbegreppet – två olika perspektiv

Frisén & Hwang (2006) redogör för två synsätt på identitetsbegreppet; det första utgår från ett *psykoanalytiskt* perspektiv, vilket betonar att identiteten formas utifrån individens utveckling, medan det andra snarare ser identitet utifrån ett *socialkonstruktivistiskt* perspektiv, där tonvikts läggs vid samhälleliga faktorer för formandet av identiteten.

Identitetsutveckling ur ett utvecklingspsykologiskt perspektiv

Psykoanalytikern Erik Homburger Erikson var framstående inom utvecklingspsykologi och betydelsefull för identitetsforskningen. Erikson lägger viss tonvikt vid det samhälleliga och vid *socialisationen*; han menar att en funktion av tonåringens identitetsarbete handlar om att anpassas till vissa givna förutsättningar (Löfgren & Norell 1994). Ytterligare en funktion han tilldelar identitetsarbetet behandlar det individuella; Erikson menar att upprättandet av en inre identitet är ett basalt mänskligt behov, av lika stort värde såsom exempelvis mat och trygghet (Frisén & Hwang 2006). Att utveckla sin identitet ser Erikson som adolescensens fokus. Han menar att, för att skapa en sund och stabil identitet; en inre känsla av kontinuitet, är det bland annat av stor vikt att det sociala samspelet med andra, jämnåriga och vuxna, fungerar väl. Han är noga med att poängtera att identitetsarbete även sker under andra utvecklingsfaser i livet, det är inte något som slutgiltigt klaras upp under adolescensen. Upprättandet av en identitet är dock en förutsättning för att fortgå till nästa stadium, till nästa livsfas (Eriksson 2004; Frisén & Hwang 2006).

Identitetsutveckling ur ett socialkonstruktivistiskt perspektiv

Det socialkonstruktivistiska perspektivet kan ses som en reaktion på och en kritik av det utvecklingspsykologiska synsättet. Kritikerna menar att Eriksons teori är baserad på ett utvecklingsparadigm som inte kan betraktas som modernt. Teorier kring utvecklingspsykologi är relativt generella, vilket innebär att alla ungdomar, oberoende av exempelvis kön eller klass, förväntas följa en specifik utvecklingskurva. Avvikelser från denna är sålunda tecken på en otillfredsställande utveckling (Johansson 2006).

Två teoretiker som har haft stort inflytande vad gäller det socialkonstruktivistiska perspektivet är den engelske sociologen Anthony Giddens och den tyske sociologen Thomas Ziehe. De finner identiteten främst vara en social konstruktion, till skillnad från att betrakta identiteten som något inneboende hos individen (Frisén & Hwang, 2006). Utgångspunkten är att "[...] människors identitetsskapande ses som en produkt av historiska, sociala, kulturella och ekonomiska processer och faktorer" (Johansson 2006:198). Giddens beskriver identiteten som ett *reflexivt identitetsprojekt*, där individen själv kan uppfinna sin egen livsberättelse. Identiteten ses således inte som statisk utan snarare som görbar; det är möjligt att i vårt samhälle forma exempelvis sin sexualitet, sin kropp och sitt yrke. Även Ziehe lägger tonvikt vid individens möjligheter att skriva sitt eget livsprojekt, en möjlighet som han ser både som en frihet och som ångestskapande (Frisén & Hwang, 2006). Han menar därför att paralleller måste dras mellan ungdomars identitetsskapande och den samhälleliga utvecklingen. Mot bakgrund av detta nya, flexibla samhälle kan ungdomarna röra sig mellan olika livsstilar, det finns ett möjligt projekt; att skapa sig en identitet (Frisén & Hwang 2006; Johansson 2006).

Identitetsutprovnigen kan bli påfrestande för individen, då bilder av glamorösa livsstilar konkurrerar med formandet av en trygg identitet. Ziehe diskuterar därför strategier som individen kan utveckla för att hantera den ökade pressen i det senmoderna samhället. En strategi är en ökad önskan efter *subjektivering*, som innebär ett sökande efter intimitet, autenticitet och "äkta" känslor (Johansson 2006). Att umgås med andra och en medvetenhet om hur relationer upplevs har blivit viktigare. "Längtan efter subjektivering kommer till uttryck i en mycket sårbar självuppfattning och i en orientering mot relationer" (Ziehe 1994:40). Relationerna fungerar som en trygghet för individen och skapar möjlighet för den enskilde att hitta sitt sanna jag. Samtidigt, menar Ziehe, att det i gruppen finns ett inbyggt moraliskt bevakningssystem som bromsar individerna; man skall inte sticka ut eller vara för

dominant (Ziehe 1994; Johansson 2006). Ytterligare en strategi individen kan använda sig av kallar Ziehe för *potentiering* med vilket individen, exempelvis estetiserar sin vardag i sökandet efter intensitet. Detta engagemang bottnar i rädslan för den tomhet som präglar det moderna samhället. Individen laddar sin identitet med olika spänningsfyllda och upplevelserika projekt där jakten efter kickar är det centrala. (Johansson 2006).

Läroprocesser

Ett användbart analysverktyg i arbetet med att skärskåda skejtungdomarnas identifikationsprocess är *läroprocesser*. Begreppet kommer ursprungligen från en studie som behandlar rockmusikens betydelse för identitetsskapande. Sernhede (1996:177) redogör för "[...] de processer där gänget och musicerandet fungerar som en slags arena för bearbetandet av såväl inre spänningar och konflikter som för den motsättningsfyllda och komplexa 'yttre' tillvaro ungdomarna lever i". Han fann att det utspelades en rad läroprocesser, såväl på individuell nivå som på kollektiv nivå, bortom musikens gränser. Dessa läroprocesser spelar stor roll för identitetsarbetet och kan med fördel användas i analysen kring ungdomskulturer och dess symboler; läroprocesserna "[...] utgör därför en viktig utgångspunkt i varje socialpedagogiskt ungdomsarbete som tar sin utgångspunkt i estetisk praxis" (Sernhede 1996:178).

I studien urskiljs hur ungdomsgruppen eller gänget använde sig av olika resurser i aktiviteter och de responderade mot krav utifrån tre positioner. Den första handlar om kraven från gängets yttre värld, deras materiella, ekonomiska och sociala värld. Med utgångspunkt från denna position delar Sernhede (1996) in olika kompetenser som ungdomsgruppen bör besitta. Ett exempel på en sådan kompetens är *praktiska färdigheter*, såsom att hantera en gitarr eller inreda en replokal. Den andra positionen behandlar gängets intersubjektiva, sociala normer och symbolsystem. I denna position riktas kompetensen mot det som uppfattas som delat mellan individen och gruppen. Exempel på en sådan kompetens är *relationell förmåga*, en förmåga vilken innebär att individen kan känna sig som en medlem av en social grupp; denne förstår de gemensamma överenskommelser av de normer och värderingar som ingår i gruppen. Den tredje positionen utgår från individens inre värld av psykiska erfarenheter, strukturer och behov. Utifrån denna position lär ungdomarna i gruppen känna sig själva, förstår vilka resurser samt begränsningar de besitter. Musicerandet ger ungdomarna möjlighet

att uttrycka djupa inre behov och känslor; rockmusiken ger stort utrymme för *expressivitet* (*ibid.*).

Sernhede (1996) sammanfattar även, under fyra punkter, den betydelse musiken har för ungdomarna samt vilka motiv och behov som ligger bakom ungdomarnas användning av rockmusik för att framställa sig själva: *Språkliggörande* där musiken fungerar som ett medel för att uttrycka saker som annars är svåra att uttrycka. *Självförstärkning* inbegriper både den känslomässiga upplevelse musiken ger, som närmast kan ha en terapeutisk effekt, samt den självbespeglning spelandet inför publik ger individen. *Kollektiv autonomi* handlar om behovet att göra aktiviteter på egen hand, utan vuxna eller andra auktoriteter. Aktiviteten utförs tillsammans med kompisar och spelandet i sig stärker gruppens gemenskap. *Alternativa ideal* innebär att rockmusiken erbjuder andra alternativ för den unge: ”Man kan på sikt blir något annat, nämligen rockmusiker. [...] Att pröva alternativa ideal kan vara nödvändigt när man i adolescensen måste bryta sig ut ur vuxenberoendet och forma sin egen identitet” (Sernhede 1996:177).

Det kollektiva projektet

Kamratgruppens betydelse

Fornäs et al. (1994) menar att barndomen står för lekande och vuxenlivet för arbete, ungdomstiden blir något annat; en tid av identitetsskapande där frågor om *vem jag är* blir centrala. Sernhede (2006) betonar kamratgruppens betydelse i arbetet med omorganiseringen av identiteten: ”Kamratgruppen har i det senmoderna samhället blivit någon av en förskansning och ett nödvändigt övergångsområde där viktiga experiment med den egna identiteten kan äga rum” (Sernhede 2006:33). I den valda gemenskapen påverkas likväl individen av jämnåriggruppen, både vad gäller individens beteende som vilket förhållningssätt individen införlivar. Det är således kamratgruppen som tar över de bekräftande funktionerna från exempelvis individens ursprungsfamilj. Ziehe menar att bekräftelsen från jämnåriga numera fyller en större funktion än bekräftelse från auktoriteter i exempelvis den äldre generationen (Wrangsjö 2006).

In- och utgrupp

Kategorin *ingrupp* omfattar de som vi tillhör och förstår, medan *utgrupp* symboliserar dem vi inte vill eller kan tillhöra. Vår jagidentitet hör samman med de sociala identiteter vi ger andra och möter i vårt vardagsliv; vår jagidentitet är beroende av dem vi tillhör, vår ingrupp (Bauman & May 2001). En ingrupp kan inte existera utan en utgrupp, där finns ett antagonistiskt förhållande dem emellan, motsatsen till *vi* är *dem* och det är utifrån *dem* vi kan definiera oss själva; detta förhållande fungerar som det verktyg med vilket vi klarlägger vår verklighet. *Vi* och *De Andra* fungerar som motsatser och bilder av de Andra innehåller både attraktion och avståndstagande. Ingruppen behöver dessa bilder, dels för sammanhållningen och dels för sin identitet (Bauman & May 2001; Sernhede 1996): ”All identitet vilar ytterst på upplevelsen och framhållandet av skillnad” (Sernhede 1996:43) Att följa en gemenskap behöver inte ses som en rädsla för att avvika utan, genom att följa andra, stärks snarare den egna identiteten. Det är således av vikt att, istället för att karakterisera gruppkonformitet som gruppträck, spegla ungdomarna i gruppen som rationella och självständiga individer (Lalander & Johansson 1999).

Goffmans dramaturgiska modell

Den amerikanske sociologen Erving Goffman är upphovsmannen till det dramaturgiska perspektivet, där teaterföreställningen får stå modell, utifrån vilket det sociala livet kan studeras. Modellen är ett värdefullt instrument för oss att använda i analysen av exempelvis begreppen autenticitet och gemenskap. Goffman (1994) menar att vi, i livet, rör oss mellan olika *scener*, exempelvis hemmet och skolan och inom dessa scener spelar vi olika *roller*. När en individ spelar en roll finns två extremer: den ena extremen utgår från att individen är övertygad om att vad denne försöker förmedla är det genuina och det äkta. På den andra extremen är förhållandet omvänt; individen tror inte på sitt eget agerande. Som publik ligger det även nära till hands att bedöma agerandet som falskt eller oäkta, om individen ej är godkänd att spela en sådan roll. Ett framträdande kan även *socialiseras*, anpassas för att passa in i det samhälle det framförs i; ”När individen framträder inför andra kommer följaktligen hans framträdanden att tendera att införliva och exemplifiera samhällets officiellt sanktionerade värden, och det i högre grad än hans beteende i sin helhet” (Goffman 1994:39). Individens grupp kan också den ha en sådan betydelse. Individen utgår från det samförstånd som finns inom gruppen och anpassar framträdandet efter detta. Goffman kallar samförståndet för *preliminärt fungerande enhet* eller för *tillfällig konsensus*, där någon egentlig

samstämmighet inte behöver finnas, utan snarare kan samförståndet fungera som en uppgörelse individerna emellan om vilka kärnvärden som för stunden ska favoriseras (*ibid.*).

6. Empiri

För att tillförsäkra ungdomarnas anonymitet har vi valt att inte hänvisa till individuella informanter i vår empiriska framställning. I redovisningen av informanternas svar använder vi oss av kvantitativa begrepp såsom exempelvis *många*, *flertalet*, *majoriteten* och *ett fåtal*.

Bakgrund – kort redogörelse för informanternas skejthistoria

Hur länge våra informanter har skejtat skiljer sig åt, de flesta har emellertid skejtat mellan fyra och åtta år. En informant har skejtat sedan fem års ålder medan en informant har skejtat i ett och ett halvt år. Även skälen till att de började skejta skiljer sig åt: två av informanterna menar att det är på grund av att storebrorsan skejtade, medan två informanter berättar att det var efter att ha sett skejt på tv som de började åka. Vidare svar är att man började på grund av att en kompis skejtade, för att det anordnats en tjejskejt (1) eller för att andra i bostadsområdet eller på skolan skejtade. Många av informanterna uppger att det såg coolt ut och ville därför prova att åka och efter att de testat var de flesta fast direkt. Numera skejtar de flesta, i genomsnitt, minst två dagar i veckan samt varje skejtaktion. Andra skejtar oftare:

Just nu gör jag i stort sett ingenting annat (skratt) jag skejtar väl nästan varenda dag kan man säga.

Kalla mig skejtare

Vi var intresserade av att få kunskap om ungdomarnas egen syn på var gränsen går för att kalla sig skejtare. Flertalet tyckte att det var svårt att sätta ord på vad som krävs för att själv

kalla sig skejtare, och vi kan skönja att våra informanter, med viss försiktighet, anser sig själva vara skejtare. En informant menar exempelvis att skejtare bara är ett ord, något som är svårt att beskriva. Det som framkommer som viktigast är att skejtare åker bräda och tycker att det är kul. Hur länge man åkt eller hur duktig man är kan sägas vara av mindre betydelse, det är intresset som är avgörande. Andra menar att vissa trick bör "sitta", det vill säga att skejtaren behärskar tricket, detta till trots är det viktigast att det kommer från en själv. Våra informanter hade emellertid lättare att urskilja vilka som *inte* kan anses vara riktiga skejtare:

Det finns ju folk som går runt i det folk förknippar med skejtstil och kallar sig skejtare för det. Det anser inte jag vara skejtare.

Det finns vissa som kallar sig skejtare som i princip bara äger en bräda och som är skejtare, dom är liksom mer fokuserade bara på att vara en skejtare. Så dom är ju faktiskt inte skejtare.

I Malmö till exempel så är skejt så jävla stort, det är jävligt många man ser som bara är där för att deras polare är där eller nåt sånt [...] dom står på brädan och gör trickmen men det syns inte på dom att dom har roligt och då kan dom lika gärna skita i det.

Det framkom även att många hade synpunkter på de som åker longboard (2). Det drogs en tydlig gräns att dessa inte räknas som riktiga skejtare utan sågs av flertalet som wannabes (3). Longboarden ansågs snarare vara en form av accessoar som bärs under armen.

[...] Det känns som ett mode liksom, han hade lika gärna kunna ha haft ett par jävla rullskidor på sig liksom

Se mig för den jag är – schablonbilder och sanningar om skejtare

Vi bad våra informanter resonera kring om det finns schablonbilder av skejtare, om dessa föreställningar ger skejtare en rättvis bild samt hur de själva skulle vilja bli uppfattade av andra människor som inte skejtar. Många lyfter fram bilden av skejtare som vandalen, den som busar, snattar och förstör. De menar att bilden kanske till viss del stämmer överens med verkligheten samtidigt som den är aningen förlegad. Den måste vidare kopplas till en generationsfråga; många menar att vuxna har en snedvriden och negativ bild av skejtare:

Om jag går förbi, ursäkta mina ord, en gammal kärring och säger hej, då lyser hon upp och tänker fin ungdom. Skulle jag komma med brädan i handen skulle hon ha sneglat ner och känt, liksom rädsla. Det är helt fel uppfattning om oss, det är som när folk snackar om utlänningar; "alla utlänningar är dåliga, åk hem med er" typ.

Men dom äldre, dom i hög ålder dom har inte vuxit upp med det så dom förstår väl knappt det [...] men sen så, vissa tycker nog det är jävligt jobbigt när vi åker.

Merparten av ungdomarna uppger att de har förståelse för att en del människor upplever skejtarna som störande. Samtidigt uttrycker flertalet att de dock borde ha samma rätt att befinna sig på någon plats, som andra människor. En av ungdomarna menar även att det till exempel kan vara irriterande om någon slår sig ner på en bänk, som de utnyttjade för att skejta på. En annan informant efterlyser en ömsesidig respekt som denne menar oftast saknas:

Om man blir utskälld eller utslängd, så tänker man först "va fan, låt mig skejta". Sedan förstår man ju att ljudet kan vara rätt så jobbigt, det drönar ju rätt mycket. Om någon ber mig snällt att dra för att deras unge precis somnat, så gör jag det. Men om någon ber en att dra åt helvete och är riktigt sura, då tänker man; va fan, jag kan väl vara här om jag vill. De förstår inte.

Några av våra informanter menar att yngre personer däremot ser skejt som något häftigt och coolt. Något de är avundsjuka på eller själva skulle vilja kunna:

Men vissa tänker nog att han har nog kul och vissa vill nog skejta själva. Vissa vill ju kunna, det är skitmånga som säger det, fan jag vill ju också kunna skejta.

När ungdomarna begrundar hur de i själva verket vill bli sedda finns, för många, en rädsla att kategoriseras in i en grupp. Flertalet nämner att viktigaste är att ses för den man är:

Som mig själv, folk kan ju dra in mig i olika gäng och jämföra mig med folk och så men nä, jag tycker det är fel. Folk har för mycket fördomar helt enkelt.

Jag vet inte om dom ska tänka på en som skejtare, det är mest som person. Det finns ju så många olika sorters skejtare.

Med känslan i fokus

Det visade sig vara komplicerat för ungdomarna att förklara vad skejtandet fyller för funktion för dem. Några menade att det var svårt att sätta i ord, då det snarare handlar om en känsla. Särskilt svårt var det att förklara innebörden för någon som inte känner till hur det känns att åka skateboard:

[...] särskilt om någon inte har skejtat innan så kan det vara väldigt svårt att förklara för dom hur det känns och hur det är. Jag vet inte, man måste nästan prova det själv lite och komma in i det lite för att man ska veta hur det känns.

Att skateboard är viktigt för dem råder det inga tvivel om; många beskriver det som det roligaste de vet eller det bästa som finns, att det handlar om att ha kul. Det fanns även, bland informanterna, andra aspekter av skateboard som är av betydelse; att exempelvis lära sig nya saker och skapa gemenskap:

[...] alltså det är en jävla känsla och en sammanhållning mellan alla som skejtar. Det kvittar hur bra man är eller hur gammal man är. Det är sammanhållningen och känslan det handlar om, det är så jävla roligt. Det är så jag skulle förklara varför jag gör det.

Skateboard är helt enkelt det bästa som finns. Det är som en drog kan man säga, man blir jätteberoende av det. Om jag inte har skejtat på typ tre dagar, om jag ligger sjuk eller nånting, då kan jag få panik. [...] det är som om man vill känna den under fötterna. Det blir en livsstil, det hör till en till slut.

Intresset för skateboard skapar en kollektiv förståelseram bland skejtare. En tydlig markör är det gemensamma språket som till stor del bygger på tekniska termer och slanguttryck. En informant menar att det kan bli missförstånd i kommunikationen med andra:

Man kan ju gå ute på stan och typ 'aj, jag har ont i min framfot'. 'Din framfot?(4) Vad snackar du om, har du en framfot och en bakfot?' 'Ja, det har jag faktiskt till skillnad från er liksom'. Det kan vara såna smågrejer som man inte tänker på, som man säger, såna små detaljer. Då kan det bli jobbigt, typ att förklara.

Känslan av att klara nya trick och att utvecklas fyller stor funktion. Två informanter beskriver känslan:

Jag har inte flugit men det skulle nog vara som att flyga (skratt), det är sån riktig känsla alltså. Sen så, kan man vara glad hela dan och man sover gott och så ja (skratt).

Att få MVG på ett prov det kan man få om man pluggar tillräckligt mycket, ett skejtrick det är, man kan ju självklart nöta (5) jävligt mycket, men det kommer ofta bara när man inte anar det liksom och ofta inte det man har tänkt sig utan något annat. Jag tycker det känns bra iallafall.

Vidare uttrycker flertalet att det finns en kreativ dimension av skejtandet som anses vara av stort värde:

Allt handlar om kreativitet. Man bygger ju upp nånting och allting är ju så personligt, det är ju ingen som säger hur man ska måla heller. Det finns ju olika former, olika stilar man målar på och sånt. Det är samma sak.

Skejt som en del av livet

Några av våra informanter beskriver skejten som en livsstil, de förklarar hur skejten blir en stor del av deras liv, att det skulle vara svårt att sluta skejta för att det känns så bra. Vi har belyst att åkandet är viktigt i skateboard, många av ungdomarna beskriver även hur skejt blir viktigt *utan* en bräda under fötterna. Flertalet av dem betonar att skejten, utöver själva åkandet, präglar många aspekter av deras liv. De tänker ofta på skejt och några av informanterna beskriver det som att de alltid har "radarn" påslagen; de söker ständigt efter

nya potentiella skejtsports (6). I gemenskapen med andra skejtare rör sig ofta samtalen kring skateboard, ett annat vanligt inslag är att titta på skejtfilmer eller surfa på skateboardrelaterade Internetsidor:

Det är ju så, man går upp på morgonen, äter, kanske lindar om sin fot om man skadat den eller nånting. Så tänker man på vad man kan skejta i för kläder, kommer till skolan och skejtar på rasterna. Typ, kåkar för att få energi sen skejtar man igen. Sen när man kommer hem tänker man bara på skejt, kollar skejtfilm och så.

[...] varje halvtimme tänker jag nog på saker som har med skejt att göra. Tittar på film och sådär, det blir ju jävligt mycket. Alltid när jag inte har något annat att göra liksom [...] så tänker jag på det.

Det är emellertid inte alla som ser det som en livsstil, ett par av ungdomarna beskriver det mer som ett intresse, något roligt som man i övrigt inte tänker så mycket på:

Nej, jag tänker nog inte så jättemycket, det är väl ibland nåt nytt trick kanske som man tänker shit det skulle man kanske lära sig liksom, så nöter man lite extra på det.

Jag brukar säga att det är, typ ett intresse, jag kan inte jämföra det med någonting annat. Det är varken en sport eller en livsstil, det är ett bra tidsfördriv och man utvecklas som människa.

Inspirationskällor

Film är en återkommande inspirationskälla för många; med film avses då i första hand skejtfilmer i vilka skejtare filmar sina trick. Ofta är dessa filmer gjorda av skateboardindustrin, såsom bräd- eller skoföretag, och de som medverkar i filmerna är i regel professionella skejtare sponsrade av företagen. För några av våra informanter fyller filmerna två funktioner: man blir inspirerad och skejtsugen i största allmänhet. Filmerna kan vidare fungera som inspirationskälla vad gäller ett specifikt trick; man tränar då, efter att ha sett filmen, på just det tricket:

Vissa filmer är bara sköna och kolla på och så blir man skejtsugen som fan men ibland ser man riktigt sjuka parts (7) så blir man riktigt sugen på att göra något grymt själv.

En informant menar att det inte behöver handla om någon idoldyrkan eller att man är trogen en särskild skejtare, medan en informant medger att ens skejstil påverkas av det man ser på film:

Ens favoritskejtare till exempel. Typ om man gillar Sean Malto (8) och ser honom göra frontside bigspin, nollieflip och sånt så tycker man ju det är coolt. Så tränar man själv på det. Eftersom du själv tycker det är häftigt så gör du ju det du tycker är häftigt. Så

gillar du en skejtare så börjar du automatiskt skejta som han, inte exakt som honom men du lär dig typ, lite hans tricks.

En av informanterna menar att det inte nödvändigtvis behöver vara skickliga skejtare som fungerar som inspirationskälla, även åkglädje kan smitta av sig:

Typ alla som är peppade (9) på skejt blir en inspiration. Det var en tioårig kille [...] han kunde knappt skejta men han var så peppad alltid, han var min favoritskejtare.

Kompisar peppar

Majoriteten av våra informanter uppger att de inte känner några *yttre* prestationskrav vad gäller sin åkning. Snarare beskriver de, i positiva ordalag, hur kompisarna och andra skejtare fungerar som en inspirationskälla, något som driver dem att lära sig nya trick. Dock betonar merparten att skejtandet inte får bli alltför seriöst:

Det är klart man ska ha mål när man skejtar [...] men om man tar det för seriöst, om man tror att man ska bli någon eller måste vara någonstans, då tror jag inte skateboard är rätt grej för en faktiskt.

Två av ungdomarna är för tillfället sponsrade, vilket de menar ibland kan vara förenat med viss press. Även om sponsorerna inte ställer några formella krav, upplever de ibland att de exempelvis måste ställa upp i tävlingar eller ”synas” på foto eller film. Generellt understryks att det väsentliga är att ha kul och att det känns bra, snarare än att fokusera alltför mycket på att utföra trick. En informant uttrycker det som att tricken bara är en bonus. Samtidigt påpekar de flesta att de har en *inre* drivkraft, en vilja att utvecklas som skejtare. Dock skall det inte kännas som ett krav, utan ske på individens egna villkor:

Visst, man kan ju känna press från sig själv ibland. Men man pushar sig själv för att man vill. Andra dagar kanske man bara åker runt för att det är roligt.

Ibland känns det som någon annans fötter står där och man har ingen aning om vad man håller på med, då är det inte kul. Men det är ju inte så att idag måste jag sätta en back flip liksom, men man kan åtminstone försöka något nytt trick, det kan vara jävligt peppande att klara det.

Mellan punk och hiphop - klädernas och åkstilens betydelse

Informanterna beskriver att det inom skejt finns två stereotypa extremer – hiphop och punk, från dessa två stilar hämtar skejtarna inspiration både vad gäller kläder och åkstil. Klädmässigt kan dessa stilar beskrivas utifrån de klassiska attributen; hiphop-skejtarna

kännetecknas av stora byxor och tröjor och de bär ofta keps, punkskejtarna bär däremot ofta tigha jeans, svart och randigt. Även de båda åkstilarna skiljer sig åt: hiphopskejtarna fokuserar gärna på tekniskt avancerade trick medan punkskejtarna beskrivs som lite galnare, de kör gärna enklare tekniska trick, som istället ska utföras med mycket fart och höjd. Utifrån dessa stilar förhåller sig våra informanter, i våra intervjuer beskrivs ofta stilarna som just två extremer. Majoriteten av informanterna kommenterar andra skejtares stil men uppvisar själva en ovilja att sorteras in i ett fack. När ungdomarna talar om sina egna stilar betonas snarare funktion och komfort framför ett specifikt mode. De gör heller ingen åtskillnad mellan stilarna vad gäller vilka de umgås med, man menar att det finns utrymme att skapa sin egen stil:

Nä, va fan man kör sitt eget race ändå. [...] Man kan klä sig hur man vill.

Men det är klart att jag har skateboardkläder men, nä det är inte sådär skitviktigt. Men man köper väl det man tycker känns bra liksom sen skitsamma.

Nej, ingen speciell stil, att det ska vara gött att skejta i, det är viktigt. Man kan ju inte ha skittigha byxor på sig så att man inte kan röra benen. Man kan inte ha jättestora byxor på sig heller för då fastnar man liksom.

En informant gillar tigha byxor, detta på grund av funktionen:

Jag har oftast ganska tajta eller i alla fall nertill så man ser mestadels av skorna, annars känns det lite sådär klumpigt liksom, att det blir i vägen.

En informant menar istället att slappa byxor är bekvämare:

Det är nog känslan när man kör, alltså slappa byxor är mer fritt alltså, det känns mycket skönare att köra med slapt, tycker jag i alla fall.

Några av ungdomarna upplever att skateboardmodet spridit sig till människor som inte skejtar, och att det inte längre går att visa att man är skejtare via sina kläder. De upplever att skejten blivit trendigt och att många därför vill bära skejtkläder:

[...] det kan man ju inte visa för varenda snubbe går ju runt med DC-hood (10) ute på stan och han skejtar ju inte för det liksom. [...] nä jag tycker det är rätt irriterande på något sätt [...] då tycker dom det är så jävla coolt så tänker dom 'fan va ball han var så om jag sätter på mig hans tröja så kanske jag också är det [...] eller så skejtar dom litegrann bara för att försvara det fast de ändå inte har någon själ i det.

Vad gäller åkstil finns liknande tankar, ungdomarna strävar efter att skapa en egen unik stil. Dock har många svårt att redogöra för denna. Istället är det känslan som hamnar i fokus; det ska kännas bra:

Nä, jag bara åker som det känns bra. Det är klart att man kanske gör, om man till exempel gör en ollie så gör man ju den på ett sånt sätt som man själv tycker det är snyggt. Men det är inte så att jag försöker skejta som P Rod (11) [...] det är klart man har förebilder liksom som man tycker är grymma, men jag tror aldrig jag har riktigt så jag vet inte, bara man har roligt när man skejtar så får man skejta hur fan man vill.

Man vill ju att det ska se bra ut liksom, och det ska kännas bra framförallt. Alla har sin egen stil, alla skejtar inte likadant. Det hade ju inte varit lika kul då ju.

Öh, jag vet inte. Normal [...] jag sticker liksom inte ut mer än nödvändigt. Inte speciellt punkig inte speciellt hiphopig.

Street eller ”riktigt street”

En tydlig distinktion som samtliga informanter gör är den mellan *streetskating* (12) och det de definierar som ”riktig street”. Med ”riktig street” menas de naturliga och arkitektoniska föremål i staden som utnyttjas av skejtarna; exempelvis nämns bänkar, trappor, betongkanter, räcken och backar. Dessa olika objekt står ofta modell för det som byggs i skateparkerna; merparten av ungdomarna betonar dock att skillnaden är enorm. Intervjuerna vittnar om att informanterna i hög utsträckning föredrar ”riktig street”. De främsta argumenten är att man finner det roligare, mer kreativt och utmanande att utnyttja föremål som har en annan ursprunglig funktion, som primärt inte är byggda för att skejta på:

Ett gap (13) är ju inte byggt för att skejtas, då blir man rätt så peppad när man gör ett trick där. Det var ju inte tänkt att det skulle vara så.

Man blir mycket mer peppad när man är ute och skejtar riktig street, det känns mer äkta. Det är mycket roligare att hitta ställena själva [...], det är mer kreativt. Det är mer som om man är ute på ett äventyr, än om man bara åker till parken.

En informant beskriver att ”riktig street” även kan vara förenat med spänning:

Förförre sommaren gick vi in på ett område i Västra hamnen. Vi kröp under ett stängsel [...], hoppade upp i något rör och skejtade där. Det får man inte göra egentligen, men det var väldigt roligt. Man får ju lite av en kick av det.

Sport eller livsstil?

Som tidigare nämnts finner våra informanter det svårt att beskriva eller definiera skateboard. Däremot tycks det vara betydligt enklare att beskriva vad det *inte* är. På frågan om skateboard kan definieras som en sport är det unisona svaret nej. Framför allt är det den traditionella idrottens tränarledda organisering man tar avstånd från:

Det är stor skillnad på skateboard och sport. I fotboll säger de alltid, "du ska skjuta bollen sådär, eller du får inte göra sådär för det är inte bra typ". I skateboard kan man ha sin egen stil. Du kan göra kickflip eller vilket annat trick du vill, hur du vill, på vilket sätt du vill. Även om det är fult så har det med dig själv att göra.

Ibland vill man ju bara chilla (14), kanske bara köra runt utan att göra någonting. Tänk om någon skulle komma då och säga "du måste göra kickflip tre gånger nu, och fem stycken handplants". Man hade inte pallat. Ingen hade skejtat då, alla hade hoppat av.

Vidare förknippar merparten av informanterna även tävlande med mer traditionella sporter. Förvisso uppger de att tävlingar kan vara kul; dock betonas att det går ut på att ha roligt. En vanlig uppfattning är att det är oviktigt att vinna eller att prestera. Fokus ligger istället på gemenskapen; det är en anledning att träffas och ha roligt tillsammans:

Alltså, jag har inget emot att tävla. Jag tyckte det var kul även om det gick skitdåligt. Hela grejen är ju att alla skejtarna samlas och skejtar tillsammans.

Jag kan tävla om det är en rolig tävling, men inte om det är för seriöst. Jag gillar inte att folk ska stå och bedöma en. Jag känner inte att jag behöver visa upp mig, det är bara kul att skejta.

Vad gäller skateboardens utveckling i Sverige är man överens om att den växt, och blivit mer och mer etablerad; det byggs mer allmänna skateparker och industrin har blivit större. Många företag som traditionellt sett inte tillhört skateboardindustrin har fått upp ögonen för en lukrativ marknad. En informant menar att detta är en bra utveckling:

Nike SB (15) gör ju mycket för skateboard. Det är ju ett stort företag [...] de sponsrar ju jättemånga, hjälper dem och så. De anordnar ju även mycket tävlingar, samlar ihop pengar och så.

I kontrast till denna uppfattning menar en av ungdomarna att denna utveckling öppnat upp för ett vinstintresse på bekostnad av ett tidigare genuint intresse för skateboard:

Man ska ju inte näcka allting, de som inte skejtar har ingenting med det att göra. Varför ska de tjäna massa pengar på skejtare, jag tycker det är sjukt.

En betydande del av skejtarna uppvisar dock en mer ambivalent inställning till utvecklingen. Två av informanterna uttrycker det på följande sätt:

Det är lite för- och nackdelar egentligen. Det är ju bra att det finns lite fler ställen att åka på, det är jävligt många betongparker på gång i landet. Samtidigt vill jag ju inte att folk ska se det som en sport. Va fan, nu har jag hört att det till och med ska vara med i OS.

Det är väl på gott och ont, mest ont skulle jag nog vilja säga. Alltså, det goda är ju att det utvecklas, det kommer nya parker och så. Det tråkiga är ju att det inte känns lika privat längre, det känns inte som ens egen grej liksom. Det är så många som blandar sig i.

Denna känsla som uttrycks, att skateboarden skall tillhöra skejtarna själva, återspeglas även i deras åsikter om skejtare som förekommer i andra sammanhang, såsom media. Bland annat har man starka åsikter om de amerikanska skateboardproffsen Bam Margera och Ryan Sheckler som har egna program på TV-kanalen MTV. Två av informanterna menar att de tappat trovärdighet som skejtare:

Det är dåligt när det blir för mycket sell-out (16). Om man till exempel ser på Ryan Sheckler, det är ju synd för han är ju en grym skejtare och gör riktigt svåra grejer. Men sedan är det ju det att han säljer sig för pengar.

Alltså, han (Bam Margera) är ju grym, men han gör det ju mest för pengar typ. Om någon hade sagt till honom att åka ner från taket skulle han säkert göra det för en miljon.

Skejta för alltid

Vad gäller ambitioner och drömmar uppger samtliga av ungdomarna att de önskar kunna fortsätta skejta i framtiden; det ses inte som något tillfälligt eller något som bara hör ungdomen till. Vidare uppger drygt hälften att de skulle vilja bli sponsrade. Anledningarna är dock av olika karaktär; ett par av informanterna menar att det, av rent ekonomiska skäl, skulle vara skönt att slippa oroa sig för att betala för brädor och annan utrustning, medan drömmen om att kunna leva på det är en önskan som delas av två av dem:

Ja va fan, man vill ju ha en sponsor som betalar resor och så, hela kittet så att man kan leva på det. Att kunna resa runt utomlands och träffa massa människor och så. Det är visionen, det är det man vill.

Att i framtiden, på något sätt, jobba inom skateboardindustrin är en målsättning som några av ungdomarna har; att exempelvis arbeta i skejtbutik eller kunna livnära sig på att filma eller fotografera skateboard. Slutligen uppger två av informanterna att de inte hyser några ambitioner utöver att förbli skadefria och kunna fortsätta skejta framöver:

Jag hoppas bara att man kan skejta så länge det känns kul, sen när jag är femtio så är det kanske inte så ball. Jag hoppas bara att jag kan skejta så länge det känns bra och så länge det går. Resten spelar inte så stor roll.

7. Analys

Utifrån ett socialkonstruktivistiskt perspektiv ges verkligheten mening utifrån kulturella och sociala värderingar, tolkningar och konstruktioner. Annorlunda uttryckt kan människan sägas äga en inre, mental karta över den egna identiteten och omvärlden. Denna karta må inte vara helt sann, men fungerar så länge människan tror på den. Genom den symbolförmedlade kommunikationen skapas dock förutsättningar för kollektivets tro på att världskartan är den rätta och sanna (Bjurström 1997; Lalander & Johansson 1999).

Skejtungdomarnas symbolvärld

Utifrån bricolagebegreppet är brädan självfallet en central symbol; utan denna kan man inte skejta. Kan sålunda likhetstecken sättas mellan att vara skejtare och att äga en bräda? Utifrån vår empiri framkommer att gränsen är ganska diffus. En grundläggande åsikt är att åkandet skall härstamma från någon form av genuin och äkta åkglädje. Informanterna menar att många som äger en bräda eller åker ibland inte uppvisar något genuint intresse och enbart tycks skejta för att det exempelvis är på modet eller för att deras vänner skejtar. Likaså kan klädernas symboliska värde diskuteras. Även om majoriteten av informanterna påpekar att de ej väljer sina kläder med någon större omsorg bär de skejtskor och kläder som signalerar att de är skejtare. Dock menar en del av ungdomarna att skateboardmodets ökande popularitet har lett till att även personer utanför kollektivet uppbär dessa visuella attribut. I enlighet med Goffmans (1994:58) dramaturgiska modell är vi "[...] alltid redo att kasta oss över blottor i hans symbolutrustning för att kunna misstänkliggöra hans aspirationer". Att uppbära en central symbol för den specifika kulturen innebär sålunda inte att man nödvändigtvis blir accepterad eller framstår som trovärdig i gruppmedlemmarnas ögon. Förvisso är den fysiska brädan, och till viss del skorna, oumbärliga för skejtaren; dock tycks de visuella attributen ha en sekundär funktion för skejtarens identitet.

I likhet med de resultat Beal och Weidman (2003) redovisar, ger vårt empiriska resultat anvisningar om att vissa kärnvärden måste internaliseras för att bli en legitim medlem av skejtkulturen. Våra intervjuer vittnar om att exempelvis autenticitet, ånglädje och personlig stil är centrala aspekter. Det tycks finnas en distinktion mellan ”äkta” och ”oäkta” skejtare. De sistnämnda kan, för att återknyta till den dramaturgiska modellen, beskrivas som ej godkända att spela *rollen* som skejtare (Goffman 1994). För att definiera någon som skejtare tycks det således, såsom Lalander och Johansson (1999) betonar, krävas mer diffusa och sofistikerade koder. Språket kan ses som en identitetsmarkör som kan vara svårtolkat för utomstående. Ett dominerande inslag är de olika tekniska termer som används för att beskriva olika trick. Dessa termer utvecklas även kontinuerligt, ett trick som *360 Flip* benämns exempelvis ofta idag som en *Tre Flip*. Vidare används inom skejtkulturen också en mängd slanguttryck med vilka skejtarna gör sig förstådda; om någon skejtar lugnt så *chillar* denne, om någon gör något som uppfattas som galet uttrycker man att vederbörande är *gnarly*, *bite* likställs med att härmas eller stjäla idéer etc. Ett genomgående tema är att mycket hämtas från det engelska språket, men att det ofta försvenskas eller anpassas efter kontextuella förhållanden. Det språkbruk som informanterna till vardags använder, för att inbördes göra sig förstådda, bidrar sålunda till att stärka kollektivets sammanhållning. Samtidigt som språket kan ses som en gruppssammanhållande identitetsmarkör markeras även distans (Almér 2006).

En intressant aspekt av skejtandet kan kopplas till informanternas resonemang om ”riktig street”, det vill säga att man utnyttjar den naturliga terräng som staden erbjuder. För ”vanliga” människor är en bänk något att sitta på, ett räcke är något som underlättar när man går ned för en trappa etc. I skejtarnas ögon omorganiseras objektens ursprungliga funktion och innebörd; bänken eller räcket blir något man kan skejta på. Detta kan ses som en form av symbolisk kreativitet, man ”erövrar” staden (Lalander & Johansson 1999).

Inom kollektivet, tycks det således finnas såväl en tydlig- som en diffus symbolik. De mer subtila tecken, som kollektivets medlemmar signalerar till varandra, benämns av Goffman som *tie-signs*. Genom en intersubjektiv förståelse av hur exempelvis en skejtare bör vara, vilka regler man skall följa och hur man pratar uttrycker man likhet. Goffman menar att gruppens symboler inte enbart signalerar hur den egna gemenskapen skall uppfattas, utan handlar även om att utestänga andra. (Bjurström 1997; Lalander & Johansson 1999). Utifrån vårt intervjumaterial förefaller det vara svårt för medlemmarna själva att uttrycka och identifiera vilka *tie-signs* som är centrala för den egna kulturen. I relationen till andra tycks det dock finnas en konsensus kring de ideal och tankar som genomsyrar de unga skejtarnas

livsvärld. Tanken om att skateboard kan betecknas som en sport avvisas. För informanterna förknippas sport med traditionellt organiserat idrottande där en tränare bestämmer vad som skall göras, vilket man menar, skulle kväva den kreativitet och frihet som betonas inom skateboarden. Likaså uttrycks en avog inställning till tävlande. Det tycks här råda en konsensus kring att skateboardens kärnvärden är oförenliga med idén om att någon annan skall bedöma en utifrån uppsatta kriterier. Återigen betonas kreativiteten och friheten.

Genom ungdomarnas delade språk, visuella attribut, erfarenheter och värderingar stärks kollektivets sociala och kulturella band. Denna känsla av sammanhang och sammanhörighet bekräftar gruppens och individens karta och bidrar till att stärka och bibehålla identiteten som skejtare (Wrangsjö & Winberg Salomonsson 2006; Lalander & Johansson 1999).

Det individuella projektet

Vikten av en personlig stil

Inom skejtkulturen betonas vikten av individualitet, en unik personlig stil. Denna skapas i samspel med kollektivet; ungdomarna måste förhålla sig till gruppen för att därigenom bekräftas i sin identitet. Informanterna hänvisar till att det finns ett stort utrymme att skapa sin egen stil och det är genom denna som ungdomarna kommunicerar vilka de är (Wrangsjö & Winberg Salomonsson 2006). Med hjälp av de meningskapande symbolerna kommunicerar ungdomarna, med andra skejtare och med omvärlden, att de är skejtare. Därigenom skapas trygghet och säkerhet vad gäller ungdomarnas tillhörighet och identitet. Med en klar identitet behöver den unge inte fundera så mycket över vem han eller hon är (Erikson 1994). I motsats till tanken om en klar identitet finns Giddens beskrivning av identiteten som ett *reflexivt identitetsprojekt* (Frisén & Hwang 2006). Ungdomarna betonar tydligt att det, inom skejtkulturen, är eftersträvansvärt att köra sitt eget race; en frihet att skapa ett unikt uttryck både vad gäller kläder och åkstil. Det framkommer dock att flertalet av informanterna har lättare att beskriva andra stilar än sin egen; genom svårigheten att beskriva sin egen stil visar ungdomarna att de är *autentiska*, de kopierar inte en redan existerande stil utan uppfinner sin egen (Beal & Weidman 2003). Det är emellertid av vikt att poängtera att möjligheten att uppfinna sig själv är förenat med både frihet och ångest. Ungdomarnas beskrivningar av sig själva och sin egen stil präglas av viss återhållsamhet; det tycks finnas en rädsla för att sticka ut eller bryta mot skateboardens kärnvärden. Detta kan kopplas till Ziehes (1994) resonemang om individens ökade sårbarhet. För att undvika negativa reaktioner inom gruppen förefaller

ungdomarna undvika att exponera sig själva alltför mycket. Våra informanter tar istället, utifrån Ziehes begrepp *subjektivering* och *potentiering*, avstånd från jämförelser och konkurrens mellan individerna i gruppen. De menar snarare att *känslan* för åkningen samt strävan efter *autenticitet* och *kickar* är centrala. Detta kan således ses som strategier för att motstå en ångestfylld identitetsutprovning (*ibid.*).

Sökandet efter en personlig stil kan även ses i ljuset av att ungdomarna befinner sig i högadolescensen och av den orsaken är fullt upptagna med det *individuella projektet* (Lalander & Johansson 1996). Under denna period intensifieras identitetsarbetet och kamratgruppens bekräftelse blir därmed viktig för ungdomarna.

Läroprocesser inom skejt

Skejtungdomarnas identifikationsprocess kan vidare belysas genom de läroprocesser som äger rum på såväl individuell som kollektiv nivå (Sernhede 1996). Ungdomarna använder ett flertal kompetenser för att hantera identitetsarbetet under ungdomstiden. En kompetens som kan kopplas till de skateboardåkande ungdomarna är *praktisk färdighet*; ungdomarna lär sig att hantera brädan. Några av våra informanter betonar att det inte är av största vikt att vara en skicklig åkare, däremot är viljan att utveckla sin åkning en väsentlig aspekt. Vikten av gemenskap inom skejt kan kopplas till *relationell förmåga*. Många informanter menar att kompisar peppar varandra och att sammanhållningen är betydelsefull; detta kan ses som symboliska uttryck vilka förenar gruppen. Den sista positionen behandlar *expressivitet*. Det finns expressiva uttryck inom skejt som våra informanter belyser, exempelvis kan strävan efter en personlig stil ses som ett sådant. Vi menar emellertid att *kreativitet* är ett mer användbart begrepp som åskådliggör skejtarnas inre värld av psykiska erfarenheter, strukturer och behov. Kreativitet har visat sig vara en del av skejtkulturen och kan ses som ett viktigt värde, en av våra informanter drar paralleller mellan att vara skejtare och att måla; det handlar om ett personligt uttryck, att skapa sig en egen stil (*ibid.*).

Skateboardens betydelse och ungdomarnas framställning av sig själva kan sammanfattas under fyra punkter: I Sernhedes studie (1996) fungerar musiken som ett *språkliggörande*. För skejtarna finns ingen text eller musik att uttrycka sig genom, vi menar att det istället är genom deras visuella stil och kreativa uttryck som de förmedlar vem de är. *Självförstärkning* kan vidare ses i ljuset av de beskrivningar kring känslan inom skejten som ungdomarna förmedlar. Våra informanter talar om hur bra det känns att åka och hur underbart det är att klara nya

trick. Även Bäckström (2005) anser att skateboardåkning handlar om känsla, och menar att den är av central betydelse. Den *kollektiva autonomin* är stark och det finns, inom gruppen, ett stort behov av att göra saker på egen hand. Inom skateboard finns inga formella regler, inga träningspass eller tränare som beslutar hur skejtdaren ska skejta. Istället värdesätter ungdomarna kamratgruppen; skejtandet stärker gruppens gemenskap. *Alternativa ideal* innebär att skejten erbjuder ungdomarna ett alternativ. Dels finns numera en gymnasieskola där de har möjlighet att utöva sitt intresse, många berörde att de var skoltrötta innan valet till gymnasiet togs. Dels beskrev många av våra informanter drömmen om att kunna leva på skateboard i framtiden. Skejten erbjuder således ungdomarna ett alternativt ideal, en möjlighet att vara skejtare även långt bortom ungdomstiden.

Det kollektiva projektet

Gemenskap inom skejtkulturen

Våra informanter refererar ofta till gruppen skejtare och de beskriver sammanhållningen inom gruppen som något positivt. Gemenskapen fyller en funktion för många av ungdomarna, några av informanterna har hänvisat till att det bästa med skateboard är den sammanhållning som existerar mellan skejtare. Sernhede (2006) menar att det, inom kamratgruppen, förekommer ett betydelsefullt experimenterande med identiteten och att gruppen av den orsaken fyller en viktig funktion för ungdomar under adolescensen. På liknande sätt argumenterar Erikson för att det sociala samspelet med jämnåriga är av stor vikt för den unges utveckling av en sund identitet (Frisén & Hwang 2006). Även Wrangsjö och Winberg Salomonsson (2006) lyfter fram det sociala samspelets vikt och argumenterar för att ett utvecklande av ritualer inom kamratgruppen resulterar i att individerna inom gruppen bekräftar sin identitet. Samhörigheten, att skejta eller se skejtfilmer tillsammans, kan således ses som sådana ritualer som bekräftar ungdomarnas identitet som skejtare.

En tendens som kan skönjas, mot denna bakgrund, är att samtidigt som dessa ritualer bidrar till att stärka kollektivets gemensamma livsvärld, tycks det finnas en ovilja mot att kategoriseras som en homogen grupp; det måste finnas utrymme att skapa sin egen unika, individuella stil och många hänvisar till en rädsla att kategoriseras in i en gruppering eller ett fack man inte önskar tillhöra. Det anses således negativt att dra förutfattade meningar om gruppstillhörighet eller att jämföra olika grupperingar med varandra. Samtidigt är det angeläget att inte bortse från den gemenskap som våra informanter refererar till. Den sammanhållning

ungdomarna talar om kan förstås vara den innersta kamratgruppen; de personer man skejtar med och spenderar mycket tid tillsammans med snarare än en generell gemenskap.

Trots olika grupperingar inom skejtkulturen menar vi likväl att det finns ett skejtkollektiv, en slags övergripande skejtkultur som blir tydlig när den sätts i relation till andra ungdomsgrupper eller övriga samhället. I enlighet med Baumans begreppsapparat kan skejtkollektivet ses som en *ingrupp* och det övriga samhället som *utgrupp*. Denna distinktion mellan *vi* och *dem* är nödvändig för identitetsarbetet. Genom framhållandet av skillnad och avståndstagande från andra grupper stärks sammanhållningen i den egna gruppen (Bauman & May 2001; Sernhede 1996). Det kan vidare finnas en bekräftelse i att *inte* bli förstådd; i vårt empiriska material uttrycks en åtskillnad mellan de som *förstår* skejt och de som inte har någon genuin insikt i skejtkulturen. Det tycks, vilket även Bäckström (2005) antyder, finnas en önskan om att skejtkollektivet inte skall bli allmänt gods. Förvisso uttrycker en del av ungdomarna en frustration över att ofta bli missuppfattade av andra, speciellt vuxna. Dock kan det vara intressant att reflektera kring hur ungdomarna påverkas då de konfronteras med den samhälleliga bilden. Även om skejtarna anser bilden vara snedvriden tenderar de samtidigt ställa sig negativa till den växande acceptansen. Kan det vara så att den något anarkistiska bilden av skateboard till viss del är en illusion man vill hålla fast vid; att identiteten som lite galen, missförstådd och avvikande är större än viljan att bli att bli förstådd och accepterad? Exempelvis redogör en stor del av informanterna för att skejt inte längre känns lika privat. I takt med att skateboarden växer och blir alltmer etablerad och accepterad blir gränsen mellan *vi* och *dem* allt diffusare, och hotar således att luckra upp den kollektiva identiteten som skejtare.

Vi menar dock att ungdomarna har internaliserat de kärnvärden som är centrala inom skejtkulturen. Dessa kärnvärden kan sägas vara den kompass med vilken ungdomarna tar ut en riktning mot en identitet som skejtare. Vidare skapas och förbinds den kollektiva sammanhållningen genom den *tillfälliga konsensus* kring de ideal som existerar inom kulturen (Goffman 1994). Gemenskapen, tillsammans med kärnvärdena är de beståndsdelar som fogar samman den inre mentala kartan över den egna identiteten, en identitet som skejtare.

8. Slutdiskussion

Skejtkulturen består av många spännande element och det är ingalunda en kultur som låter sig beskrivas utan svårigheter. Det har inte varit helt oproblematiskt att skapa mening och förståelse av de diffusa symbolerna och värderingar som är centrala för den kultur de unga skejtarna är medlemmar av. Vi har funnit att den mening skejtarna tillskriver symboler, såsom gemensamma visuella attribut, språk och kärnvärden fyller en viktig identitetsskapande funktion. Skejtarna förhåller sig till dessa symboler och ger dem mening. Detta meningsskapande stärker den kollektiva gemenskapen och bekräftar skejtarens identitet.

Vår ambition har under arbetets gång varit att förstå identitetsskapandet med utgångspunkt i ungdomarnas egna beskrivningar. Att belysa, beskriva och förstå kulturen har bäst låtit sig göras med hjälp av den kvalitativa metoden. Det finns dock en begränsning i vårt material som är värd att uppmärksammas, dels finns begränsningar i uppsatsens storlek, både vad gäller omfångs- som tidsmässigt. Det hade varit önskvärdt att utöka vårt empiriska material med fler intervjuer. Samtidigt är det intressant att spekulera i om våra resultat blivit desamma med ett utökat empiriskt material. En vidare begränsning är det faktum att samtliga av våra informanter går på Skateboardgymnasiet. De homologa beskrivningar vi tagit del av kan således vara ett resultat av att de befinner sig inom samma kontext. Kan dessa sägas vara representativa för alla Sveriges skateboardåkande ungdomar? Det är dock av stor vikt att poängtera att vi pekar på ett antal intressanta mönster inom skateboardkulturen *utifrån* våra informanternas beskrivningar. Vi vill göra gällande att vi varit försiktiga med att dra några generella slutsatser i vår analys. Dock anser vi, med stöd från tidigare forskning, ha kunnat skönja och diskutera intressanta tendenser vad gäller unga människors individuella och kollektiva identitetsprojekt inom skejtkulturen.

Ytterligare en begränsning är att vi inte fokuserat på eventuella skillnader i identitetsskapandet utifrån ett genusperspektiv. Vi är övertygade om att det finns aspekter som är av betydelse men då vi inte redan i början av uppsatsarbetet tog fasta på genusperspektivet var risken överhängande att diskussionen och analysen skulle bli slätstruken. Således, för att undvika att genusaspekten blir en isolerad del i uppsatsen, något som skjuts till, valde vi att helt avstå från

perspektivet. För att genusperspektivet ska bli verkligt slagkraftigt, menar vi, skall det vara den övergripande referensramen med vilken hela problemområdet analyseras. Även perspektiv, såsom klass och etnicitet, skulle kunna vara av värde i analysen av skejtkulturen. Dessa perspektiv anser vi således vara lämpliga frågeställningar i vidare forskning.

Vidare kan man diskutera vilket värde denna studie har inom ramen för socialt arbete. Under vår utbildning på Socialhögskolan har undervisningen och de insikter vi förvärvat, nästan uteslutande, tagit avstamp i "eländesperspektiv". Som socionom är det onekligen viktigt att ha goda kunskaper om barn och unga som far illa i vårt samhälle; dock anser vi att det även är av stor betydelse att belysa positiva aspekter av ungas erfarenheter, värderingar och relationer. Inte minst upplever vi detta aktuellt mot bakgrund av den utveckling som socialt arbete för tillfället befinner sig i; inom socialtjänsten har det salutogena perspektivet vunnit mark, och värdet av att identifiera ungas skyddsfaktorer, resurser och gynnsamma kompetenser betonas allt mer. Sålunda anser vi att vår studie kan vara ett värdefullt kunskapstillskott om ungdomskultur. Yttermera anser vi vår studie vara av relevans ur ett mer ideologiskt hänseende; nämligen att ge ungdomstiden ett värde i sig, och inte bara se det som ännu ett steg på vägen mot vuxenlivet.

Något som överraskat oss är att den skepsis som vi, utifrån vår fördomsfulla förförståelse, förväntade oss att mötas av uteblev; snarare har mötena och samtalen präglats av en enorm öppenhet. En viktig lärdom som vi bär med oss från detta är att ungdomar gärna låter oss ta del av deras liv så länge vi bara visar genuint intresse och tar oss tiden att lyssna på vad de har att berätta.

Den svenska ungdomsforskaren Sernhede (2006) beskriver identiteten som ett livslångt projekt. Vad gäller framtida forskning skulle det sålunda även vara intressant att studera vilken betydelse skateboarden fortsätter att ha även i vuxen ålder. I en intervju (Wagner 2008) med den svenska hiphop-artisten Jason Diakité (Timbuktu) står att läsa:

Det är olika saker som driver honom vidare. Det första är en skateboard. Den får han av sin mamma när han är tolv år gammal. Han säger att den blev hans första kärlek. Och att skejtandet gör livslångt avtryck i honom. Än idag rör sig Jason Diakité på gator med skejtarens blick. – En bänk, en trappa eller en kant. Jag tänker alltid på vilka trick man kan göra.

9. Referenslista

- Almér, E (2006) "Ungdomar och språk". I Friséen, A & Hwang, P, (red.) *Ungdomar och identitet*. Stockholm: Natur och Kultur.
- Bauman, Z & May, T (2001) *Att tänka sociologiskt*. Göteborg: Bokförlaget Korpen.
- Beal, B & Weidman, L (2003) "Authenticity in the Skateboarding World" I Rinehart, R & Sydnor, S (red.) *To the Extreme – Alternative Sports, Inside and Out*. Albany: State University of New York Press.
- Berggren, L (2000) *Fritidskulturer*. Lund: Studentlitteratur.
- Bjurström, E (1997) *Högt och lågt – Smak och stil i ungdomskulturen*. Umeå: Boréa Bokförlag.
- Brante, T & Andersen H & Korsnes, O (red) (2001) *Sociologiskt lexikon*. Stockholm: Natur och Kultur.
- Bryggeriet A (elektronisk), *Bryggeriets officiella hemsida* <<http://www.bryggeriet.org/>> (2007-11-14).
- Bryggeriet B "Historia" (elektronisk), *Bryggeriets officiella hemsida* <<http://www.bryggeriet.org/utb/info.php?id=historia>> (2007-11-14).
- Bäckström, Å (2005) *Spår – Om brädsporkultur, informella lärprocesser och identitet*. Stockholm: HLS Förlag.
- Carlsson, B (1990) *Grundläggande forskningsmetodik för medicin och beteendevetenskap*. Stockholm: Almqvist & Wiksell.
- Carlsson, B (1991) *Kvalitativa forskningsmetoder för medicin och beteendevetenskap*. Stockholm: Almqvist & Wiksell.
- Daniel, B & Wassell, S & Gilligan, R (1999) *Child Development for Child Care and Protection Workers*. London: Jessica Kingsley Publishers.
- Davis, J (2004) *Skateboarding is not a Crime – Board Culture Past, Present & Future*. London: Carlton Books Limited.
- Ehn, B & Klein, B (1994) *Från erfarenhet till text – om kulturvetenskaplig reflexivitet*. Stockholm: Carlsson Bokförlag
- Ehn, B & Löfgren, O (1982) *Kulturanalys*. Malmö: Liber.
- Erikson H, E (2004) *Den fullbordade livscykeln*. Stockholm: Natur och Kultur.
- Fornäs, J & Lindberg, U & Sernhede, O (red.) (1994) *Ungdomskultur: Identitet/motstånd*. Stockholm: Brutus Östlings bokförlag Symposion.

- Frisén, A & Hwang, P (2006) "Inledning och översikt". I Frisé, A & Hwang, P, (red.) *Ungdomar och identitet*. Stockholm: Natur och Kultur.
- Goffman, E (1994) *Jaget och maskerna*. Stockholm: Rabén Prisma.
- Hammersley, M & Atkinson, P (1995) *Ethnography*. London: Routledge.
- Holme I, M & Solvang K, B (1997). *Forskningsmetodik: om kvalitativa och kvantitativa metoder*. Lund: Studentlitteratur.
- Jenks, Chris (2005) *Subculture – The Fragmentation of the Social*. London: Sage Publications.
- Johansson, T (2006) "Att skapa sin identitet: Ungdom i ett posttraditionellt samhälle". I Frisé, A & Hwang, P, (red.) *Ungdomar och identitet*. Stockholm: Natur och Kultur.
- Lagerström, Per (2000) "Föreningen AggroKult: Organiserade individualister" (elektronisk). *Drivkraft: Nättidningen för eldsjälar* <<http://www.drivkraft.org/object/534/foreningenaggrokultorganiseradeindividualister.htm>> (2007-11-14).
- Lalander, P & Johansson, T (1999) *Ungdomsgrupper i teori och praktik*. Lund: Studentlitteratur.
- Le Mao, F (2004) *Skateboarding*. Paris: Fitway Publishing.
- Löfgren, A & Norell, M (1994) *Att förstå ungdom - Identitet och mening i en föränderlig värld*. Stockholm/Stehag: Brutus Östlings Bokförlag Symposion.
- Månsson, S (2002) "Interaktionistiska perspektiv på studiet av sociala problem – processer, karriärer och vändpunkter". I Meeuwisse, A & Swärd, H (red.) *Perspektiv på sociala problem*. Stockholm: Natur och Kultur.
- Nationalencyklopedin 2008 "Skateboard" (elektronisk), *Nationalencyklopedin* http://www.ne.se/jsp/search/search.jsp?h_search_mode=simple&h_advanced_search=false&t_word=skateboard&btn_search=S%F6k+direkt%21www.nationalencyklopedin.se> (2007-08-03).
- Nilsson, P (2000) "Idrott och modernisering – Från kollektiv dygd och skötsamhet till ungdomskultur individuella projekt". I Berggren, L (red.) *Fritidskulturer*. Lund: Studentlitteratur
- Sernhede, O (1996) *Ungdomskulturen och de Andra – Sex essäer om ungdom, identitet och modernitet*. Göteborg: Daidalos AB.
- Sernhede, O (2006) *Ungdom och kulturens omvandlingar - Åtta essäer om modernitet, ungas skapande och fascination inför svart kultur*. Göteborg: Daidalos AB.
- Söderhäll, J & Messmann, F & Frödin, M (1988) *Skateboard*. Ekerö: Vicens.
- Wagner, K (2008-01-06) *Porträttet*. Sydsvenskan, Söndag.
- Wrangsjö, B (2006) "Kliniska synpunkter på identitetsutvecklingen". I Frisé, A & Hwang, P, (red.) *Ungdomar och identitet*. Stockholm: Natur och Kultur.
- Wrangsjö, B & Winberg Salomonsson, M (2006) *Tonårstid*. Stockholm: Natur och Kultur.
- Ziehe, T (1994) *Kulturanalyser – Ungdom, utbildning, identitet*. Stockholm: Brutus Östlings Bokförlag Symposion.

Bilaga 1

Intervjuguide – enskild intervju

1. Hur länge har du skejtat?
2. Hur kommer det sig att du började skejta?
3. Hur mycket tid lägger du ner på ditt skejtande?
4. Hur kommer det sig att du valde att söka till Bryggeriets skateboardgymnasium?
5. Hur skulle du förklara, för någon som inte känner till något om skejting, vad skateboard innebär och betyder för dig?
 - Vad är det bästa med att skejta?
6. Skulle du kalla dig själv skejtare?
 - Vad krävs för att kalla sig skejtare?
 - När är man inte det, var sätter du gränsen?
7. Beskriv din egen stil (vad gäller åkning, kläder, musik)
 - Vad tänker du kring din åkstil?
 - Vad tänker du kring dina kläder (mode/funktion)?
 - Vad lyssnar du på för musik? Är det viktigt med musik när man skejtar?
8. Hur kommer det sig att du har den stilen?
 - Var hittar du din inspiration, vilka ser du upp till/ner på – finns det förebilder?
 - Tänker du mycket på din skejtstil?
9. Finns det andra stilar – vilka?
 - Vad tycker du om andra stilar?
10. Vad tror du andra (som inte skejtar) tänker om skejtare?
 - Hur ser schablonbilden ut?
 - Finns det någon sanning i den?
 - Hur vill du bli uppfattad?
 - Hur vill du inte bli uppfattad?
11. Vad tänker du kring prestationskrav?

- Känner du någon gång press från andra skejtare?
- Känner du press från dig själv vad gäller din åkning?

12. Vad har du för drömmar gällande ditt skejtande?

Intervjuguide – gruppintervju

1. Ser ni skejtande som en sport, som en livsstil eller som ett fritidsintresse?
2. Vad är en skejtare?
3. När är man en skejtare?
4. Hur vill ni bli uppfattade av andra som inte skejtar?
5. Hur tycker ni skejt skiljer sig från mer organiserade sporter såsom fotboll, tennis etc.?
6. Skulle det vara bra för skejtandet att det blir mer organiserat vad gäller ledarskap, träningstider, fyspass, kost, stretchning etc.?
7. Vad har ni för förhållande till mer närliggande sporter som inlines, bmx och longboard?
8. Hur ser ni på träning? Hur mycket tränar ni? Hur tränar ni? Ska man, som skejtare, träna?
9. Hur lär ni er nya trick? Var hämtar ni er inspiration?
10. Vad är viktigast - att skejta och ha kul med kompisar eller är det att utveckla sin skejting?
11. Hur ser ni på skejttävlingar?
12. Hur ser ni på sponsring och proffsliv?

Bilaga 2

Ordlista

(1) *Tjejskejt*

Vissa skateboardparker, som t ex. Bryggeriet, har specifika öppettider när parken endast är tillgänglig för tjejer.

(2) *Longboard*

En skateboard som ursprungligen använts för *downhillåkning*, vilket går ut på att ta sig ned för en backe på snabbast möjliga tid. I detta syfte är brädan utformad annorlunda från vanliga skateboards. Longboards är betydligt längre, hjulupphängningen är bredare, och hjulen är större; detta för att maximera stabiliteten. P.g.a. denna utformning lämpar sig dock longboards inte för att göra trick med.

(3) *Wannabe*

Nedsättande slanguttryck om personer som exempelvis bär skateboardkläder eller äger en bräda men som inte anses vara ”riktiga” skejtare.

(4) *Framfot*

Den fot, antingen höger eller vänster beroende på vad som känns mest naturligt, som placeras längst fram på brädan.

(5) *Nöta*

Att under en längre period träna på ett och samma trick.

(6) *Skejtpot*

Ett ställe eller objekt som används för att skejta (t ex. en skolgård, lastbrygga, torg eller en specifik trappa).

(7) *Parts*

Skateboardvideos indelas ofta i olika individuella segment eller delar där de medverkande skejtarnas tricks klippts ihop, s.k. parts.

(8) *Sean Malto*

Professionell skateboardåkare

(9) *Peppad*

Att vara/bli inspirerad eller sugen på att skejta.

(10) *DC-hood*

DC är ett amerikanskt företag som tillverkar skateboardskor och kläder. Hood är en långärmad tröja med huva.

(11) *P Rod*

Smeknamn för Paul Rodriguez, en populär och inflytelserik professionell skateboardåkare från USA .

(12) *Streetskating*

Den vanligaste disciplinen inom skateboard; åkaren använder t ex. trappor, bänkar, räcken och trottoarkanter för att utföra sina trick på. Dessa objekt kan vara designade för skejt i skejtparker eller återfinnas på gator och torg.

(13) *Gap*

Ursprungligen ett engelskt ord, med betydelsen *tomrum* eller *mellanrum*; för skejtaren kan ett gap vara t ex. ett hål i marken, en gräsplätt eller mellanrummet mellan två trottoarer eller hustak, över vilka trick utförs.

(14) *Chilla*

Slanguttryck från engelska *Chill* – ”ta det lugnt”. I skateboardsammanhang kan det beskrivas som att man skejtar utan att direkt fokusera på att utföra trick eller kör med en avslappnad stil

(15) *Nike SB*

Multinationellt skoföretag som traditionellt sett inriktat sig på sport – och löparskor. SB står för skateboarding och är en relativt ny division av företaget som tillverkar skejtskor.

(16) *Sell-out*

Nedsättande term om individer som anses ”sälja sig”, att svika sina ideal för berömmelse, sponsorskap eller pengar.

Bilaga 3

Informationsbrev till elever vid skateboardgymnasiet, Bryggeriet Malmö

Hej!

Vi heter Anna Aronsson och Martin Regnell och studerar på Socialhögskolans socionomprogram vid Lunds universitet. Vi läser för närvarande näst sista terminen och i denna kurs ingår att skriva en uppsats, som i vårt fall ska handla om skateboardåkande ungdomar. Vi är intresserade av att få veta vilka tankar och åsikter du har kring skateboardåkning och vilken betydelse skaten har i ditt liv. Vi vill därför komma i kontakt med dig som skatere för att kunna genomföra vår studie. Målsättningen är att göra ca 8-10 individuella intervjuer samt någon form av gruppintervju. Allt deltagande är frivilligt och alla uppgifter kommer att behandlas anonymt. Det du väljer att berätta för oss kommer enbart att användas i vår uppsats och inte i något annat syfte eller sammanhang. Vi är övertygade om att din eventuella medverkan kommer leda till en mycket spännande och intressant uppsats. Vidare har du rätten att, i efterhand, dra dig ur eller ändra på uppgifter du givit oss vid intervjun. Har du frågor kring vår studie är du välkommen att kontakta oss via e-post eller telefon.

Vänligen,

Anna Aronsson & Martin Regnell, Lund 2007-11-22

Kontakt:

E-mail: xxxxx, tel nr: xxxxx

xxxxx, tel nr: xxxxx

Handledare:

Gunilla Lindén

E-mail: xxxxx, tel nr: xxxxx

Bilaga 4

Informationsbrev till rektor, Bryggeriets skateboardgymnasium i Malmö

Hej!

Vi heter Anna Aronsson och Martin Regnéll och studerar på Socialhögskolans socionomprogram vid Lunds universitet. Vi läser för nuvarande näst sista terminen och i denna kurs ingår att skriva en kandidatuppsats, som vi har valt att fokusera på skateboardåkande ungdomar. Vårt syfte med uppsatsen är att undersöka vilka tankar och åsikter dessa ungdomar själva har kring skateboardåkning som en del av deras liv, vi vill sålunda komma i kontakt med unga skatere för att kunna genomföra vår studie. Målsättningen är att få till stånd ca 8-10 individuella intervjuer, samt någon form av gruppintervju. Vi vänder oss till er då vi tror att era elever på ett bra sätt kan bistå oss med värdefullt material då de sannolikt har ett genuint och brinnande intresse för skateboard. Deltagande i studien är frivilligt och alla uppgifter kommer att behandlas konfidentiellt. Vidare kommer intervjuerna enbart användas som underlag för vår kandidatuppsats och inte användas i något annat syfte eller sammanhang. Förutsatt att det inte finns några hinder, skulle vi gärna personligen presentera oss och vår planerade uppsats för eleverna för att på så sätt knyta kontakt med de elever som vill ställa upp och prata med oss. Vi har tidigare varit i kontakt med XXX och vi ämnar kontakta honom igen inom kort för att komma överens om lämplig tidpunkt för vårt besök. Vi bifogar vårt informationsbrev till eleverna. Har du frågor kring vår studie är du välkommen att kontakta oss via e-post eller telefon.

Vänligen,

Anna Aronsson & Martin Regnéll, Lund 2007-11-07

Kontakt:

E-mail: xxxxx, tel nr: xxxxx

xxxxx, tel nr: xxxxx

Handledare:

Gunilla Lindén

E-mail: xxxxx, tel nr: xxxxx