



Platsanknytning i stadsrummet

– En studie om platsanknytning med skateboard som verktyg

Place Attachment in Public Space – A Study of Place Attachment Through the Lense of Skateboarding

Flemming Pedersen, Johan Bergljung

Examensarbete/Självständigt arbete • 15 hp

Sveriges lantbruksuniversitet, SLU

Institutionen för landskapsarkitektur, planering och förvaltning

Landskapsarkitektprogrammet

Serietitel, arbetets nummer i serien • ISSN XXXX-XXXX

Alnarp 2021



Platsanknytning i stadsrummet – en studie om platsanknytning med skateboard som verktyg

Place Attachment in Public Space – A Study of Place Attachment Through the Lense of Skateboarding

Flemming Pedersen, Johan Bergljung

Handledare: Johan Wirdelöv, SLU, Institutionen för landskapsarkitektur, planering och förvaltning
Bitr. handledare: -
Bitr. handledare: -
Examinator: Maria Kylin, SLU, Institution för landskapsarkitektur, planering och förvaltning

Omfattning: 15 hp
Nivå och fördjupning: G2E
Kurstitel: Självständigt Arbete i Landskapsarkitektur
Kurskod: EX0845
Program/utbildning: Landskapsarkitektprogrammet
Kursansvarig inst.:

Utgivningsort: Alnarp
Utgivningsår: 2021
Omslagsbild: Sean Christiansen
Serietitel: (om sådan finns)
Delnummer i serien: (om sådan finns)
ISSN: xxxx-xxxx (om sådan finns)

Nyckelord: Appropriering, Platsanknytning, Sense of Place, Plats, Skateboard

Sveriges Lantbruksuniversitet,

Fakulteten för landskapsarkitektur, trädgårds- och växtproduktionsvetenskap
Institutionen för landskapsarkitektur, planering och förvaltning

Publicering och arkivering

Godkända självständiga arbeten (examensarbeten) vid SLU publiceras elektroniskt. Som student äger du upphovsrätten till ditt arbete och behöver godkänna publiceringen. Om du kryssar i **JA**, så kommer fulltexten (pdf-filen) och metadata bli synliga och sökbara på internet. Om du kryssar i **NEJ**, kommer endast metadata och sammanfattning bli synliga och sökbara. Fulltexten kommer dock i samband med att dokumentet laddas upp arkiveras digitalt.

Om ni är fler än en person som skrivit arbetet så gäller krysset för alla författare, ni behöver alltså vara överens. Läs om SLU:s publiceringsavtal här: <https://www.slu.se/site/bibliotek/publicera-och-analysera/registrera-och-publicera/avtal-for-publicering/>.

JA, jag/vi ger härmed min/vår tillåtelse till att föreliggande arbete publiceras enligt SLU:s avtal om överlåtelse av rätt att publicera verk.

NEJ, jag/vi ger inte min/vår tillåtelse att publicera fulltexten av föreliggande arbete. Arbetet laddas dock upp för arkivering och metadata och sammanfattning blir synliga och sökbara.

Sammanfattning

Idag värderas kulturella miljöer i staden allt högre i stadsplanerings­sammanhang. Det är invånarnas ianspråktagande av stadens fysiska miljöer som skapar en dynamisk, levande och hållbar stad. Över tid utvecklar individer och grupper favoritplatser, platser som verkar identitetsskapande och väcker känslor av tillhörighet. Fenomenet benämns bl.a. som platsanknytning och är intressant att studera eftersom det ger en förklaring till hur människor tolkar sin omgivning och vad i den som är betydelsefullt.

Eftersom människor har olika bakgrunder, förutsättningar och värderingar så varierar uppfattningen om vilka platser som är betydelsefulla. Det är därför svårt att studera platsanknytning närmare utan att fokusera på en specifik grupp, plats eller aktivitet. Den här uppsatsen angriper platsanknytning ur skateboardåkares perspektiv och fokuserar främst på deras ianspråktagande av stadens rum.

Målet med uppsatsen är undersöka mekanismerna bakom skateboardåkares platsanknytning och därmed tillföra ytterligare ett perspektiv till befintlig litteratur rörande skateboard, arkitektur och platsanknytning. Uppsatsen är även tänkt att fungera som ett underlag för bevarandet och utvecklingen av dessa platser. För att uppnå målet kompletteras litteraturstudier med en autoetnografisk fältstudie. Resultaten diskuteras utifrån ett teoretiskt ramverk med syfte att beskriva relationen mellan de verk­sam­ma processerna i skateboardåkares platsanknytning.

Den första delen av uppsatsen ämnar ge läsaren bakgrund till platskonceptet, appropriering samt skateboard som aktivitet. Den andra delen behandlar skejtares platsanknytning och är strukturerad kring ramverket som beskriver platsanknytning som en attityd indelad i tre olika nivåer: kognition, affektion och konnotation.

Avslutningsvis diskuteras slutsatser, uppsatsens betydelse och vidare forskning. I samband med detta utvärderas även ramverket och dess funktion för studier av det här slaget.

Nyckelord: Plats, Platsanknytning, Skateboard, Appropriering

Abstract

Today cultural environments are increasingly valued in the context of city planning and sustainable cities are partially seen as a result of people's use of public space. Over time citizens become attached to certain places, contributing to their sense of belonging and identity. Studying this phenomenon often referred to as "place attachment" is interesting as it provides an explanation to how people interpret their surroundings and what parts they consider meaningful. Since people have different backgrounds and values the opinion of what is considered meaningful will vary. It is therefore difficult to study place attachment further without focusing on a specific group, place or activity.

Consequently, this paper aims to explain place attachment through skateboarders and their use of the city. The purpose is to contribute with further perspectives to the body of work addressing skateboarding, architecture and place attachment. The paper is also meant to serve as a basis for work concerning the preservation and development of places deemed as cultural heritage due to skateboarders use. In order to achieve this, literature studies are supplemented by an autoethnographic field study. The results are then discussed through the means of a theoretical framework aiming to better explain the different processes present in place attachment within skateboarding.

The first part of the paper aspires to provide the reader with a background into the concept of place, appropriation and skateboarding as an activity. The second part explains place attachment within skateboarding and is structured around a framework that describes place attachment as an attitude divided into three different levels: cognition, affect and conation.

The final section is dedicated to conclusions, the papers overall significance and further research. This section also includes an evaluation of the framework used and its relevance for studies into place attachment.

Keywords: Place, Place Attachment, Sense of Place, Skateboarding, Appropriation

Förord

År 2019 ägde skateboardkonferensen Pushing Boarders rum i Malmö, ett av panelsamtalen berörde ämnet kulturarv inom skateboard med fokus på vad platsen har för position och betydelse för kulturarvet. Det var ett intressant samtal som väckte många tankar men lämnade även obesvarade frågor. Plats är även ett koncept som diskuterats mycket under våra studier inom landskapsarkitektur. Som skateboardåkare kändes det naturligt och spännande att använda skejtandet som ett verktyg för att fördjupa oss i platskonceptet och dess roll som kulturarv.

“whether it is our new office or neighborhood, together with the “ghosts” of those who lived there before us. These ghosts give meanings to the place and help us feel one with it but, as time goes on, we replace them with our own ghost—a sign that we have appropriated the place and made it our own.” (Bell 1997)

Innehållsförteckning

Inledning	11
1.1. Bakgrund	11
1.2. Mål och syfte	12
1.3. Frågeställningar.....	12
1.4. Metod och material.....	12
1.4.1. Litteraturstudie.....	12
1.4.2. Ramverket	13
1.4.3. Autoetnografisk metod.....	14
1.4.4. Val av plats	16
1.5. Studiens tillvägagångssätt	16
1.6. Avgränsningar	17
1.7. Begreppsförklaringar	18
2. En djupare förklaring till platsanknytningsbegreppen	19
2.1. Place.....	19
2.2. Platsanknytning och <i>Sense of place</i>	20
2.3. Skateboardåkares appropriering.....	20
2.4. Association som approprieringsstrategi	22
2.5. Skateplatser: skateparker, plazas och spots	26
3. Kognition – Platsidentitet	29
3.1. Kännedom – Den fysiska dimensionen.....	29
3.2. Kännedom – Den sociala dimension	31
3.3. Autenticitet.....	33
3.4. Kontinuitet – Identitetsskapande personliga minnen	36
3.5. Kontinuitet – Kollektiva identitetsskapande minnen.....	38
4. Emotion – Platsanknytning	41
4.1. Hemmaplan	41
4.2. Stolthet	43
4.3. Nostalgi	44
5. Konation – Platsberoende och engagemang	47

5.1.	Utvärdering och jämförande.....	47
5.2.	Engagemang och bevarande	48
6.	Avslutning.....	52
6.1.	Konklusion.....	52
7.	Referenser.....	55

Figurförteckning

Figur 1: Stadsbiblioteket, Observatorielunden (Trolvag 2013) CC BY-SA 3.0....	17
Figur 2: Vaxning av kanten i Obsan (Bengtsson 2021).....	18
Figur 3: Marks of Skateboarding (Pedersen 2021).....	22
Figur 4: Exempel Skater's Eye (Bergljung 2021)	23
Figur 5: En sort, flera materiella figurer (Pedersen 2021).....	25
Figur 6: Skatepark vs. Plaza (Bergljung 2021).....	28
Figur 7: Gemenskap kring skateboarden (Christiansen 2020).....	33
Figur 8: Filmningsritual i Obsan (Bergljung 2021).....	37
Figur 9: "Love park's glory days" (RobertFrancis 2002) CC BY-NC-SA 2.0.....	40
Figur 10: Obsan som hemmaplan (Christiansen 2020)	42
Figur 11: Mika Edin i "Mika the Movie" (Karlsson 2010).....	46
Figur 12: Long Live Southbank (Ashley 2014).....	50
Figur 13: Modell över platsanknytningsprocesserna inom skateboard (Pedersen 2021).....	51

Inledning

1.1. Bakgrund

Stadsplaneringens och arkitekturens fokus har länge legat på effektivitet och produktion, vilket inte sällan har resulterat i monotona och kulturlösa miljöer med programmerad användning (Borden 2001). Idag går det däremot att utläsa en trend där samhället börjar uppmärksamma stadens kulturella miljöer och värdesätta användarvärde över kommersiell funktion. Människors vardagliga aktiviteter och dess samspel är vad som skapar en dynamisk, levande och hållbar stad. Genom människors ianspråktagande av stadens rum så skapas identitet och kultur som gör avtryck på platser och ger dem värde. Allt eftersom platser blir identitetsbärande så får de inte sällan en emotionell betydelse bland dess brukare. Att bättre förstå vad som föranleder människors känsla av tillhörighet till olika platser kan vara en bit i pusslet av att förklara vad som gör en stad framgångsrik.

Skateboardåkare är en grupp som utnyttjar staden på ett okonventionellt sätt och vilka genom sitt utövande introducerar ett mer lekfullt förhållningssätt till arkitekturen (Nilsson 2010). De platser de gör anspråk på tilldelas ny mening och blir ofta betydelsefulla för utövarna. Vidare finns det otaliga exempel på hur skateboardåkare engagerar sig för att bevara de platser de bryr sig om bl.a. i form av stora kampanjer. Att redogöra för mekanismerna bakom skateboardåkarnas platsanknytning och beteenden kan därmed utgöra ett värdefullt underlag för bevarandet av platser. Samtidigt är det ett intressant tillägg till forskningen om platsanknytning eftersom det adderar en offentlig kontext till diskussionen.

1.2. Mål och syfte

Uppsatsen och studien har som mål att utforska vad det är hos vissa platser som skateboardåkare approprierar som skapar anknytning, med andra ord undersöka vad för mekanismer som får skejtare att utveckla starka emotionella band till platser.

Det finns förhållandevis mycket litteratur på ämnet skateboardåkning och appropriering, dessa verk bland flera ger en bild av skateboardåkares appropriering, och är en grund till vårt arbete. Den här uppsatsen och dess mål kan alltså betraktas som en ansats att bygga vidare på den befintliga litteraturen rörande skateboard och arkitektur och vad approprieringen ifråga leder till.

Syftet är således inte bara att få förståelse för vad som får skateboardåkare att appropriera platser utan också vad som leder till att vissa approprierade platser genererar så starka känslor av identitet och tillhörighet. Denna förståelse kan i sin tur vara en pusselbit i att förstå den emotionella koppling som individer och grupper får till platser i staden generellt. Syftet är också att planerare, arkitekter och politiker ska få bättre förståelse för hur dessa platser kan bevaras och utvecklas och vad som är nyckelelement för att kunna skydda, förbättra, skapa nya och "reproducera" platser i staden.

1.3. Frågeställningar

Vad hos vissa platser som approprieras av skateboardåkare skapar anknytning?

För att kunna svara på den övergripande frågeställningen har vi formulerat några arbetsfrågor:

Hur bär sig skateboardåkare åt för att ta platser i anspråk?

Hur kan man beskriva processerna bakom platsanknytning?

Vilka av dessa processer är viktiga för skateboardåkares platsanknytning?

1.4. Metod och material

1.4.1. Litteraturstudie

Flera av de verk som diskuterar skateboard, skateboardkulturen och dess relation till arkitektur är tidigare kända för oss genom vårt redan befintliga intresse för just

skateboard och arkitektur. Vi började vår sökning och läsning i dessa texter rörande appropriering men kom successivt att fokusera mer på texter om platsanknytning.

Sedan har vi även sökt på SLU-bibliotekets elektroniska databas Primo, samt google. Där har vi bland annat använt sökorden: “skatespot”, “place + identity”, “place + skateboarding”, “place attachment”, “Sense of Place”, “skate + heritage” m.fl. Utöver det har vi återbesökt litteratur från tidigare kurser under utbildningen som vi ansett har relevans för vår studie.

1.4.2. Ramverket

Parallellt med att vi har fördjupat oss i plats-, platsanknytning- och *sense of place*-diskussionen har vi försökt att hitta ett sätt att angripa fenomenet, någon typ av modell att analysera och strukturera arbetet efter. Detta har krävts då ämnet är erkänt svårdefinierat på grund av sin subjektiva och emotionella natur (Shamai 1991), och då det saknas en konsensus för vad fenomenet är och är uppbyggt av (Akbar, Dameria, Indradjati, Tjokropandojo 2020, Madgin, Ruiz, Snelson & Webb 2017).

Dameria et al. (2020) har tagit fram ett teoretiskt ramverk för att kunna förklara platsanknytningsfenomenet på kulturarvsplatser, och vi har använt det som främsta verktyg för att förstå mekanismerna bakom fenomenet, där skateplatser utan tvivel kan vara kulturarv. Ramverket är (vad vi kunnat se) den senaste ansatsen till att bryta ner fenomenet och är en direkt utveckling av många av de stora verken och teorierna inom diskursen och tar nästa steg i att bygga på de försök att systematisera fenomenet som än så länge gjorts.

Författarna av ramverket lånar psykologins definition av *attityd* för att ta sig an platsanknytningsfenomenet, och tar ett perspektiv där processerna kan kategoriseras i tre nivåer: *platsidentitet*, *platsanknytning* och *platsberoende*, där varje nivå i sin tur består av ett antal delar som tillsammans bygger upp de tre attityderna till plats (Dameria et al. 2020). Den första nivån, *platsidentitet*, är här länkat med vår *kognition*: De meningar, symboler, minnen och idéer vi läser in hos platsers fysiska och sociala egenskaper gör att vi kan koppla oss själva till platser, och bygga vår identitet kring dem (Ibid 2020, Najafi & Shariff 2011, Relph 1976). Platsanknytningsnivån syftar till de *affektiva* och *emotionella* band vi skapar med en plats efter att vi gett den mening, och kopplat oss själva till den (Dameria et al. 2020). De tidigare nivåerna skapar insikt och leder till *konation*, ett platsberoende: En bedömning av en plats möjlighet att uppfylla ens mål och förväntningar, tillsammans med till vilken grad man knutit an och baserat sin identitet till den, leder till en drift och strävan i att engagera sig i platsens fortlevnad (Ibid 2020).

Det finns alltså en inbyggd hierarki inom ramverket, men Dameria et al. (2020) konstaterar dock att det inte är fullt så enkelt, och det har även under arbetets gång uppenbarat sig att de olika processerna sker parallellt, och även stärker varandra, i en slags ”positive feedback loop”. Exempelvis kan anknytning leda till engagemang, som i sin tur stärker anknytning och identitet kopplad till platsen, som får en att engagera sig mer i en självupprätthållande process.

Shamai (1991) uppmanar forskare som tillämpar hans *Sense of Place Scale* att modifiera rubrikerna efter ämnet som studeras (Ibid, 349), och även Scannel & Giffold (2009) betonar att man bör anpassa variablerna från deras ramverk efter forskningsämnet. Vi har haft en liknande inställning till Damerias et al. (2020) ramverk: Skateboard och skateboardåkares anknytning har fått styra titlarna och fokus i diskussionen. Sist men inte minst så skriver Dameria et al. (2020) att de förväntar sig att ramverket ska användas i forskning rörande platsanknytning, och uppsatsen sätter därmed det bevisligt nya ramverkets brukbarhet på prov.

1.4.3. Autoetnografisk metod

Fenomenet kan, trots sin komplexitet, närmas och undersökas genom att titta på beteenden som uttryck för anknytningen (Shamai 1991, s. 348). Vi har därför valt autoetnografisk metod för att på bästa sätt förstå våra egna och andra skateboardåkares beteenden och kunna analysera dessa genom ramverket. Autoetnografi är ett sätt att reflexivt se på sina egna känslor, tankar och handlingar (Anderson et al. 2006), och är alltså ett bra verktyg för att synliggöra kognitiva, emotionella och konativa processer inom kulturen.

Observationen och datainsamlingen gjordes således med *analytisk* autoetnografisk metod. Autoetnografisk metod är en kvalitativ vetenskaplig metod där man undersöker sociala och kulturella fenomen genom självet (Chang 2008). Autoetnografi går ut på att skriva utifrån sig själv och sina personliga upplevelser och känslor kring en situation eller ett fenomen, och hantera dessa anteckningar som data för att sedan analysera de vetenskapligt (Anderson, Atkinson & Delamont 2006). En av grundpelarna för autoetnografi är också att forskaren är en del av det sociala fenomen eller grupp hen undersöker (Anderson et al. 2006). Autoetnografi skiljer sig alltså från etnografi genom att forskaren undersöker ett för hen välkänt ämne, och inte ett främmande (Chang 2008, s. 50). Vi är båda väl integrerade i skateboardcommunityt vilket gör att autoetnografisk metod lämpar sig bra för analysera aktiviteten genom ramverket.

Vi har valt att använda oss av analytisk autoetnografi då den klassiska “evocative autoethnography” är av mer känslöväckande natur, beskrivs lita mer mot det skönlitterära hållet och har berättandet i fokus (Anderson et al. 2006). Den analytiska autoetnografiska metoden är av en mer vetenskapligt objektivt karaktär när det kommer till insamlandet av data och analyserandet av data (Chang 2008). Syftet med den här studien var inte att måla ett porträtt av skateboardåkares kärlek till platser som de tagit i anspråk, utan snarare att använda skateboard som ett verktyg för att kunna undersöka mekanismerna som ligger bakom människors ofta starka anknytning och engagemang i platser.

Det finns fallgropar även med autoetnografisk metod. Chang (2008) listar ett antal fällor med metoden som kan riskera dess kvalité och som skulle kunna påverka vår studie negativt. Ett för stort fokus på självet och berättandet är först ut, dessa undveks relativt problemfritt då vi hängivit oss åt analytisk autoetnografisk metod, som har ett mer utåtblickande fokus (Anderson et al. 2006). nästa fallgrop, att förlita sig på minnet och återge observationer i efterhand var svårare att handskas med; minnet av en händelse förändras och tynar bort nästan direkt efter att den ägt rum. För att undvika “nedsmutsade” återgivningar antecknade vi så mycket vi kunde i stunden, och i vissa fall engagerade sig en av oss i konversationen, medan den andre antecknade. Chang (2008) trycker också på att det är lätt att förbise intervjuobjektens integritet; där var vi noga med att inte nämna några vid namn i uppsatsen och folk vars citat var bärande för argument tillfrågades om deltagande. Anderson et al. (2006) adderar riskerna med att hänge sig för intensivt åt aktiviteten, och på så sätt missa att vara uppmärksam och ta anteckningar, i samma resonemang nämner han svårigheten i att överhuvudtaget delta och ta anteckningar samtidigt. Dessa potentiella problem undveks genom att sessionerna på platsen var långa och att vi var två forskare på plats. På så sätt fanns tid att växla mellan mer och mindre aktivt deltagande/antecknande.

Fältstudierna genomfördes under vecka 16 och bestod av observationer under 4 dagar. Platsobservationerna varade mellan 4-6 timmar och vi var båda på platsen samtidigt under observationerna. Under sessionerna antecknade vi insikter, intryck, upplevelser och konversationer i direkt så anslutning till händelserna som möjligt. För att inte störa autenticiteten i samtalen och situationerna så antecknade vi på mobilerna. Efter varje session renskrev vi våra anteckningar bl a. för att inte anteckningarnas sammanhang skulle glömmas bort.

1.4.4. Val av plats

Fältstudien innefattade platsobservationer på en av Sveriges mest ikoniska platser för skateboard: Observatorielunden "Obsan" i Stockholm. Observatorielunden är en park med en historia som sträcker sig hela vägen tillbaka till 1700-talet, dock öppnades den för allmänheten först på tidigt 1900-tal (Stockholms Stad 2019). Den största delen av parken är av landskapskaraktär, men den delen där skateboardåkning äger rum består av en plaskdamm som angränsar mot Sveavägen. Plaskdammen är i funktionalistisk stil, anlagd på 1930-talet och ritad av Gunnar Asplund (Ibid 2019). Vi valde att göra studien i Obsan på grund av att platsen besatt många av de egenskaperna vi ville undersöka. Obsan har ett historiskt djup inom den svenska skateboardkulturen, framträdande personer inom kulturen har vistats där och betydelsefulla skatefilmer har spelats in där. Ett tidsdjup i användning är en av förutsättningarna för att folk ska skapa anknytning till en plats (Shamai 1991, Lewicka 2014, Dameria et al. 2020, Scannel & Gifford 2009, Twigger-Ross & Uzzell 1996, Relph 1976), vilket gjorde det till ett viktigt kriterium för oss i valet av plats.

Obsan har också ett intressant läge, belägen mitt i Vasastaden i Stockholm, och har en för svenska skateplatser unik central position i staden. Läge påverkar en plats användning och en mer central position kommer öka flödet av olika människor i och över platsen (Kärrholm 2005). Platsen har även en intressant historia ur ett skateboardperspektiv, när platsen först började approprieras av skateboardåkare så "hittades" den av skateboardåkarna och omtolkades från sin ursprungliga funktion. Under åren har skateboardåkning på platsen först motarbetats, för att i dagsläget istället ha omfamnats av staden (Mitt i Vasastaden 2014). Det är kanten runt plaskdammen som är av störst intresse för skateboardåkare, och det är efter mycket kamp från engagerade eldsjälur som den tidigare skatestoppade kanten sedan tre år tillbaka har en ny kant, av granit.

1.5. Studiens tillvägagångssätt

Följande metodik användes för studien: Inledande gjordes en litteratursökning och litteraturstudie på ämnet. Utefter vår forskningsfråga valdes Observatorielunden som plats för fältstudierna. Därefter läste vi in oss på autoetnografisk metod för att få så optimala resultat från fältet som möjligt, var på fältstudier genomfördes i Observatorielunden. Vi bearbetade sedan vår data gemensamt med hjälp av Damerias et al. (2020) ramverk för att se vad som var relevant för diskussionen om platsanknytningsfenomenet. Sedan sammanställde vi vårt källmaterial och litteraturen mot ramverket med målet att försöka svara på vår forskningsfråga.



Figur 1: [Stadsbiblioteket, Observatorielunden](#) (Trolvag 2013) [CC BY-SA 3.0](#)

1.6. Avgränsningar

Vår första och mest distinkta avgränsning är den att vi i det här arbetet endast valt att undersöka hur skejtare approprierar och knyter an till platser. Vårt arbete berör skejtarens platsanknytning i stort men arbetets autoetnografiska studie är begränsad till en plats. Platsen har en geografisk och typologisk begränsning vilket innebär att empirin inte är översättbar till alla platser och situationer.

Att använda sig av autoetnografisk metod kräver egentligen observationer och anteckningar under en längre period än en vecka. Detta har vi inte haft möjlighet att göra på grund av kursens begränsade utsträckning. Med det sagt så användes autoetnografisk metod med syftet att vi själva skulle kunna förstå och sedan förmedla mekanismerna bakom skejtarens anknytning, därför är inte resultaten från fältstudierna inkluderade i lika stor utsträckning som man kan förvänta sig från en text där autoetnografien varit central.

1.7. Begreppsförklaringar

Plaza: Direktöversättningen är torg. Skejtare använder ordet för att beskriva en skateplats av större storlek belägen i en stad, som ofta har egenskapen social mötesplats.

Spot: En skateplats oftast av mindre storlek, till skillnad från plaza har spotet inte samma sociala konnotationer utan approprieras på grund av sina fysiska egenskaper, fördelaktiga för skate.

Locals: Personer som själva och av andra identifieras tillhöra samt ha ett visst ägande över en skateplats.

Vaxning: Påförandet av stearin eller dylikt på ett material för att man ska kunna glida bättre med skateboarden.

Skatestoppers: Medvetet utplacerade objekt av olika slag för att förhindra skateboardåkning.

Push: Synonymt med att sparka fart när man skejtar.



Figur 2: Vaxning av kanten i Obsan (Bengtsson 2021)

2. En djupare förklaring till platsanknytningsbegreppen

2.1. Place

Innan man börjar undersöka appropriering och platsanknytning ur ett skateboardperspektiv så måste en förklaring ges om vad begreppet plats innebär. En grundläggande egenskap hos plats är att den inte har en given skala eller utbredning, det kan vara en individs hem, men även en stad eller ett helt land kan också anses vara en plats (Shamai 1991). I den engelska forskningsdiskursen kan man enklare definiera plats (på engelska *place*) språkligt genom att skilja det från *space*. *Space* skulle kunna översättas till enbart en fysisk miljö av något slag, utan mening eller innebörd. *place* är då istället *space* + människor, och skapas när vi inser att den har en mening för oss (Relph 1976, Najafi & Shariff 2011). Ibid (2011) förklarar plats som relationen mellan en människa och en fysisk miljö och de individuella och gemensamma aktiviteterna, samt meningen människorna ger platsen. Seamon (2014) förklarar att ur ett fenomenologiskt perspektiv är plats där individer eller grupper handlar, erfarenheter, avsikter och meningar är kopplade till en fysisk miljö. Vidare hävdar Relph (1976) att plats består av tre komponenter: fysisk miljö, aktivitet och mening.

“Place means human and physical environments combined” (Shamai 1991, s. 347).

Man kan alltså sammantaget säga att plats inte existerar utan människor som använder den och trots att det finns många definitioner av plats så har de gemensamt att det känslomässiga bandet mellan plats och individ är centralt. Plats blir till när människor använder en fysisk miljö och ger den mening, när människor “lever” sin fysiska miljö (Relph 1976, s. 8).

2.2. Platsanknytning och *Sense of place*

Sense of place kan beskrivas som det känslomässiga bandet mellan människa och plats (Tuan 1990). Shamai (1991) beskriver det som ett begrepp för att samla alla de känslorna en person känner till en plats, han fortsätter med att tillägga Datel & Dingemans (1984) definition: *“the complex bundle of meanings, symbols, and qualities that a person or group associates (consciously and unconsciously) with a particular locality or region”* (Ibid, s. 135). Seamon argumenterar för att platsanknytning skapas ur det (oftast vardagliga) sociala samspelet mellan människor på en plats, som han kallar “place ballet”, det är denna platsspecifika “ensemble” av användning som upplevs som en plats sense of place (Seamon 2014). En återkommande observation är att sense of place är en subjektiv upplevelse, och påverkas av våra erfarenheter, föreställningar och motiv, som individer eller grupp (Najafi & Shariff 2011). Shamai (1991) definierar också sense of place som ett paraplybegrepp för alla de begreppen som berör folks emotionella band till platser, så som platsanknytning och platsidentitet.

Dameria & et al. (2020) uppmärksammar att det finns problem med begreppens användning, de hävdar att den är inkonsekvent. Anledningen är att det rör sig om forskning på samma fenomen men undersökt från olika discipliner, allt från geografi och miljöpsykologi, till socialantropologi, arkitektur- och turismforskning. Detta leder till att till exempel platsanknytning kan förklaras som olika saker i olika verk, följt av att sense of place och place attachment i andra sammanhang kan te sig vara exakt samma sak (Ibid, s. 142).

I den engelska forskningsdiskursen så händer det alltså att “sense of place och “place attachment” är utbytbara med varandra. För tydlighetens skull så definierar vi i vårt arbete platsanknytning (place attachment) som den emotionella kopplingen människor har till platser, och att det snarare är ett resultat av en upplevd platskänsla (sense of place).

2.3. Skateboardåkares appropriering

Henri Lefebvre är en fransk filosof och sociolog vars idéer om staden, människans tillstånd och rumslig produktion inspirerat mycket av den forskning som gjorts inom rumsliga studier. Enligt Lefebvre (1972) uppstår rum ur en dialektisk process där samhället styr rummets utformning, funktion och betydelse, parallellt styr rummet samhället genom att upprätthålla och reproducera dess sociala konstruktioner. Därmed kan rummet ses både som en produkt och en producent av samhället. Staden kan beskrivas som en samling av rum som med hjälp av mental abstraktion av den materiella verkligheten får betydelse. Eftersom staden är en

socialt konstruerad miljö så tillskrivs den materiella verkligheten gemensamma symboler och funktioner. T.ex. är en bänk till för att sitta på och ett räcke till för att stödja sig mot. Människor använder sig av sin förståelse av symboler för att orientera sig och interagera med staden. Individens eller grupperns förståelse av staden kan därmed variera beroende på bakgrund och erfarenheter. Människor med liknande bakgrund kommer med stor sannolikhet tolka miljön på ett liknande sätt (Klang 2018). Möjligheten till omtolkning av symboler och den materiella verkligheten förutsätter dock ett mer kreativt uttryck i förhållande till förutbestämd symbolik och resulterar i platsproduktion (Lefebvre 1974). Förmågan till omtolkning innebär parallellt att ett rum kan bestå av ett obestämt antal platser. Platserna kan inte uppfattas vid första anblick eftersom deras synlighet är beroende av betraktaren och hans erfarenheter (Foucault 1984).

Att appropriera ett rum innebär att göra anspråk och uttrycka ägande över det. För att appropriera ett rum behöver rummets föreskrivna mening ifrågasättas och omtolkas. Det är en process som karaktäriseras av upprepat bruk över tid. Det bör betonas att ägande i det här fallet betyder ett nyttjande av rummet som inte exkluderar andra användare eller former av appropriation. Vidare hävdar Lefebvre (1991) att appropriation är ett verktyg för att motverka den programmerade och kontrollerande staden. Han menar att när människor på olika sätt omtolkar och reproducerar sin omgivning så återtar de sin rätt till staden (Olsson 2008).

Kärrholm (2004) använder sig av begreppet appropriation i förhållande till sitt resonemang om territorialitet. Enligt Kärrholm så kan appropriation betraktas som en form av territoriell produktion som ämnar att hävda en plats som sin egen genom upprepat användande. Likt Lefebvre beskriver Kärrholm föreskrivna regler och symboler som begränsande men belyser samtidigt att olika tolkningar av en plats kan samexistera och bidra till platsens rikedom. T.ex. kan en bänk förknippas med de studenter som brukar äta lunch där och samtidigt användas som ett fotstöd för att knyta skorna. En plats flexibilitet i användning korrelerar med hur pass offentlig den upplevs (Ibid 2004) Vidare bidrar upplevelsen av en plats som offentlig till att fler individer och grupper inspireras till att "hävda sin rätt till staden" (Wikström & Olsson 2012).

Skateboardåkare är en grupp som omtolkar stadens normer och symboler och omvandlar dem till platser av kreativitet och vardaglig mening. Skateboardåkare använder sina kroppar för att uppleva staden och approprierar till synes banal arkitektur (Borden 2001). Ett exempel på hur skateboard utmanar en plats programmerade syfte är när ett trappräcke vars tilltänkta funktion är säkerhet omvandlas till ett riskfyllt objekt när en skateboardåkare balanserar på det. Metoden av att bryta programmerad mening är grundläggande för skateboard som aktivitet.

Parallellt förändras skejtares kroppslighet i mötet med staden, och skejtaren utvecklar en större kroppslig medvetenhet i förhållande till sin omgivning. Resultatet är inte enbart en ny fysiologi men också ett nytt medvetet erkännande av kroppen (Ibid 2001). Erkännandet bygger på den förstärkta sensuella upplevelse som skejtandet förser. I mötet med den fysiska omgivningen så aktiveras samtliga sinnen för att tillgodogöra sig omgivningens möjligheter och utmana dess begränsningar. De upplevelser och erfarenheter som resulterat av skejtens appropriation framkallar i sin tur känslor, skapar identitet, sociala band och kulturell tillhörighet (Chiu 2009). Tillsammans bildar de stommen för skejtares fortsatta appropriation och förmedling av skateboardkulturen.



Figur 3: Marks of Skateboarding (Pedersen 2021)

2.4. Association som approprieringsstrategi

Genom att titta på skejtares appropriation ur en kognitiv synvinkel så går det att få en bättre förståelse för sättet de avkodar sin omgivning på. Själva avkodningen kan brytas ner i processer där olika sinnen är verksamma. *Skater's eye* är ett samlande begrepp för skejtares utvärdering av den fysiska miljön. Det är ingen vetenskaplig modell, utan en term som myntades i skateboardtidningen Thrasher år 1997 (Borden 2001). Borden (2001) förklarar grovt *skater's eye* med att skateboardåkaren först registrerar en plats i sin helhet, och "neutraliserar" den genom att endast se på den som en skatebar terräng. Sedan gör hen en inzoomning

till enskilda objekt och undersöker de olika komponenterna på platsen och deras duglighet för att skejta på.



Figur 4: Exempel *Skater's Eye* (Bergljung 2021)

Skater's eye går ytterligare att förklara genom att tillämpa Nilssons (2010) idé om kroppslighet och terräng. *Kroppslighet* är enligt Nilssons definition den inneboende kroppsliga kunskapen en har samlat på sig för att utföra en viss aktivitet, och denna kunskap är kopplad till den plats där den är inlärd och utövad på. Det vill säga att en kroppslighet inte bara är ett utövande av en aktivitet, utan den är även situationsbunden (och platsbunden). Begreppet *terräng* är här inte en given del av en miljö, utan ett begrepp som förklarar en användning av en miljö:

“En miljö kan innehålla flera överlappande terrängar och deras utsträckning sammanfaller inte nödvändigtvis med miljöns, eller med varandras” (Ibid, s. 216).

Nilsson (2010) menar alltså att en *terräng* skapas när en människa med en viss kroppslighet möter en fysisk miljö, och använder den på ett visst sätt. Detta kallar hon för *association*, och i det här fallet så rör det sig om en association möjliggjord genom minnet av en användning:

“En redan införlivad kroppslighet och terräng kan producera nya terrängar genom att man associerar en helt annan sorts miljö med en tidigare artikulerad terräng.” (Nilsson 2010, 218)

Skater's eye är alltså skateboardens motsvarighet till *association*. Det var genom *association* som de första skejtarna “guidades” till vilka platser de skulle

appropriera genom att (halvt omedvetet) försöka hitta liknande miljöer som vågorna de surfat på tidigare (Borden 2010, s. 148). För att ytterligare förklara mekanismerna bakom Skater's eye kan man även här använda sig av två av Nilssons (2010) begrepp, *sort* och *materiell figur*.

Sort är ett begrepp som beskriver likheter i möjligheter i användning hos olika objekt, ett sätt att kategorisera efter "familjelikheter" och på så sätt gruppera utan att låsa objekten vid precisa utbredningar, utformningar, storlekar etc (Ibid 2010). För att ge ett exempel på en sort så lånar vi Angners (2017) "ledge". Om ledgen som sort kategoriseras efter sin användning, så är kriteriet att man på olika sätt ska kunna glida med brädan längs med objektets kant (och även att den är bred nog uppepå för att vissa tricks ska vara möjliga). Det finns en uppsjö av objekt i staden som potentiellt kan falla in under den här kategorin, så som bänkar, trappavsatser, utsidan på en fontän, ramen på en upphöjd plantering, osv.

Nästa steg i processen, *materiell figur*, förklarar Nilsson (2010) som den nivå av brukbarhet eller pålitlighet ett objekt av en viss sort innehar. Man kan efter erfarenhet bedöma en viss sorts materiella figur, men för att verkligen pröva dess duglighet, behöver man göra det fysiskt, genom att skejta på den. Den här associationen bygger alltså på ett kroppsligt minne aktiverat genom interaktion med sin omgivande miljö.

När skejtaren identifierat en potentiellt skatebar terräng, så kommer hen enligt den här teorin att laborera med den situationsbundna kroppsligheten från tidigare erfarenheter, för att ta sig an den nya terrängen. Detta undersökande leder oundvikligen till att en kommer "närmre" den fysiska miljön och upplever materialen och formerna i detalj, för att så effektivt som möjligt kunna skejta där. Den här omtolkningen av platser, som är en slags optimaliseringsprocess, är en hörnsten i skateboardåkningen, men genom att endast titta på sort och materiell figur får man inte hela bilden av varför vissa platser väljs och uppskattas av skateboardåkare, så en vidare distinktion mellan olika *skate places* måste göras.



Figur 5: En sort, flera materiella figurer (Pedersen 2021)

2.5. Skateplatser: skateparker, plazas och spots

“En skejtares terräng kan spänna över både typologiserade och designade skateplatser, som över en serie skejtbara trottoarkanter, trappor, räcken och avsatser” (Nilsson, 2010, s. 132).

Skateparker är programmerade platser för skateboardåkning och samlar en rad olika sorter för att tillgodose olika åkstilar. O’Connor (2020) gör en intressant analogi där han liknar skateparken vid ett religiöst tempel. Han menar att skateparkens olika hinder kan betraktas som monument tillägnade stadens arkitektur i vilken skejtares kan reproducera den urbana upplevelsen. Nilsson (2010) beskrivning av parkourparkens funktion går även att applicera på skateparken. Hon förklarar att i parken tränas vissa moment och att parken i högre grad är teknikorienterad. Fördelen med den programmerade användningen är även möjligheten att åka ostört där potentiella konflikter med andra brukare till stor del undviks (Angner 2017).

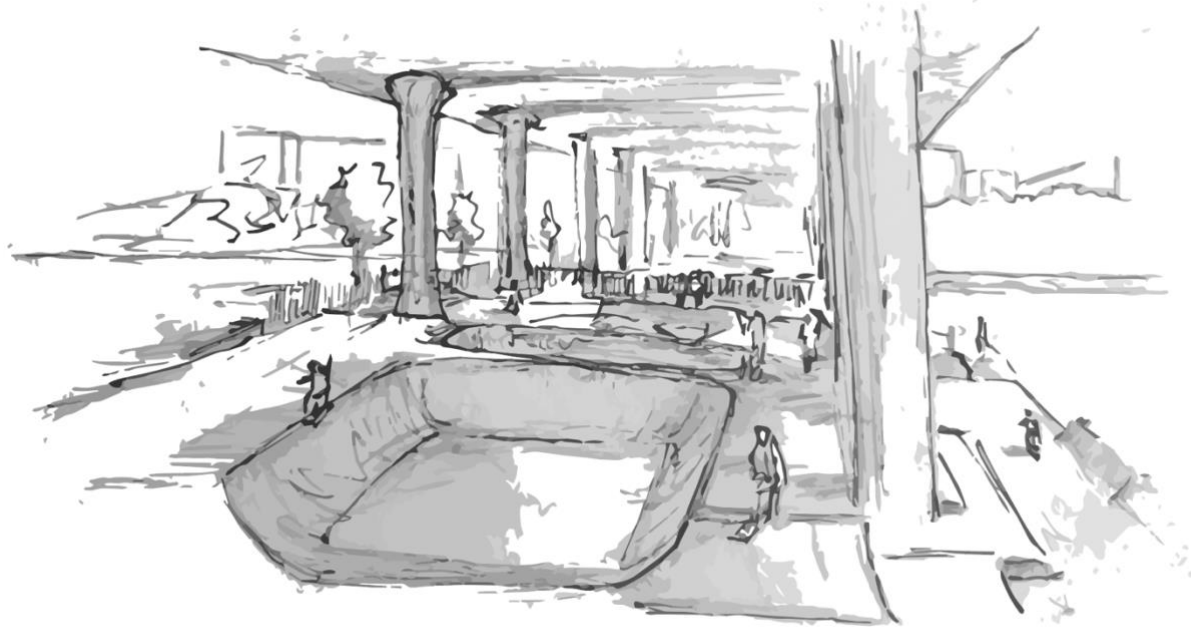
Däremot är det precis denna form av funktionsseparering som många verk inom skateboard kritiserar (Borden 2001, Chiu 2009, Németh 2006). De beskriver skateparker som ett sätt att exkludera skateboardåkare från det offentliga rummet. Skateboardåkarens omtolkning av stadens kodade miljöer kan upplevas som hotfull eftersom den ifrågasätter samhällets rådande sociala konstruktioner (Németh 2006). Vare sig det handlar om en hemlös person som sover på en bänk eller en skateboardåkare som glider ner för ett trappräcke, så kan deras beteende anses bryta mot den önskade platsfunktionen och därmed avfärdas (Ibid, s. 298). Den offentliga miljön är paradoxalt beroende av att alla ska känna att de har samma rättigheter att vistas där. Det är genom mångfalden av representationer i staden som offentligheten skapas (Mitchell 2003). Det är genom rätten att vistas i det offentliga som vi hävdar vårt medborgarskap och tillhörighet i samhället (Németh 2006).

Vidare är inte alla försök att designa för skateboardåkning nödvändigtvis negativa. En ökad förståelse för skateboardens nära relation till staden har på en del platser resulterat i initiativ för att integrera skateboard i stadsmiljön och uppmärksamma dess positiva värden. Dessutom har senare forskning inom arkitektur och stadsplanering lyft behovet av att designa skateparker som bättre motsvarar skateboardens behov av “omtolkbarhet” (Angner 2017, Klang 2018).

Trots det så är det det spontana ianspråktagandet av det urbana landskapet som tycks framkalla den starkaste formen av platsanknytning och engagemang hos skejtare (Chiu 2009, Németh 2006, Madgin, Ruiz, Snelson & Webb 2020). *Streetskating* är begreppet som oftast tillämpas för prata om det fria och spontana utövandet som tar plats i staden. Streeten tillhandahåller en större mångfald av terräng eftersom utbudet av fysiska element uppfattas som oändlig och är under

konstant omvandling (Prohansky, Ittelson & Rivlin 1970). Borden (2001) använder sig av Lefebvres begrepp "Time rhythm analysis" för att förklara hur skateboard utvecklar sin egna rumsliga rytm i förhållande till sin omgivning. Här beskriver Borden (2001) bl. a att skejtare har en tendens att upprätthålla sig längre på platser som andra enbart passerar genom (ibid 2001). Németh (2006) menar att detta resulterar i att skejtare utvecklar en djupare förståelse för staden och dess invånare. Leo Valls, professionell skateboardåkare, beskriver skateboard som en "livets skola" ("une belle école de la vie"); genom att vistas ute i staden så observerar skejtaren vad som händer omkring sig, interagerar med människor och drar lärdomar från det (Bordeaux: ville skate 2017).

Vi kommer följaktligen fokusera på platser som tagits i anspråk av skateboardåkare i staden och som huvudsakligen saknar programmerad funktion av att vara en plats ämnad för skateboard när vi undersöker skejtarens platsanknytning. Det innebär dock inte att skateboardåkare inte utvecklar en relation till platser som är designade för skateboard (O'Connor 2017). Vidare kan en distinktion vara lämplig mellan begreppet "spot" och "plaza". Begreppen är till viss del utbytbara då det båda syftar på en av skateboardåkare approprierad terräng. Vi vill dock mena i det här fallet att ett "spot" är en plats som symboliseras av prestation och utmaning men där en djupare social kontext saknas. "Plaza" benämner vi en centralt belägen, öppen plats som till högre grad präglas av offentlighet och gemenskap.



Figur 6: Skatepark vs. Plaza (Bergljung 2021)

3. Kognition – Platsidentitet

3.1. Kännedom – Den fysiska dimensionen

Fysisk kännedom om en plats grundar sig i att spendera tid där och uppnås bland annat genom vanemässigt uppehåll på platsen (Dameria et al. 2020). Vanemässigt beteende och sysslor hör till det processuella minnet, Det ansvarar för det omedvetna utförandet av en inlärda syssla vars effektivitet kan vara beroende av den fysiska miljön (Lewicka 2014). Människor kan vara medvetna om symbolerna på en plats utan att vara emotionellt investerade i den (Shamai 1991), och det är därför detta räknas som en kognitiv process snarare än en emotionell. Appropriering och fysisk kännedom om en plats spelar dock en stor roll i människors platsanknytning (Dameria et al. 2020).

Fysisk kännedom om en plats innebär en intim relation med dess fysiska egenskaper, både dess faktiska form men också symboliken hos platsens materialitet (Ibid 2020). Att ha kunskap om symboliken hos en plats materialitet är en stor del av konceptet, men vi vill tillägga att det även rymmer en kunskap om materialets faktiska egenskaper. Denna materiella kännedom om en plats utvecklar skateboardåkare naturligt genom den appropriationsstrategi vi kallat *skater's eye* [se 2.4]. Det konstanta reflekterandet för att anpassa sin kroppslighet till den nya terrängen leder till att man lär känna objekten på en plats, man får en intimare relation med dem. Ett utdrag från Ruiz et al. (2017) artikel om *The Undercroft*, ett ikoniskt spot i London, förklarar just den här intima kännedomen och relationen skjutare utvecklar till platser genom appropriation:

"A deep knowledge of the Undercroft was ingrained through the continual use of the space as the skaters knew 'instinctively' where the 'cracks are, where the drain covers are, where there is a slightly raised paving slab'" (Ibid 2017, s. 592)

Vi kunde även se den här optimaliseringsprocessen i våra fältanteckningar från Obsan. I tidiga anteckningar ligger mycket fokus på materialen, hur de känns och svarar på vår kontakt med dem, och hur vi ska anpassa oss för att klara olika tricks,

samt på detaljer så som skarvar och hål: ”*Kanten är vass...den glider förvånansvärt mycket...i bortre änden är hacken större*”. Mot slutet av studierna i Obsan konstaterade vi båda att vi *lärt känna* platsen bättre och att vi presterade bättre när vi skejtade på platsens objekt: ”*Nu vet jag vart JAG vill hoppa upp...går bättre nu när jag vet vart jag har ledgen*”.

Hur är då denna symboliska och rent fysiska kännedom om en plats identitetsskapande? En förklaring kan ges via Belk (1992), som presenterar Sartres tre sätt för hur vi kan få en känsla av att ett objekt är en del av oss själva, och ur det, känna ägande över objektet. De tre sätten är: att man *lärt känna* objektet, att man *bemästrar* det och att man har *skapat* det (Ibid 1992).

När vi utgår vi från skateboardåkarens appropriation, och strategin som medföljer, så kan man konstatera att skateboardåkning bidrar till en djupare *kännedom* om platsens fysiska egenskaper genom reflekterandet som naturligt följer aktiviteten. Skateboardåkning möjliggör också en känsla av *bemästrande* genom att det går att mäta sin prestation i relation till platsens skatebara objekt. Med det här resonemanget tåls det att tillägga att en duktig skateboardåkare rent tekniskt har potential att snabbare bemästra en plats, den variationen inom aktiviteten är inte något vi har fördjupat oss i, utan vi har snarare resonerat så att bemästrandet är i relation till individens egen upplevda förmåga.

Vad gäller *skapande* som medel för att känna ägande över objekt så förklarar Belk (1992) det som ritualer för att få kontroll, och ger exemplet på människors tendenser att inreda efter en flytt för att känna att det nya hemmet verkligen är ens eget. Vi vill säga att ägande genom skapande kan ske på annat vis, och för just skejtare på två specifika sätt: Det första är kopplat till *skater's eye* och hur skejtare omtolkar sin omgivning och ger platser en ny funktion genom sitt förhållningssätt till världen. Olsson & Wikström (2012) förklarar: ”*Den kreativa personen tillför något nytt i ett sammanhang av etablerade regler och rutiner och förändrar på så sätt detta sammanhang.*” Skejtare skapar helt enkelt en ny variant av platsen, symboliskt. Det andra sättet skejtare skapar sina platser på är genom de slitage och märken skejtandet gör på den fysiska miljön. Ibid (2012) diskuterar även hur appropriation och dess upprepande natur ”*äger en skapande potential*” (s. 146) och illustrerar med hur en stig tar form genom många människors sammanlagda genande. Skejtaren kan på samma sätt se sig själv i märkena hen lämnat efter sig i kölvattnet av appropriationen.

På det här sättet kan man förklara hur appropriation av en plats leder till en kännedom om dess fysiska egenskaper. Kännedom om en plats innebär, i synnerhet för skejtare, att man *lärt känna*, *bemästrat* och *skapat* platsen.

3.2. Kännedom – Den sociala dimension

Människor bildar också en kännedom om den sociala miljön på en plats, detta sker till stor del genom ett upprepat användande av platsen, ofta i form av vardagliga sysslor (Dameria et al. 2020). Seamon (2014) hävdar att detta vardagliga rutinmässiga bruk på en plats är identitetsskapande: man identifierar sig med sina platsspecifika vanor bestående av handlingar och möten. När då människor lever sitt vardagsliv på en plats så uppstår en övertygelse om att de delar värderingar med de andra människorna de möter där som också approprierar platsen, i synnerhet till de som hänger sig åt samma aktivitet som dem själva (Dameria et al. 2020). En kännedom om den sociala miljön yttrar sig i en tro att andra på platsen känner igen en, och att man är accepterad (Ibid 2020).

När vi pratar om appropriation som medel för att uppleva en social kännedom, så kan man även känna en social gemenskap med andra ”platsbrukare” utanför gruppen. Nordin & Seamon (1980) förklarar begreppet *place ballet* som ett fenomen där människor, med olika mål i vardagslivet, möts och förhåller sig till varandra i ett stort samspel, som till stor del är platsskapande och meningsgivande (Seamon 2014). Man skulle kunna hävda att man genom approprieringens uppmärksammar platsens place-ballet, och känner en social gemenskap genom samspelet i alla de dagliga rutinerna som skapar platsen. Denna gemenskap kan också skapas genom vad aktiviteterna symboliserar. Under vår fallstudie så pågick flertalet andra aktiviteter än skateboard i och runt omkring Obsan, det dansades bland annat pensionärsdans, några spelade bandy och några andra boule. Vid upptäckten av att dessa aktiviteter också ägde rum så infann sig en känsla av gemenskap och samförstånd som går att spåra till de olika sysslornas gemensamma symbolik. Detta kan ses som en form av social bonding på platsen (Dameria et al. 2020). Vi upplevde att de var där ”av samma anledningar” som vi, och vi kände starkare koppling till den större gemenskapen på platsen.

I enlighet med Seamon (2014) så adderar O’Connor (2020) att också skateboardåkning ger upphov till gemensamma upplevelser, ritualer och identitet genom upprepad utövning på en plats. Ruiz (2020) ger exempel på det konstanta dokumenterandet, filmningen, som en ritual i *The Undercroft* och från våra fältstudier kan vi vittna om ritualer kring bl. a vaxning av kanterna i Obsan och i vilken turordning vi körde.

Utöver dessa berör Shiu (2009) även ritualen i de återkommande diskussionerna om spots, utrustning och events. Dessa diskussioner fick vi också ta del av i Obsan, men med tillägget att de även handlade om hur man utförde tricks, samt händelser från platsen eller tricks från filmer:

”Du tänker aldrig fs flip bredvid?...Lewis gjorde hela vägen till sw crooks...jag lutar mig såhär, då går det!...Mats Johansson är low-key bäst i Obsan, sätter allt.”

Att delta i ritualer är en form av *social bonding*, och det kan leda till relationer med folk på platsen (Dameria et al. 2020), detta sker genom upprepad gemensam användning av platsen (Ibid). Skejtare har dock ofta en förtur in i den sociala gemenskapen då ritualerna ofta är överförbara från en plaza till en annan, ritualerna är i sin grundläggande form allmängiltiga inom kulturen och gångbara på plazas över hela världen. Precis på det här sättet använde vi tidigare erfarenheter för att anpassa och integrera oss med localsen i Obsan:

”Det glider för dåligt, måste vaxas, jag får fråga...Det är hans tur nu, det är han som bestämmer här”.

Dessa ritualer rörde bl. a vaxning, filmning, turordning och hälsningsritualer och har det övergripande temat att man ska visa medveten respekt för de som är locals. Likartat berättar Chiu (2009) hur han deltog i de sociala ritualerna på Brooklyn Banks, följt av konstaterandet att han befann sig på en plaza, formad av de sociala ritualerna delade av skejtarna där. Det var tack vare sin erfarenhet av tidigare skateboardåkning som han kunde identifiera ritualerna och delta i de som ledde till hans känsla av social kännedom:

”When I sat down on my skateboard, I felt entitled to talk to skaters around me because I played the role and followed the social rules.” (Ibid, s. 33)

Till vilken grad man kan delta i de här ritualerna är beroende av ens erfarenhet som skejtare, både erfarenhet yttrad i ens skicklighet på brädan, men också i ens kunskap om kulturen. Många av de samtalen vi hade med locals i Obsan kan ses som en typ av prövning av varandras kunskap om kulturen, speciellt i de många samtal som kretsade runt samtida och historiska filmer och tricks i dem. Man kan följaktligen argumentera för att ett slags ”kulturellt kapital” inom skateboardkulturen gör att man får lättare till att skapa relationer på platsen utöver bara gruppmedlemskapet man har som skejtare.

Det finns dock en baksida med stark gruppidentitet kopplad till plats, Olsson & Wikström (2012) berättar att konsekvenserna av att en grupp känner stark gemenskap och tillhörighet till en plats kan leda till att den blir odemokratisk, och istället för att möjliggöra möten, motverkar dem. Detta händer även inom skateboard mellan olika grupperingar av skateboardåkare (Being Stevie Williams 2021). I dokumentären om Stevie Williams (2021) berättas det att man med stor sannolikhet blev slagen och fick sin bräda stulen om man inte kände någon i LOVE Park, ett ikoniskt spot som fanns fram till 2016. Detta fenomen är inte exklusivt för

LOVE Park, och O'Connor (2017) berättar om att man på vissa platser behövt ha en "guide" med sig för att initieras, bli insatt i ritualer och upplevas pålitlig av localsen. Lyckligtvis hör det här till ovanligheten och är nog mer något från det förflutna.

Det sociala samspelet är en del av vad som skapar *sense of place* (Nordin & Seamon 1980, Najafi & Shariff 2011). En kännedom om det sociala samspelet samt ens relationer på en plats är identitetsskapande, och ju mer tid du spenderar där desto starkare blir ditt sociala band till platsen (Dameria et al. 2020). Men med skateboarden och erfarenheter från tidigare platser kan man förstå ritualer och beteenden och integreras i den nya sociala miljön utan att ha spenderat en avsevärd mängd tid där. Att ha social- och fysisk kännedom om en plats leder till att man utvecklar en emotionell anknytning till platsen (Ibid 2020, Scannel & Gifford 2010), en känsla av hemhörighet, att platsen är ens "hemmaplan".



Figur 7: Gemenskap kring skateboarden (Christiansen 2020)

3.3. Autenticitet

En grundläggande förutsättning för att en plats ska kunna betraktas som autentisk är att platsen approprierats av en individ eller grupp. Detta eftersom upprepad användning har potential att skapa en känsla av tillhörighet till platsen (Ruiz et al.

2017). Enligt Twigger-Ross & Uzzell (1996) finns det belägg för att påstå att människor skapar sin identitet genom att särskilja sig från andra, och detta görs delvis via platstillhörighet. Till exempel tillåter en persons tillhörighet till ett specifikt bostadsområde eller ett område förknippat med en grupp som personen är del av denne att särskilja sig från personer från andra områden (Ibid, s. 207) Det utgår från att personen är medveten om och uppmärksammar unika egenskaper i den fysiska eller kulturella miljön och identifierar sig med dessa. Plats bidrar därmed till människors självförtroende vilket i sig själv förstärker deras platsanknytning (Dameria et al. 2020).

Tidigare har vi redogjort för varför stadens gator och torg, det offentliga rummet, är det som har störst potential att bli betydelsefullt för skateboardåkare [se 2.5]. Staden går att beskrivas som ett nätverk där platsers existens är beroende av rörelse (Lefebvre 1974, Borden 2001, Kärrholm 2004). Viktiga platser uppmärksammas, markeras och namnges medan utrymmet mellan dessa verkar osynligt. Borden (2001) belyser skateboardåkares tendens att göra anspråk på stadens osynliga och bortglömda platser och ge dessa ny betydelse. Han beskriver också hur skateboardåkare markerar de platser de tar i anspråk genom de märken och repor som utövandet orsakar på arkitekturen. Han kallar de för "*marks of skateboarding*". De kan liknas vid ingraveringar som berättar om dem som approprierat platsen, på vilket sätt de har gjort det, och redogör därmed för platsens och skejtarnas autenticitet (Ruiz et al. 2017, Nilsson 2010).

Att skateboardåkare enbart skulle intressera sig för stadens anonyma miljöer är dock en överdrift. Många av de mest framstående och unika platserna som approprierats av skateboardåkare är oftast centralt belägna öppna ytor med stort genomflöde av människor, sk. "plazas". (Kingpin mag 2014). Ju bättre integrerad en plats är med stadens flöden och infrastruktur, desto större chans är det att platsen blir välanvänd (Kärrholm 2004). Angner (2017, s. 47) bemärker i en ansats att lista de faktorer som gör ett skatespot välanvänt "oförutsägbarhet och mänsklig aktivitet", platser som karaktäriseras av en mångfald av människor och aktiviteter framstår alltså ofta som mer dynamiska och unika. Mosaiken av människor och aktiviteter skapar tillsammans en helhet som är mer betydelsefull än dess beståndsdelar. "Plats är en dynamisk helhet vars identitet är lika unik som de individer och de fysiska element som utgör den specifika platsen" (Nordin & Seamon 1980, s. 163).

Under de dagar vi spenderade i Observatorielunden så pågick ständigt andra aktiviteter omkring oss. Vi blev en del av en större social kontext vilket gav upphov till möten med olika typer av människor. Vi noterade vid olika tillfällen att dessa interaktioner och samtidigt aktiviteter förstärkte vår känsla av platsen som speciell

samtidigt som den befäste vår identitet som skejtare. I förhållande till andra på platsen så kände vi att vi använde platsen på ett unikt sätt. Chiu (2009) förklarar att publika platser ger skateboardåkare en plattform för att uttrycka sin kulturella identitet och livsstil för andra. En plats kan därför upplevas som autentisk både tack vare dess unika sammansättning av aktiviteter och människor eller dess identitetsskapande roll för den egna gruppen.

Platsers visuella integration med omgivande landskap samt dess materiella och fysiska gestaltning är också avgörande för den upplevda autenticiteten (Kärrholm 2004). Det omkringliggande landskapet ger platsen karaktär där framträdande bebyggelse eller rumsskapande vegetation förser denne med en geografisk kontext samtidigt som de har potential att bli symboler för platsen (Angner 2017).

De lokala förhållandena men framförallt den fysiska miljöns utformning är inte minst betydande för att främja utvecklingen av ett genuint kulturellt uttryck och en originell stil (Chiu 2009). Nilsson (2010) förklarar genom sitt begrepp kroppstekniker att en persons fysiska uttryck formas av den miljö hen gör anspråk på, över tid anpassas kroppsligheten i förhållande till terrängen, vilket resulterar i ett säreget uttryck som är unikt för platsen. Spotet *The Undercroft* består av ett överblivet utrymme under ett konstcenter i brutalistisk stil. I intervjuer med skejtare angående det ikoniska spotet så framgick att de lokala skejtarna utvecklat en gemensam stil som resultat av spotets begränsade utrymme (Ruiz et al. 2020). Bl.a. är skejtarna tvungna att ta färre *push* för att uppnå den fart de behöver för att utföra sina trick.

As one skater put it, the Undercroft 'breeds a certain style as well, like you can always tell here who is local, 'cause you can tell they are skating the South-bank style'.

Ruiz et al. (2020) förklarar att det ofta handlar om subtila skillnader som är svåra att urskilja för det otränade ögat. För att skillnaden ska bli synlig så förutsätter det även närvaron av icke-lokala eller oerfarna skejtare på platsen som representerar en annan kroppslighet. Autenticitet kan därmed även förklaras som en högre grad av bekantskap hos en individ eller grupp med en specifik terräng i vilken hen utmärker sig från den större kulturen, i det här fallet skatecommunityt. Autenticitet kan samtidigt beskrivas som en pågående process där stilen på platsen utvecklas tack vare ett socialt samspel mellan skejtare. Nya sätt att skejta platsen på uppstår genom förmedling av kroppsteknik och behovet av att överträffa varandra. Skejtarna i LOVE Park inspirerade varandra till kreativa sätt att ta sig an terrängen:

This creativity and progression was vital: skaters began with simple tricks but soon progressed to 'popping up tiles' from the park's flat area, using them as ramps to jump over

trash cans and other objects. The skateboarders learned from each other and copied others' tricks, constantly trying to one-up the other skaters (cf. Woolley & Johns, 2001).

När vi observerade andra skejtare i Obsan så la vi snabbt märke till vilka som var mer eller mindre bekanta med platsen. Vi konstaterade dessutom att trots att vi båda är erfarna skateboardåkare så saknade vi samma självförtroende och tillit till platsens fysiska element som de lokala skejtarna. Genom att diskutera, observera och inspireras av de lokala skejtarnas ianspråktagande så kom vi dock successivt att bli bekvämare i vår skejt på platsen. Därmed fick vi en inblick i platsens unika förutsättningar och de effekter det hade på ianspråktagandet, vilket slutligen gav oss en djupare förståelse för platsens autenticitet.

3.4. Kontinuitet – Identitetsskapande personliga minnen

En persons bild av sig själv, hens identitet, bygger delvis på dess upplevda kontinuitet. Den här kontinuiteten upprättas bland annat av minnen som berättar för oss vilka vi är genom vad vi har upplevt och vad vi har gjort (Twigger-Ross & Uzzell 1996). Många av de här personliga minnena är kopplade till platser och är betydelsefulla för identitetsskapandet och kontinuiteten i självbilden (Lewicka 2014, Twigger-Ross & Uzzell 1996, Dameria et al. 2020). Platsen blir helt enkelt en representation för vem man är till följd av att de identitetsskapande händelserna som har ägt rum där (Ibid 2020).

Den deklarativa delen av vårt långtidsminne innehåller i stort minnen knutna till fakta och händelser (Barnes 2013). Detta kan delas upp i två delar, episodiskt- och semantiskt deklarativt minne. Minnen om personliga händelser och upplevelser är en del av det episodiska minnet, dessa minnen är alltid kopplade till självet, de är subjektiva och det är de vi bygger vår själv-historia kring (Barnes 2013, Lewicka 2014). Episodiska minnen, i synnerhet de kopplade till barndomen och barndomens platser har stor tyngd i identitetsskapandet (Relph 1976, Lewicka 2014). Utöver det så hävdar Ibid (2014) också att antalet minnen man har och vad de har för styrka korrelerar med hur mycket tid en spenderat på platsen.

När vi vistas på platser fungerar de alltså som en ”påminnelse” om vilka vi är (Dameria et al. 2020), men de kan utöver det också förstärka vår upplevelse av en plats när vi upplever den i nuet. I Ongs (2016) intervjuer med locals från skateboardens begynnelse i *The Undercroft* beskriver hon hur skejtarna, som inte varit där på över 20 år, fortfarande hade tydliga minnen av platsens egenskaper så som ljud, doft och material (Ibid, s. 237). Fortsättningsvis så berättar hon att minnena inte enbart hade en nostalgisk emotionell verkan, utan även fungerade

sammanvävande; dåtidens och nutidens minnen vävdes samman, detta för att hålla minnena vid liv, men också för att forma och återskapa platsens symbolik i enlighet med den samtida identiteten. Utöver detta så leder den här typen av förenande process till en upprätthållen kontinuitet av själv-historia (med platsen), men också till en starkare koppling till platsen för individen (Lewicka 2014).

Platser påminner oss om våra minnen (Dameria et al. 2020), men skateboardåkare påminner också sig själva om sina minnen genom den starka ritualen som är filmningen, och detta har en identitetsskapande effekt på utövarna. Människor skapar sin identitet genom selekterade minnen för att kunna berätta en historia om sig själv, för sig själv och andra, som stämmer överens med en eftersträvd identitet (Buckner & Fivush 2008). Ett sätt att bygga sin identitet är genom minnen av personliga prestationer, att välja sådana minnen till sin mentala självbiografi är ett tillvägagångssätt för identitetsskapande (Ibid 2008). De trick man väljer att filma är ofta svåra och utmanande, de är en temporär personlig kamp, och klarar man tricket är det bokstavligen ett personligt uppnått mål. De filmade tricken är därför ”bra” minnen att skriva sin historia med, och kan vara en anledning till att tricks man klarat och filmat ofta kommer på tal i samtal om skate kopplat till plats.



Figur 8: Filmmningsritual i Obsan (Bergljung 2021)

Kulminationen av detta och ett exempel på hur historier om personliga bedrifter spelar en central roll inom skatekulturen är ”My War”-segmenten på Thrasher Magazine (2020). Thrasher Magazine är den utan tvekan största medieplattformen inom skateboard. Filmerna handlar om en skejtares kamp om ett svårt trick på ett visst spot och hur hen behöver återvända flera gånger under en lång period, för att tillslut klara det episka tricket och ”övervinna” spotet. Plats är också centralt här; klippen introduceras ofta med bakgrundsinformation om svårskejtade materiella egenskaper på platsen och rådande omkringliggande förutsättningar, som vakter som kör bort en, eller trafik och fotgängare som gör att man bara har ett litet fönster under dagen då det är möjligt att genomföra tricket (Thrasher Magazine 2020).

Precis som skejtarna i Ongs (2016) artikel återberättade sina minnen från *The Undercroft* för att skapa kontinuitet i identiteten så gjorde localsen i Obsan det samma. Flera olika locals berättade oberoende av varandra om tricks de gjort, och filmat, och jämförde de mot sin nuvarande prestation på platsen. Masso, Dixon & Durrheim (2014, s. 79-80) hävdar att just identitetsskapandet knytet de sociala situationerna spelar en viktig och ofta lite förbisedd roll i forskningen på identitet och plats. Utöver att återgivningen av minnena genererar en kontinuitet till identiteten, påstår de att historierna tjänar syftet att upprätthålla ens platsidentitet och rätt till platsen (Ibid, s. 80), i det här fallet att man är local.

Dessa personliga minnen, inklusive de förevigade på film, har en stor signifikans för hur skateboardåkaren berättar för sig själv och andra vem hen är. De dokumenterade minnena går också att återbesöka på ett konkret sätt som håller minnena vid liv även när man inte är på platsen och de cementerar dessutom skejtarens personliga kontinuitet och roll i den större kulturen. Faktumet att många av de identitetsskapande minnena kopplade till platser dokumenteras är relativt unikt för skateboardåkare, och har sannolikt en roll i varför skateboardåkare har en så stark platsanknytning.

3.5. Kontinuitet – Kollektiva identitetsskapande minnen

En kontinuitet i identiteten kopplat till plats är inte begränsad till minnen om personliga händelser, den rör också kulturellt historiska händelser man kan identifiera sig själv med. Kort sagt så kan ens identitet förenas med en plats när en upptäcker att dess historia och vad den symboliserar gynnar upprätthållandet av ens självbild, själv-historia, värderingar och vad man vill förknippas med för livsstil (Dameria et al. 2020, s. 148).

Innan vi fortsätter diskutera kontinuitetens roll för identitetsskapandet så krävs ett förtydligande av vår definition av begreppet. I ramverket (Ibid 2020) som den

här uppsatsen är strukturerad kring, så hör historia om förfäder snarare till den tidigare delen av kontinuitetskonceptet, men för studien och skateboard som forskningsämne så passar den uppdelningen utefter delarna av det deklarativa minnet (Barnes 2013, Lewicka 2014) bättre.

Det semantiska minnet består av fakta, koncept och kunskap och är den andra delen av det deklarativa minnet (Barnes 2013), som tidigare nämnt så är den deklarativa delen av vårt långtidsminne medvetet, och vi har en möjlighet att plocka fram och återge det (Ibid, s. 267, Perera 2021). I det semantiska minnet lagras därmed också fakta om kulturellt viktiga händelser. Den här informationen är inte beroende av att ha varit en förstahandsupplevelse (Perera 2021).

En förståelse och vetskap om en plats historia påverkar hur viktig den blir för oss, och spelar en roll i om och hur starkt vi kommer anknyta till en plats (Devine-Wright 2014, s. 53). Low (1992) använder begreppet *genealogi*, som syftar till människors släktskap genom tid, till att förklara en orsak till platsanknytning. Genealogisk platsanknytning är den personliga kopplingen man får till en plats av att veta om att förfäder och familjemedlemmar har vistats och levt där (Ibid 1992). Denna anknytning är beskriven i samband med människors band till bostad, till exempel byar med en historia som går många generationer bakåt i tiden (Ibid, s. 167). Den här typen av kontinuitet menar vi att skejtare bildar, men istället till platser i staden. Olsson & Wikström (2012) pratar om *urban tribes*, lösliga grupperingar i samhället som identifierar sig via estetiska uttryck. Dessa ersätter klassiska familjerelationer i det moderna stadslandskapet (Ibid, s. 50) och skateboard kan räknas hit. Skejtare tenderar att se på sitt community som en stor familj, och ett fint exempel ger Stevie Williams i sin beskrivning av LOVE Park: *"Everybody was cool, they was looking out for each other, it was a community, it was like a family"* (Being Stevie Williams 2021). Det går alltså att påstå att skejtare bildar en genealogisk platsanknytning när de lär sig om en plats historia och vilka betydelsefulla skejtare som varit locals där och vilka trick de har gjort.

Ett intresse för platshistoria ökar chanserna till att knyta an till en plats fortare (Lewicka 2014). Skejtare har ofta ett intresse för plats, men blir vare sig de har det eller inte "skolade" i platshistoria genom skatefilm, som är en central del i kulturen för skejtare av alla åldrar (Ruiz et al. 2020). Stora mediekanaler såsom t ex *Thrasher*, *Free* och *Quartersnacks* släpper klipp dagligen, och bland all skatefilm så är en stor del tematiserade runt specifika spots, plazas och tillbakablickar i historien. I centrum för filmerna är alltid mer eller mindre ikoniska skejtare som förknippas med platserna.



Figur 9: *"Love park's glory days"* (RobertFrancis 2002) [CC BY-NC-SA 2.0](https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/2.0/)

Vetskapen om ens egen koppling till en plats via det community eller kultur en är del av stärker även en känsla av rätten till platsen. När man känner igen sig i platsen rättfärdigar och uppmuntrar det beteende (Najafi & Shariff 2011, Olsson & Wikström 2012). I Obsan dök frågan om rätt till platsen upp likt en inre dialog, särskilt när vi var själva utan stöd i andra locals appropriering: *"Är det konstigt att jag är här i mitten av platsen nu?"* följt av: *"nej, men hade jag inte haft brädan hade det varit det."* Vetskapen om platsens historia av appropriering av skejtare, och vår koppling till den resulterade i en känsla av rätt till platsen.

Människor skapar identitet kopplat till platser när de inser att platsens historia symboliserar värden som överensstämmer med ens upplevda självbild och kan hjälpa till att upprätthålla den (Twigger-Rozz & Uzzell 1996). Skejtares syn på sin egen grupp som en slags familj tillsammans med den centrala rollen hos det historieberättande mediet skatefilm, kan förklara varför skejtare knyter identiteten till platser i staden, och även varför skejtare upplever sig ha en så självklar rätt till platserna.

4. Emotion – Platsanknytning

4.1. Hemmaplan

I en ansats att beskriva den affektiva känsla skateboardåkare utvecklar för vissa platser har vi valt att använda begreppet "hemmaplan". Hemmaplan får beskriva känslan av tillhörighet och välbefinnande som människor utvecklar till platser vars fysiska och sociala miljö de har djup kännedom om (Dameria et al 2020). Känslan är alltså en produkt av människors identitet kopplat till platsspecifika förhållanden [se 3.1 & 3.2]. Tillgänglig forskning i ämnet tillämpar ofta termen 'home' men som framgår i Ruiz et al. (2020) så har ordet en privat konnotation. Hemmaplan är däremot huvudsakligen kopplat till sportsammanhang och antyder en välutvecklad bekantskap med platsens förutsättningar och pekar även på en emotionell innebörd. Det anser vi beskriver relationen till en approprierad plats bättre.

Det processuella minnet ligger delvis bakom människors benägenhet att knyta an till en plats (Nordin & Seamon 1980). Det rutinmässiga ianspråktagandet leder över tid till en assimilation av den fysiska terrängen som blir en integrerad del av ens tillvaro. (Ruiz et al. 2017) berättar hur skejtare från The Undercroft beskrev att platsen följde med dem oavsett var de befann sig, de kunde bl.a. detaljerat redogöra för doften, ljudet och känslan av platsen.

"...It's like an imprint on my psyche. It's very special to me..." (Ibid, s. 399)

Det kan beskrivas som att gränsen mellan medvetande, kropp och terräng suddats ut vilket återkopplar till Belks och Lefebvres idéer om skapande respektive platsproduktion. I ett försök att förklara sin identitet kopplat till platsens fysiska förhållande så uppdragas då känslor av ägande och tillhörighet (Dameria et al 2020). De märken och repor som skejtandet orsakat på terrängen blir i och med det en visuell markör för ens anspråk på platsen (Ruiz et al. 2017).

Känslan av samhörighet som ofta uppstår genom ett upprepat gemensamt ianspråktagande av en plats förstärker också ens platsanknytning. Gemenskapen blir ofta en symbolisk familjestruktur [se 3.5] och platsen förknippas med trygghet

och hemmaplanskänslor (Ruiz et al. 2020). Vid ett tillfälle i Obsan uttryckte en av oss känslor som kan kopplas till ovanstående idéer:

“Jag känner mig väldigt bekväm och avslappnad. Det är bara vårt gäng på spotet och de är några av mina närmsta vänner i Stockholm så allt känns väldigt prestigelöst.”

Betydelsefulla platser kännetecknas också av att det har funktionen mötesplats. Németh (2006) beskriver LOVE Park som ett centrum för många lokala skejtares sociala liv. De går dit för att träffa kompisar eller andra skejtare, eller bara för att se vem som är där. *“Jag kom bara hit med brädan som en täckmantel”* berättade en av skejtarna i Obsan, som inte hade någon avsikt att skejta den dagen utan bara kom dit för att umgås. Att vistas på ett spot kan många gånger innebära att en hänger, socialiserar sig och knyter an till andra som uppehåller sig på platsen. Genom att identifiera gemensamma intressen och skapa ritualer med andra så förstärks känslan av hemmaplan (Dameria et al. 2020).



Figur 10: Obsan som hemmaplan (Christiansen 2020)

Slutligen kan platsanknytning även betraktas som ett föränderligt fenomen beroende av bemästrandet av den fysiska tillvaron samt den sociala kontexten. T.ex. kunde vi konstatera att de dagar då vi skejtade sämre så upplevde vi mindre tillhörighet till platsen, likaså när det var färre människor som vi kände där. Det antyder att känslan av hemmaplan riskerar att påverkas negativt av förändringar i

den fysiska miljön eller sociala kontexten. En dramatisk förändring kan t o m leda till att ett visst bruk dör (Nilsson 2010). För att förhindra det från att inträffa utvecklar människor olika beteenden för att upprätthålla förhållandena på platsen. Dessa beteenden kan beskrivas genom Kärholms (2004) begrepp territoriell taktik. I det här sammanhanget betyder det att skejtare identifierat platsens mål (Shamai 1991) och tillämpar olika taktiker för att upprätthålla dessa. I observatorielunden hälsade t.ex. många av de lokala skejtarna på förbipasserande för att upprätthålla en trevlig stämning, de värnade även om att hålla platsen ren och var måna om att interagera med andra grupper eller individer som upprätthöll sig där. Känslan av hemmaplan ligger även till grund för ett ännu djupare engagemang till platsen när dennes existens hotas. På vilket sätt det kan ta uttryck diskuteras längre fram [se 5.2].

4.2. Stolthet

Stolthet är kopplat till självförtroendet genererat av en plats vars egenskaper utgör en del av ens självidentitet. Att attribuera en plats positiva egenskaper och att associera sig med dem leder till ökat självförtroende och upplevd autenticitet i förhållande till sin omgivning. Skejtare kan på så sätt känna stolthet för en plats de känner tillhörighet till (Hawke 2011).

Autenticitet i förhållande till platsanknytning kan förklaras genom det upprepade ianspråktagandet som resulterar i platsskapande (Ruiz et al. 2017). En plats med både goda förutsättningar för att skejta och för att generera kulturell betydelse förefaller därför mer autentisk. Platser som upprätthåller en exklusiv livsstil genom att t.ex. förse skejtare med symboliskt, kulturellt och socialt kapital medför därmed känslor av prestige och stolthet (Bourdieu 1984). Den professionella skateboardåkaren Stevie Williams (Being Stevie Williams 2021) förklarar sin starka anknytningen till spotet LOVE Park i Philadelphia och den lokala skatekultur han varit delaktig i att skapa:

“Damn I’m proud to be a part of this (skatekulturen i LOVE Park), cause it was positive... I was a skateboarder, I wasn’t giving that up to nobody, cause it was special, I’m part of this thing” (Ibid 2021).

Stolthet kan också vara kopplat till det episodiska minnet [se 3.4] och dess roll i identitetsskapandet. Minnen som stärker en individs självbild, ofta kopplade till prestation på platsen, eller händelser som bekräftar dennes kontinuitet leder potentiellt till känslor av stolthet (Manzo & Devine-Wright 2014, Dameria et al. 2020, Twigger-Ross & Uzzell 1996). Vidare kan prestation kopplat till en plats bidra till platsens övergripande symbolik och betydelse. Skejtare minns vem som

som gjorde vad vart. Betydande trick och personer blir på så vis synonyma med olika spots (O'Connor 2020). Stevie Williams tidlösa skate i LOVE Park kan anses utgöra en betydande del av spotets ikoniska status och blir följaktligen en källa till kontinuitet och stolthet för den lokala scenen (Being Stevie Williams 2021). Märkena från skejtares ianspråktagande bär likaså på generationsöverskridande kulturell betydelse. De symboliserar ett kollektivt skapande, en gemensam passion och autenticitet som bl.a. tar uttryck i stolthet (Ruiz et al. 2020). Vid ett tillfälle i Obsan kommenterade en skejtare belåtet att den upprepade approprieringen av dammens kanter snart var synlig längs en hel långsida:

“Nu går ledgen snart ihop!”

Burgess et al. (2009) trycker på människors kreativa ianspråktagande som ett kraftfullt verktyg för att belysa banala miljöers potential att bli platser av djupare mening. Hos åskådaren kan andras aktivitet ses som underhållning eller som inspiration till egen aktivitet (Gehl 2006). Skejtare i observatorielunden uttryckte upprepade gånger stolthet över sin roll i skapandet av en plats som de ansåg vara en positiv del av staden. Det belyser återigen skejtares behov av att särskilja sig från andra för att befästa sin identitet, vilket innefattar ett element av stolthet (Twigger-Ross & Uzzell 1996, Dameria et al. 2020).

“Det måste vara för att folk skejtar här i som gör att de är här. De ser att folk skejtar i dammen och då kommer de på att man kan cykla” kommenterar en av oss. De andra instämmer. Kanske är det så tänker jag.

Om skateboard slutligen faktiskt ligger bakom andras aktivitet i spegeldammen är i det här fallet oviktigt. Det som istället bör betonas är hur känslor av stolthet och tillhörighet kan uppstå som ett resultat av platsens upplevda autenticitet i förhållande till jaget.

4.3. Nostalgi

I den här uppsatsen så står nostalgi för den emotionella upplevelsen av samhörighet med plats genom minnen av platsrelaterade händelser (Dameria et al. 2020). Dessa personliga minnen och ihågkomna fakta är delar av det deklarativa minnet (Barnes 2013, Perera 2021), som förklaras i kapitel 3.4 & 3.5. Det deklarativa minnet omfattar minnen kopplade till platser, platserna blir ”scener” för dessa händelser och fungerar som påminnelser om minnena där, eller på platser med liknande egenskaper (Dameria et al. 2020, Najafi & Shariff 2011). Nostalgifenomenet hjälper oss också att knyta an till nya platser genom att de påminner om andra platser, eller att vi redan har kunskap om dem (Lewicka 2014). I identitetsskapandet

blir den emotionella kopplingen likt en ”bieffekt” då utvalda minnena som får representera vår historia oftast har en känslomässig tyngd (Bruner 2008, s. 214), resultatet blir en emotionell anknytning till platsen i fråga.

Mycket riktigt så berättade locals i Obsan om sina personliga minnen och annan fakta från platsen, en local berättade om hur han var en av de som skejtade kanterna i Obsan först: *”Vi var här och liksom fick virgin curbsen ... Det var typ 96, däromkring”*. Han berättade även om tricks han gjort och hur folk skejtat platsen genom åren. Förutom att det här återberättandet var ett sätt att skriva sin självbiografi knutet till platsen, så fick vi som lyssnare en djupare kunskap om platsens historia, så den emotionella kopplingen och samhörigheten med platsen stärktes även för oss. Minnena kopplade till skejtande har även en till emotionell dimension tack vare aktivitetens krav på en helkroppslig investering (Borden 2001). Flera locals beskrev minnet av känslan av tricks på både den nya och den gamla kanten med passion, och en av oss blev påmind om sina egna minnen: *”De här plattorna får mig att minnas när jag var yngre, känslan av att vara på väg mot Obsan, friheten.”* I linje med dessa sensoriska minnen förklarar Dameria et al. (2020) hur en plats som erbjuder indentitetskapande upplevelser som ger känslor av njutning, attraktion och kärlek också kan öka anknytningen.

I kapitel 3.5 förklaras skatefilmens roll som förmedlare av kulturen, och att mediet kan hjälpa med en snabbare anknytning till platser. Lewicka (2014) hävdar att kunskap om platshistoria gör en skillnad för anknytningen till nya platser, och det är just i skatefilmerna som den här kunskapen finns att hämta. Den vardagliga ritualen i dokumenterandet av skejtande (Ruiz et al. 2020) på en plats skapar också den bild som folk som inte är locals kan ta del av. O’Connor (2020) berättar hur en ackumulation av video- och fotomaterial från en plats med en viss karaktär gör att platsen kan få en unik subkulturell betydelse, och bli meningsfull för skejtare som aldrig ens varit där. Detta skapar ett driv hos skejtare att ta sig till platsen för att uppleva det själva. Ett sådant möte där förväntningar ställs mot verkligheten i ett kroppsligt utforskande och jämförande kan vara en stark känslomässig upplevelse, och stärka den personliga kontinuiteten kopplat till kulturen och platsen (Ruiz 2020, Nilsson 2010). Skateboardens kulturarv är alltså interaktivt (Pushing Boarders 2019) och det är intressant hur Belk (1992) pratar om hur historier i kombination med materiella artefakter, såsom fotografier och ägodelar från ”förfäder” stärker anknytningen både till historien och objekten. Skatekulturens historier om personer och tricks tillsammans med filmer och plazas stämmer perfekt in på den här teorin.

”Mika Edin gjorde ett ikoniskt trick, flip bs noseblunt.”

Historien om Mikas trick från Bellows Skateboards ”Mika The Movie” (2010) kom på tal fler än en gång under våra besök i Obsan. Mikas trick är ihågkommet på

grund av svårighetsgraden, och hur det är förmedlat i filmen. Skateboard är något av en personkult, talangfulla skejtare kan nå en ikonstatus genom sina prestationer eller/och en säregen stil (O'Connor 2020) och i många fall förknippas dessa ikoner med platserna där de har utfört sina stordåd och vistats. Mikas trick är ett bra exempel på hur en historisk händelse inom kulturen kan påverka anknytningen till en plats: Som non-locals visste vi om händelsen via skatefilmen, en typ av historisk kunskap om platsen som skapar anknytning i sig (Lewicka 2014), men utöver det så har vi även våra egna minnen från när vi såg filmen för första gången. Dessa personliga minnen är laddade med känslor från vår egen själv-historia, och eftersom de rör Obsan, får vi en direkt emotionell koppling till platsen. Den här anknytningssituationen innefattas av Lewickas (2014) teori om nostalgi och personliga minnen som strategi för platsanknytning via association. Sist men inte minst så finns möjligheten att interagera med historien genom att försöka klara tricket själv.



Figur 11: Mika Edin i "[Mika the Movie](#)" (Karlsson 2010)

5. Konation – Platsberoende och engagemang

5.1. Utvärdering och jämförande

Om man angriper platsanknytning ur ett psykologiskt perspektiv, och definierar det som ett attitydskoncept, så är *platsberoende* den tredje nivån i ordningen (Dameria et al. 2020). Platsberoendekonceptet kan summeras som de möjligheter en plats erbjuder i form av att fylla en individ eller grupps mål på en plats, och till vilken grad den möjliggör utförandet av en aktivitet (Harmon 2005). I teorin kan platsberoende ses som ett resultat av hur djupt man har baserat sin identitet och knutit an till en plats, till vilken grad man är beroende av platsen beror på hur kognitivt och emotionellt investerad man är i den (Dameria et al. 2020).

Den första delen av platsberoende är utvärdering och jämförande av plats. Utvärdering syftar till om platsen möter ens krav och kan uppfylla ens mål fysiskt och socialt, och jämförande rör reflekterandet över om platsen är den bästa möjliga bland alternativ, båda dessa leder sen i första hand till ett beslut om vidare vi ska fortsätta spendera tid på platsen (Ibid, s. 152). I ramverket (Ibid 2020) som vi strukturerat studien kring så har de två presenterats som separata processer, men vi menar istället på att de är så pass sammankopplade att de borde studeras tillsammans, i synnerhet när det gäller skateboardåkares platsanknytning.

Som förklarat i kapitlen 2.3, 2.4 och 3.1 så har skejtare ett sätt att utforska, välja och lära känna sina platser i staden som skiljer sig från andra grupper i samhället. Speciellt den associativa kognitiva processen, *skater's eye*, för att välja ut och sen bemästra den fysiska miljön beskriven i 2.4 har en jämförande karaktär. I den här processen som är skateboardåkares appropriering sker ett konstant utvärderande av den fysiska miljön simultant med jämförandet.

Här presenteras jämförandet främst som ett verktyg för att bemästra de fysiska egenskaperna hos platsen ifråga, och poängen är att betona att skejtandet har en påverkan på reflekterandet kring platsens kvalité. Emellertid är jämförande som nämnt en process där målet är att vistas på den plats som uppfyller ens mål och krav

bäst (Dameria et al. 2020). Det betyder indirekt att en brist på alternativ, eller bara dåliga alternativ, kan påverka graden av platsberoende (Ibid, s. 153).

I Obsan var utvärdering och jämförande återkommande: Det konstaterades att kanterna var bra för vissa tricks och att andra platser lämpade sig bättre för andra, stenkanternas materialitet diskuterades och jämfördes med andra platser i Stockholm och Obsans ”vibe”, den sociala stämningen, utvärderades i förhållande till andra platser. Intressant här är att Obsan var ett givet val för många av localsen, trots att de var oeniga huruvida de fysiska egenskaperna var de bästa i jämförelse med tillgängliga alternativ. Detta beror med stor sannolikhet på att Obsans sociala miljö, och kännedomen om den, ger tillräckligt starka hemmaplanskänslor för att trumfa kvalitén hos dess fysiska egenskaper (trots att de är allt annat än dåliga) i jämförelse med andra platser.

Utvärderingen och jämförandet leder i slutändan till att man kommer fram till ett beslut om huruvida platsen är oersättlig eller inte. Det baseras på om en plats uppfyller de personliga mål man förväntar sig av platsen och huruvida aktiviteten man använder platsen för går att utföra, det ställs sedan mot alternativens tillgänglighet och kvalitet (Dameria et al. 2020).

5.2. Engagemang och bevarande

När en plats uppfattas som oersättlig så ökar benägenheten till aktivt engagemang för bevarandet av platsen. Engagemanget bottnar vanligtvis i en önskan att bevara en nära relation till platsen och uttrycks genom olika beteenden (Scannel & Gifford 2010). Tidigare har vi redogjort för hur platsanknytning främjar upprätthållandet av ritualer och gemensamma mål på en plats [4.1]. Beteenden och handlingar kopplat till platsberoende, förutsätter däremot en utvärderande fas [5.1], vilket resulterar i ett ännu djupare engagemang och ibland personlig uppoffring (Shamai 1991). Enligt (Dameria et al. 2020) så omfattar den här delen av platsberoendet två aspekter: Antingen syftar det till behovet och ansträngningarna av att fortsatt vara på en plats, eller behovet av att återknyta med en plats vid separation. Det går även att tillägga önskan att återskapa eller ersätta en plats som gått förlorad (Scannel & Gifford 2010).

Avvecklandet av skatespots och försök att avlägsna skejtare från platser i staden har pågått under hela skateboardens historia (Németh 2006, Borden 2001). Platsanknytning är en mobiliserande faktor för skejtare att motverka dessa ambitioner (Dameria et al. 2020). Motviljan att flytta tar många gånger uttryck i kampanjer och andra former av aktivism för att rädda och skydda ikoniska platser

(Ruiz et al. 2020). Graden av engagemang är ofta beroende av en plats lokala och kulturella betydelse och samsynen på att platsen är oersättlig (Dameria et al. 2020).

Long Live Southbank-kampanjen (*LLSB*) och arbetet med att skateanpassa spegeldammen i Observatorielunden är två exempel på framgångsrika insatser av skejtare för att bevara spots vars existens har hotats. Trots upprepade initiativ för att utesluta skejtarna i Obsan så har de fortsatt upprätthålla sig på platsen vilket pekar på ett starkt platsberoende (Lewicka 2014). 2015 genomförde den lokala skateföreningen Stockholm Skate Collective en namninsamling för att skateanpassa dammen. Många skejtare engagerade sig och i dialog med trafikkontoret togs ett förslag fram på att förse platsen med skateanpassade granitkanter. Under ett av besöken i Obsan erinrade sig en skejtare om den oinspirerade och utdragna dialogen med staden, men menade att när det var möte på stadsbyggnadskontoret för valet av sten: "*då var jag bannemej där!*".

Auktoriteters oförmåga att förstå skatespots kulturella värde är till stor del på grund av dess ideella natur och tendens att falla utanför traditionella ramar för kulturarvsplatser (Ruiz et al. 2020, Németh 2006, Borden 2001, Chiu 2009). Kampanjen att rädda The Undercroft i London var en succé som befäste ett kulturellt och kommersiellt erkännande av skateboardens roll som betydande för medborgarnas liv i staden (Ruiz et al. 2020). Initialt erbjöd konstcentret att omlokalisera spotet till en plats i närheten vilket skejtarna avvisade. Vad förslaget missade att adressera var att en plats inte på något enkelt vis kan omlokaliseras. Det beror på att plats i sig själv inte existerar utan är en produkt av det rumsliga och kroppsliga mötet. (Nilsson 2010). *LLSB*-kampanjen fick ett otroligt genomslag och engagerade skejtare över hela världen. Framgången kan förklaras genom spotets kulturella, symboliska och emotionella betydelse även för människor som inte aktivt vistades på platsen men önskade återvända eller besöka den (Scannel & Gifford 2010). 2017 beslutades spotet för att bevaras och fortsätter idag vara en vallfärdsplats för skejtare (O'Connor 2017).

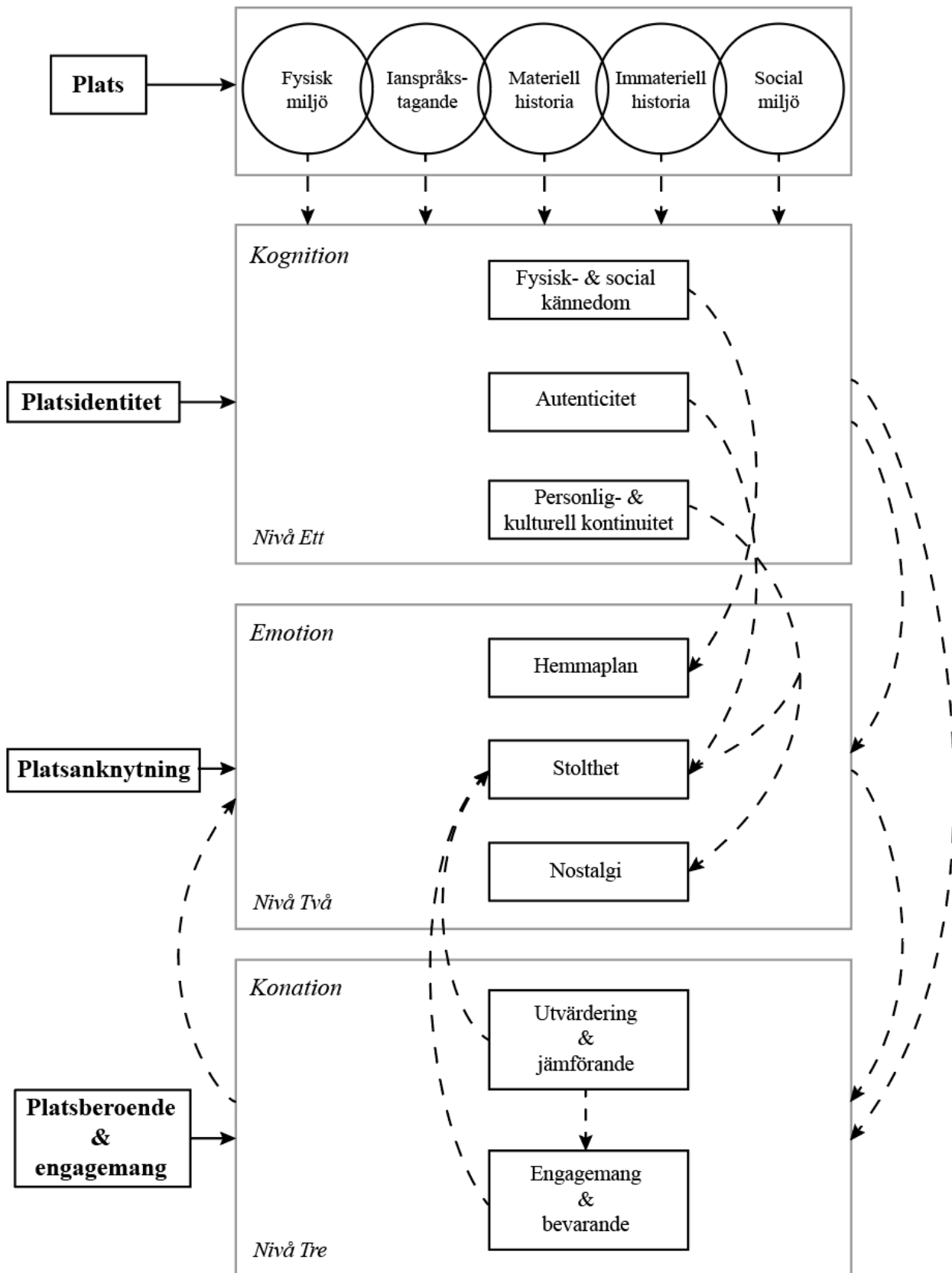
LOVE Park är ett av skateboardens mest ikoniska spot (Kingpin mag 2018). Dessvärre förlorade skejtarna kampen om platsen, och den revs 2016. Sedan dess har otaliga hyllningar gjorts till platsen via spridningen av olika verk som förmedlar dess betydelse och historia. Najafi & Shariff (2011) förklarar hur förlusten av en plats har förmågan att stärka platsaknytningen. Genom återberättandet av historier och förmedlandet av upplevelser så upprätthålls skejtares behov av kontinuitet kopplat till platsen. LOVE Park erbjuder dessutom ytterligare intressanta former av uttryck för platsberoende. I ett panelsamtal under Pushing Boarders-konferensen (2019) så berättar LOVE Park-localen Brian Panebianco hur han innan spotet revs försökt upprätthålla en autentisk "LOVE Park-stil", vilket inte sällan resulterade i

att avvikande uttryck inte sågs med blida ögon. Stilen var baserad på den föregående generationens ianspråktagande av platsen och belyser hur behovet av att särskilja sig från andra även kan resultera i exkluderande beteenden. Panebianco illustrerar även skejtares starka relation till materialitet när han berättar att han uppmätt dimensionerna på alla ledges och sparat granitblock, soptunnor och lyktstolpar för att potentiellt kunna återskapa platsen. Scannel & Gifford (2010) beskriver också detta som ett beteende kopplat till en hög nivå av platsanknytning. I panelsamtalet (2019) framkommer det att Malmö stad fraktat de sparade objekten till Sverige för att återskapa spotet i mindre skala. Det ska fungera som ett “interaktivt monument” förklarar Malmö stads representant Gustav Éden. Avslutningsvis listar även Scannel & Gifford (2010) omlokalisering till platser med liknande förutsättningar som kännetecknande för platseberoende. Det kan dock summeras till skateboardens generella appropriering av platser [se kap. 2].

Skejtares behov av upprätthålla sin anknytning till en plats kan bevisligen ta uttryck i olika typer av beteenden. Vad som är tydligt är att skejtare många gånger utvecklar oerhört starka band till platser vilket i sin tur genererar betydande engagemang för deras bevarande.



Figur 12: [Long Live Southbank](#) (Ashley 2014)



Figur 13: Modell över platsanknytningsprocesserna inom skateboard (Pedersen 2021)

6. Avslutning

6.1. Konklusion

Platsanknytning är kopplat både till processuella och deklarativa minnesprocesser. (Lewicka 2014). Majoriteten av forskning i ämnet tycks vara överens om att fysiska egenskaper är mindre viktiga för platsanknytning i förhållande till sociala aspekter (Scannel & Gifford). Skateboard särskiljer sig å andra sidan från traditionellt behandlade former av platsanknytning sålunda att skejtandet ställer högre krav på terrängen i sitt utförande (Nilsson 2010). Skapandet och bemästrandet av en plats förstärks över tid, parallellt bidrar den konstanta utvärderingen av de fysiska förhållandena till djupare anknytning. Den kroppsliga relationen till en plats är dessutom oerhört individuell och graden av beroende kan därför variera. Följaktligen kan somliga skejtare vara oerhört tveksamma till minsta förändring av den fysiska miljön medan andra påverkas mindre (Lewicka 2014). Behovet av att fortsätta skejta på en viss plats är således ett resultat av bemästrandet av en terräng som genom fortsatt bruk upprätthåller användandet. En slutsats är att skejtares relation med den fysiska miljön även verkar påskynda anknytningen.

Det deklarativa minnet förklarar en individs eller grupps identitet och kontinuitet kopplat till plats (Ibid 2014). Individuella eller kollektiva upplevelser på en plats är betydelseskapande och påverkar graden av platsanknytning (Dameria et al. 2020). Minnena kan t.ex. avse personliga bedrifter men också vara delade upplevelser som bidrar till en gemensam platssymbolik (Low 1992). Vidare kan gemenskapen på en plats antingen var geografiskt- eller livsstilsbetingad (Mcmillan & Chavis 1986, Chavar & Julian 1995) Skateboardåkare har generellt ett behov av att särskilja sig från andra grupper och skapar starka sociala band sinsemellan (Borden 2001). Samtidigt motiveras de av livfulla platser med en mångfald av människor och aktiviteter (Németh 2006). Kritiken riktad av skejtare mot skateparkens segregering funktion tydliggör behovet bland skejtare att vara en del av offentligheten (Németh 2006, Chiu 2009). Att gemensamt vistas på den valda platsen hjälper därmed att upprätthålla platsens symbolik associerad till gruppen. Sammanfattningsvis påverkas skejtares livsstil både av en stark kulturell gemenskap som tillåter skejtare att knyta an till andra skejtare oberoende av plats.

Å andra sidan tar kulturella nyanser uttryck bl.a. i det lokala; dvs det unika uttryck och gemenskap lokala skejtare utvecklar i anknytning till specifika platser och andra människor som upprätthåller sig där.

Vi anser att det teoretiska ramverket vi byggt uppsatsen kring har uppfyllt sin tilltänkta funktion; att vara ett hjälpmedel för att strukturera och genomföra forskning på platsanknytning (Dameria et al. 2020). Ramverket har en tydlig kronologisk struktur, som uppenbart krävs för att kunna dissikera fenomenet. Vi har dock kommit till insikten att platsanknytning inte alls är ett fenomen bestående av linjära processer. Komponenterna som resulterar i anknytning är sammankopplade men kan samtidigt fungera självständigt, det innebär till exempel att du kan uppnå platsanknytning utan att uppfylla alla kognitiva kategorier. Det är också så att anknytning ofta leder till engagemang som i sin tur leder till starkare anknytning; platsanknytning är därmed självupprätthållande. Med detta sagt så kan man påstå att tillämpandet av ett teoretiskt ramverk vid studerandet av platsanknytning är nästintill en nödvändighet, men att fenomenet i verkligheten inte så lätt låter sig systematiseras. Ett ramverk med utrymme för flexibilitet gentemot olika individer, grupper och situationer är i nuläget den bästa lösningen enligt oss.

Att använda sig av autoetnografisk metod under fältstudierna har varit givande, och hjälpt oss att öppna ögonen för vårt eget och andras beteende. Metoden är erkänt passande för just studier där forskaren är en medlem av gruppen som studeras. Trots detta är vårt perspektiv ensidigt, vi är båda män, vita och av samma ålder samt tillhör en viss subgenre av skateboard och kan därav inte representera hela kulturens beteenden, inställningar och tankar rörande ämnet.

Befintligt underlag för skateboardåkares platsanknytning är relativt tunt. De verk vi har stött på är oftast geografiskt avgränsade (Ruiz et al. 2017, 2020) eller en underordnad del i studier som behandlar skateboardkulturen i stort (O'Connor 2018, 2020). Vidare behandlar en stor del av forskning på platsanknytning bopplatsen (Altman & Low 1992, Lewicka 2014, Shamai 1991), vilket generellt har en privatare konnotation i jämförelse med vår studies fokus på det offentliga. Följaktligen tillför vår studie en djupare förståelse för mekanismerna bakom skateboardåkares platsanknytning samt platsanknytning i offentligheten. Det skulle därmed kunna tjäna som underlag för att förmedla approprierade platsers betydelse i ansatser att bevara dessa. Beträffande vidare forskning så hade studier av det här slaget kunnat genomföras på andra platser än Obsan och med fokus på andra aktiviteter. Vi tror att etnografiska undersökningar är en bra infallsvinkel, och om möjligheter finns skulle även en längre periods fältstudier kunna ge ett rikare och bredare underlag att ställa teorin mot.

Platsanknytning och förståelsen för dess orsaker kan i vår mening användas som verktyg i diskussioner om bevarande, upprustning och skapande av platser i offentlig miljö. Platsanknytning skulle kunna vara en del i svaret på vad det är som gör att människor uppskattar platser överhuvudtaget och en bredare kunskap om ämnet hade varit en tillgång för hela landskapsarkitektdisciplinen.

7. Referenser

- Akbar, R. Dameria, C. & Indradjati, P. Tjokropandojo, D. (2020). A Conceptual Framework for Understanding Sense of Place in the Heritage Context. *Journal of City Planning*, 31(2), ss. 139-163.
DOI:[10.5614/jpwk.2020.31.2.3](https://doi.org/10.5614/jpwk.2020.31.2.3)
- Altman, I. & Low, S. M. (red.) (1992). *Place Attachment*. New York: Springer.
<https://ebookcentral.proquest.com/lib/slub-ebooks/detail.action?docID=3085127>.
- Anderson, L. Atkinson, P. Delamont, S. (2006). Analytic autoethnography. *Journal of Contemporary Ethnography*, 35(4), ss. 373-395.
<https://doi.org/10.1177/0891241605280449>
- Angner, F. (2017). *Skateboard Urbanism: An Exploration of Skateboarding as an Integrated Part of Public Space*. Masteruppsats, Dept. of Urban and Rural Development. Uppsala: SLU.
https://stud.epsilon.slu.se/10290/1/angner_f_170626.pdf
- Barnes, J. (2013). *Essential Biological Psychology*. London: Sage Publications Ltd
- Being Stevie Williams Extended Cut: World of X Games* (2021) [video]. Bristol: ESPN. <https://www.youtube.com/watch?v=xQITf8eMlv0> [2021-05-01]
- Belk, R. (1992). Attachment To Possessions. I Altman, I. & Low, S. (red.) *Place Attachment*. New York: Springer, ss. 37-55.
<https://ebookcentral.proquest.com/lib/slub-ebooks/detail.action?docID=3085127>.
- Bell, M. M. (1997). The ghosts of place. *Theory and Society*, 26(6), ss. 813–836.
<https://www.jstor.org/stable/657936?seq=1>
- Bellows "Mika the Movie" (2010). [video]. Stockholm: Bellows Skateboards.
<https://www.youtube.com/watch?v=asVghFw7lZY>
- Bordeaux: Ville skate (2014). [video]. Bordeaux: ESMI.

https://www.youtube.com/watch?v=hXx7jFR7d1U&ab_channel=Bordeaux%3AVilleSkateBordeaux%3AVilleSkate

Borden, I. (2001). *Skateboarding, Space and the City: Architecture and the Body*. Oxford: Berg Publishers.

Bruner, J. (2009) Self-Making Narratives. I Fivush, R. & Haden, C. A. (red.) (2008). *Autobiographical Memory and the Construction of a Narrative Self: Developmental and Cultural Perspectives*. London: Taylor & Francis, ss. 209-226.

Buckner, J. P. & Fivush, R. (2009). Creating Gender and Identity Through Autobiographical Narratives. I Fivush, R. & Haden, C. A. (red.) (2008). *Autobiographical Memory and the Construction of a Narrative Self: Developmental and Cultural Perspectives*. London: Taylor & Francis, ss. 149-168.

Burgess, J. (2009). Remediating Vernacular Creativity: Photography and Cultural Citizenship in The Flickr Photosharing Network. I Edensor, T. Leslie, D. Millington, S. & Rantisi, N. (red.) *Spaces of vernacular creativity: rethinking the cultural economy*. London: Routledge, ss. 116–126.

Chang, H. (2008). *Autoethnography as Method*. Walnut Creek: Left Coast Press.

Chiu, C. (2009) Contestation and Conformity: Street and Park Skateboarding in New York City Public Space. *Space and Culture*, 12 (1), ss. 25-42, <https://doi.org/10.1177/1206331208325598>

di Masso, A. Dixon, J. & Durrheim, K. (2014). Place Attachment as Discursive Practice. I Manzo, L. & Devine-Wright, P. (red.) (2014). *Place Attachment: Advances In Theory, Methods And Applications*. London: Routledge, ss. 75-86.

Fivush, R. & Haden, C. A. (red.) (2008). *Autobiographical Memory and the Construction of a Narrative Self: Developmental and Cultural Perspectives*. London: Taylor & Francis.

Foucault, M. (1984). Des espaces autres [Of other spaces]. *Architecture, Mouvement, Continuité*, 5, ss. 46-49. <https://foucault.info/documents/heterotopia/foucault.heteroTopia.fr/>

Gehl, J. (2006). *Life Between Buildings - Using Public Space*. Köpenhamn: Arkitektens forlag. The Danish Architectural Press

- Harmon, D. ed. (2006). People, Places, and Parks. I *Proceedings of the 2005 George Wright Society Conference on Parks, Protected Areas, and Cultural Sites*. I Hancock, Michigan: The George Wright Society. <http://www.georgewright.org/0525harmon.pdf>
- Hawke, S. K. (2011). *Sense of Place, Engagement with Heritage and Ecomuseum Potential in the North Pennines AONB*. Diss. Newcastle: Newcastle University. <https://core.ac.uk/download/pdf/40019345.pdf>
- Kingpin mag. (2014). 25 Most Iconic Skate Plazas In The World. <https://kingpinmag.com/features/20-legendary-skate-plazas-time.html> [2021-05-04]
- Klang, E. (2018). *Skateboard, staden och rätten till offentligheten: en studie av exkluderade och inkluderande design i det offentliga rummet med skateboardåkande som reaster*. Masteruppsats, Dept. of Landscape Architecture, Planning and Management. Alnarp: SLU. <https://stud.epsilon.slu.se/13475/>
- Kärrholm, M. (2004). *Arkitekturens territorialitet, till en diskussion om makt och gestaltning i stadens offentliga rum*. Diss. Lund: Lund University. <https://portal.research.lu.se/portal/files/4382198/1472315.pdf>
- Lefebvre, Henri. (1991). *The production of space*. Oxford: Blackwell.
- Lewicka, M. (2014). In Search of Roots: Memory as Enabler of Place Attachment. I Manzo, L. & Devine-Wright, P. (red.) (2014). *Place Attachment: Advances In Theory, Methods And Applications*. London: Routledge, ss. 49-60.
- Low, S. M. (1992). Symbolic Ties That Bind: Place Attachment In The Plaza. I Altman, I. & Low, S. (red.) *Place Attachment*. New York: Springer, ss. 165-184. <https://ebookcentral.proquest.com/lib/slub-ebooks/detail.action?docID=3085127>.
- Madgin, R. Ruiz, P. & Snelson, T. Webb, D. (2017) Resisting relocation and reconceptualising authenticity: the experiential and emotional values of the Southbank Undercroft, London, UK, *International Journal of Heritage Studies*,24(6), ss. 585-598, DOI: [10.1080/13527258.2017.1399283](https://doi.org/10.1080/13527258.2017.1399283)
- Madgin, R. Ruiz, P. Snelson, T. & Webb, D. (2020) ‘Look at What We Made’: communicating subcultural value on London’s Southbank. *Cultural Studies*, 34(3), ss. 392-417, DOI: [10.1080/09502386.2019.1621916](https://doi.org/10.1080/09502386.2019.1621916)

- Manzo, L. & Devine-Wright, P. (red.) (2014). *Place Attachment: Advances In Theory, Methods And Applications*. London: Routledge.
- Mitchell, D. (2003). *The Right to the City: Social Justice and the Fight for Public Space*. New York: Guilford Press
- Mitt i Vasastan (2014). "Håll dammen i Obsan torr!", 7 mars.
<https://www.mitti.se/nyheter/hall-dammen-i-obsan-torr/Ldencq!0zzqBqa9j8uZhwXMOLDwNQ/>
- Najafi, M. & Shariff, M. K. B. M. (2011). The Concept of Place and Sense of Place In Architectural Studies. *World Academy of Science, Engineering and Technology International Journal of Humanities and Social Sciences*, 5(8), ss. 1054-1060.
<https://publications.waset.org/14034/the-concept-of-place-and-sense-of-place-in-architectural-studies>
- Németh, J. (2011). Conflict, Exclusion, Relocation: Skateboarding and Public Space. *Journal of Urban Design*, 11(3), ss. 297–318.
<http://www.tandfonline.com/doi/pdf/10.1080/13574800600888343>
 [Hämtad 2018-03-18]
- Nilsson, E. (2010). *Arkitekturens kroppslighet. Staden som terräng*. Department of Architecture and Built Environment. Diss. Lund: Lund University. <https://portal.research.lu.se/portal/files/5689193/1600307.pdf>
- Nordin, C. & Seamon, D. (1980). *Marketplace as Place Ballet: A Swedish Example*. Göteborg: Kulturgeografiska inst. Göteborgs univ.
- O'Connor, P. (2018) Handrails, steps and curbs: sacred places and secular pilgrimage in skateboarding. *Sport in Society*, 21(11), ss. 1651-1668,
 DOI:[10.1080/17430437.2017.1390567](https://doi.org/10.1080/17430437.2017.1390567)
- O'Connor, P. (2020) Skateboarding and religion. Switzerland: Palgrave.
<https://doi.org/10.1007/978-3-030-24857-4>
- Olsson, L. (2008). *Den självorganiserade staden: appropriation av offentliga rum i Rinkeby*. Diss. Lund: Lunds universitet.
<http://lup.lub.lu.se/record/817877>
- Olsson, L. & Wikström, T. (2012). *Stadens Möjligheter: Platser och Stråk*. Lund: Region Skåne. <https://www.lund.se/globalassets/brunnshog/hamta-material/rapporter/stadens-mojligheter5b15d.pdf>

- Ong, A. (2016) The path is place: skateboarding, graffiti and performances of place, *Research in Drama Education: The Journal of Applied Theatre and Performance*, 21(2), ss. 229-241, DOI: [10.1080/13569783.2016.1155407](https://doi.org/10.1080/13569783.2016.1155407)
- Perera, A (2021). Declarative memory. *Simply Psychology*. Jan 26. <https://www.simplypsychology.org/declarative-memory.html>
- Proshansky, H. M, Ittelson, W. H., & Rivlin, L. G. (1970). *Environmental psychology: Man and his physical setting*. Holt, Rinehart & Winston.
- Relph, E. (1976). *Place and Placelessness*. London: Pion Limited.
- Sacred Spots: Defining Heritage in Skate Culture* (2019). Pushing Boarders [podcast], 13 maj, 2020. <https://soundcloud.com/pushingboarders> [2021-04-02]
- Scannel, L. & Gifford, R. (2010) Defining place attachment: A tripartite organizing framework. *Journal of Environmental Psychology*, 30, ss. 1-10. https://www.academia.edu/4606679/Defining_place_attachment_A_tripartite_organizing_framework
- Seamon, D. (2014). Place Attachment and Phenomenology: The Synergic Dynamism of Place. I Manzo, L. & Devine-Wright, P. (red.) (2014). *Place Attachment: Advances In Theory, Methods And Applications*. London: Routledge, ss. 11-22.
- Shamai, S. (1991). Sense of Place: An Empirical Measurement. *Geoforum*, 22(3), ss. 347-358. DOI:[10.1016/0016-7185\(91\)90017-K](https://doi.org/10.1016/0016-7185(91)90017-K)
- Stevens, Q. (2007). *The Ludic City: Exploring the potential of public spaces*. London: Routledge.
- Stockholms Stad. (2019). Observatorielunden. <https://parker.stockholm/parker/observatorielunden/> [2021-05-02]
- Thrasher Magazine (2020). *My War*. <https://www.thrasher magazine.com/my-war/> [2021-05-09]
- Twigger-Ross, C. L. & Uzzell, D. L. (1996). Place and Identity Processes. *Journal of Environmental Psychology*, 16, ss. 205–220. http://www.issw.ch/info/mitarbeitende/hunziker/teaching/download_mat/07-1_Twigger-Ross_Uzzell.pdf

Woolley, H. Johns, R. (2001) Skateboarding: The City as a Playground. *Journal of urban design*, 6(2), ss. 211-230. DOI:[10.1080/13574800120057845](https://doi.org/10.1080/13574800120057845)

Tack

Vi vill tacka vår handledare Johan Wirdelöv för värdefull input och vägledning genom hela arbetet. Vi vill också tacka Sean Christiansen och Markus Bengtsson för bilderna från Obsan. Vi vill även tacka alla locals i Obsan för det varma bemötandet. Sist men inte minst vill vi tacka alla inom skateboard som inspirerat oss och fortsätter inspirera oss och som tagit oss dit vi är idag.

TACKALLA