

# SKATEPARKER FÖR FLER!

*Ett metodmaterial för en inkluderande designprocess*



FREDRIK ANGNER

NIKLAS BOSTRÖM

JOSEFIN NORÉN ALMÉN



white



# INNEHÅLL

## 00

### INTRO

- I Syfte och mål
- II Vad är ett metodmaterial?
- II Målgrupp
- II Avgränsning
- II Steg att ta innan

## 01

### BAKGRUND

- 01 Inkludering
- 01 Designprocess
- 01 Medskapande
- 03 Normer och normkreativitet
- 03 Ordlista - inkludering
- 05 Ordlista - Skateobjekt
- 07 Ordlista - Skatetrick
- 09 Designfaktorer för inkludering i skateparker

## 02

### METODMATERIAL

- 11 Uppstart
- 13 Förbered Workshop
- 15 Workshop
- 17 Inkluderande mötesteknik
- 19 Analys och program
- 21 Ta fram designförslag
- 23 Efter färdigt designförslag

## 03

### EXEMPEL

- 25 Kiruna skatepark
- 31 Vidare läsning

Det här är ett metodmaterial finansierat av Riksidrottsförbundets stöd för speciella anläggningssatsningar, samt av White Research Lab och Sveriges Skateboardförbund. Arbetet är en konceptutveckling av det tidigare projektet "[Inkluderande Skateanläggningar](#)".

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

White Arkitekter är ett av Skandinavians största arkitektkontor och är verksamma i flera länder. Mer info på: <http://whitearkitekter.com/se>

Foton av Fredrik Angner, Josefin Norén Almén på White Arkitekter, samt av Niklas Boström på Sveriges Skateboardförbund om inte annat anges. Underlag för illustrationer: Adobe Stock, Skapare: Good Studio.





# 00

## INTRO

### **SYFTE OCH MÅL**

Syftet med detta projekt är att utveckla ett metodmaterial som gör det enkelt att arbeta med inkludering och delaktighet i designprocessen av en skatepark.

Arbetsmetoden från den tidigare rapporten ‘inkluderande skateanläggningar’ har utvecklats och testats i praktiken tillsammans med Kirunas Skateboardförening “Rullklubben Myggan”. Lärdomar och slutsatser från det arbetet har sedan legat till grund för metodmaterialet.

Målet är att öka medvetenhet och förståelse för inkludering kopplat till skateanläggningar. Fortsatt är vår förhoppning att metodmaterialet bidrar till att skateboard blir en mer inkluderande idrott och aktivitet.

### **VAD ÄR ETT METODMATERIAL?**

Ett metodmaterial är ett verktyg som används för att underlätta en pedagogisk metod eller strategi, som t.ex. en övning eller en workshop. I detta fall handlar det om att arbeta med inkludering i designprocessen för skateparker. Vår förhoppning är att metodmaterialet kan användas som ett stöd under framtagandet av nya skateparker och ge bra exempel och tips på hur en kan jobba interaktivt och engagerande med inkludering och medskapande under resans gång, från första mötet till färdigt designförslag.

### **MÅLGRUPP**

Detta metodmaterial riktar sig till dig som är inblandad med att ta fram en skateboardpark. Kanske arbetar du på kommunen och aldrig har stått på en skateboard eller så är du någon som byggt mängder av skateparker men vill lära dig mer om hur designprocessen kan utformas för ökad inkludering. Kanske är du med i en skateboardförening och vill få idéer med hur du kan påbörja samtal med medlemarna om en design för en skatepark på er ort. Varje projekt har specifika förutsättningar och vi hoppas att ni kan ta med de delar som känns relevanta för just ert projekt.

### **AVGRÄNSNING**

Arbetsmetoden för att arbeta med inkludering i designprocessen har i detta metodmaterial avgränsats till workshops. Det finns även fler metoder som kan vara intressanta att undersöka vid framtagandet av en skatepark, exempelvis djupintervjuer, enkäter och andra typer av dialogarbete.

### **STEG ATT TA INNAN**

När de första stegen mot en skatepark tas bör [Skateboardförbundets guide](#) om hur en skatepark blir till läsas. Det finns steg som är viktiga att ta innan detta metodmaterial blir aktuellt, exempelvis är det en fördel om de lokala åkarna är organiserade (t.ex. genom en förening) och har en dialog om en skatepark med kommunen. I bästa fall har det även förts diskussioner om en specifik plats. I vissa fall finns önskan om en skatepark utan att det finns en skateboardförening eller organiserad åkargrupp, oavsett är det bästa att starta med att läsa guiden som finns via länk nedan.

# 01

## BAKGRUND

I det här kapitlet förklaras grundläggande begrepp och ord som kan vara bra att känna till när en vill arbeta aktivt inkluderande under designprocessen av ett projekt.

### INKLUDERING

Enkelt förklarat handlar inkludering om att aktivt involvera människor från olika bakgrunder i ett sammanhang, som en gemenskap eller i en organisation. Det handlar om att skapa en miljö där alla känner sig välkomna, respekterade och värdefulla, oavsett deras bakgrund eller identitet.

Kopplat till fysiska miljöer är en inkluderande plats en plats som fungerar för så många som möjligt. Detta gäller även för skateparker och det kan då exempelvis handla om att det finns möjlighet för nybörjare att hitta en egen yta att åka på eller att platsen är tillgänglighetsanpassad och trygg. Om aspekter som dessa kan identifieras i ett tidigt skede och arbetas in i projektets design så ökar chansen att få till en inkluderande plats där fler känner sig välkomna att vara och att skejta på.

### DESIGNPROCESS

En designprocess är en stegvis metod för att skapa något, till exempel en produkt, tjänst eller som i vårt fall - en skatepark. En sån process kan se ut på olika sätt men innehåller vanligtvis flera steg som: problemformulering, idégenerering, utveckling av skisser, tester och utvärdering av resultatet. Processen är inte nödvändigtvis "rak" utan kan behöva gå tillbaka till tidigare steg för att säkerställa att designen fungerar som den ska och uppfyller användarnas behov.

I en inkluderande designprocess har det tagits särskild hänsyn till olika användargrupper och deras behov och perspektiv för att skapa ett slutresultat som är tillgängligt och användbart för så många som möjligt. Det innebär att stor vikt läggs på att ta in synpunkter från en så bred brukargrupp som möjligt och att extra utrymme ges åt de som inte har en lika självklar plats i sammanhanget.

### MEDSKAPANDE

Detta är ett begrepp som innebär att användarna, av skateparken i vårt fall, aktivt får vara delaktiga i designprocessen. Detta kan givetvis göras i olika grader utifrån projektets förutsättningar men att arbeta med medskapande i designprocessen är en viktig nyckel för att fånga upp de behov som finns men kanske inte uttalats. Ett konkret och roligt sätt att arbeta med detta är genom att arrangera workshops där alla ges möjligheter att skissa eller bygga sina egna förslag samt att föra samtal om hur användarna vill att skateparken ska upplevas och hur det ska kännas att vara där.

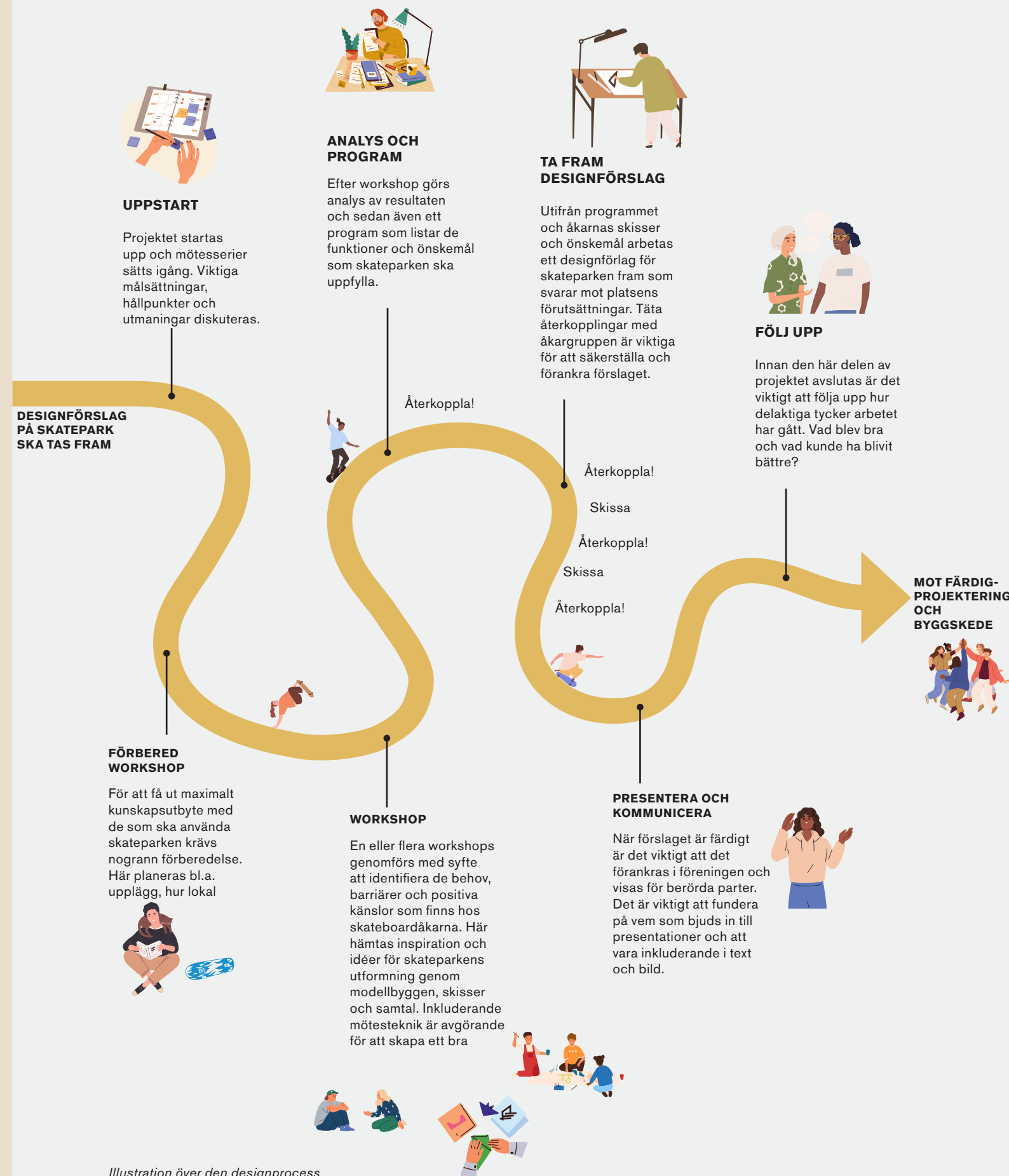


Illustration över den designprocess som har använts i detta projekt, målsättningen har varit att ha ett extra stort fokus på inkludering i designarbetet. Stegen förklaras i kapitlet '02 METODMATERIAL'.



## **NORMER OCH NORMKREATIVITET**

**Normer** är oskrivna regler eller förväntningar som styr beteendet i enskilda sociala grupper och i samhället i stort. Normer påverkar allt som byggs och därmed också skateparker och andra platser för skateboard. Även om det finns stor frihet i hur skateparker kan utformas så finns också normer kring hur skateparker förväntas se ut, exempelvis att de ofta har böljande former med inslag av betong och att de förväntas innehålla vissa typer av skateobjekt. I en skatepark kan normer också handla om vilka trick som anses häftiga eller hur man uppträder mot andra åkare, vilket kan påverka vem som väljer att besöka parken och vilka som känner sig välkomna där. Normer behövs för att samhället ska fungera men behöver ibland utmanas ifall de innebär något begränsande eller exkluderande. Det är därför viktigt att vara medveten om normer inom skatekulturen för att kunna skapa mer inkluderande skateparker.

**Normkreativitet** handlar om att utmana och förändra rådande normer. I sammanhanget med skateparker kan normkreativitet innebära att utmana traditionella normer om hur skateparker och skateboardåkning "ska" se ut. Det kan exempelvis ske genom design som skiljer sig från traditionella skateparksuttryck där betongen ofta är mycket framträdande. Att arbeta med färg, grönska och en variation av material är några faktorer som kan göra mycket för att luckra upp det visuella uttrycket och skapa en plats där fler känner sig välkomna att delta.

## **ORDLISTA - INKLUDERING**

**Normkritik:** Att analysera och ifrågasätta normer för att synliggöra deras påverkan och identifiera möjligheter till förändring. Detta begrepp skiljer sig från normkreativitet som handlar om att tänka kreativt utifrån de normer som ifrågasatts genom normkritisk analys.

**Stereotyper:** Förutfattade uppfattningar och generaliseringar om olika grupper baserat på exempelvis kön, etnicitet eller yrke. Stereotyper kan begränsa individens potential och bidra till diskriminering och orättvisor.

**Maktstrukturer:** Sociala hierarkier och relationer där vissa grupper har mer makt och privilegier än andra. Maktstrukturer kan påverka och upprätthålla normer och stereotyper.

**Utanförskap:** Ett begrepp som innebär att känna sig avskild eller inte inkluderad i samhället eller en viss grupp av människor. Det handlar om att känna sig utanför, oaccepterad eller inte passa in i normerna och förväntningarna som finns.

**Diskrimineringsgrunder:** Olika egenskaper eller kategorier som inte får ligga till grund för att behandla människor sämre eller orättvist. De 7 diskrimineringsgrunder som är skyddade av lag i Sverige är: kön, etnisk tillhörighet, religion eller trosuppfattning, funktionsnedsättning, sexuell läggning, könsöverskridande identitet eller uttryck och ålder.

**'On stage', 'off stage' och 'back stage':** Begrepp som handlar om platser där man kan visa upp sig (On stage), vara vid sidan av och inte synas (off stage) och att delta utan att vara i centrum (back stage). Människors beteende påverkas olika i dessa situationer, kopplat till skateboard är det många som uppger att det är obehagligt att stå i centrum, särskilt om man är nybörjare eller har ett eller flera utanförskap.

Jo jag vill bara belysa  
hur normer fungerar -



Brukar en inte  
hälsa med  
- högerhanden?



Skateparker kan se ut på många sätt, men utformningen styrs generellt av praxis och normer inom skatekulturen. Ofta karaktäriseras utformningen av böljande landskap i platsgjuten betong som i Högdalens skatepark ovan.



Tillfällig skatepark i Östra Hagastaden i Stockholm där en ambition varit att arbeta normkreativt med skateparkens uttryck för att fler ska våga delta och ta plats i skateparken. Färgsättning, nybörjarvänliga skateobjekt och tydliga hängytor har använts som strategier för att uppnå detta.



City Mill Skatepark, London. Skateyta som skapats i samverkan med unga åkare som fått modellera egna drömobjekt, vilka sedan inspirerat den slutgiltiga designen. De lekfullt utformade skateobjekten gör att ytan skiljer sig från andra skateparker i sitt uttryck. Längs skateparkens ena sida finns en färgglad skärm som förklarar alla steg i medskapandeprocessen för skateparken. Läs mer om projektet [här](#).



**ORDLISTA - SKATEOBJEKT**

Nedan listas vanliga skateboardhinder, så kallade “skateobjekt” eller “obstacles”:

**Quarterpipe:** Ensidig ramp med böjd radie mellan botten och topp, oftast sitter ett rör längs rampens överkant så kallad “coping” som används för att åka på.

**Ramp / Halfpipe:** En ramp med 2 sidor där ramperna har böjd radie mellan botten och topp på vardera sida. Mellan de två halvramperna finns en botten som kallas “flatbotten”. Ramper finns i olika storlekar, små kallas “mini- eller microramp” och stora ramper där lutningen blir helt vertikal längst upp för “vertramper”.

**Bowl:** En skål/pool-liknande ramp oftast utförd i betong. Större bowls kan se ut som böljande betonglandskap och mindre kan likna amerikanska Swimmingpools. Bowls kan designas i många storlekar och former, endast fantasin sätter stopp.

**Bank:** En sluttande ramp med en plan yta som används för att generera fart och utföra trick. Banks finns i olika storlekar och lutningar och kan ha en radieövergång mot mark.

**Hip / Pyramid:** En pyramidformad ramp som består av fler plana ytor som möts vid toppen. Pyramiderna ger åkaren möjlighet att åka upp, hoppa och utföra trick mellan de olika planen.

**Funbox:** En plattform med plana ramper på sidorna. Kan utföras i olika höjder och har ofta olika hinder som rails eller ledges på sidorna eller i mitten.

**Rail:** Räcke av metall som används för att utföra olika typer av slides och grinds. Rails kan vara platta eller rundade och varierar i längd, höjd, lutning och så vidare. Högre räcken nedför trappor brukar kallas “handrails”.

**Ledge / curb:** En skatebar kant, ofta långsmal och mellan ca 20-40 cm hög. Ledges finns i olika höjder och används för att göra slides, grinds och andra trick där skateboardens truckar glider på kanten.

**Slappykant:** En låg skatebar kant (ser ofta ut som en trottoarkant). Åkaren kan åka upp på kanten och “grindea” eller “slidea” utan att hoppa, vilket kallas för “Slappy”.

**Bump:** Ett gupp med mjuka radieöverföringar.

**Manual pad:** En upphöjd yta, oftast med låg höjd som används för att utföra “manuals”, vilket är trick där åkaren balanserar på ett hjulpar.

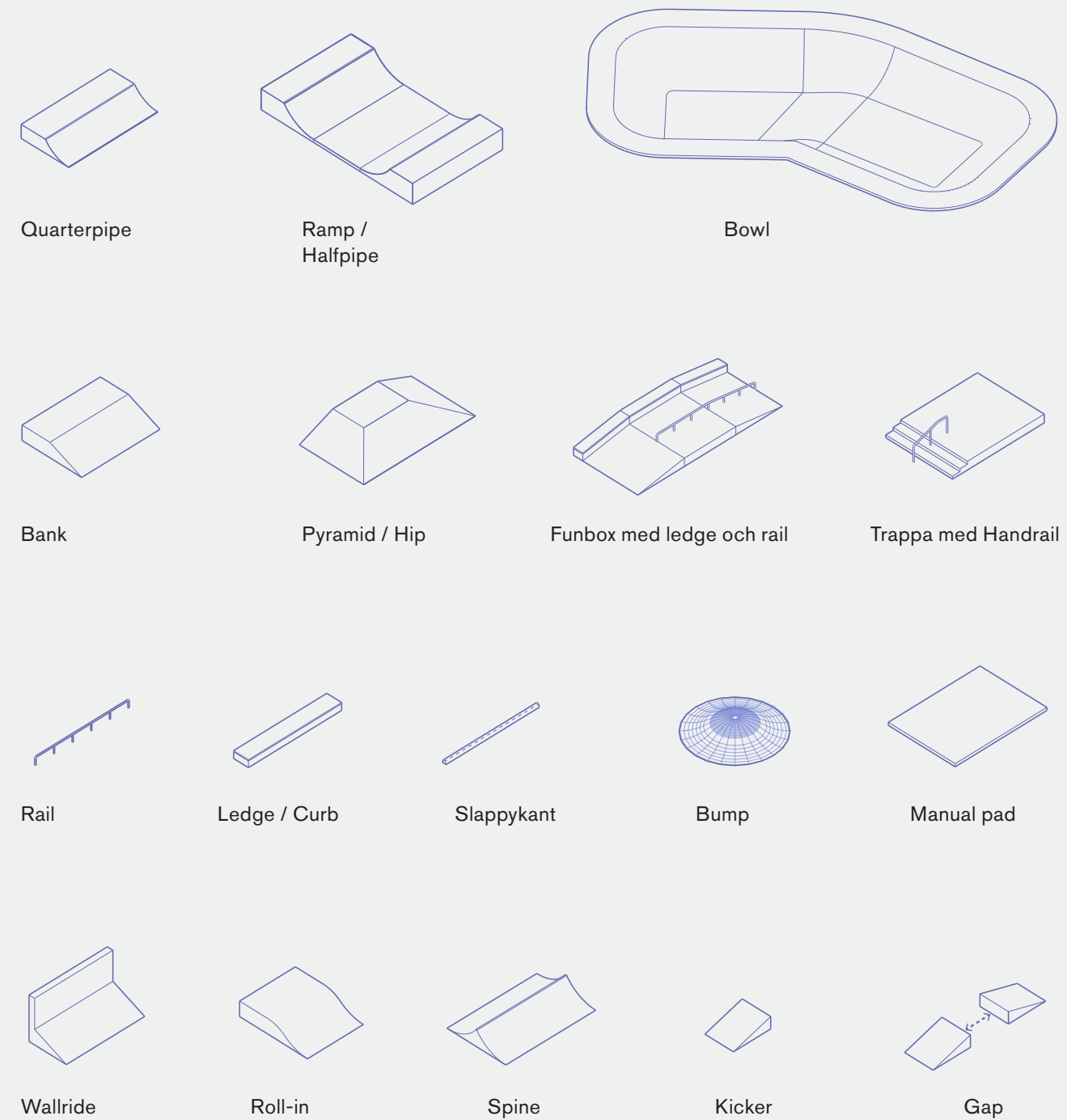
**Wallride:** En vertikal yta/vägg där åkaren kan “åka på väggen”.

**Roll-in:** Halvramp med mjuka radieöverföringar i botten och topp vilket gör det möjligt att åka ner i exempelvis en bowl utan att kunna “droppa”.

**Spine:** Två halvramper som möts i toppen utan plåtå.

**Kicker:** En flack bank att göra trick utför.

**Gap:** Ett utrymme mellan två skateobjekt som en kan göra trick över.



*Illustration över hur vanligt förekommande skateobjekt kan se ut. Inom skateparksdesign finns stor frihet att skapa kreativa objekt att åka på. Det finns utöver dessa många andra skateobjekt som likt ovan ofta tar sina namn från engelskan och former i stadsmiljön som de påminner om.*



## **ORDLISTA - SKATETRICK**

Nedan listas vanliga skatetrick, rörelser som åkaren utför med skateboarden:

**Ollie:** Att hoppa med skateboarden genom en rörelse som lyfter brädan utan att fötter tas av brädan eller att händer hjälper till att hålla fast den.

**Kickflip:** Ett trick där brädan roterar ett varv längs med skateboardens längdriktning.

**Grinda (uttalas "Grajnda"):** Att åka med skateboardens truckar på en kant eller ett räcke.

**Slidea (uttalas "slajda"):** Att glida på skateboardens trädelar på en kant eller räcke.

**Droppa:** Att åka ner från en ramp.

**Kickturn:** Att vända i en ramp.

**Pusha:** Att ta fart på skateboarden genom att trycka i från med en fot.



*Droppa: att åka ner för en ramp.*



*Pusha: Att ta fart på skateboarden genom att trycka ifrån med en fot.*



*Slidea: Att glida på skateboardens trädelar på en kant eller räcke. Olika slides har olika namn, på bilden görs en "backside tailslide".*



*Ollie: en rörelse som får brädan att lyfta från marken och åkaren att hoppa med sin skateboard är grunden till väldigt många skateboardtrick.*



## **DESIGNFAKTORER FÖR INKLUDERANDE SKATEPARKER\***

**Läge:** Läget bör helst vara centralt, nära kollektivtrafik och ligga i anslutning till andra funktioner så att skateparken inte ligger helt isolerat.

**Storlek:** Anläggningen bör vara tillräckligt stor och öppen så man lätt kan hitta plats om det är mycket folk. I en för liten skatepark är detta svårt att åstadkomma. Förenklat är en mindre skatepark mindre än 1000 kvadratmeter och en större över 1000 kvadratmeter.

**Variation av material och rumsligheter:** Det bör finnas zoner där man kan hänga, öva och zoner för olika skatestilar. Gärna även flera slingor/ytor att åka på. Det bör finnas plats för att visa upp sig och för att vara i fred (on stage, back stage och off stage). Skateobjekt och ytor får gärna vara av olika material, då det ger helt olika upplevelser att åka och falla på och kan hjälpa till att bryta upp en skateparks visuella uttryck.

**Tillgänglighet:** Det bör vara enkelt att ta sig till och in på skateparksområdet. Skateparken bör även tillgänglighetsanpassad på så vis att olika objekt och ytor enkelt går att ta sig till. Tillgänglighetsaspekten rör även skyltning, belysning, färgsättning, placering och så vidare.

**Multifunktion och uppluckrade kanter:** Det får gärna finnas multifunktion i objekt och ytor. Dessutom får skateparkens kant gärna vara diffus snarare än skarp så att det inte upplevs som att gå in på en arena.

**Café / Klubbhus:** Närvaron av "officiella personer" är viktig för tryggheten, speciellt för få nybörjare att våga åka. Tillgång till låneutrustning, toalett, vatten och mat är också viktiga aspekter som kan öka tryggheten och trivseln hos de som besöker skateparken.

**Karaktärsstark design:** Anläggningen får gärna ges starka karaktärsdrag. Det kan ske genom att arbeta med färg vilket är ett effektivt sätt att skapa karaktär. För starka kulörer kan dock upplevas som visuellt buller för personer med NPF-diagnoser.

**Trygghet:** Att känna sig säker i skateparken är viktigt, exempel på åtgärder som ökar tryggheten är välbelysta ytor, bra förvaringslösningar och att platsen upplevs befolkad.

**Grönska:** Träd och växtlighet som skapar mysig känsla och avskärmar från insyn är en viktig designfaktor för att öka trivseln och komforten i en skatepark.

**Möjlighet att påverka rummet:** Detta kan ske genom att användarna kan få platsen att förändras genom exempelvis att kunna flytta runt objekt eller påverka belysning.

**Inkluderande skyltning och budskap:** Skyltning som tydliggör ordningregler och att alla oavsett bakgrund är välkomna i skateparken är viktigt för att skapa en vänlig och välkomnande atmosfär. Ytor får också gärna döpas för att öka orienterbarheten.

**Tak / väderskydd:** Tak möjliggör att det går att stanna på platsen länge och ta skydd från sol och regn. Framförallt är detta viktigt där det inte finns en inomhuspark.

**Variation av enkla och avancerade skateobjekt:** Det bör finnas en bred variation i svårighetsgrad gällande skateobjekt, exempelvis bör det finnas allt från väldigt flacka ramper och banks samt låga kanter till mer utmanande och avancerade objekt.

**Skateobjekt som uppmanar till kreativitet:** Objekt bör inte styra hur man "borde" åka utan ge utlopp för kreativitet och för att skejta på sitt eget sätt.

\* Designfaktorer som påverkar inkludering baserat på rapporten "Inkluderande Skateanläggningar" och erfarenhet från detta arbete.



*Ett café eller klubbhus i anslutning till skateparken ökar möjligheterna att klubbverksamhet kan bedrivas. Förvaringsmöjligheter, tillgång till vatten och toa, väderskydd och närvaro av personal är några av många trygghetshöjande faktorer detta kan bidra till. Visionsbild från Kiruna Skatepark.*



*Rumslig variation, integrerad grönska och gott om ytor för umgänge och häng är designfaktorer som påverkar hur inkluderande en skatepark upplevs. I Kiruna skatepark har flera av dessa designfaktorer präglat utformningen, en viktig målpunkt var att de flesta objekt skulle kunna nås tillgängligt. Lutningar och gångsystem är därför dimensionerade för detta.*



# 02

## METODMATERIAL

Nu är det dags att sätta igång, i det här kapitlet förklaras stegvis hur en inkluderande designprocess kan se ut när en ny skatepark designas. Vi har i detta projekt arbetat med workshops som huvudsakligt fokus för att inhämta idéer och synpunkter, därför är det just kring detta moment mycket av processen kretsar.

### UPPSTART

Vid uppstart av ett projekt är det bra att planera in ett startmöte där ni som ska arbeta ihop lär känna varandra. Reflektera över vem eller vilka som ska delta så att alla ingående parter är inkluderade och ges möjlighet att göra avtryck i planeringen tidigt i processen. Mötet kan ske digitalt eller fysiskt beroende på projektets förutsättningar. Här bör kärnan av projektet vara med och roller och referensgrupper bör diskuteras.

### HÅLLPUNKTER OCH TIDER

Diskutera projektet och vad ni vill uppnå med det, samt vilka projektspecifika förutsättningar som finns. Gå igenom risker och möjligheter samt vad projektets budget tillåter. Hur ser tidsramarna ut? Prata igenom viktiga hållpunkter och datum där steg ska vara avklarade. Genom god planering ökar förutsättningarna för att designprocessen ska lyckas bli inkluderande och effektiv.

### HUR KAN DESIGNPROCESSEN BLI INKLUDERANDE?

I bästa fall finns en aktiv skateboardförening med bred representation att arbeta med, men så är inte alltid fallet. Tänk över hur ni gör i så fall, finns andra vägar för att få in synpunkter. Kanske finns en närliggande skola eller grupper som kan tänkas vara intressanta att prata med för input. Det är alltid en bra idé att kontakta Sveriges Skateboardförbund som gärna ger råd.

### DILEMMAN OCH AVVÄGNINGAR

Ett vanligt dilemma är att det ofta finns ekonomiska begränsningar kring workshops eller andra analytiska steg i projektets budget som försvårar att arbeta med en transparent och inkluderande process. Försök i första hand att motivera att inkludering är en viktig aspekt vid framtagandet av skateparker och att extra resurser bör vrigas åt detta steg så att så många som möjligt får ta del av investeringen.

Ett annat dilemma rör hur ytan ska fördelas, får grönytor och platser för häng ta plats på bekostnad av skateyta? Diskutera vad som är viktigt i ert projekt och hur möjligheterna ser ut att skapa en plats där så många som möjligt kan hitta plats och trivas.



### UPPSTART

- VILKA ÄR INBJUDNA OCH FÅR TYCKA TILL?
- LÄR KÄNNA VARANDRA OCH FÖRDELA ROLLER
- PLANERA HÅLLPUNKTER OCH TID
- HUR FÅR NI TILL EN INKLUDERANDE DESIGNPROCESS?
- DISKUTERA DILEMMAN OCH AVVÄGNINGAR

Här är ni nu!



FÖRBERED  
WORKSHOP

WORKSHOP

PRESENTERA OCH  
KOMMUNICERA

FÖLJ UPP

MOT FÄRDIG-  
PROJEKTERING  
OCH  
BYGGSCHEDE

Illustration över den designprocess som har använts i detta projekt, här visas saker att tänka på i steg: 'Uppstart'.

## FÖRBERED WORKSHOP

För att lyckas med en workshop är det viktigt att vara väl förberedd och lägga tid på upplägget innan själva workshoparbetet startar. Här har vi samlat saker som är värdefulla att tänka på inför workshops.

### PRAKTISKA FÖRBEREDELSE

Börja med att besluta kring hur många workshop-tillfällen som behövs och när de ska arrangeras. Om det finns ett forum i den lokala skateparken som hålls särskilt för underrepresenterade grupper inom skate (exempelvis "Tjej/trans-skate" eller liknande) är det bra om denna grupp ges ett eget tillfälle. Denna grupp bör även uppmuntras delta på ett ytterligare gemensam workshop då alla skejtare är välkomna. Vi föreslår att arrangera två workshops men det beror helt på kontext och projektets förutsättningar.

Ta reda på hur lokalen ser ut där workshops ska hållas så att ni kan planera upplägget. Finns det flera rum som ni kan använda? Finns det möbler eller utrustning som kan vara till hjälp? Gör ett körschema och en lista med saker som behöver ordnas inför vem som ansvarar för vad. Det kan vara allt från att fixa material för att skapa kollage, till mat och fika eller projektor för att kunna visa platsen eller annat material.

Utse en person som är ansvarig för dokumentation av workshopen. Det är viktigt att få bra minnesanteckningar (text,foto, ljud) från workshopen för det fortsatta arbetet. Det är viktigt att fundera över hur ni förhåller er till GDPR och skriv ut blanketter och liknande innan om det behövs så att materialet sedan går att använda.

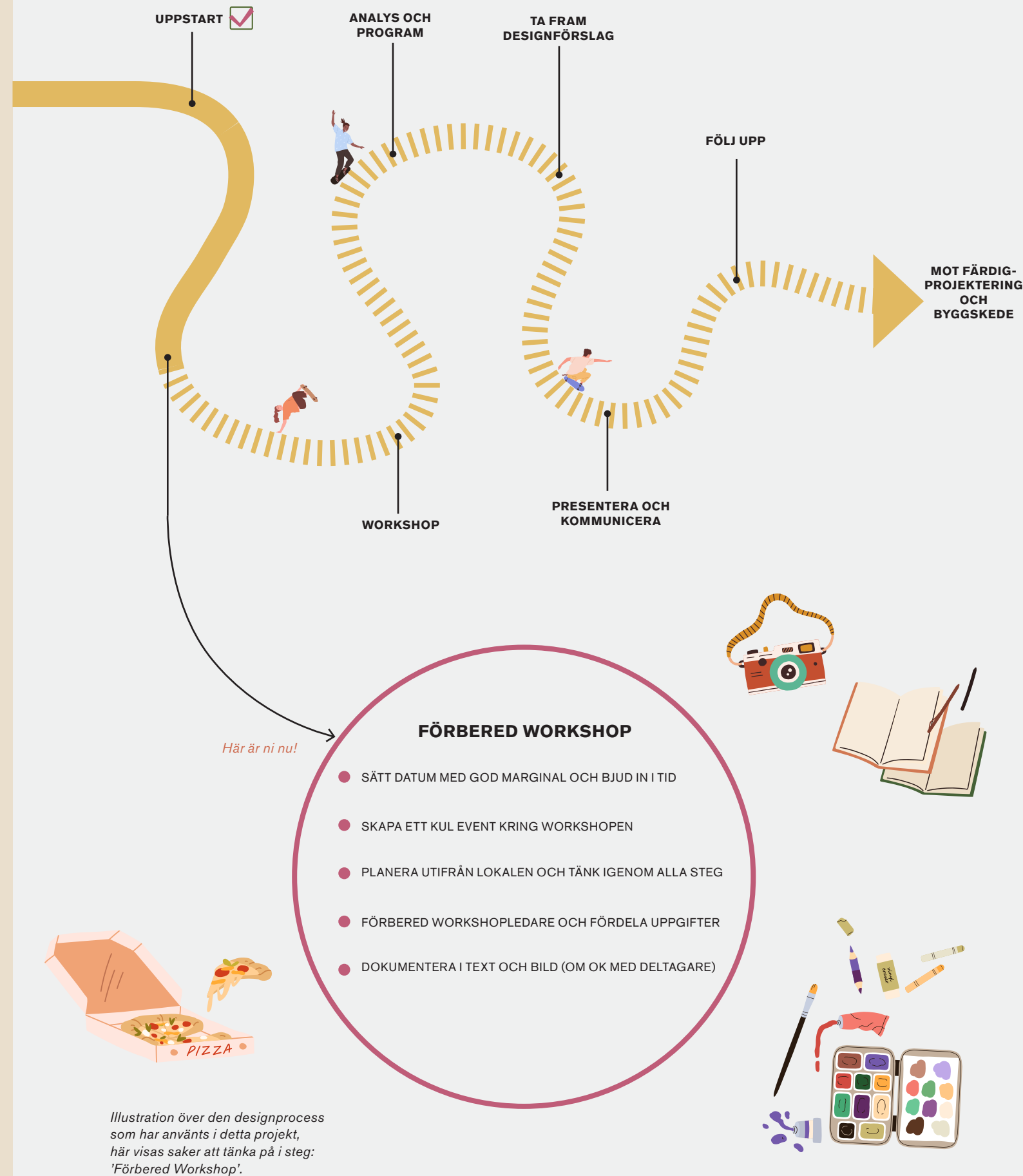
### BJUDA IN DELTAGARNA

Genom att arbeta aktivt med rekrytering av deltagare till workshops har ni möjligheten att få fler att delta och en bredare variation av erfarenheter samlade. Inför rekryteringsarbetet är det bra att fundera på vilka som använder platsen idag, och varför vissa grupper inte använder den. Definiera därefter vilka ni vill ska använda platsen i framtiden. Utifrån det planerar ni sedan hur ni bäst når deltagarna. Finns en skateförening är det bra att ta hjälp av denna. Behöver ni nå deltagare utanför en eventuell förening, kan kanske en fritidsgård eller skola hjälpa er. Det är viktigt att nå ut och arbeta uppsökande för att komma i kontakt med fler än dem som känner sig självklara i en skatepark. Ett bra sätt att locka många deltagare är att planera workshops som roliga event där det bjuds på mat och skate utöver själva workshop-arbetet.

När inbjudan är klar bör den sättas upp på plats i lämplig lokal och läggas upp i lämpliga sociala kanaler i god tid innan tillfället. Skriv datum, tid och också vem ni söker. Tänk på att informationen bör vara på flera språk (mer relevant i vissa kontexter). Det är också viktigt att tänka på hur ni formulerar er och att bild- och textspråk är inkluderande i inbjudan.

### LEDA WORKSHOP

Det är viktigt att planera workshops som möjliggör att alla deltagare känner sig bekväma och fria i att uttrycka sina tankar och behov. En strategi för att få bredare svar och undvika dolda maktstrukturer kan vara att workshops leds av någon som utmanar normbilden av en skateboardåkare. På så vis kan ett mer neutralt samtalsklimat skapas och det blir högre i tak om vad som vågar sägas. Det är viktigt att experter inom skateparkdesign finns med dels under workshops och dels i processen med att tolka resultaten, men de får gärna ha en mindre framträdande roll under workshop-tillfällena.





## WORKSHOP

När workshops är inplanerade bör upplägget spikas mer i detalj, exakt innehåll måste anpassas efter det specifika fallet. Försök dock alltid att hålla schemat luftigt med paus mellan varje del, gärna med skate och fika så att det blir kul och så att fokus kan hållas. Vi föreslår följande upplägg som utgångspunkt:

### DEL 1 - KUNSKAP

Efter att deltagarna välkomnats till workshopen föreslår vi att börja med ett momentet vi kallar "KUNSKAP". Här informeras kort om bakgrund till skateprojektet, hur byggprocessen går till och gärna även om forskning inom inkluderande design. Diskutera varför det är viktigt med inkludering när något nytt byggs, varför det är viktigt med aspekter som tillgänglighet, säkerhet och användarupplevelse i en skateparksmiljö. Vad betyder dessa ord? Det är viktigt att under detta moment skapa en gemensam förståelse för vikten av inkluderande design och hur det kan påverka upplevelsen för olika användare.

### DEL 2 - IDENTIFIERA BEHOV, UTMANINGAR OCH KÄNSLOR

I nästa del är målsättningen att identifiera behoven hos de olika användarna av skateparken och vilka känslor de vill känna där. Vad känns bra och vilka barriärer finns som kan komma emellan och störa de positiva känslorna? Försök att öppna upp deltagarnas föreställning om hur en skatepark kan se ut. Det är bra att börja väldigt brett, kanske inte ens kopplat till skate gällande vad det är som får just denna grupp att må bra på en plats. Detta kan göras genom gruppdiskussioner och olika typer av övningar. Här är det viktigt att säkerställa att alla deltagare får uttrycka sina önskemål och behov.

### DEL 3 - SKAPA SKATEPARKEN

Nu är dags att börja bli konkret gällande skateparken och vad som ska finnas där. Diskutera olika skateparkstyper, skateobjekt, materialval och olika rumsligheter och funktioner i skateparken. Vilka funktioner ska finnas där och hur går det att få till en bredare användning av skateparken som gör att fler vill komma dit och delta?

Ge deltagarna möjlighet att skapa och utveckla designkoncept och idéer för en egen drömskatepark, förslagsvis i grupper. Genom att använda kreativa metoder som brainstorming, skissande och modellbygge kan deltagarna aktivt delta i skapandet av designlösningar för skateparken. Det är viktigt att som workshopledare uppmuntra till samarbete och utbyte av idéer mellan deltagarna för att få till en produktiv och variationsrik designprocess.

### DEL 4 - PRESENTATION OCH FORTSÄTTNING

Avsluta workshopen med presentation i storgrupp där alla deltagare/grupper får presentera sina drömskateparker, och de tankar och idéer som legat bakom. På så vis får alla ta del av det som skapats under workshopen, kanske uppstår även intressanta samtal eller diskussioner till följd av detta. Här är det även viktigt att som workshopledare prata om hur deltagarnas idéer kommer förvaltas och hur arbetet är tänkt att fortsätta.

Var tydlig med att resultaten efter avslutad workshop kommer att analyseras och sedan stämmas av med föreningen via återkoppling. Det är också viktigt att lämna utrymme för sena synpunkter och idéer att komma in ifall någon av nån anledning inte vågade säga vad de tyckte eller fick nya idéer när de har lämnat workshopen. Därför är det bra att säga att det går att höra av sig i efterhand för att komplettera med tankar och idéer.

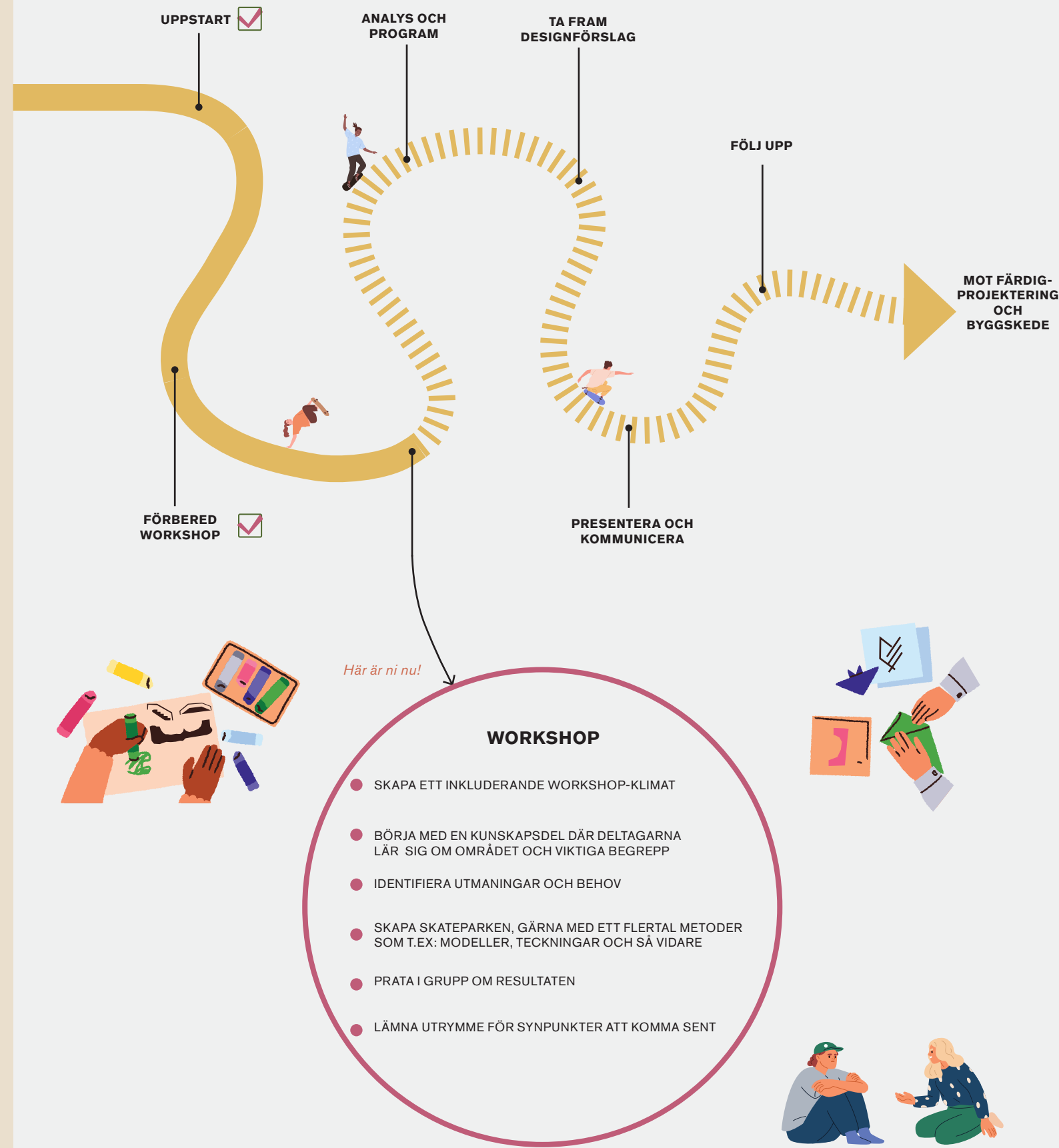


Illustration över den designprocess som har använts i detta projekt, här visas saker att tänka på i steg: 'Workshop'.

## **INKLUDERANDE MÖTESTEKNIK**

Att använda en inkluderande mötesteknik är viktigt för att skapa förutsättningar för en trygg och inkluderande workshop där alla deltagare känner sig välkomna att delta, uttrycka sina åsikter och bidra till samtalet. Här är några tips för att skapa ett öppet möte där alla kan känna sig delaktiga.

### **SKAPA EN POSITIV ATMOSFÄR**

Skapa en välkomnande och öppen atmosfär genom att vara vänlig och respektfull mot alla deltagare. Det är viktigt att skapa en känsla av trygghet där alla känner sig bekväma att dela sina åsikter. Känn av stämningen innan, det kan exempelvis ske genom övningen 'tummen' där alla deltagare får visa med tummen hur de mår (tumme upp = bra, mittemellan = ok och tummen nedåt = dåligt). Det är ett sätt för att se hur mottaglig gruppen är innan workshopen sätter igång.

### **AKTIVT LYSSNANDE**

Visa aktivt intresse för varje deltagares åsikter genom att lyssna uppmärksam och vara närvarande genom att ställa öppna följdfrågor. Ge utrymme för alla att komma till tals och undvik att avbryta eller styra för mycket.

### **AKTIVT DELTAGANDE**

Främja aktivt deltagande genom att uppmuntra alla att bidra med sina tankar och idéer. Skapa en miljö där deltagarna känner sig trygga att ta initiativ och dela sina perspektiv. Använd olika metoder, som rundvandringar, brainstorming och grupparbeten, för att ge alla möjlighet att delta och bidra på olika sätt.

### **INKLUDERING OCH RESPEKT**

Se till att mötet präglas av jämlikhet och respekt för olikheter. Hur är lokalen anpassad för att möta alla de personer som ska delta? Behövs röstförstärkning? Tolk? Teckenspråk? Hur ska vi dela upp grupper för att motverka dolda maktstrukturer?

### **UPPMUNTRA SAMARBETE**

Främja samarbete och gemensamt beslutsfattande genom att skapa utrymme för gruppdiskussioner och aktiviteter. Genom att låta deltagarna arbeta tillsammans och bidra med sina olika perspektiv kan man nå mer inkluderande resultat.

### **TYDLIGHET OCH STRUKTUR**

Se till att workshops har en tydlig struktur och att syftet kommuniceras tydligt. Det hjälper deltagarna att känna sig mer engagerade och informerade om vad som förväntas av dem. Undvik svåra eller tekniska termer som kan vara avskräckande och se till att informationen presenteras på ett tydligt och begripligt sätt. Ordval påverkar – exempel på inkluderande språk kan vara att säga vårdnadshavare istället för föräldrar, undvika pojkvän/flickvän och istället säga partner, prata lika till alla personer oavsett könsidentitet, inkludera dig själv i de grupper du nämner - exempelvis att säga "de av oss som..."

### **STARTA OCH AVSLUTA RÄTT**

Försök få till en positiv start och avslut på mötet. Exempelvis genom att deltagare i början får uttrycka nåt som känns spännande med träffen och avsluta med något som kändes bra med träffen, eller att börja och avsluta med skate. Det viktigaste är att komma igång med en bra känsla och gå därifrån med en bra känsla.



Att skapa god och välkomnade stämning innan workshop är viktigt för att få till ett öppet samtalsklimat. Ett enkelt sätt att åstadkomma detta är att hälsa och prata kort med deltagarna innan man sätter igång, samt att åka skateboard ihop (även om man inte åkt förrut).



Som workshopledare är det viktigt att vara aktiv och tillämpa inkluderande mötesteknik genom hela workshopen. Att skapa en trygg och inkluderande atmosfär möjliggör att fler känner sig bekväma med att säga vad de faktiskt tycker.



# ANALYS & PROGRAM

I detta skede är workshops genomförda, nu är det dags att sammanställa resultaten och göra en analys. Samtidigt som det är viktigt att lämna utrymme för sena synpunkter att inkomma är det viktigt att inte låta analysarbetet dra ut för långt på tiden. Det är viktigt att minnen och intryck är färska så att det blir lätt att koppla ihop minnesanteckningar med det som sades på plats.

## ANALYS AV WORKSHOP

Gå igenom materialet och sammanfatta slutsatserna från workshopparna i ett begripligt format. Fokusera på att få fram de stora dragen i varje workshop-moment och försök hitta konkreta detaljer och önskemål som går att arbeta vidare med i designfasen. Extra vikt bör läggas på behov hos underrepresenterade grupper.

Ett sätt att redovisa resultatet kan vara att dela in synpunkter och önskelmål som rör övergripande rumslighet och funktioner (till exempel "grönska" och café") under en rubrik och det som rör konkreta designlösningar eller objekt i skateparken (exempelvis "quarterpipes" eller "rails") under en annan rubrik.

## ÅTERKOPPLING AV ANALYS

När resultatet från workshops har sammanställts och analyserats är det viktigt att återkoppla med åkarna för att säkerställa att inget missuppfattas eller missats och för att ge dem möjligheten att komplettera med synpunkter. Ett sätt att göra det praktiskt att arbeta med återkopplingar kan vara att sätta ihop en mindre referensgrupp som får fungera som en kanal till den större användargruppen, exempelvis en skateförening.

## GÖR ETT PROGRAM UTIFRÅN ANALYSEN KOPPLAT TILL PLATSEN

Efter att analysen från workshopparna återkopplats till åkarna för att säkerställa att inget viktigt missats är nästa steg att koppla analysen till platsen för skateparken. Här är det viktigt att expertkompetens inom skateparksdesign finns med i processen och att platsen analyseras utifrån andra relevanta aspekter som exempelvis markförhållanden, höjder, stråk och mikroklimat och mer.

Försök sedan att skapa ett program för platsen som innehåller de funktioner platsen ska uppfylla. Det kan bland annat handla om specifika önskemål, zoner och skateobjekt som ska finnas kopplat till olika delar inom området för skateparken. Det kan också handla om hur olika delar ska kännas och kvaliteter på platsen som önskas förstärkas, till exempel utblickar eller bevarande av grönska. Ett sätt att redovisa detta kan vara genom att placera ut ord på en planritning över platsen. När detta är gjort blir det dels väldigt användbart för designskedet och dels väldigt konkret för att visa hur tankar och önskemål från workshoppen får styra utformningen vidare.

## ÅTERKOPPLING AV PROGRAM

Precis som efter workshoppen är det här viktigt att förankra programmet med referensgruppen, det får även gärna sättas upp i skatehall eller annan lämplig lokal så att flera kan få reagera på det. När detta anses vara avstämt är det dags att gå vidare till designfasen.

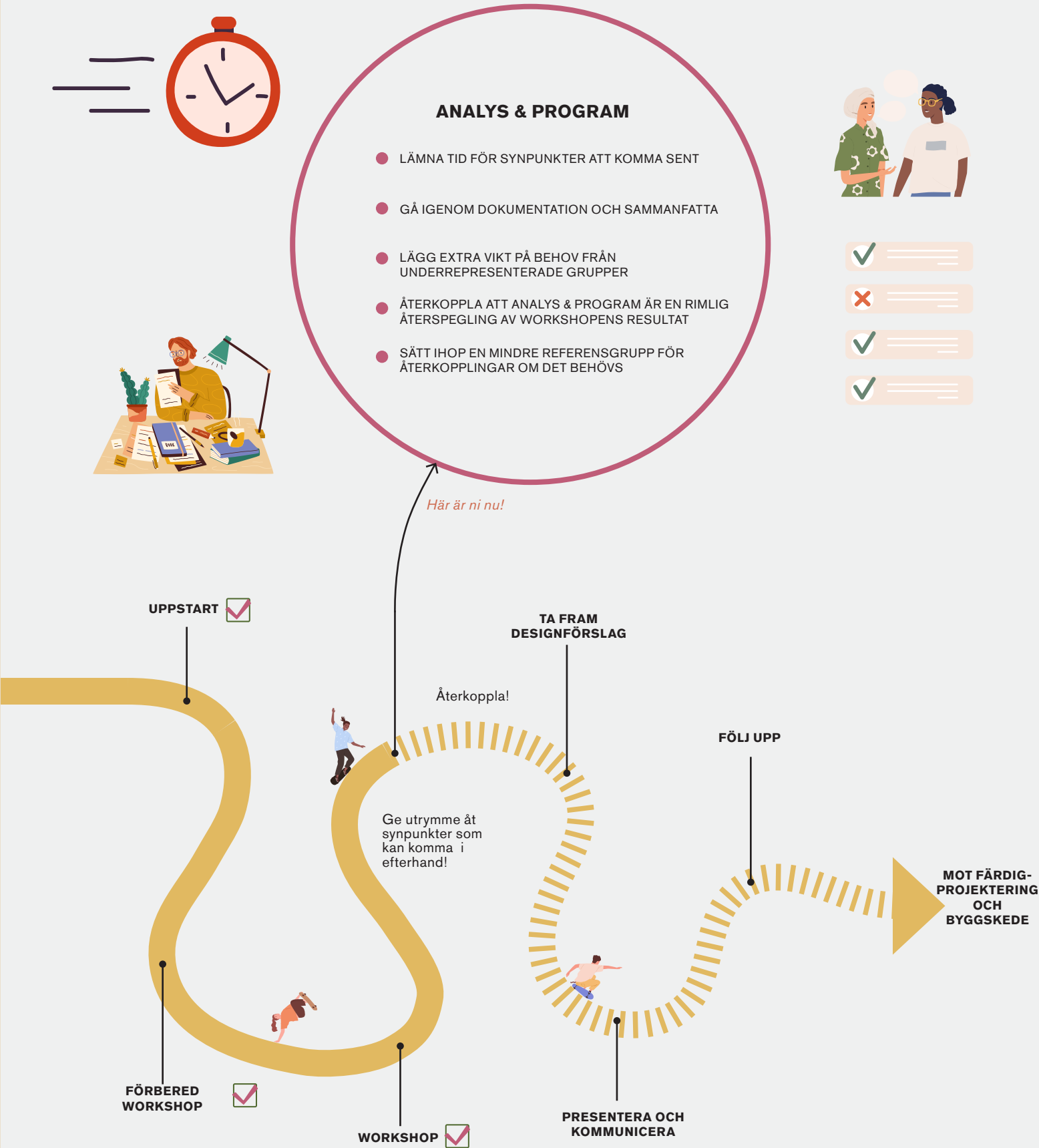


Illustration över den designprocess som har använts i detta projekt, här visas saker att tänka på i steg: 'Analys & program'.

## TA FRAM DESIGNFÖRSLAG

Nu ska skateparken ta form - det vill säga att översätta skisser och idéer från workshops till ett designförslag för skateparken som svarar mot verklighetens förutsättningar. Programmet som arbetades fram i den tidigare fasen ska nu vidareutvecklas till designlösningar som lever upp till användarnas förväntningar. Det är viktigt att den information som kom fram under wokshoparna förvaltas.

### EXPERTIS

Att rita skateanläggningar är en mycket specifik kunskap som kräver att designern är helt införsädd med skate-geometrier, mått och material, o.s.v. Därför är det viktigt att en professionell skatedesigner är aktivt involverad särskilt i detta skede. Utöver detta är det fördelaktigt med en god förståelse och kunskap av landskapsarkitektur så att även andra viktiga delar som planteringar och kringtytor håller hög kvalitet.

### UTGÅ FRÅN PROGRAMMET

Programmet är en naturlig utgångspunkt för gestaltungsarbetet. Funktioner och ord blir till koncept och skisser som arbetas fram till en helhet. Målbilden är att täcka in så många önskemål och funktioner som möjligt in i ett genomförbart förslag. Skisser, bilder och resultat från workshops bör här gås igenom igen för att se om vissa idéer, objekt och funktioner kan få ta tydlig plats i skateparkens design. Genom att utveckla workshopdeltagarnas visioner till verkliga förslag blir medskapandet ett faktum och inte en skenprocess.

### ÅTERKOPPLING - FEEDBACK & DISKUSSION

A och O för att göra denna process inkluderande är att kontinuerligt arbeta med återkopplingar och att utgå från de önskemål och behov som kommit upp under tidigare skeden. Självklart måste det göras en realistisk avvägning mot budget och tidplan i hur många återkopplingar som går att få till men ju fler desto bättre.

När arbetet kommit igång och ett eller flera designkoncept finns är det lämpligt att återkoppla. Det kan ske genom att tillsammans titta på en planritning eller 3d-modell. Förklara hur workshop-deltagarnas tankar har tagits med i den fortsatta designprocessen så det blir tydligt att deras åsikter och idéer är betydelsefulla. Involvera deltagarna och diskutera de framtagna skisserna och koncepten. Lyssna på deras åsikter, tankar och eventuella förslag till förbättringar. Detta skapar en öppen dialog och inkluderar deltagarna i den fortsatta utvecklingen av designen.

### UTVECKLA SKISSER TILL FÄRDIGT FÖRSLAG

Utifrån deltagarnas feedback och diskussioner utvecklas sedan skisser fram emot ett slutgiltigt designförslag. Försök att integrera deltagarnas idéer och anpassa designen för att bättre spegla deras behov och önskemål. Det är viktigt att deras åsikter och input har en påverkan på den fortsatta designprocessen. När förslaget är färdigt bör det förankras ordentligt hos deltagarna innan det går vidare mot färdigprojektering och byggnation

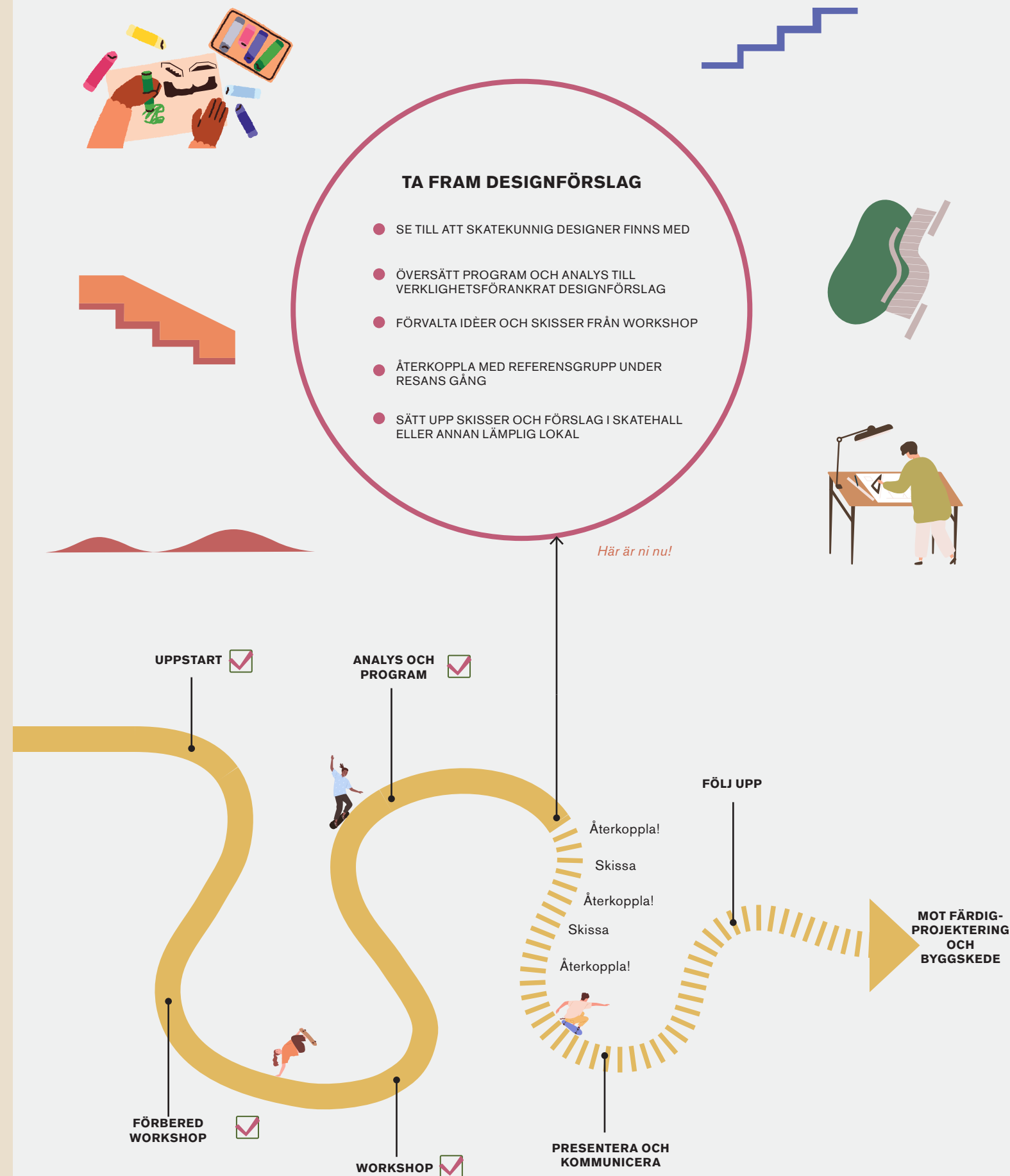


Illustration över den designprocess som har använts i detta projekt, här visas saker att tänka på i steg: 'Ta fram designförslag'.



### EFTER FÄRDIGT DESIGNFÖRSLAG

Nu är arbetet med att ta fram ett designförslag klart och arbetet mot realiseringen av skateparken fortsätter. Förhoppningsvis blir det precis som planerat men mycket kan hända på vägen till en färdig anläggning. Här är ett par viktiga medskick för den fortsatta processen.

#### PRESENTERA OCH KOMMUNICERA

När designförslaget har landat är det viktigt att det presenteras i sin helhet för alla inblandade aktörer och framför allt föreningen som blir de huvudsakliga mottagarna. Var noga med att visa hur åkarnas idéer och tankar integrerats i förslaget och hur ni har skapat skateparken tillsammans. Genom att förankra detta ökar sannolikheten att de lokala åkarna känner ett ägande- och värdskap för platsen, vilket bidrar till att den tas hand om och att den inkluderande andan lever vidare när skateparken är klar.

Fundera över vilka som är med och presenterar förslaget och vilka som förslaget presenteras för, finns det andra viktiga grupper att nå ut till? Var även noga med representation i bilder och visualiseringar. Vilka är det som visas som aktiva skejtare? Det är viktigt att det finns en bredd och mångfald i text och bild så att ett inkluderande budskap kommuniceras i presentationen – alla är välkomna att delta oavsett bakgrund.

#### FÖLJ UPP

Försök även få till ett möte med representanter från föreningen för att stämma av hur de tycker arbetsprocessen gått. Vad var de nöjda med och vad hade kunnat bli bättre? Det kan gälla både själva designprocessens olika delar och även hur de tycker att förslaget blev. Tror de att skateparken sett annorlunda ut om inte inkludering varit ett tema som arbetas med? Detta möte syftar dels till att samla upp erfarenheter och få ett tydligt avslut på denna fas av projektet, samt dels på att lära sig av eventuella misstag/felbedömningar och bli bättre i framtiden.

#### MOT FÄRDIGPROJEKTERING OCH BYGGOSKEDE

När designfasen är färdig är det viktigt att fortsätta involvera referensgruppen under projekteringen eftersom mycket kan ändras då. Ofta löper även dessa faser parallellt vilket och behöver inte nödvändigtvis vara uppdelade i två separata delar. Det finns dessutom olika entreprenadformer som gör att upplägget under bygg och projekteringskedet kan skilja sig åt. Oavsett är det viktigt att hålla kvar i grundtankarna i det som gemensamt skapats i tidigare skeden. Kanske upptäcks möjligheter till förbättring eller så uppstår svårigheter att utföra det som planerats. Det är viktigt att det som dyker upp diskuteras och förankras med de som ska använda platsen.

Det är av högsta vikt att anläggningen utförs av erfarna entreprenörer som har dokumenterad erfarenhet att bygga skateanläggningar av hög kvalitet för att resultatet ska bli bra. Det bör också säkerställas att entreprenören kan anlägga övriga landskapselement som planteringar, övriga byggnationer och kringtytor på ett fackmannamässigt sätt för ett gott resultat.

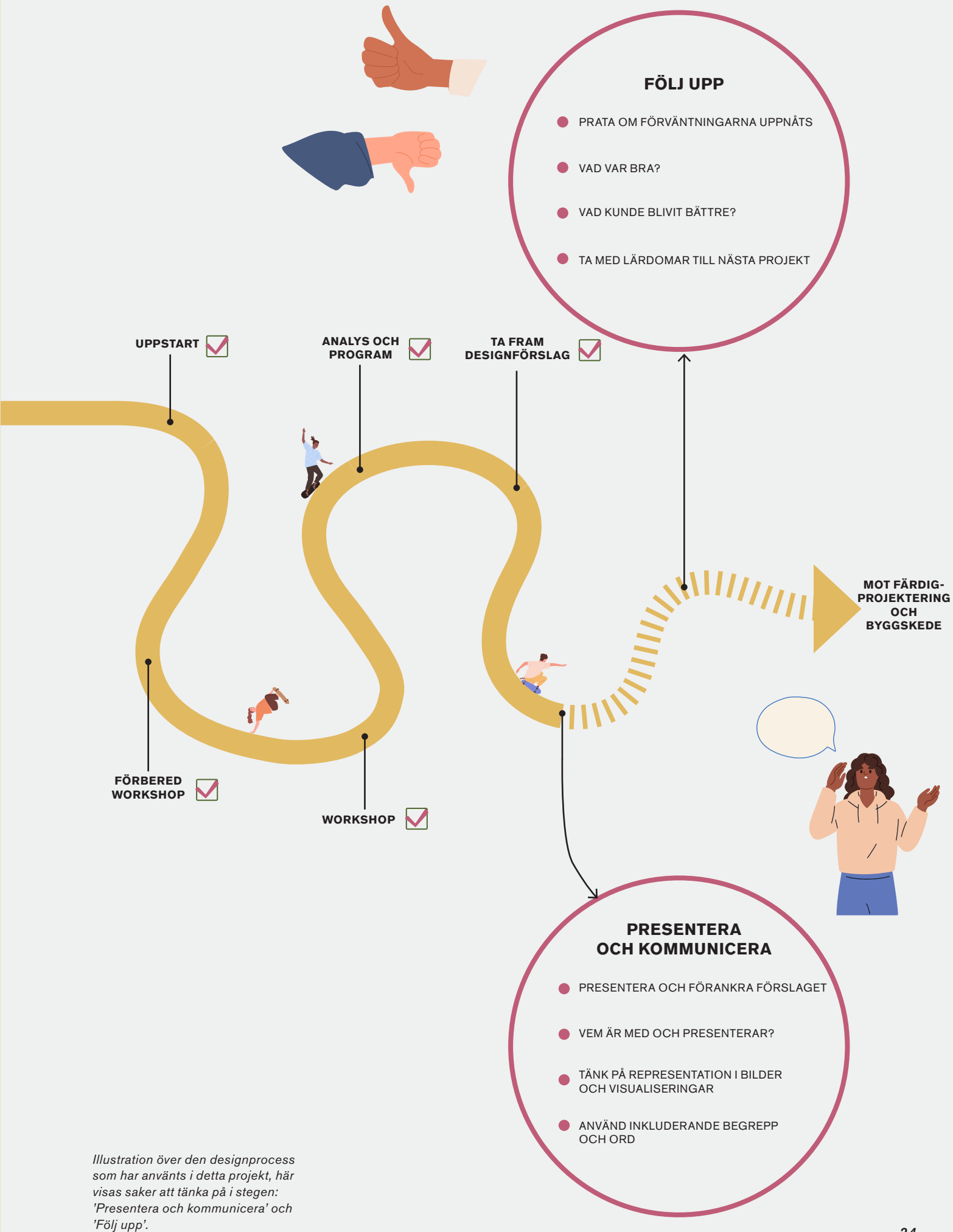


Illustration över den designprocess som har använts i detta projekt, här visas saker att tänka på i stegen: 'Presentera och kommunicera' och 'Följ upp'.

# 03

## EXEMPEL

Som en del av detta projekt genomfördes workshops med syfte att ta fram ett designförslag för Kiruna Skatepark med fokus på medskapande och inkludering. Det upplägg som presenterats i '02 METODMATERIAL' har följts och nedan beskrivs ställningstaganden och andra detaljer som förhoppningsvis kan vara hjälpsamma.

### DESIGNPROCESS: KIRUNA SKATEPARK

Arbetet med att ta fram ett designförslag för en skatepark i Kiruna tog fart hösten 2022 efter en längre tids diskussion med kommunen om lämplig plats, vilket föreslogs bli i den nya stadsparken. "Rullklubben Myggan", som är den lokala skateboardföreningen är väl organiserad vilket skapade goda förutsättningar för att kunna genomföra workshops på ett bra sätt. Dessutom kunde deras skatehall användas som lokal för workshops, samt för att sätta upp skisser och sammanfattningar under arbetets gång.

### UPPSTART

När en plats hittats för skateparken bokades ett startmöte in och en mötesserie sattes igång för samtal med kontakter från kommun, LKAB, stadsbyggnadskontoret, samt övrig expertis. I de mötena diskuterades upplägg, risker och avvägningar samt att det blev ett forum för att samordna information och övriga frågor gällande genomförandet. Här planerades hållpunkter, platsbesök och när förslaget skulle vara färdigt. Viktiga parametrar som diskuterades tidigt var att skateparken skulle hänga samman med gestaltningen av Kirunas Stadspark, samt att delar av skateparken skulle ha en dubbel funktion som fördröjningsdamm vid stora skyfall.

### FÖRBEREDELSE FÖR WORKSHOP

I samband med startmötet började planeringen för workshops, en central del i medskapandet av skateparken. Då Rullklubben Myggan har en förhållandevis bred representation mellan åldrar och kön samt stående "tjejskate", så beslutades att två separata workshops skulle hållas. Två datum planerades in med god marginal så att det fanns tid att nå ut brett och att workshops kunde anpassas till föreningens storlek, förutsättningar och lokal. I planeringsstadiet gjordes även avstämningar med en expert inom dialogarbete för att säkerställa att upplägget.

Vi förväntade oss ett deltagande på ca 50 personer och tog därför hjälp av styrelsemedlemmar i skateföreningen för att stötta de två vana workshopledarna Niklas och Josefin. En lagom storlek för att få till ett bra workshopklimat är ca 10-12 personer per ledare och grupp, vilket gjorde att vi behövde dela in oss i flera grupper. Innan workshopparna skrevs ett enklare manus och de som skulle hjälpa till med workshopparna fick en genomgång. Workshopparna planerades till 3 timmar och innehöll tid för skejt, mat och pauser. Ett luftigt schema var viktigt att få till för att behålla fokus i varje del.

Workshop 1 planerades in under den ordinarie "tjejskaten", en timme in i själva skejtandet. Då bjöds alla som brukar delta på de tiderna och även andra skejtare som inte identifierade sig med normgruppen var välkomna att delta. Vid Workshop 2 var det öppet för alla, även för de som var där vid första tillfället. För att göra det enkelt och kul att stanna kvar och delta på workshops planerades de in som roliga event med skating, snacks, pizza och så vidare. På så vis lyckades det bli stor uppslutning vid båda tillfällena med något fler deltagare än väntat - ca 70 st totalt över de 2 dagarna.



### LOKALEN

"Rullhuset", Kirunas skatehall blev lokal för workshopparna. Innan workshops diskuterades hur grupper kunde delas upp och prata ostört i olika delar av lokalen. Att gå igenom lokalen och tänka kring var och hur gemensamma genomgångar kan hållas och var mindre samtal och skapande kan ske är viktigt för att workshopparna ska bli effektiva och roliga.



### MATERIAL FÖR EN SKAPANDE WORKSHOP

En stor bredd av konstnärsmaterial och bilder att skapa med samlades ihop så att det fanns många olika möjligheter att skissa egna designförslag.



### TILLTUGG

Mat och snacks köptes in och ordnades av föreningen, vilket gjorde det roligt, festligt och enkelt att stanna kvar och delta på workshopparna hölls på vardagar efter skoltid. På bilden: Kassör, Marcus Smedsén.



## WORKSHOPS

Båda workshopparna var utformade utifrån samma steg som metodmaterialet beskriver men utformade specifikt för sitt tillfälle och kvällens deltagare. Det fanns olika utmaningar med dessa två tillfällen, vilket ledde till att övningar och moment behövde justeras för att passa de olika grupperna.

### WORKSHOP 1: Ickenormativa skateboardåkare

Vi visste sedan innan att vi skulle ha en spridning på ålder bland deltagarna. Den yngsta deltagaren var sex år och vi anpassade därför övningarna utifrån det. Vid detta tillfälle var det viktigt att fokusera extra mycket på behov, barriärer och känslor kopplade till skateparken eftersom åkarna inte tillhörde normgruppen. Målet var att ta reda på hur vad deras behov var för känna sig trygga och välkomna i skateparken.

### WORKSHOP 2: Alla skateboardåkare

Till workshop 2 visste vi att det skulle komma många fler deltagare och vi anpassade därför övningarna för att passa en större grupp. Detta var primärt åkare som tillhörde rådande normen och därför var workshopens inledande del utformad till att bredda deras kunskap kring inkludering. Sveriges skateboardförbund berättade inledningsvis om deras arbete med normer och ge exempel på situationer med dolda maktstrukturer. Därefter gjordes en övning som hjälpte åkarna att fundera på varför det behövs olika typer av rumslighet och hur man känner sig när man står i centrum kontra vid sidan av (Back stage - On stage - Off stage).

Båda workshopparna mynnade ut i en SKAPA-del där grupper om tre fick skapa sin drömskatepark. Workshopledare gick runt och samtalade med alla grupperna och uppmuntrade dem till att tänka på hur skateparken kunde utformas för att passa fler. Slutligen fick grupperna presentera deras tankar och modeller, efter vilket en sammanfattning gjordes om vad som deltagarna hade skapat och hur designarbetet skulle fortsätta. Genom dessa workshops kunde viktiga tankar, idéer och perspektiv hämtas in från åkarna i föreningen.

## ANALYS & ÅTERKOPPLING

Efter workshopparna lämnades utrymme för sena synpunkter att komma in. Efter det sammanfattades information, intryck och skisser från workshopparna. Inspelat material, anteckningar, skisser och modeller analyserades och delades in under två kategorier: "Rumslighet och funktioner" och "Skateobjekt". Detta skrevs sedan ut sattes upp i skatehallen så att åkarna enkelt kunde titta på analysen och se om något missats eller tolkats fel. Efter en tid gjordes en avstämning med åkarna för att se att de höll med om analysen och ifall det var något de ville tillägga innan gestaltningsarbetet på börjades.



Det betyder  
jättemycket  
för föreningen,  
eftersom att alla  
fick vara med  
och se att de  
blev lyssnade på

–Lillemor, Rullklubben Myggen  
om Workshop för skatepark i Kiruna

### SAMARBETE MED FÖRENINGEN

Lillemor är en av de föreningsmedlemmar som hjälpte till att leda workshopparna, hon är också en av ledarna för tjejskejten och ett bekant ansikte för den gruppen. Genom att ta hjälp av lokala ledare som föreningens medlemmar känner kan trösklar sänkas för att våga säga hur en känner.



### KUNSKAP

Under kunskapsdelen av workshopparna diskuterades bland annat inkluderande design och hur det känns att visa upp sig (on stage) jämfört med att skejta mer i skymundan och öva ifred (back stage). Detta ledde till bra samtal och intressanta designförslag.



### SKAPA

I workshopens sista del fick deltagarna i grupp skapa sina egna drömskateparker och presentera dem för workshopledarna och resten av grupperna.



## DESIGNFÖRSLAGET

Arbetet med skateparkens design utgick från de funktioner, rumsligheter och objekt som det lokala åkarna önskat sig. Vi arbetade in önskemål och behov från analysen i ett program för platsen där olika delar av skateparken skulle uppfylla det som åkarna tagit upp under workshop-skedet. Detta återkopplades sedan för att fånga upp om något saknades eller inte stämde.

Programmet omvandlades sedan till skisser och 3d-modell som svarade mot platsens förutsättningar med höjder, ledningar, kopplingar till omgivning och så vidare. I detta projekt gjorde vi tre ordentliga återkopplingar med föreningen för att stämma av att gestaltningen levde upp till deras förväntningar.

## FOKUS PÅ INKLUDERING OCH MULTIFUNKTION

En viktig del i designarbetet var att skateparken skulle upplevas inkluderande för alla, därför gavs mycket fokus åt att skapa en variation av platser inom skateparken så att fler åkare och målgrupper kunde vara där samtidigt. Det fanns även tankar om multifunktion, bland annat föreslogs parkens plaza-yta fungera som en belyst skridskobana under Kirunas långa vintersäsong. Vi arbetade aktivt med parkens tillgänglighet, bland annat genom att varje del i skateparken skulle kunna gå att nås tillgängligt. För att ytterligare höja trivsel och tryggheten föreslogs också ett bemannat café centralt i skateparken med tillgång till bland annat toalett, vatten, förvaring och utlåning av utrustning.

En del av skateparken designades speciellt för att svara mot skejtarna i den icke-normativa gruppens önskemål och behov. Där var några av inslagen entrébågar som förstärkte känslan av att "komma in", häng och skatebara terrasser med inspiration från Kirunas gruvor samt låga kanter och mycket flat-yta. Ytan planerades nära men lite avsides de mer avancerade skateytorna för att skapa plats att öva ifred och utan att behöva vara i centrum av blickfång. Designen kontrollerades också kontinuerligt mot de aspekter som identifierats i den tidigare rapporten "[Inkluderande skateanläggningar](#)".

## PRESENTATION OCH UPPFÖLJNING

För att kunna arbeta transparent med löpande avstämningar mot föreningen upprättades det vi kallade en [arbetsbok](#). Här beskrevs alltifrån bakgrund till arbetet och platsens karaktär till koncept, skisser och designlösningar. Vi upplevde att detta underlättade arbetet då det var mycket information som då hamnade på ett och samma ställe.

När designförslaget var färdigt presenterades det återigen för föreningen och sattes upp i skatehallen så att de lokala åkarna kunde se resultatet när de kom dit för att skejta. Det gjordes även presentationer för Stadsbyggnadskontoret, LKAB, Fritidsförvaltningen, samt för Kommunfullmäktige i Kiruna. I varje presentation var vi noga med att peka på att detta varit en medskapandeprocess där Kirunas skejtare tillsammans med oss skapat en vision för hur en framtida skatepark kan se ut.

Efter färdigt förslag gjorde vi en återkoppling med föreningen för att följa upp hur de tyckte processen har fungerat och för att se hur det eventuellt kunnats göras bättre.

## FORTSATT ARBETE

I fortsättningen bevakar Sveriges skateboardförbund och Rullklubben Myggen processen gällande skateparken och säkerställer att åkarna hålls involverade under resans gång.



### VÄLKOMMEN IN OCH PROVA PÅ!

En målsättning med gestaltningen var att skateparken skulle kännas som en naturlig del av stadsparken den föreslås ligga i. Det har bland annat hanterats genom att arbeta mycket med entréer och gångstråk genom skateparkens olika delar. Kombinerat med välkomnande skyltning och budskap, gott om olika hängtytor, samt insprängd grönska blir det enkelt att hänga och använda platsen även om man inte skejtar. Kanske blir det att prova på skateboard genom att låna en från föreningens café.



### HÄNGVÄNLIG NYBÖRJAR YTA I SKYDDAT LÄGE.

En av de delar som präglats mest direkt av medskapandeworkshoparna är nybörjarytan. Platsen är uppbyggd av låga häng och skejtbara terrasser och flatyta. Platsen ligger nära andra lite mer utmanande delar men inte i centrum för blickfång.



### MÅNGA RUM SKAPAR PLATS FÖR ALLA

Skateparken är uppdelad i flertalet olika zoner och rum för att passa flera åkstilar och för att fler ska kunna hitta plats och våga delta. I centrum finns även ett café med bl.a. utlåning av utrustning, toalett och förvaring. Insprängd grönska har varit en viktig del i att bryta upp intrycket av betong.



Nedan har vi samlat andra läsvärda dokument som kan vara användbara eller som kan fungera som inspiration.

VIDARE LÄSNING

Tengbom + KTH - 'Guide till en normkritisk designprocess'  
<https://tengbom.se/2022/05/04/normkreativ-guide/>

Läsvärd och användbar guide för normkritisk gestaltning med flera exempel på övningar.

Henning Larsen Architects - URBAN MIND  
<https://henninglarsen.com/en/projects/2200-2299/urban-mind>

Läsvärda guider om inkluderande design kopplat till stadsbyggnad.

The good push  
<https://www.goodpush.org/elearning>

Goodpush jobbar för att stärka skateboardkulturen och främja de positiva delarna. Här finns utbildningsmaterial, videor och övrigt med fokus på att öka inkludering inom skate.

Skate nation  
<https://skatenation.se/>

Skatenation - integrering via skateboardåkning

City Mill skate  
<https://citymillskate.com/>

Engelsk skateprojekt med stort fokus på medskapande.

Skatepark project - Best practices guide  
<https://skatepark.org/wp-content/uploads/2023/03/Best-Practices-Guide-4.0.pdf>

Omfattande skateparksguide som bland annat innehåller tips på inkluderande design och annan generell info om skateparker. Amerikansk kontext.

Sveriges skateboardförbund  
<https://edu.sverigesskateboardforbund.se/>  
Sveriges skateboardförbunds webbutbildningar

<https://sverigesskateboardforbund.se/riktlinjer-for-verksamhet/>  
Tips och tricks från Sveriges skateboardförbund

Sisu - Webbplattformen inkluderande idrott  
<https://utbildning.sisuforlag.se/rfsisu/idrottens-webbar/trygg-och-inkluderande-idrott>

Idrottens plattform för att hjälpa idrottsföreningar i deras inkluderingsarbete.

Diskrimineringsombudsmannen  
<https://www.do.se/>

Information om diskriminering, diskrimineringsgrunderna med mera.

Friends  
<https://friends.se/kunskapsbanken/idrottsledare/ovningar/>

Övningar för att:

- Stärka gruppen
- Öka delaktighet och inflytande
- Samarbete
- Reflektionsövningar

Make equal  
<https://makeequal.se/verktygslada/>

Make Equals verktygslåda där du kan hitta tips och idéer kring hur du skapar trygghet, inkludering och en starkare grupp.

ARBETSGRUPP

WHITE ARKITEKTER  
Fredrik Angner, Landskapsarkitekt  
Josefin Norén Almén, Landskapsarkitekt

SVERIGES SKATEBOARDFÖRBUND  
Niklas Boström, Föreningsutvecklare

EXPERTER INFÖR WORKSHOPS  
Teresa Lindholm, Hållbarhetsspecialist på White

KONTAKT

Fredrik Angner, White arkitekter  
Mail: fredrik.angner@white.se

Niklas Boström, Sveriges skateboardförbund  
Mail: niklas.bostrom@sverigesskateboardforbund.se

Projektet är ett samarbete mellan Sveriges skateboardförbund och White Arkitekter med stöd av Riksidrottsförbundet.

