

**Evald Bundgård Iversen,
Bjarne Ibsen og
Jørn Hansen (red.)**

Idrættens og civilsamfundets

knaster

**Kritiske
samfundsvidenskabelige
analyser**

SYDDANSK UNIVERSITETSFORLAG

Evald Bundgård Iversen,
Bjarne Ibsen og Jørn Hansen (red.)

Idrættens og civilsamfundets knaster

Kritiske samfundsvidenskabelige analyser

Syddansk Universitetsforlag 2024

© Forfatterne og Syddansk Universitetsforlag 2024

Sats: Tarm Bogtryk

Omslag: Dorthe Møller

Omslagsfoto: Colourbox

ISBN 978-87-408-3548-9

Udgivet med støtte fra: Center for forskning i Idræt, Sundhed og
Civilsamfund; Forskningsenheden Active Living samt Institut for Idræt
og Biomekanik på Syddansk Universitet.

Publikationen er fagfællebedømt.

Find kontaktoplysningerne til ansatte ved Center for forskning i Idræt,
Sundhed og Civilsamfund på: www.sdu.dk/cisc.

Publikation er 'open source' og kan frit downloades fra universitypress.dk.

Mekanisk, fotografisk, elektronisk eller anden mangfoldiggørelse af
denne bog er kun tilladt med forlagets tilladelse eller ifølge overenskomst
med Copy-Dan.

Syddansk Universitetsforlag

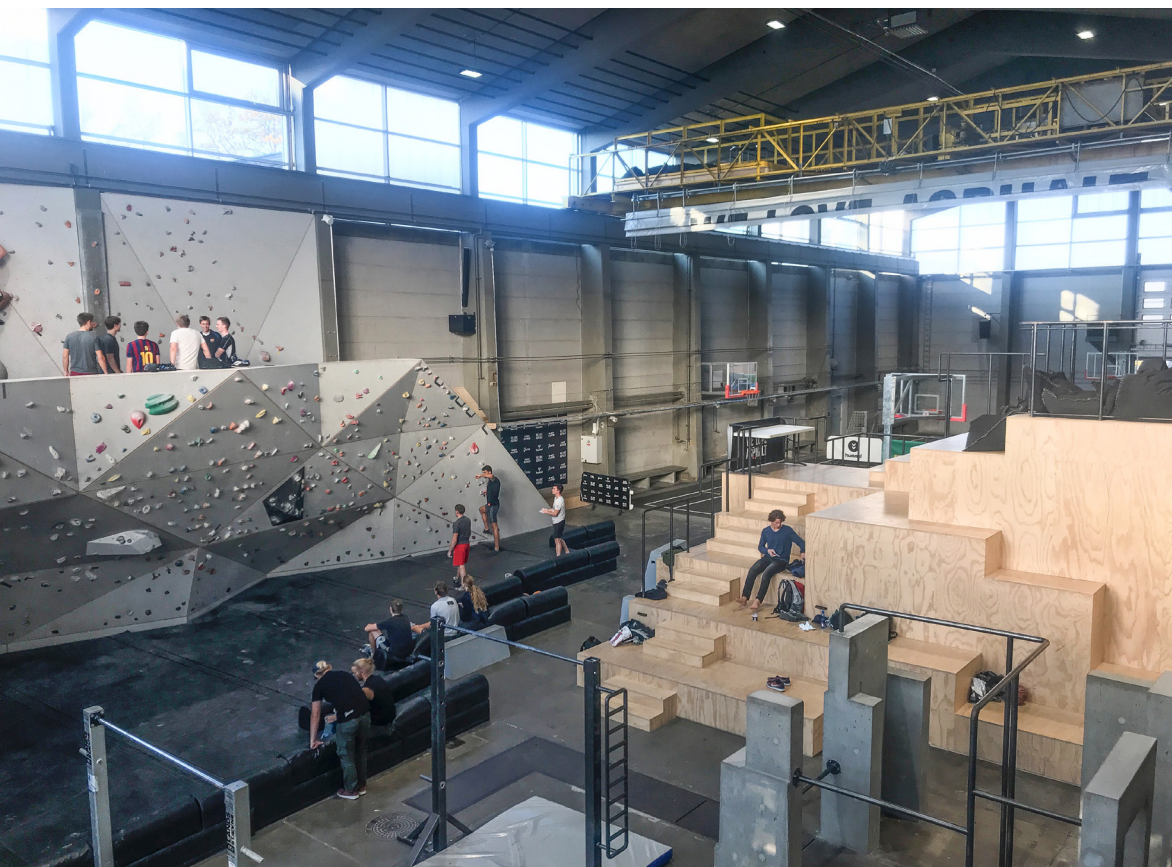
Campusvej 55

5230 Odense M

Tlf. 6615 7999

www.universitypress.dk

Faciliteter og rum for idræt, bevægelse og leg



Faciliteter og rum for idræt, bevægelse og leg er centrale i CISCs forskning. Senest er også de nyere facilitetstyper kommet i fokus – bl.a. en omfattende evaluering af de såkaldte GAME Streetmekkaer.

Fotograf: Signe Højbjerg Larsen og Zakarias Engell.

Gadeidrættens diversitet og faciliteter

*Signe Højbjerg Larsen, Center for forskning i Idræt, Sundhed og
Civilsamfund, Syddansk Universitet*

Abstract

Gadeidræt har gennem de seneste 10 år fået stigende opmærksomhed og idrætspolitisk prioritering i kommunerne. De fleste kommuner har etableret en eller flere faciliteter til gadeidræt som fx skateboarding, parkour eller streetbasket. Selvom der forskes i udvikling og drift af idrætsfaciliteter, har denne type idrætsfacilitet fået meget begrænset opmærksomhed. Det er imidlertid vigtigt, at vi har viden om, hvilke behov og ønsker de forskellige aktiviteter og målgrupper har til deres faciliteter, og hvordan faciliteterne påvirker gadeidrætternes udvikling fremover. Den manglende forskningsmæssige interesse skyldes formentlig, at gadeidræt i sin originale form er kendetegnet ved netop at bruge byrummet og dermed ikke være afhængig af faciliteter. Men det er også en naturlig konsekvens af, at det er uklart, hvad gadeidræt som idrætskategori egentlig dækker over, og dermed også, hvad en gadeidrætsfacilitet er. Kapitlet her har til formål at bidrage med en nuanceret og videnbaseret forståelse af gadeidræt som idrætskategori, som kan danne grundlag for at kvalificere udviklingen af gadeidrætsfaciliteter i fremtiden. Kapitlet gør samtidig opmærksom på, hvordan etableringen af faciliteter til gadeidræt er en magtfuld form for institutionalisering, som påvirker aktiviteterernes fremtidige udvikling. Hvis vi vil understøtte og sikre gadeidrættens mangfoldighed i fremtiden, kræver det omhyggelige og videnbaserede overvejelser.

Indledning

Gadeidræt er blevet et idrætspolitisk tema. I dag har langt de fleste kommuner én eller flere faciliteter til parkour, skateboarding eller streetbasket. Den idrætspolitiske prioritering af gadeidræt og gadeidrætsfaciliteter har flere årsager. Den skyldes dels generelle forandringer i unges idrætsdeltagelse og hverdagsliv samt en stigende opmærksomhed på betydningen af aktive byrum for udvikling af lokale fællesskaber, sundhed og trivsel. Men den skyldes også en stærk diskurs om gadeidræt som værktøj til at skabe social forandring (Gilchrist og Wheaton, 2017; Jensen og Larsen, 2017). Mange gadeidrætter er opstået på gaden og i miljøer af marginaliserede unge og fællesskaber for etniske minoriteter. Streetbasket opstod i starten af 1900'erne i Washington, New York City og Philadelphia og blev i særlig grad dyrket af sorte amerikanere. Skateboarding blev opfundet i Californien i 1960'erne og blev op igennem 1970-80'erne en integreret del af punkbevægelsen (Borden, 2019). Parkour opstod som en subkultur i 1990'ernes Frankrig, hvor en gruppe venner med etnisk minoritetsbaggrund følte sig ekskluderet fra de eksisterende fællesskaber og fandt sammen om fysiske og mentale udfordringer i byens rum (Atkinson, 2009; Angel, 2011). Udover gadeidrætternes oprindelsehistorie har organisationen GAME i en dansk kontekst siden 2002 stået som bannerfører for gadeidrættens sociale potentialer. Ifølge GAME har gadeidrætten et særligt potentiale for social inklusion i idrætslige fællesskaber. Det særlige potentiale tilskrives, at gadeidræt ikke indeholder de barrierer, som holder mange børn og unge fra at være aktive, fordi gadeidræt kan organiseres uformelt, er gratis, kan dyrkes tæt på hjemmet og stiller få krav til faciliteter (GAME, u.d.). Dog beskriver GAME også, hvordan en af de vigtigste og mest effektfulde måder at understøtte gadeidræt på, samt sænke tærsklen til aktive idrætsfællesskaber, er at skabe faciliteter (Gissel et al., 2022).

I begyndelsen af 2023 fandtes der ifølge facilitetsdatabasen 107 faciliteter til parkour og 186 faciliteter til skateaktiviteter på landsplan (Idan, u.d.). Der findes desværre ingen opgørelse over andre typer af gadeidrætsfaciliteter som fx streetbasketbaner. Vi ved imidlertid, at der er stor forskel på, hvorvidt gadeidrætsfaciliteter bliver en succes eller ej. Til trods

for de bedste intentioner ender nogle faciliteter med at stå ubrugte hen, imens andre bliver så populære, at der opstår konflikter mellem forskellige brugergrupper, som fx ses på mange af landets skatefaciliteter (Bernsen, 2020).

På trods af det stigende antal gadeidrætsfaciliteter, tiltroen til samt prioriteringen af dem, så ved vi desværre utrolig lidt om denne type af idrætsfaciliteter. Der mangler nuanceret viden om, hvad der er med til at gøre en gadeidrætsfacilitet god. Hvad skal der til for at understøtte de forskellige aktiviteter bedst muligt? Og hvad er vigtigt for at tiltrække og aktivere nye eller ekskluderede målgrupper? Spørgsmålene om, hvordan vi skaber gode gadeidrætsfaciliteter, er ikke kun vigtige for at skabe faciliteter, der bliver brugt, men også fordi der ikke er en neutral måde at understøtte og skabe rum til aktiviteter på. Når vi skaber rum til aktiviteter, så påvirker vi den måde, de bliver dyrket på og udvikler sig på i fremtiden.

Forskning i gadeidrætsfaciliteter er begrænset. Den manglende forskningsmæssige interesse skyldes formentlig, at gadeidræt i sin originale form er kendetegnet ved netop at bruge byrummet og dermed ikke være afhængig af idrættens traditionelle faciliteter. Men det er givetvis også en naturlig konsekvens af, at det er uklart, hvad gadeidræt, og dermed også gadeidrætsfaciliteter, er. Gadeidræt er ikke en klart defineret idrætskategori i det idrætsfaglige felt såvel som i den brede offentlighed. For at kunne undersøge nærmere, hvad der gør en gadeidrætsfacilitet god, og hvordan vi understøtter de forskellige aktiviteter bedst muligt, er vi imidlertid nødt til først at nuancere begrebet gadeidræt. For begrebet – eller idrætskategorien – gadeidræt dækker over mange forskellige aktiviteter med hver deres idrætslige logik, kulturelle identitet og måde at være til stede i og bruge byrummet på.

I dette kapitel er formålet at bidrage til en mere nuanceret og vidensbaseret forståelse af gadeidræt som idrætskategori, som kan danne grundlag for at kvalificere udviklingen af gadeidrætsfaciliteter i fremtiden. Formålet er desuden at gøre opmærksom på, hvordan etableringen af faciliteter til gadeidræt er en magtfuld form for institutionalisering, som påvirker aktiviteterernes fremtidige udvikling.

Hvad er gadeidræt?

Selvom gadeidræt i dag får idrætspolitisk opmærksomhed fra idrættens hovedorganisationer såvel som i kommunerne, er der stadig tale om en abstrakt idrætskategori, som ikke har en tydelig definition eller afgrænsning. Gadeidræt ligner på mange måder leg som begreb. Mange har en intuitiv forståelse af, hvad leg er, men kan have svært ved at definere eller komme med en dækkende beskrivelse af alle de fænomener, vi forstår som leg. De fleste er enige om, at skateboarding, street basket og parkour er gadeidræt, men hvad med Royal Run eller rundbold på vejen?

Indenfor idrættens felt brugte man tidligere begreberne 'street aktiviteter' og 'streetsport', men med etableringen af Den Nationale Platform for Gadeidræt i 2012 blev begrebet 'gadeidræt' den gængse betegnelse. Platformen har til formål at udvikle og udbrede gadeidræt i Danmark gennem økonomisk støtte, videndeling og rådgivning (Den Nationale Platform for Gadeidræt, u.d.a.). Den blev oprettet på initiativ af interesseorganisationen GAME, der har arbejdet med gadeidræt siden 2002. Selvom platformen fik opbakning af centrale aktører indenfor fx skateboarding, rulleskøjtølb og parkour fra hele landet, så lykkedes det ikke at komme på finansloven ved revisionen af udlodningsmidlerne i 2014. Fra 2015-2020 bevilligede Nordea-fonden i alt 30 mio. til platformen, som i dag er drevet under GAME (Nordea-fonden, u.d.).¹ Platformen og GAME's arbejde har bidraget til, at gadeidræt er blevet et kendt begreb i de kommunale kultur- og fritidsforvaltninger, blandt idrættens hovedorganisationer og i den brede offentlighed. Gadeidræt bliver italesat som noget særligt, og begrebet bliver brugt til at afgrænse aktiviteter som skateboard, parkour, løbehjul og streetbasket fra den klassiske foreningsidræt.

Både 'gadeidræt' og 'streetsport' har byrummet som det centrale og definerende kendetegn. Streetsport og gadeidræt er det, som foregår i byrummet og dermed adskiller sig fra de aktiviteter, der finder sted i den mere traditionelle idræts standardiserede og afgrænsede rum og rammer. Når vi ser nærmere på, hvordan aktiviteter som skateboarding, parkour og løbehjul bliver dyrket i Danmark, så sker det dog ikke kun i byrummet,

¹ Den Nationale Platform har i dag ingen selvstændig finansiering, men er lagt ind under GAMEs program #MEREGADE, som har fået bevilliget 28,8 mio. kroner af Nordea-fonden i perioden 2022-2027.

men også i specialdesignede faciliteter og idrættens traditionelle rum. Udbredelsen af og udviklingen i skateboarding som praksis har været tæt knyttet til etableringen af faciliteter samt færdselsloven. Skateboarding vandt frem i Danmark i 1970'erne, men blev forbudt på offentlige veje og pladser i 1978 med færdselslovens §118 (Larsen og Jensen, 2017, s.161). Pga. manglen på faciliteter faldt antallet af aktive markant, og skateboarding blev frem til slutfirserne primært dyrket som en undergrundsaktivitet. Først da kommunerne begyndte at støtte opførelsen af skatefaciliteter i 1990'erne, begyndte udviklingen at vende og gjorde skateboarding til en del af idrætsbilledet i Danmark (Edelbo og Hansen, 2014; Larsen, 2006). Parkour har til forskel fra skateboard fra begyndelsen været tæt forbundet til det traditionelle idrætsrum og rammer. Dels fordi gymnastikforeninger har udvidet deres sæsonprogrammer og udbudt parkour rundt omkring i landets gymnastiksale, men også fordi de selvorganiserede parkourgrupper har søgt og fået adgang til gymnastiksale for at få tag over hovedet om vinteren (Larsen, 2022). Sidst, men ikke mindst, er breakdance og andre former for streetdance opstået på gadeplan i de amerikanske storbyer, men dyrkes i Danmark også i høj grad indendørs i private dansestudier.

Til trods for at skateboard, parkour og streetdance i deres 'originale' form udfoldes selvorganiseret i det offentlige rum, dyrkes de også på specialdesignede faciliteter og i den traditionelle idræts rum og rammer i Danmark. Som platformen beskriver „Gadeidræt er idræt, som oftest dyrkes på gadeplan, men vi oplever samtidig også, at miljøerne fra gaden har brug for faciliteter med tag over hovedet“ (Den Nationale Platform for Gadeidræt, u.d.b.).

Omend streetsport er et udbredt begreb internationalt, findes der ingen forskning i det som selvstændig idrætskategori. Gadeidrætsaktiviteter som parkour, skateboarding og streetbasket bliver i den internationale, idrætssociologiske forskning kategoriseret som livsstilsidrætter. Livsstilsidrætter er, ifølge den førende forsker Belinda Wheaton, aktiviteter, som finder sted udenfor den etablerede og traditionelle sports rum og rammer (Wheaton, 2004). Her har udøverne et særligt fokus på kreativitet og spænding, ofte en kritisk attitude overfor traditionel konkurrencesport og dyrker en særlig livsstil og social identitet koblet til deres praksis (Wheaton, 2013). Kategorien livsstilsidræt dækker klassiske og

udbredte livsstilsidrætter som surfing, klatring og mountainbiking, men også skateboard og parkour. Gennem de seneste år er der opstået spirende forskningsfelter i de livsstilsidrætter, som finder sted i grøn natur (King og Church, 2020) og i – eller på – vand (Olive og Wheaton, 2021). Der er imidlertid ikke meget forskning i de livsstilsidrætter, som finder sted i byens rum.

På hjemmesiden for Den Nationale Platform for Gadeidræt beskrives det, hvordan gadeidræt er karakteriseret ved, at det som regel dyrkes i selvorganiserede, uformelle, sociale og fleksible praksisfællesskaber, og at det er kendetegnet ved en høj grad af initiativ, kreativitet og gør det selv-mentalitet blandt udøverne (Den Nationale Platform for Gadeidræt, u.d.b). I 2017 blev der i et jubilæumsskrift for DGI, med afsæt i Wheatons karakteristika for livsstilsidræt, opsat følgende karakteristika for gadeidræt. Gadeidrætsaktiviteter er karakteriseret ved, at de:

1. aktivt og ofte kreativt bruger byens rum,
2. finder sted i mere eller mindre uformelle, sociale og fleksible praksisfællesskaber med en unik samværs- og læringskultur, der adskiller dem fra den traditionelle foreningsidræt,
3. indbefatter visse livsstils- og identitetsmæssige aspekter (særligt sprogbrug, beklædning og symboler),
4. i høj grad gør brug af sociale medier til kommunikation,
5. i særlig grad henvender sig til børn og unge (Larsen og Jensen, 2017)

At ridse en række karakteristika op for gadeidræt har den fordel, at det giver mulighed for at afgrænse gadeidræt fra andre typer af idræt, herunder også andre typer af livsstilsidræt. Det rummer dog den faldgrube, at det lukker opmærksomheden for de interne forskelle, der er mellem aktiviteterne.

Gadeidrætsaktiviteterne har det tilfælles, at de alle er opstået i byens rum og ofte bliver dyrket uden de strukturer, der karakteriserer den mere traditionelle, etablerede idræt (som fx medlemskab, trænere, faste træningstider), men derudover er de ikke en velafgrænset eller homogen gruppe af aktiviteter. Der er meget, der adskiller aktiviteterne, og ligeledes noget, der går igen i den etablerede idræt.

For i første omgang at nærme os en forståelse for gadeidrættens diversitet vil jeg i det næste afsnit redegøre for den beskrivelse af gadeidræt, som præsenteres af Den Nationale Platform for Gadeidræt. Hernæst vil jeg med afsæt i en idealtypemodell for idrætsaktiviteter udviklet af den norske idrætsfilosof Gunnar Breivik (2020) præsentere en mere nuanceret beskrivelse af gadeidrættens diversitet såvel som ligheder og forskelle til andre typer af idræt og sport. Til sidst vil jeg beskrive, hvilken betydning forskellene mellem de forskellige typer af gadeidræt har i forbindelse med etablering af faciliteter.

Hvilken forståelse af gadeidræt præsenterer Den Nationale Platform for Gadeidræt?

Den distinktion, som ofte anvendes til at dele aktiviteterne op i to forskellige grupper, er aktiviteterernes oprindelse (Larsen og Jensen, 2017). Denne distinktion fremgår også på hjemmesiden for Den Nationale Platform for Gadeidræt:

Nogle gadeidrætter som fx skateboarding, breakdance og parkour oprinder fra gaden, mens andre udspringer fra klassiske idrætsgrene, som eksempelvis street basket og gadefodbold der er blevet tilpasset byrummet (Den Nationale Platform for Gadeidræt, u.d.b.)

Hvor nogle aktiviteter er udviklet i byens rum, er andre afledt af mere klassiske sportsgrene, som er trukket ud af deres traditionelle rammer og har fået en ny kulturel identitet. Hvis den første gruppe gives betegnelsen original gadeidræt, kan den anden gruppe gives betegnelsen tilpasset gadeidræt. Selvom distinktionen mellem original og tilpasset gadeidræt umiddelbart giver mening, så vil den kritiske læser hurtigt kunne udfordre den. Den Nationale Platform for Gadeidræt fremhæver skateboarding og parkour som originale gadeidrætter, men skateboarding blev oprindeligt udviklet med henblik på, at surferne ville „surfe“ byens rum, når der ikke var nogle bølger. Ligeledes blev parkour udviklet med stor inspiration fra det franske trænings- og uddannelsessystem Metode Naturelle (Atkinson 2009; Angel 2011). Idrætslige aktiviteter opfindes ikke ud af det blå. De er

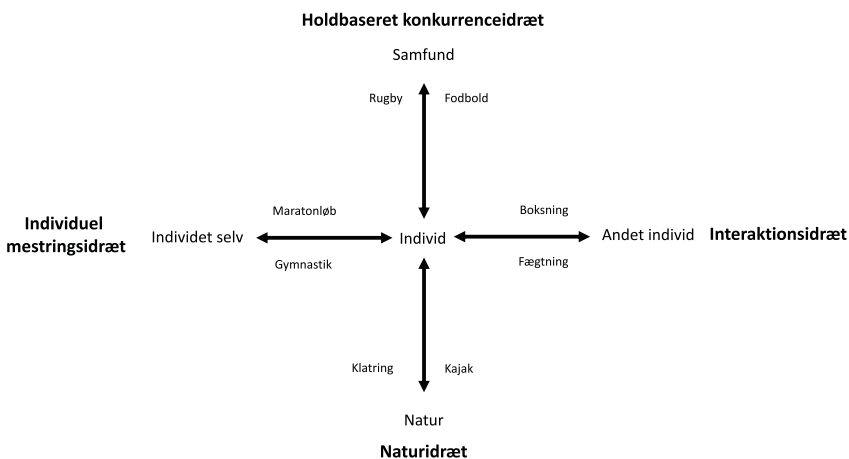
som oftest udviklet ud fra eller med stærk inspiration fra tidligere tiders aktiviteter, og har som oftest udviklet sig gennem flere faser, indtil de når deres originale form.

På trods af at det er svært at kategorisere aktiviteterne ud fra deres oprindelse, så hænger aktiviteterernes rødder sammen med de idrætslige logikker, der er de primære i aktiviteterne, og den måde, de udfolder sig på i byens rum i dag. På trods af at der dyrkes meget parkour på gymnastikredskaber instrueret af gymnastikinstruktører i Danmark, er de fleste enige om, at parkour er en aktivitet, der hører til i byrummet. For at indkredse og få en bedre forståelse for gadeidræt som alternativ, men også pluralistisk idrætskategori, vil jeg i det næste afsnit fokusere på gadeidrætterne i deres selvorganiserede form i byens rum. I det følgende vil jeg vise, hvordan Gunnar Breiviks idealtypemodell for idrætsaktiviteter (Breivik, 2020) kan bruges til at fremanalysere gadeidrættens diversitet, de forskellige logikker og måder, hvorpå aktiviteterne udfolder sig i byens rum, og dermed skabe et mere kvalificeret afsæt for design og etablering af gadeidrætsfaciliteter.

Hvordan kan Breiviks idealtypemodell hjælpe os til at skelne mellem forskellige typer af idræt?

Alle former for idræt og sport har, ifølge de klassiske legeteoretikere Johan Huizinga (1963) og Roger Callois (1958), sin oprindelse i leg. Leg udgør dermed en minimalistisk grundstruktur i alle vores idræts- og sportsgrene. Som minimalistisk grundstruktur er leg karakteriseret ved at være en frivillig aktivitet, der udføres i en særlig tidslig og rumlig afgrænset sfære, der har sine egne regler og er afgrænset fra hverdagslivet (Karoff og Jessen 2014, s. 125). Leg er med andre ord en form for „som-om-verden“, der står udenfor hverdagslivets almindelige formålsrettede gøremål. Hvad end vi spiller fodbold, badminton, svømmer, klatrer eller dyrker dressurridning, er vi engageret i en aktivitet, der har en minimalistisk grundstruktur som leg. Dét, der gør aktiviteterne forskellige, og dermed til „typer“, vi kalder fx fitness eller sport, er, hvilke logikker der knytter sig til aktiviteterne. Gunnar Breivik (2020) skelner mellem fire forskellige aktivitetsformer, som har hver deres egen idrætslige logik. Disse logikker

er bestemmende for, hvordan man relaterer sig til hinanden og til omgivelserne i aktiviteten.



Figur 1: Breiviks idealtypemodel over aktivitetsformer (2020)

Den første aktivitetsform er *individuelle mestrings-idrætter* (Breivik, 2020, s. 153-154). Her kan man godt være aktiv sammen fx side om side eller efter hinanden, men fokus er på det enkeltes menneskes mestring af egen krop, færdigheder og bevægelse. Den centrale logik er et spørgsmål om, hvilke måder det enkelte menneske kan bemestre sin krop på, fx hvor højt kan jeg springe, eller hvor hurtigt kan jeg løbe (Breivik, 2020, s. 153). Fordi den centrale idrætslige logik handler om det enkelte menneskes mestring, er rummet ofte standardiseret og stabilt fx som atletikstadioner, svømmebassiner og skydebaner (Breivik, 2020, s. 153-154). De fleste aktiviteter kan udfoldes som konkurrencer. Hvis idrætterne organiseres som konkurrence, er det i en form for **selvtest**, som kan sammenlignes med andres **selvtest** (Breivik, 2020, s. 53). Breiviks eksempel er maraton og gymnastik. I begge aktiviteter måler udøverne sig op imod et ideal. I gymnastik er det bestemte idealbevægelser, der skal mestres, og ved maraton er det en bestemt distance, som skal forceres på kortest mulig tid.

Den anden aktivitetsform er *interaktions-idrætter* (Breivik, 2020, s. 154-154). Her er idrætterne baseret på en idrætslig logik om duel (boksning, fægtning, tennis) eller samarbejde mellem to mennesker (dans).

Idrætterne har, som ved den forrige aktivitetsform, også til formål at teste det enkelte menneskets fysiske og mentale færdigheder, men i direkte interaktion med et andet menneske. Denne interaktion kan dog variere fra de bare næver til forskellige redskaber (Breivik, 2020, s. 154-155).

Den tredje aktivitetsform er *holdbaseret konkurrenceidræt* (Breivik 2020, 155-156). Holdbaseret konkurrenceidræt er baseret på en **konkurrence-logik**, hvor der er en form for interaktion mellem to hold og et formål om at kåre vindere og tabere. Holdbaseret konkurrenceidræt er karakteriseret ved, at konkurrenceelementet er bygget ind i selve aktiviteten (konkurrence per se), og at fokus er på holdets præstation (og ikke det enkeltes menneskes). Holdbaseret konkurrenceidræt forudsætter, fordi det er konkurrence per se, et standardiseret og absolut abstrakt rum (Breivik, 2020, s. 155-156). For at kunne spille fodbold har fodboldspillerne brug for en fodboldbane og en bold med de rigtige fysiske dimensioner. Den holdbaserede konkurrenceidræts standardiserede rum er præget af så stor en selvfølgelighed, at der som oftest ikke sættes spørgsmålstejn ved det, når man etablerer faciliteter.

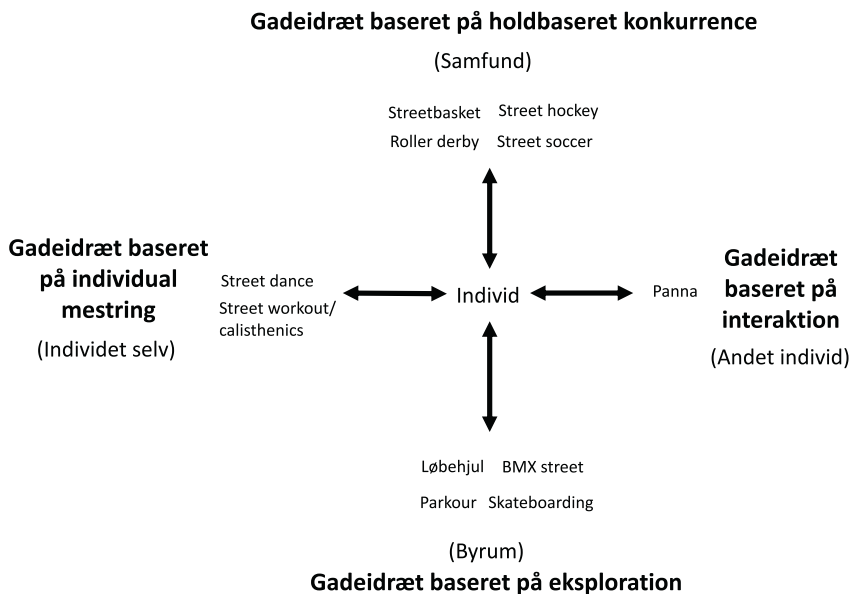
Den fjerde aktivitetsform er *naturidræt*. Naturidræt er baseret på en primær logik om menneskets individuelle eksploration og oplevelse af naturen og er karakteriseret ved en udforskning af og tilpasning til denne. Breivik beskriver, hvordan mennesket i naturidræt er direkte engageret med naturens unikke egenskaber (her og nu), som ikke kan erstattes af en kunstig erstatning (2020, s. 157). Det er dermed ikke nok, at idrætten finder eller kan finde sted i naturen. Howe (2012) har lavet en fin analyse af natur-instrumentelle aktiviteter, som netop ikke er naturidræt, men klassiske sportsgrene i naturen. Naturen er her kun minimalt til stede, og den konkrete geografiske lokation har ingen afgørende betydning. Dermed forholder udøverne sig til konteksten (her naturen), som de forholder sig til sportens abstrakte rum. Howe fremhæver kaproning som natur-instrumentel aktivitet (2012, s. 355-356). Kaproning handler ikke om vandet, men om at forcere vandet hurtigere end de andre. Det centrale er kapløbet. Hvorvidt det finder sted i en naturlig sø, eller i et anlagt bassin på toppen af en skyskraber, er i princippet ligegyldigt. Naturidræt er idrætter, hvor den unikke natur, oplevelsen og mestringen af denne, er et afgørende og konstituerende aspekt i aktiviteten, som fx bjergbestigning (Breivik, 2020, s. 156-157; Howe, 2012, s. 358). Derfor er det også ofte problematisk at

udvikle naturidræt til konkurrence, uden at den centrale logik erstattes af en anden, og aktiviteten skifter til en af de andre aktivitetsformer.

I forhold til gadeidræt er den fjerde aktivitetsform særlig interessant. Ligesom gadeidræt henleder naturidræt vores fokus på konteksten. Det kunne derfor umiddelbart være nærliggende at omdøbe naturidræt til gadeidræt, men så simpelt er det ikke. I det følgende vil jeg vise, hvordan modellen alligevel kan nuancere vores forståelse for gadeidrættens diversitet, de forskellige logikker og måder, hvorpå aktiviteterne udfolder sig i byens rum. Det er vigtigt at pointere, at modellen skal forstås som en idealtypisk konstruktion. Mange aktiviteter vil i deres empiriske udfoldelse være mere komplekse end som så. Modellen har dog en epistemologisk kvalitet i forhold til at fremanalysere centrale og vigtige forskelle mellem forskellige typer af gadeidræt.

Hvordan kan Breiviks idealtypemodel hjælpe os til at forstå gadeidrættens diversitet?

Når vi overfører modellen til gadeidræt, kan de mest populære aktiviteter i Danmark kategoriseres således:



Figur 2: Idealtypemodellen over gadeidrætsaktiviteter

Aktiviteter som streetdance og street workout/calisthenics er eksempler på individuelle mestringsidrætter. Aktiviteterne bliver ofte dyrket i grupper, men det er den individuelle udøvers præstation, stil og identitet, der er i fokus. På trods af at der bliver konkurreret i breakdance (som en specifik stilart af streetdance) og street workout, så er aktiviteterne ikke grundlagt med en **konkurrencelogik**, men som dans og fysisk træning med fokus på den individuelle mestring. Aktiviteterne har ikke brug for et standardiseret og universelt sportsrum, ligesom de aktiviteter der er grundlagt med en **konkurrencelogik**, men afgrænser alligevel et abstrakt rum for deres aktiviteter i byrummet. I breakdance skaber udøvere og/eller tilskuere en cirkel, også kaldet en cypher eller cipher, som afgrænser aktiviteten udadtil (Li og Vexler 2019). Derfor er der i udgangspunktet ikke tale om en eksplorativ interaktion med byrummet, som vi ser ved gadeidrætterne baseret på en eksplorerende oplevelse og mestringslogik, men med de andre dansere, tilskuere, musikken og tyngdekraften. I street workout træner udøverne bestemte funktionelle træningsøvelser, men gør det primært på legepladser eller specialdesignede fitnessfaciliteter. I begge aktiviteter udgør det offentlige byrum en interessant og varierende ramme, men det konkrete, geografiske byrum og sted er grundlæggende irrelevant. Udøverne er i aktiviteterne på den ene eller anden måde ikke i direkte dialog med hverdagens byrum, men afhængige af en parcellering af et abstrakt rum i dette. Hvad end der er etableret fysiske faciliteter til dem eller ej.

Der findes ikke mange gadeidrætter, der kan kategoriseres som interaktionsidræt. Den eneste, forfatteren har kendskab til, er panna, som er en særlig form for gadefodbold. Panna spilles én mod én på små femkantede baner a cirka 6 meter i diameter. Panna spilles på, tid og vinderen er den, der har scoret flest mål eller afgjort kampen ved at skyde bolden imellem benene på modstanderen.

Aktiviteter som streetbasket og roller derby er eksempler på holdbase-rede konkurrenceidræt og er dermed i deres grundstruktur baseret på en **konkurrencelogik**. Det betyder, at disse aktiviteter er afhængige af et universelt og standardiseret sportsrum. Streetbasket og roller derby stiller krav om linjer eller bånd, der afgrænser et konventionelt sportsrum med regler for, hvornår man er inde og ude, og hvor der tildeles point.

Dette konventionelle og standardiserede rum kan betragtes som et ekstra lag oven på – eller som små sportslige oaser – i byrummet. Streetbasket og roller derby kan i princippet dyrkes alle steder, hvor de standardiserede banemål kan afmærkes, men bliver primært dyrket i anlagte faciliteter.

Aktiviteter som parkour, skateboarding og løbehjul udfoldes traditionelt anderledes end de overstående aktiviteter. I disse er det centrale eksplorationen og interaktionen med byrummets vekslende strukturer, såsom bænke, mure, trapper osv. Disse aktiviteter er baseret på en eksplorerende oplevelse og mestringslogik, som umiddelbart kategoriserer dem som naturidræt jf. Breiviks **idealtypemodel**. Da der her er tale om byens rum, omdøbes kategorien her til eksplorationsidræt. Hvor gadeidrætter, der kan kategoriseres som holdbaserede konkurrenceidrætter, bruger byen som en form for ramme om deres aktivitet, bruger de aktiviteter, der kan kategoriseres som eksplorationsidræt, byen som et landskab. Byens rum er ikke blot en mere eller mindre passiv ramme, men en del af selve grundstrukturen i aktiviteten. Aktiviteterne er baseret på en konstant udforskning af relationen mellem krop og byrum. Hvilke strukturer kan jeg finde i byrummet, og hvad kan jeg med min krop, mit skateboard, løbehjul m.m.? Disse aktiviteter dyrkes ikke i et universelt og standardiseret sportsrum, men er baseret på udforskning af byrummet og dets unikke steder.

Selvom skateboard i sin originale form må kategoriseres som en eksplorationsidræt, udfoldes den også i dag i høj grad som en individuel mestringsidræt på skatefaciliteter. Da skateboard kom til Danmark i slutningen af 1970'erne, var de første skateparker allerede etableret i USA, og skateboarderne i Californien var (efter en ekstrem tørke i 1976-77) begyndt at bruge tømte swimmingpools til deres praksis (Stansbury, 2016). Brugen af swimmingpools samt etableringen af specialdesignede faciliteter havde det resultat, at der udviklede sig nye stilarter indenfor skating såsom „vert“ og „park“. Faciliteterne gav skateboarderne mulighed for at bevæge sig i et kontinuerligt flow og optimere mulighederne for at få fart og luft under boardet, så de kunne lave nye typer af tricks. De nye stilarter blev afsat for udvikling af konkurrencer, men uden det samme standardiserede og universelle sportsrum som i holdbaseret konkurrenceidræt. Selvom nogle skateboardstilarter dyrkes som individuel mestringsidræt, er der stadig en eksplorationslogik til stede i de fleste konkurrencer, da der ikke

findes én standard for skatefaciliteter. I konkurrencerne handler det oftest om at skabe den bedste sammensætning af svære tricks i et flow, vurderet ud fra fx sværhedsgrad, udførelse og kreativitet, på den unikke facilitet, som konkurrencen afholdes på. Skateboarding som gadeidræt kan altså kategoriseres både som eksplorationsidræt og individuel mestringsidræt. I en dansk kontekst har udviklingen af parkour også været tæt koblet til udviklingen af faciliteter (og konkurrencer), men endnu ikke i samme grad som skateboarding. Der er dog indikationer på, at parkour også bliver fragmenteret i forskellige stilarter, som vi ser det indenfor skateboarding. Parkourudøvere har selv været engageret i etableringen af specialdesignede faciliteter til parkour, men giver samtidig udtryk for, at de ikke kun har fordele for parkour som aktivitet. Centrale udøvere peger på, hvordan faciliteterne har skabt en ny generation af udøvere, som udelukkende træner parkour på faciliteter, og dermed ikke dyrker den udforskning af byrummet, som for de centrale udøvere karakteriserer parkour (Larsen 2022). Ligesom ved skateboarding er der dog ikke tale om faciliteter med et standardiseret og universelt sportsrum med faste fysiske dimensioner.

Med oversættelsen af Breiviks **idealtypemodell** for idrætsaktiviteter til gadeidrætsaktiviteter skulle det gerne stå tydeligt, at gadeidræt er en pluralistisk idrætskategori. Til trods for at alle gadeidrætsaktiviteterne udfoldes i byens rum, og deraf kategoriseres som gadeidræt, så er der forskel på dem. Der er forskel på, hvilken logik der er den centrale i de enkelte aktiviteter, og deraf også, hvordan udøverne relaterer sig til byens rum. Ved aktiviteterne, som entydigt (i deres selvorganiserede, oprindelige form) kan kategoriseres som holdbaseret konkurrenceidræt, udfoldes aktiviteten i et abstrakt, universelt og standardiseret sportsrum. Ved aktiviteterne, som entydigt (i deres selvorganiserede, oprindelige form) kan kategoriseres som eksplorationsidræt, udfoldes aktiviteten som en udforskning af byrummet og dets unikke steder. Nogle af gadeidrætsaktiviteterne er, som Breivik (2020, s.151-152) også beskriver om idrætsgrene generelt set, for komplekse i deres empiriske udfoldelse til at kunne kategoriseres som én aktivitetsform og med én idrætslig logik. Især skateboarding er en fragmenteret gadeidræt, som både udfolder sig som eksplorationsidræt og individuel mestringsidræt og dermed også bruger forskellige typer faciliteter.

Spørgsmålet er nu, hvilken betydning disse forskellige logikker og måder at udfolde aktiviteterne på har i forbindelse med etableringen af gadeidrætsfaciliteter? Afsluttende vil jeg vise, hvordan forskellene betyder, at udøverne har forskellige forventninger og adfærd koblet til faciliteterne, hvilket fortjener at danne grundlag for yderligere forskning såvel som kvalificering af gadeidrætsfaciliteter i fremtiden.

Hvordan kan vi bruge denne viden til at kvalificere fremtidens gadeidrætsfaciliteter?

Holdbaserede gadeidrætter, som fx streetbasket, street hockey og roller derby, der i deres grundstrukturer er baseret på en **konkurrencelogik**, er afhængige af deres standardiserede sportsrum. Til hver aktivitet knytter sig bestemte linjer, zoner og objekter, som markerer aktiviteternes spillerum.

Hvis man gerne vil sikre, at faciliteter bliver brugt til aktiviteterne og har brugsværdi for udøverne, er det vigtigt, at der tages højde for disse, når man etablerer faciliteter. Det sker desværre ofte, at faciliteter bliver etableret uden nødvendig forståelse for aktiviteternes spillerum til stor frustration for udøverne. I forbindelse med streetbasketbaner er der fx ofte ikke gjort plads til, at udøverne kan bevæge sig eller falde omkring kurven uden at støde ind i gitterhegn eller betonkanter. Der er blevet etableret så mange dårlige – og decideret farlige – streetbasketbaner i Danmark, at BørneBasketFonden, GAME og DGI sammen har udviklet en guide til etablering af streetbasketbaner (BørneBasketFonden og GAME, u.d).

Det fysiske design har også en væsentlig betydning, når man etablerer faciliteter til aktiviteter, som ikke i deres grundstruktur er baseret på en **konkurrencelogik**. Det kan fx være gadeidrætter som parkour, skateboarding og løbehjul. Først og fremmest består alle tre aktiviteter af specifikke bevægelser og tricks, som anvendes til at udforske og skabe bevægelseslinjer i byrummet med. For skateboardere og udøvere på løbehjul er det fx vigtigt, at der er kanter og flader, som de kan hoppe op på med deres boards eller løbehjul og glide henad på (kaldet grind eller slide). For parkourudøverne er det vigtigt, at der findes strukturer i en størrelse, der kan forceres på forskellig vis. Både skateboarding, løbehjul og parkour

har nogle specifikke præferencer koblet til deres bevægelsesmønstre, som yderligere er afgørende for, at de sikkert kan dyrke deres praksis. Ligesom til streetbasket er der også udviklet en del designguides til etablering af skatefaciliteter (se fx SkateboardGB, 2020; Hal12, Roskilde Festival og Roskilde Kommune, 2020).

Fordi gadeidrætsaktiviteterne har forskellige bevægelsesmønstre, betyder det også, at de ikke alle sammen kan bruge de samme strukturer i byens rum. Udøvere, der dyrker en skateaktivitet, vil generelt set tiltrækkes af og være aktive på lavere strukturer end parkourudøvere. Det betyder også, at man skal være særlig opmærksom, hvis man vil lave en facilitet, der skal kunne bruges til flere forskellige aktivitetstyper.

Til trods for aktiviteternes unikke bevægelsesmønstre er der ikke tale om den standardisering, som vi ser ved de holdbaserede konkurrenceidrætter indenfor gadeidræt. Det kommer også til udtryk ved udøvernes massive modstand mod ethvert forsøg på at udvikle standardiserede faciliteter samt 'metervare'-produkter fra redskabsfirmaer (Larsen et al., 2015, s. 13). Der var kritik og bekymring fra parkourmiljøet, da der blev udviklet og præsenteret en europæisk standard for parkourredskaber. Indenfor skateboarding er kritik fra skatemiljøet næsten reglen, når kommuner etablerer nye skateområder baseret på færdige produkter fra et redskabsfirma. Kritikken mod standardiseringen er, at det går ud over aktiviteternes eksplorative logik. Konsekvensen er, at faciliteterne afvikler gadeidrætternes unikke idrætslige logik i stedet for at understøtte den. Som beskrevet i forrige afsnit peger centrale udøvere indenfor parkour på, hvordan faciliteter til parkour har skabt en ny generation af parkourudøvere, som udelukkende træner parkour på faciliteter som en individuel mestringsidræt. Spørgsmålet er selvfølgelig, om vi blot ser en fragmentering af aktiviteten i flere stilarter, som er tilfældet i skateboarding (dyrkes både som **eksplorativeidræt** og individuel **mestringsidræt**), eller parkour med tiden bliver en aktivitet, der kun dyrkes som individuel mestringsidræt. Hvis vi gerne vil sikre et mangfoldigt aktivitetsliv i byens rum såvel som et mangfoldigt idrætsmiljø i Danmark, bør vi være opmærksomme på, hvordan vi påvirker de eksplorative gadeidrætter med etableringen af faciliteter. Flere steder i verden arbejder man aktivt med at integrere 'skatebare' strukturer inde i nye byrum (Glenny og O'Connor, 2019). I Malmø, Sverige, har

man fx ansat en officiel 'skatekoordinator' i kommunen, som blandt andet tager del i byrumsudviklingen. Formålet er her at understøtte skateaktiviteterne som eksplorationsidræt. Man prøver aktivt at skabe gode muligheder for, at skateaktiviteterne kan udfoldes i byrummet og ikke kun på særlige anlagte faciliteter. Et godt eksempel på en offentlig plads, som er designet med bløde former og strukturer, så den kan anvendes til skate, er Placa Mayor i Seville, Spanien. Samme tilgang kunne anlægges i forhold til parkour. Hvorfor ikke skubbe murene lidt mere sammen, eller lave et en række sten, der vil gøre det til et godt sted at træne parkour, når man er i gang med at etablere et nyt torv? Det er ikke nødvendigt at skabe specielle faciliteter til de eksplorative gadeidrætter. Hvis fysiske dimensioner, strukturer og overflader i et byrum matches med aktiviteterne bevægelsesmønstre, så skal de nok finde det. Hvis vi ønsker at understøtte de eksplorative gadeidrætter, giver det god mening at tænke i en større grad af integration med byrummet fremfor enkeltstående og afgrænsede faciliteter.

Konklusion

Kapitlet havde til formål at bidrage med viden, som kan danne grundlag for, hvordan vi i fremtiden skaber faciliteter til gadeidræt. Det første og vigtigste skridt er at have en videnskabelig og nuanceret forståelse for, hvad gadeidræt som idrætskategori egentlig dækker over. Selvom det stigende idrætspolitiske fokus på gadeidræt overordnet set er positivt, skal vi passe på italesættelsen af gadeidræt som én type af aktiviteter, der samlet set repræsenterer noget 'andet' og 'unikt' i forhold til den mere etablerede og traditionelle idræt. Det skaber en unuanceret forståelse af gadeidræt som et ensidigt kulturelt fænomen. Breiviks model har en epistemologisk kvalitet i forhold til at fremanalysere og formidle de centrale forskelle, der er mellem forskellige typer af gadeidræt. Hvis ikke vi forstår disse forskelle, kan vi ikke designe og etablere faciliteter, der understøtter gadeidrætsaktiviteterne med deres originale og mangfoldige idrætslige logikker. Nogle gadeidrætter har den samme idrætslige logik, som vi finder blandt etablerede sportsgrene. Derfor bør faciliteter til disse designes og etableres med samme omhyggelighed i forhold til de fysiske dimensi-

oner, som vi ser ved sportsgrenene. Andre gadeidrætter er baseret på en helt anden idrætslig logik, hvor vi må gentænke, hvad vi forstår som en idrætsfacilitet. Faciliteter er en vigtig måde at understøtte gadeidræt på, men vi skal og må anerkende, at det samtidig er en magtfuld form for institutionalisering. Etableringen af faciliteter har afgørende betydning for, hvordan aktiviteterne udvikler sig i fremtiden. Hvis vi vil understøtte og sikre gadeidrættens mangfoldighed i fremtiden, kræver det omhyggelige og vidensbaserede overvejelser.

Forfatterbeskrivelse

Signe Højbjerg Larsen er lektor på Institut for Idræt og Biomekanik, Syddansk Universitet, hvor hun indgår i Center for forskning i Idræt, Sundhed og Civilsamfund samt Forskningsenheden for Bevægelse, Kultur og Samfund. Signes forskning går på tværs af sociologi, filosofi og kulturanalyse, og hendes primære forskningsområder er gadeidræt, livsstilsidræt og leg. Forskningen retter sig især mod at skabe forståelse for gadeidrætslige aktiviteter såsom parkour og skateboarding, institutionaliseringen af disse aktiviteter i forskellige kulturelle kontekster og fysiske miljøer, samt deres eksistentielle, kulturelle og samfundsmæssige betydninger.

Signe har i 2022 publiceret artiklen *The Institutionalisation of Parkour in Denmark. A national case of how institutional isomorphism works and affects lifestyle sport*. Artiklen præsenterer et studie af institutionaliseringen af parkour i Danmark, hvor især udviklingen og etableringen af faciliteter har spillet en stor rolle. Artiklen viser, hvordan den nationale kontekst, idrætskultur og idrætspolitik har en afgørende betydning for, hvordan parkour udvikles som aktivitet.

I 2023 har Signe sammen med Karsten Elmoose-Østerlund og Zakarias Engell fra CISC publiceret artiklen *Participation in street sport – a national study of participation patterns among youth and adults*. Artiklen præsenterer en analyse af deltagelsesmønstre i gadeidrætsaktiviteter baseret på data fra den nationale spørgeskemaundersøgelse Danmark i Bevægelse. Her viser de blandt andet, hvordan indvandrere og efterkommere er mere aktive i gadeidræt end etniske danskere, og særligt i aktiviteter som streetbasket, street soccer, streetdance og calisthenics. Analysen kan dermed

anvendes som beslutningsgrundlag i forbindelse med etablering af gadeidrætsfaciliteter for særlige målgrupper.

Litteratur

- Angel, J. (2011). *Ciné Parkour – A cinematic and theoretical contribution to the understanding of the practice of parkour*. London: Julie Angel.
- Atkinson, M. (2009). Parkour, anarcho-environmentalism, and poiesis. *Journal of Sport and Social Issues*, 33(2): 169-94.
- Borden, I. (2019). *Skateboarding and the city: A complete history*. Bloomsbury.
- Bernsen, M. (2020). Løbehjulsbørn og curlingforældre i kamp mod skatnerne. *Weekendavisen*. 25. juni. <https://www.weekendavisen.dk/2020-26/samfund/loebenhjulsboern-og-curlingforaeldre-i-kamp-mod-skatnerne> (hentet 03.11.22)
- Breivik, B. (2020). The Sporting Exploration of the World; Toward a Fundamental Ontology of the Sporting Human Being, Sport, Ethics and Philosophy, 14(2): 146-162, DOI: 10.1080/17511321.2019.1572214
- BørneBasketFonden og GAME (u.d). Vejledning til anlægning af streetbasketballbaner. <https://www.dgi.dk/media/26384/vejledning-streetbasket-baner.pdf> (hentet 30.03.23)
- Caillois, R. (1958). *Les jeux et les hommes*. Paris: Librairie Gallimard.
- Edelbo, H. og Hansen R.F. (2014). *Dansk Skateboarding*. København: Nordstroms.
- Den Nationale Platform for Gadeidræts hjemmeside (u.d.a). Forside. <https://gadeidraet.dk> (Hentet 29.03.23)
- Den Nationale Platform for Gadeidræts hjemmeside (u.d.b). Gadeidræt. <https://gadeidraet.dk/index.php/gadeidraet/> (hentet 29.03.23)
- GAMEs hjemmeside (u.d.) Street sport & culture. <https://game.ngo/what-we-do/street-sports/> (hentet 29.03.23)
- Gilchrist, P. og Wheaton, B. (2017). The social benefits of informal and lifestyle sports: a research agenda. *International Journal of Sport Policy and Politics*, 9(1): 1-10.
- Gissel, T., Hagins, R., Hansen, R. og Lyngsø, A. (2022). Game til kritik af manglende brugerinddragelse: Vi bliver aldrig færdige med at ud-

- vikle måder til at involvere brugerne. Idrætsmonitor. 20. december. <https://idrætsmonitor.dk/debat/art9131510/Vi-bliver-aldrig-færdige-med-at-udvikle-måder-til-at-involvere-brugerne> (hentet 29.03.23)
- Glenny, B. og O'Connor, P. (2019). Skateparks as hybrid elements of the city. *Journal of Urban Design*, 24(6): 840- 855.
- Hal 12, Roskilde Festival og Roskilde Kommune (2020). Danske Streetmiljøer_Inspirationskatalog til fremtidens rullesport i Hal 12. https://www.fredericia.dk/system/tdf/acadre/Files_2934_2730276/bilag_2_-_bilag_danske_streetmiljoer_-_inspirationskatalog.pdf?file=1&type=node&id=1009492&force= (hentet 29.03.23)
- Howe, L.A. (2012). Different Kinds of Perfect: The Pursuit of Excellence in Nature-Based Sports. *Sport, Ethics and Philosophy*, 6(3): 353-368, DOI: 10.1080/17511321.2011.652661
- Huizinga, J. (1963). *Homo Ludens. Om kulturens oprindelse i leg*. København: Gyldendals Uglebøger.
- Idans hjemmeside (u.d.). Facilitetsdatabasen. <https://www.idan.dk/projekter/facilitetsdatabasen/> (hentet 03.04.23)
- Karoff, H.S. og Jessen, C. (2014). *Tekster om leg*. København: Akademisk Forlag.
- King, K. og Church, A. (2020). Beyond transgression: mountain biking, young people and managing green spaces. *Annals of Leisure Research*, 23(2): 203-222. DOI: 10.1080/11745398.2019.1571928
- Larsen, M.H. (2006). *Skating – en livsstil mellem sport og leg*. *Focus*, 30(1): 24-27.
- Larsen, S.H., Petersen, L.S., Ibsen, B., og Hasani, I. (2015). *Parkourfaciliteter i Danmark*. Syddansk Universitet. *Movements*,10: http://iob.sdu.dk/Movements2015_10.pdf
- Larsen, S.H, og Jensen, S. V. (2017). Kampen om gadeidrætten. I J. Hansen (red.), *Folkelig sundhed og foreningservice? Et debatskrift om DGI gennem 25 år*. Danske Gymnastik- og Idrætsforeninger (DGI): 160-177. <https://www.dgi.dk/media/18616/debatskrift-om-dgi-gennem-25-aar.pdf>
- Li, R.Z. og Vexler, Y.A. (2019). Breaking for Gold: Another Crossroads in the Divergent History of this Dance, *The International Journal of the History of Sport*, 36(4-5): 430-448. DOI: 10.1080/09523367.2019.1615896

- Nordea-fondens hjemmeside (u.d.). National Platform for Gadeidræt.
<https://nordeafonden.dk/projekter/national-platform-for-gadeidraet>
(hentet 30.03.23)
- Olive, R., og Wheaton, B. (2021). Understanding Blue Spaces: Sport, Bodies, Wellbeing, and the Sea. *Journal of Sport and Social Issues*, 45(1): 3–19. <https://doi.org/10.1177/0193723520950549>
- Pilgaard, M. og Kjær, M. (2020). Evaluering af den Nationale Platform for Gadeidræt. Aarhus: Active Research.
- Sand, A-L. (2019). Skal fritiden være i faste rammer? Fritidsorganisatoriske potentialer mellem planlægning og planløshed. *Dansk Sociologi* 30(1), 3-31.
- SkateboardGB (2020). Skateboarding. Design and Development Guidance for skateboarding. Creating quality spaces and places to skate. https://static1.squarespace.com/static/5a79d837aeb625f12ad4e9b2/t/608091de7eb23f256295c5bc/1619038704475/9671+-+Skateboard+-+Design+and+Development+Guidance+++April+2021_NE.pdf
(hentet 29.03.23).
- Stansbury, M. (2016). How the 1970s California Drought Helped Invent Bowl Skating. *The Inertia*. 30. oktober. <https://www.theinertia.com/environment/how-the-1970s-california-drought-helped-invent-bowl-skating/> (hentet 30.03.23)
- Wheaton, B. (2004). *Understanding Lifestyle Sport*. London: Routledge.
- Wheaton, B. (2013). *The Cultural Politics of Lifestyle Sports*. London: Routledge.

I overført betydning er en 'knast' en forhindring eller et problem, som står i vejen for at nå et mål. I nærværende antologi om 'Idrættens og civilsamfundets knaster' går vi tæt på nogle af de problemstillinger inden for idrætten og civilsamfundet, som ofte debatteres. Antologien er inddelt i fire afsnit: Civilsamfundet, Idrætsforeninger, Faciliteter og rum for idræt, bevægelse og leg samt Social ulighed i sundhed og idrætsdeltagelsen. I hvert afsnit behandles aktuelle samfundsvidenskabelige problemstillinger ud fra en kritisk vinkel med henblik på at skabe nye indsigter, der kan bidrage til at overvinde 'knasterne' og skabe forandringer i civilsamfundet og idrætten. Antologien udgives i anledning af Center for forskning i Idræt, Sundhed og Civilsamfunds 20 års jubilæum.

Find kontaktoplysningerne til ansatte ved Center for forskning i Idræt, Sundhed og Civilsamfund på: www.sdu.dk/cisc.

Publikation er 'open source' og kan frit downloades fra www.universitypress.dk.