

Univerzita Pardubice

Fakulta filozofická

Skateboarding jako sport a životní styl z pohledu insidera

Dominik Mudruňka

**Bakalářská práce
2017**

Univerzita Pardubice
Fakulta filozofická
Akademický rok: 2015/2016

ZADÁNÍ BAKALÁŘSKÉ PRÁCE

(PROJEKTU, UMĚLECKÉHO DÍLA, UMĚLECKÉHO VÝKONU)

Jméno a příjmení: **Dominik Mudruška**
Osobní číslo: **H14603**
Studijní program: **B6703 Sociologie**
Studijní obor: **Sociální antropologie**
Název tématu: **Skateboarding jako sport a životní styl z pohledu insidera**
Zadávající katedra: **Katedra sociálních věd**

Z á s a d y p r o v y p r a c o v á n í :

Student provede terénní výzkum v komunitě "skejtáků" v Pardubicích. Při výzkumu se zaměří na tři základní aspekty této komunity. 1) Jaký je význam tohoto stylu pro jeho nositele - jedná se pouze o sport či o holistické pojetí životního stylu a subkulturu a jaké jsou její hlavní identitní znaky, symboly a hodnoty? 2) Jak se mění chápání "skejtáctví" jako životního stylu v závislosti na sociální roli této identity? 3) Jaké jsou motivace, která vedou jedince ke vstupu do komunity a naopak jaké jsou limity pro členství v komunitě (věk, názory, životní styl apod.)? Student přistoupí k tématu mimo jiné z perspektivy habitu, konceptu zavedeného P. Bourdieuem. Hlavními technikami výzkumu budou zúčastněné pozorování a nestrukturované či polostrukturované rozhovory s členy zkoumané komunity.

Rozsah grafických prací:

Rozsah pracovní zprávy:

Forma zpracování bakalářské práce: **tištěná/elektronická**

Seznam odborné literatury:

- Borden, I. 2001. Skateboarding, Space and the City: Architecture and the Body. London: Bloomsbury publishing.**
Bourdieu, P. 1999. Teorie Jednání. Praha: Karolinum.
Dostál, J. 2013. Identita a Cannabis. Praha: Sinceritas.
Duffková, J. 2008. Sociologie životního stylu. Plzeň: Aleš Čeněk.
Pavková, J. 2002. Pedagogika volného času: teorie, praxe a perspektivy. Praha: Portál.
Petrusek, M. 2006. Společnosti pozdní doby. Praha: Sociologické nakladatelství.
Sekot, A. 2003. Sport a společnost. Brno: Paido.
Smolík, J. 2010. Subkultury mládeže: uvedení do problematiky. Praha: Grada.

Vedoucí bakalářské práce:

PhDr. Adam Horálek, Ph.D.

Katedra sociálních věd

Datum zadání bakalářské práce: **31. března 2016**

Termín odevzdání bakalářské práce: **31. srpna 2017**

prof. PhDr. Karel Rýdl, CSC.
děkan



L.S.

PhDr. Adam Horálek, Ph.D.
vedoucí katedry

V Pardubicích dne 30. listopadu 2016

Prohlašuji:

Tuto práci jsem vypracoval samostatně. Veškeré literární prameny a informace, které jsem v práci využil, jsou uvedeny v seznamu použité literatury.

Byl jsem seznámen s tím, že se na moji práci vztahují práva a povinnosti vyplývající ze zákona č. 121/2000 Sb., autorský zákon, zejména se skutečností, že Univerzita Pardubice má právo na uzavření licenční smlouvy o užití této práce jako školního díla podle § 60 odst. 1 autorského zákona, a s tím, že pokud dojde k užití této práce mnou nebo bude poskytnuta licence o užití jinému subjektu, je Univerzita Pardubice oprávněna ode mne požadovat přiměřený příspěvek na úhradu nákladů, které na vytvoření díla vynaložila, a to podle okolností až do jejich skutečné výše.

Souhlasím s prezenčním zpřístupněním své práce v Univerzitní knihovně.

V Pardubicích dne 30. 8. 2017

Dominik Mudruňka

Poděkování:

Především bych rád věnoval poděkování PhDr. Adamu Horálkovi, PhD. za cenné rady a čas, který mi věnoval. Dále poděkování patří všem respondentům za poskytnuté informace a možný sběr audiovizuálního materiálu.

Děkuji.

Název: Skateboarding jako sport a životní styl z pohledu insidera

Anotace:

Tato bakalářská práce se zabývá skateboardingem skrze oblast společenských věd. Obsahem je též představení skateboardingu a jeho historie od vzniku až po současnost. Hlavním cílem je zjistit, co může pro člověka znamenat skateboarding. Práce tak prostřednictvím perspektivy subkultur, sportu a životního stylu zachycuje určité znaky, které jsou příznačné pro lidi, co se skateboardingu věnují. Zjištění se nedotýkají jen čistě vizuálních znaků, ale také názorů, hodnot a motivací, které jsou mimo samotný text obsažené i v audiovizuálním díle, jež je součástí této práce. Výzkum probíhal především na základě zúčastněného pozorování, a to v pozici „insidera“.

Klíčová slova:

skateboarding, identita, post-subkultura, sport, životní styl, hra, habitus

Title: Skateboarding as a sport and lifestyle from insider's perspective

Annotation:

This thesis is focused on skateboarding through the field of social sciences. Content of this thesis is also introducing of skateboarding and history since the very beginning to the present. The main objective of this thesis is to find out what it means for human being to ride a skateboard. Through perspective of subculture, sport and lifestyle, thesis captures certain signs, which are typical for skateboarders. The findings do not cover only visual signs, but also opinions, values and motivations. As a part of this thesis, there is an audiovisual film, which contains and supports the previous findings. The research was mainly based on participated observation in the position of an insider.

Keywords:

skateboarding, identity, post-subculture, sport, lifestyle, game, habitus

Obsah

Úvod.....	8
1. Metodologie	9
2. Pojetí skateboardingu (formy skateboardingu)	11
2.1 Street.....	12
2.2 Rampa.....	13
2.3 Game of Skate	14
3. Historie.....	15
3.1 Historie skateboardingu	15
3.2 Historie skateboardingu na území Československa a České republiky.....	19
4. Skateboarding v pojetí subkultury	25
4.1 Subkultura.....	25
4.2 Verbální komunikace.....	27
4.3 Neverbální komunikace	30
4.4 Image	31
4.5 Lokalita.....	34
5. Skateboarding v pojetí sportu.....	36
5.1 Sport.....	36
5.2 Organizovanost.....	38
5.3 Co je to hra?.....	41
5.4 Klasifikace her	42
6. Skateboarding v pojetí životního stylu.....	44
6.1 Habitus.....	45
6.2 Životní styl.....	46
6.3 Volný čas	48
6.4 Život ve společnosti.....	52
6.5 Užívání návykových látek	54
7. Závěr	56
8. Použité zdroje.....	59
Příloha č. 1 (audiovizuální dílo).....	61

Úvod

Existuje velké spektrum možností, kterými lze zkoumat činnost nazývanou skateboarding. V rámci této práce, se však jedná hlavně o oblast sociálně vědní, označující tento jev především jako jev subkulturní.

Jelikož jsem si poprvé na skateboard stoupnul v sedmi letech a aktivně se mu věnuji více než deset let, vybral jsem téma, které spojuje skateboarding, mou zálibu, s poznatky získanými během studia sociální antropologie. Výzkum pro tuto práci byl proveden převážně v komunitě „skejt'áků“ v Pardubicích. Mé poznatky však korespondují i se zkušenostmi, které jsem získal na tuzemských i mezinárodních cestách za skateboardingem.

Hlavním cílem této práce je zjistit, co vlastně může pro člověka skateboarding znamenat. Výzkum byl zaměřen na tři základní aspekty, a to na subkulturu, sport i životní styl:

1. Jaký je význam tohoto stylu pro jeho nositele - jedná se pouze o sport či o holistické pojetí životního stylu a subkulturu a jaké jsou její hlavní identitní znaky, symboly a hodnoty?
2. Jak se mění chápání „skejt'áctví“ jako životního stylu v závislosti na sociální roli této identity?
3. Jaké jsou motivace, které vedou jedince ke vstupu do komunity a naopak limity pro členství v komunitě?

Vzhledem k tomu, že skateboarding je podle mého názoru jednou z mála sportovních činností, která obsahuje jistý rozpor v institucionalizovanosti jejího vlastního počínání, rozhodl jsem se zaměřit na dualistické pojetí skateboarding. Výzkum tedy vychází z předpokladu, že na skateboarding je nahlíženo v rozmezí dvou krajností. Tato dichotomie je patrná především u samotných „skejt'áků“. Na skateboarding se může nahlížet jako na sportovní soutěž velkých rozměrů, ale také jako na radost a jakýsi způsob vyjádření sebe sama. Ovšem v obou formách jde rovněž o sdílení a vytváření společenských vztahů, k čemuž bych tedy podotkl, že cílem

práce není předpokládáný příklon k jedné z variant, ale spíše potvrzení obou stránek a ukázat, v čem se tyto stránky projevují, liší, doplňují a případně, jaké jsou mezi nimi hranice.

1. Metodologie

Na samotném začátku této kapitoly uvedu faktor, který má z hlediska metodologie na tento výzkum jistě značný vliv. Jelikož se osobně skateboardingu věnuji více jak deset let, má pozice se tak nachází v roli „insidera“. I když se na první pohled může zdát, že tato pozice průběh výzkumu jistým způsobem ulehčuje, není tomu tak. Jediné, co výzkumníkovi tato pozice ulehčuje, je vstup do terénu, jelikož výzkumník tvoří součást zkoumané skupiny a umí se tak podle toho chovat. Samozřejmě že mezi skupinu může bez problému vstoupit velká sorta lidí, ale vstup a jeho následující procesy se odvíjejí dle míry zasvěcení, což je pro „insidera“ jistě polehčující. Na druhou stranu se ve výsledku mohou objevit nedostatky zrovna tam, kde to „insider“ nejméně očekává. Jistou nevýhodou této pozice tedy je, že příslušná zjištění bývají u osoby většinou zautomatizovaná, a tudíž i lehce přehlédnutelná. Navíc zde hrozí velké nebezpečí subjektivizace, kterému je třeba se vyvarovat. Jako „insider“ však zaujímám dvě role, a to „skejtáka“, ale i „kameramana“. Důvodem je, že se ve volném čase věnuji i filmování skateboardových videí. Právě kamera a různá další záznamová zařízení jsou pro svět skateboardingu velice příznačná, tudíž problém ve vstupu do komunity tak nenastal ani z hlediska vizuálního modulu.

Výzkum byl primárně situován v Pardubicích, kde se aktivně schází přibližně dvacet skateboardistů. Do Pardubic však dojíždí i spousta skateboardistů z okolních měst, jako jsou Chrudim, Hradec Králové nebo Holic, čili přesný počet respondentů není znám. Věkové rozmezí respondentů se pohybuje od 14 do 32 let. Z čistě skateboardového hlediska jsou schopnosti „skejtáků“ v Pardubicích na vysoké úrovni, mnoho lidí z komunity má zkušenosti se závody i se sponzory, ovšem s vrcholovým skateboardingem se to nedá porovnávat.

U samotných metod byl největší důraz kladen na zúčastněné pozorování. „Skejt’áci“ tak byli zkoumáni při běžných činnostech na místech, jako jsou skateparky a místa určená pro skateboardové aktivity, ale současně i na místech veřejných či soukromých. Výzkum ovšem nebyl zaměřen striktně na místa příznačná právě pro „skejt’áky“, ale i na místa, kde je možné zachytit jejich život i mimo skateboardovou činnost. To samé platí i pro vizuální záznam, který zachycuje situace a promluvy, především díky metodě zúčastněného pozorování.

Další metodou byly rozhovory, které však probíhaly nestrukturovanou, případně polostrukturovanou formou. Rozhovory tak probíhaly velmi volně, tedy neformálním způsobem. Vycházely především ze spontánních situací aktérů, kteří se sami vyjadřovali k oblastem skateboardingu a jsou i součástí vizuálního díla. Tyto promluvy byly následně v některých případech podpořeny dalšími otázkami nebo rovnou poznamenány a analyzovány pro samotný text práce. Přepis samotných rozhovorů však není obsažen, jelikož se skládá z množství poznámek, jež jsou v práci uvedeny.

Styl, jímž jsem byl z největší části inspirován za kamerou, se nesl v duchu dokumentárního stylu cinema-verité. Jedná se o prosté zaznamenávání skutečnosti, které však neobsahuje ani interview. Příslušné dílo však interview obsahuje, ale spíše na bázi autentických výpovědí, které vycházely z prostých situací. V některých případech byla kamera předána některým aktérům, z čehož vyplynulo také mnoho podstatných informací.

Pro bakalářskou práci byly samozřejmě využity příslušné zdroje a literatura. Z hlediska historického kontextu bylo citováno i z jiných prací zaměřujících se na skateboarding a jako zdroje posloužily i různé webové stránky obsahující rozhovory některých průkopníků.

Teoreticky byla zjištění analyzována a podepřena třemi perspektivami, jež byly na začátku výzkumu stanoveny jako příslušející tomuto tématu. V první řadě se jedná o perspektivu subkultury. Tento pohled je využit za účelem rozpoznání znaků, které jsou obvykle na první pohled viditelné a jasně stanovují, čím se skateboarding jako subkultura odlišuje od

kultury dominantní. Perspektiva by tedy měla pomoci zjistit, jaké prvky jsou pro „skejtáky“ příznačné a kterými se vymezují. Druhá perspektiva nahlíží na skateboarding jako na sport a umožňuje tak zmínit další specifické znaky, které se týkají čistě sportovního pohledu, ať už v organizované či neorganizované formě. K uvedení znaků dopomohla teorie týkající se her a společnosti od R. Cailloise, která rozebírá hru na čtyři kvadranty, jež z velké části postihují právě sport. Dále bylo pomocí této perspektivy možné zachytit jistý rozpor týkající se organizované a neorganizované formy a zjistit tak motivace z té sportovnější stránky. Třetí perspektiva nahlíží na skateboarding jako na životní styl. Sleduje tedy, jakým způsobem lidé využívají svůj volný čas ve vztahu ke skateboardingu. V kapitole byl využit i koncept habitů od P. Bourdieua, který objasňuje vytváření nejen životních stylů, ale i společenských pozic a identitních znaků. Perspektiva v podstatě pomohla zjistit, nakolik se skateboarding promítá do života lidí. Opět bylo díky tomuto pohledu možné zachytit jisté znaky, které nejsou na rozdíl od subkulturního náhledu tak viditelné, ale týkají se životních způsobů samotných „skejtáků“.

2. Pojetí skateboardingu (formy skateboardingu)

Z hlediska své pozice jsem měl možnost setkat se s obrovským množstvím představ týkajících se otázek jako, co je to skateboarding, jakým způsobem se provozuje, čím by měl být a čím naopak ne. Z úvodu víme, že „skejtáci“ svoji představu o skateboardingu obvykle chápou a prezentují v rozmezí dvou krajností. Ovšem pojetí v rámci celé společnosti může být daleko různorodější. Pro mnohé tak může představovat pouhou přepravu, volný čas, (extrémní) sport, životní styl, svobodu, ale na druhou stranu také třeba módní výstřelek, hazard se zdravím či vandalismus a podobně. Z tohoto velice širokého spektra je velmi těžké definovat skateboarding, protože každý náhled, i z pohledu aktéra, se vždy alespoň trochu odlišuje svým nazíráním na činnost. V dnešní době existuje i mnoho typů, které se často podobají skateboardu, ale nejsou jím. Na tuto skutečnost mnohdy upozorňují samotní „skejtáci“, kteří opovrhují

věcmi se čtyřmi kolečky podobající se skateboardu. Proto by stálo za to zmínit, že za skateboarding je v této práci považována činnost, které aktéři obvykle připisují větší význam nežli pouhý nástroj k přepravě a módní prvek.

Skateboarding jako takový se však sám větví do určitých forem, které lidem poskytuje a kterými se zároveň prezentuje. Lidé tak mohou mít více či méně zkreslenou představu o tom, co vše může být skateboarding a co naopak už ne. Nelze například vidět skateboarding jenom jako skateboardistu v U-rampě a podobně. Formy skateboardingu lze z hlediska závodu a různých soutěží chápat jako oficiální, ale důležité je především to, jak se k tomu stavějí sami skateboardisté. Proto si zde představíme hlavní formy skateboardingu, které je třeba pro tuto práci znát. Nutno poznamenat, že tyto formy jsou rozlišovány především u „skejt'áků“, kteří o nich mají pochopitelně největší povědomí. Někdo se věnuje skateboardingu v rampě, někdo se naopak spokojí s „prostou zemí“ a někdo využívá obou forem a je tak nějak všestranný. Nejpodstatnější rozlišení tedy „skejt'áci“ chápou jako rádius (rampa) a ulice (street). I když může docházet k určitým neshodám z hlediska toho, čemu je lepší se věnovat, stále se jedná o formy, které jsou v rámci skateboardingu obecně uznávané a navzájem respektované. Ve skateparcích tak často nalezneme překážky, které jsou využitelné pro obě formy. Z historického kontextu zde bylo i množství jiných forem a soutěžních disciplín, jako například slalom. Nicméně ty už se dnes objevují spíše ojediněle, proto zde budou popsány zejména ty současně využívané.

2.1 Street

Před samotným street skateboardingem je vhodné uvést formu, která mu předcházela a v podstatě utvořila jeho základy. Jedná se o formu a závodní disciplínu nazývanou freestyle. Autoři zmiňují, že freestyle spočívá v kreacích prováděných na prostoru bez veškerých překážek. Dotyčný tedy jezdí po ploše a předvádí nejrůznější variace, nejlépe ve stoprocentní návaznosti tak, že nezkazí ani jeden trik. Je třeba zmínit člověka, který v této disciplíně nadmíru

vynikal. Jméno Rodney Mullen zná snad každý skateboardista, jelikož svým přístupem a vynalézavostí položil základy moderních triků, které jsou dnes uplatňované ve všech sférách skateboardingu, převážně tedy street skateboardingu (Pramann, Doren 1994: 48). Tím, že většinu triků vymyslel on, podílel se i na většinové terminologii, která je velkou součástí verbální komunikace skateboardingu po celém světě. V současném skateboardingu už se jedná spíše o raritu, ale jak už bylo řečeno, freestyle je obsahem i jiných forem, hlavně tedy street skateboardingu.

Street skateboarding, neboli streetstyle, je nejstarším a zároveň nejrozšířenějším typem (Karas, Kučera 2004: 33), jelikož skateboard byl jistě poprvé využit na ulici. Z hlediska výzkumu jde o nejvíce využívanou formu v lokální pardubické komunitě. Zahrnuje tedy využívání veřejného a soukromého prostoru, silnic, laviček, schodišť, zdí a různých dalších věcí, které jsou pro dotyčného určitým způsobem využitelné. Dnes je i plnohodnotnou soutěžní disciplínou, která v rámci závodů využívá celý skatepark i s příslušnými rampami, které ho doplňují. Samotná U-rampa už je však formou zcela odlišnou.

2.2 Rampa

O člověku, který využívá převážně této formy, se v českém prostředí říká, že jezdí „rádiusy“. Myslí se tím však jízda v U-rampě či bazénu. U-rampa je velmi známá forma a soutěžní disciplína skateboardingu, která je pro diváky svojí efektivitou vysoce atraktivní. Rampě se též říká rampa vertikální, protože v blízkosti svého vrcholu dosahuje vertikály. Skateboardisté z ní létají do vzduchu nebo dělají triky na její horní hraně. Existuje i menší verze, nazývaná minirampa, která se v České republice objevuje daleko více než vertikální rampa, a to i v rámci závodů. Vertikálních ramp je v ČR velmi málo. V Pardubicích se jedna nachází, ale skateboardisty není v podstatě využívána, jelikož v mnoha lidech jistě budí strach. Obecně tak v celé ČR není mnoho lidí, kteří se této formě naplno věnují, a proto se tato forma ani nějak výrazně nerozvíjí.

Ještě než se však objevily první U-rampy, kalifornští „skejtáři“ se proháněli v zahradních bazénech (Karas, Kučera 2004: 36). V našem prostředí se jedná o uměle vybudované bazény různých kopulovitých tvarů. Jízda v nich připomíná jízdu v U-rampě. O U-rampu však nejde, jelikož jedna strana není obvykle totožná s tou druhou a mění tak často jezdci jízdní trajektorii. V Pardubicích bazén nenajdeme a někteří tak musí za touto formou cestovat do jiných měst. Obecně v České republice je tato forma v posledních letech na vzestupu a bazénů se tak začíná budovat mnohem více.

2.3 Game of Skate

Přesto, že se nejedná o formu jako takovou, stojí za to ji uvést. Game of skate je velmi oblíbená a využívaná hra ve skateboardingu. Může být provozována ve všech jeho formách, převážně tedy na zemi, ale i na překážkách. Objevuje se jako závod nebo jako jeho doplněk, a to v podobě vyřazovacího turnaje. Hraje se však především během činnosti v lokálních komunitách, „skejtáři“ tak navzájem testují své schopnosti a učí se od sebe další triky. Jeden jezdec zadává trik a druzí ho opakují. Pořadí v rámci zadávání se obvykle určuje prostřednictvím hry kámen, nůžky, papír. Když se zadávajícímu trik nepodaří, je na řadě další. Naopak když zkazí opakující, získává jedno písmeno z pěti. Písmena tvoří slovo „SKATE“, které když obdržíte celé, tak jste prohráli. Na poslední písmeno se však vztahují dva pokusy. V pardubické komunitě jde obvykle o tři a více pokusů čili pravidla a způsoby se mohou v lokálních komunitách často lišit.

3. Historie

3.1 Historie skateboardingu

Současný stav skateboardové komunity v ČR je nutné přiblížit historickým vývojem situovaným v USA. Petrušek poznamenává, že soudobý svět přejímá americké kulturní vzorce ve všech možných oblastech života (Petrušek 2006: 63). Skateboarding evidentně není výjimkou a je jistě dobrým příkladem tohoto procesu, který je do značné míry patrný i dnes.

Historie skateboardingu je obvykle dělena do dekad, které se vždy vyznačují několika jmény a změnami přinášejícími zásadní rozvoj ve skateboardingu. Jak později ukážu, tyto dekady korespondují i s hudebním vývojem a módou, které je možné dělit do dekad stejným způsobem a sledovat tedy určitá uchycení právě u skateboardingu. Samotný vznik skateboardingu ovšem není zcela jasný, jelikož nedokážeme s přesností určit osobu či skupinu, která poprvé se skateboardem přišla. Pravděpodobně se tak stalo náhodou, neboli inovací, za kterou stálo připevnění koleček z bruslí k dřevěnému prknu, čehož využili surfaři v období 60. let. *„Skateboarding se objevil poprvé v jižní Kalifornii někdy na konci 50. a počátkem 60. let. Jako první ho začali provozovat surfaři, když zrovna nebyly vlny v oceánu. Surfaři si většinou rozmontovali, v té době velmi populární, kolečkové brusle a jejich podvozky si připevnili na obyčejné dřevěné prkno. Na těchto prknech potom sjížděli přilehlé kopce nebo jezdili slalom na parkovištích, aby si tak zkrátili dlouhé zimní dny bez vln“* (Karas, Kučera 2004: 15).

Stadium vlastní výroby však v roce 1965 skončilo a poprvé se objevily v obchodech průmyslově vyrobené skateboardy. Brzy nato také vznikaly první závody a skateboarding se tak pomalu začal stávat sportovní disciplínou (Pramann, Doren 1994: 18). Z pohledu současné představy se ovšem jeví tyto prvotní závodní disciplíny spíše jako odvětví atletiky. Přesto tito průkopníci otevírali možnosti provádět triky, bez kterých si dnešní skateboarding asi těžko dokážeme představit.

Skateboarding oživila až 70. léta, přinášející mnoho inovací hlavně v oblastech nových technologií. Byla vyrobena průlomová kolečka z materiálu nazývaného polyuretan, který je dodnes využíván. Kolečka umožňující větší setrvačnost v zatáčkách začala být používána k jízdě ve vypuštěných bazénech a představují tak zrod vertikálního skateboardingu. K vertikálnímu skateboardingu je vhodné uvést, že jeho začátek, inspirovaný surfingem, byl v podstatě považován za prodloužený čas této činnosti, což bylo vidět také na způsobu, kterým se dotyční ke skateboardingu stavěli. Využívali především šikmé plochy na školních hřištích a sjížděli různé kopce, svým způsobem podobné vlnám. Ovšem největší zlom přišel v průběhu 70. let, kdy nastalo jedno z největších období sucha v Kalifornii a téměř všechny bazény vyschly. Toto období asi nejvíce reprezentují tři kluci ze čtvrti zvané Dogtown. Tony Alva, Stacy Peralta a Jay Adams společně s dalšími společníky vyhledávali suché bazény na soukromých zahradách v tehdejší Los Angeles a byli tak jedni z prvních co na tuto „vlnu“ přišli. Tito skateboardisté se podíleli na nespočtu dalších věcí a v podstatě udali směr skateboardingu. Po jisté době si zakládali firmy, do kterých někteří z nich nabírali mladé progresivní skateboardisty, a stali se tak velmi úspěšnými ve světě skateboardingu.

Tato doba dále přinesla změnu ve tvaru prken. Za zadní nápravou byla vyzdvižena část prkna, tzv. „tail“, umožňující jeho stlačení a následně lepší kontrolu v zatáčkách. Se všemi novými invencemi tak přibývalo zájemců o skateboarding, a to nejenom v USA, ale i v jiných oblastech včetně některých zemí východního bloku, do kterého patřilo samozřejmě i Československo. Dalšími mezníky této doby jsou znovuobjevení časopisu *The Skateboarder* a vynález triku jménem Ollie. *„Historickou událostí pro moderní skateboarding byl vynález triku Ollie [...] Vynálezem triku Ollie dostal skateboarding další velmi silný impuls pro svůj vývoj, který přivedl skateboarding do jeho „zlaté éry“, kdy bylo objeveno mnoho nových triků a byla otevřena spousta nových skateparků po celém světě“* (Karas, Kučera 2004: 16).

Skateboarding však hned na přelomu 70. a 80. let procházel zcela opačnou změnou. Začalo se na něj nahlížet jako na nebezpečnou aktivitu, která se setkala nejen s negativním postojem ze strany veřejnosti, ale také s různými restrikcemi v podobě zákazů a zavírání skateparků. Avšak důvodem tohoto nahlížení bylo i vysoké pojištění, které si majitele nemohli dovolit, a tak skatepark raději zavřeli (Publicskateparkguide 2017). Za příčinu těchto problémů může být považován i divoký životní styl některých jezdců protkaný punkovým hnutím, který je ovšem možné chápat také jako důsledek a projev těchto omezení, což je znatelnější až v dalším desetiletí.

V 80. letech díky represím pomalu ustupuje vertikální rampa a přichází zcela nový styl, který se vyznačuje využíváním městského prostředí. Paradoxem street skateboardingu ovšem je, že je mu přikládána určitá doba vývoje, která značí především jeho náhlý vzestup. Skateboarding byl však pravděpodobně poprvé provozován na ulici, protože rampy v té době ještě neexistovaly, a tudíž lze streetstyle chápat i jako určitý návrat skateboardingu ke kořenům. Nyní však styl nazývaný streetstyle nabízel plno nových možností, jak využít svůj skateboard na prosté ulici. Věci, často přehlížené pro svoji všednost, jakými jsou například zábradlí, obrubník či lavička, se staly zkrátka přitažlivějšími a získaly u některých lidí zcela nový rozměr, než doposud měly. Street skateboarding vznikl z freestylu, který se ovšem omezoval tím, že využíval pouze rovné plochy. Skateboarding tedy objevil zcela novou úroveň v nahlížení a využívání prostředí okolo nás a položil tak základy moderního skateboardingu. V této době začalo vznikat i množství firem, které však vlastnili samotní jezdci, na rozdíl od současné situace, kdy začínají dominovat velké komerční korporace. Období je zaznamenáno i řadou skateboardových videí, které začínaly produkovat nově vzniklé firmy na tehdejší videokazety, jež se dostávaly postupem času i na území Československa. V té době se jedná především o videa značky, jejímž spoluzakladatelem je již zmíněný Stacy Peralta. Jde o značku Powell-Peralta a videa jako The Bones Brigade Video Show (1985), Future Primitive (1985)

a The Search For Animal Chin (1987). Dále, jak už bylo řečeno, se skateboarding přesouval z vertikální rampy do ulic, což velmi znatelně ukázala až devadesátá léta.

Devadesátá léta odsunula vertikální skateboarding zcela stranou a hlavním proudem se stal streetstyle. S novým proudem přicházejí i nové tváře, které fascinují svými dovednostmi a posouvají skateboarding zase o kus dále. Opět se zakládají nové skateboardové firmy, inovující vybavení, které získává podobu současného skateboardu. Tyto firmy však nadále zakládají samotní skateboardisté, aspoň co se týče přímo prken. Jedná se o značky jako Flip, Real, Birdhouse, Girl, Plan b a mnoho dalších. Dále se budují nové skateparky, ale tentokrát s překážkami, které umožňují jezdit spíše streetstyle. Vertikální skateboarding byl odsunut na soukromé zahrady tehdejších „skaterů“. Obrození zažívá až v druhé polovině desetiletí. Doba umožňovala i větší rozvoj skateboardové filmografie, čítající oproti 80. létům nespočet kultovních videí, která dodnes inspirují skateboarding na celém světě. Filmografie a samotní skateboardisté už nejsou ovlivněni jen punkrockovou hudbou, ale velkou roli zaujímá v této dekádě i hip-hop, což se podepsalo především na vzhledu street skateboardistů díky pouličním spojitostem. Skateboarding se však mimo propagaci filmografie, vlastních značek a jezdců objevuje i v reklamách na různé produkty, od limonád až po telefonní společnosti. Během tohoto rozmachu se také začaly organizovat závody mezinárodní úrovně, které vedly ke vzniku dalších skateboardových soutěží jako je třeba X-games. „*Skateboardové soutěže se dostávaly do vysílání velkých televizních stanic a tím i mezi širší veřejnost, která začala tento sport vnímat o něco pozitivněji. Díky podpoře médií si skateboarding získával nové stoupence a v podstatě se vyvinul do podoby, jakou známe dnes*“ (Karás, Kučera 2004: 19).

Roku 1999 vzniká videoherní série s názvem Tony Hawk's Pro Skater a skateboarding se tak nadále dostává k lidem téměř po celém světě. Převážně tedy děti tak mají možnost se inspirovat a motivovat, vidět triky, pochytit názvosloví a všimnout si určitých znaků, které jsou pro skateboarding příznačné. Skateboarding se v této době posouvá a mění trochu jiným

způsobem. Čím dál více profesionálních skateboardistů se stává placenými a pro mnohé tak skateboarding začíná představovat zdroj obživy. Skateboardové firmy stále vymýšlejí nové technologie, ať už z hlediska výroby bot či skateboardů, o kterých dávají vědět pomocí reklamy, připomínající spíše tahy marketingu. Firmy, jež vlastnili převážně skateboardisté, začaly v novém tisíciletí upadat a dodnes upadají. Děje se tak převážně vlivem komerčních korporací, které je buď skupují, nebo je svým velkým vlivem zcela devastují. Nadále vznikají i skateboardová videa, která v novém tisíciletí mění podobu z VHS formátu na formát DVD. To se však v současné době vlivem internetu a sociálních sítí také mění a „skejtáci“ tak mají možnost zhlédnout jakékoliv video, starší i aktuální, kdekoliv chtějí. Každý den vycházejí nová videa, která mají buď podobu prestižního a delšího videa, demonstrujícího schopnosti jednotlivce či skupiny, například i v rámci propagace nějaké značky, nebo krátkého videa, objevujícího se převážně díky vlivu sociálních sítí a dostupností lepších mobilních telefonů. Během nového tisíciletí vznikají rovněž další závody, které se však odlišují velikostí výhry. Závody jako Street League umožňují vybraným skateboardistům vyhrát velké množství peněz, v přepočtu se jedná o milionové částky. Úroveň triků se samozřejmě během nového tisíciletí zvyšovala a dodnes se tak děje, jelikož jde o neustálý proces. Charakter současné doby se v podstatě neomezuje například vysloveně na street nebo U-rampu. Na skateboarding je z hlediska různých stylů nahlíženo více komplexně a „skejtáci“ tak přestávají preferovat určitý skateboardový styl a kombinují rampy se street skateboardingem a podobně.

3.2 Historie skateboardingu na území Československa a České republiky

Je opět nepochybně obtížné určit osobu nebo skupinu, která na tomto území poprvé přišla se skateboardem do styku. Jasně ale je, že se tak stalo díky pronikajícím informacím ze západních zemí. *„V polovině sedmdesátých let začínají i k nám pronikat zprávy o skateboardingu, sportu, který zachvátil Ameriku a šíří se do Evropy. První nadšenci u nás si vyráběli skateboardy sami*

s použitím kolečkových bruslí, ti šťastnější, s kontakty v západní části světa, získávají kvalitnější a průmyslově vyráběné nářadí“ (Pramann, Doren 1994: 25).

Jedním z těch šťastnějších byl Jan Slunéčko, který si přivezl v roce 1976 skateboard z Anglie, kam se dostal v rámci studií. I Petr, syn režiséra Miloše Formana, si v rámci předávání Oscarů přivezl z Ameriky skateboard a skateboardové časopisy (Hroch 2013: 16). Tyto „poklady“ měly v Československu velkou hodnotu, jednak představovaly nedostatkové zboží, jednak ukazovaly směr, kterým má skateboarding směřovat. Jak to zhruba vypadalo, se můžeme dočíst v internetových rozhovorech s průkopníky československého skateboardingu, kteří popisují své začátky a první skateboardy.

Ivan Pelikán

„První skejt jsem udělal z jedny kolečkové brusle, na kterou jsem hodil fošnu. No a na fošnu, tenkrát ještě ne smírek, ale takovou gumovou podlážku pod nohy v autě. Tyhle návrhy, jak si udělat skejt, jsi mohl najít v amerických časopisech. Prostě opravdu, rozebral jsi jednu brusli, roztáhnul jsi ji, na to dal úzký prkno a byl z toho skejt“ (Mysticskates 2015).

Martin Kopecký

„Někdy v roce 1977 viděl kamarád z Poličky v časopise VTM (Věda a Technika Mládeže) článek o skejtu. Psal to nějaký chlapík z Plzně a přidal tam i návod na výrobu prkna. Ten návod nebyl nic moc, ale ten kámoš si začal s tím chlapíkem dopisovat a pak si ten skejt i postavil. Já tenkrát jezdil na speciálně upravených bruslích, ale kus prkna na kolečkách jasně vyhrál. Začali jsme navazovat kontakty s dalšími povedenými skate „gangy“, protože takhle začínalo víc lidí po celé republice. Některý z těch šťastnějších měli příbuzný či známý venku a ty jim poslali komplety. Ale stejně ty první závody byli povětšinou odjetý na domácí výrobě“ (Sipky 2005).

Důležité je zmínit, že tehdejší skateboarding se situoval převážně v Praze. Čítal maximálně třicet skateboardistů. Podobných zájemců ale postupně přibývalo, a to i ve

městech jako Plzeň, Polička, Brno a Pardubice. Hlavní pojítka skateboardistů mezi těmito městy představovaly závody, které umožňovaly setkávání různých možných přístupů ke skateboardu napomáhajíc tak dalšímu rozvoji (Hroch 2013: 16). První závody se konaly již v roce 1978 v Praze a Karlových Varech, které dnes svými disciplínami jako slalom, skok daleký a vysoký připomínají spíše atletiku, podobně jako tomu bylo v USA.

V Československu byl skateboarding tedy chápán převážně jako sportovní odvětví, což později změnil až příchod punk rocku, který vtiskl skateboardingu ideologickou myšlenku odporu vůči tehdejšímu režimu. Ovšem skateboarding jako takový většinou potlačován nebyl, naopak vznikla snaha tento sport částečně institucionalizovat, což bylo možné skrze Svaz socialistické mládeže (SSM) (Hroch 2013: 17).

Z hlediska technické stránky lze uvést, že během 80. let začala výroba oficiálních československých skateboardů, které získaly jméno Esarol, později laminátové flamengo. Přestože se staly spíše popularizačním prvkem stále postrádajícím funkčnost, mnoho lidí je dnes chápe jako podnět, který evokoval další posun (Svojanovský 2014: 15). Tomáš Potůček je považován za největšího tuzemského průkopníka freestylu a pozdějšího streetstylu, který po revoluci prostřednictvím svého skateshopu začal dovážet vybavení od amerických značek. I on však popisuje své začátky na skateboardu zvaném Esarol.

„Bylo to český, jmenovalo se to Esarol, tyhle prkna vyrábělo Elektrodružstvo Praha. Ještě měly dvoje kolečka, jedny z plastu, ty se okamžitě roztekly, a druhý byly gumový. Trucky udělaný z plechu se za chvíli ulomily. Celý to bylo konstruovaný pro dětičky. Jo a ještě měl ten skejt vzadu takovou macatou brzdu. Nešlo to pořádně používat. No ale právě na tomhle jsme se naučili jezdit po rovince. Udržet se na tom a odrážet se. V Pardubicích je to samá rovinka“ (Protisedi 2012).

Tomáš Potůček pochází z Pardubic a je velmi pravděpodobné, že svým zaměřením poznamenal pardubickou orientaci, která dodnes preferuje spíše streetstyle nežli rampu.

V roce 1980 se začíná experimentovat s překážkami a staví se tak první rampy. První stěna byla postavena roku 1980 a říkalo se jí King Skate. Přestože v té době působila fantasticky, časem se v materiálu objevily trhliny a vyčnívající hřebíky lidem způsobovaly tržná poranění. V této době se zrovna zakládal skateboardový klub patřící pod již zmíněný Svaz socialistické mládeže. Tento svaz dále umožnil zkonstruovat novou, již kovovou U-rampu v Praze na Strahově, která je považována za vůbec první na území Československa (Protisedi 2011). Touto dobou se však U-rampy začaly objevovat i na dalších místech republiky, jako v Brně a Poličce. Pro vyznavače se tyto rampy staly hlavním místem setkávání, přičemž na své si přišli i obdivovatelé během probíhajících exhibic (Svojanovský 2014: 16). Na této skutečnosti se v podstatě nic nezměnilo, až na to, že dnes se v okolí rampy nacházejí rozsáhlejší prostory s větším množstvím překážek. Tyto tzv. skateparky slouží samozřejmě mimo činnost i nadále jako místa k setkávání.

Zásadní událost přišla v druhé polovině 80. let, kdy se v Československu pro jezdce objevila možnost vycestovat skrze SSM. Luděk Váša, známý především také jako průkopník českého snowboardingu, se dozvídá, že v rámci světové výstavy Expo 1986 se v Kanadě koná mistrovství světa ve skateboardingu. Přes všechny možné překážky během tehdejšího režimu, jako například shánění výjezdních doložek a financí, získává Luděk ve Vancouveru post světového mistra ve skoku vysokém a Československo se tak stává skokanskou velmocí. Tento úspěch vyvolal v tuzemských novinách takové pozdvižení, že se na skateboarding začalo nahlížet poněkud lépe, což ukázaly další výjezdy za hranice, které však často končily emigrací závodníků. K emigracím ovšem nedošlo hned zprvu, jelikož jezdci věděli, že tím znemožní další výjezdy, které se týkaly i jiných jezdců, převážně jejich kamarádů, a lidí, kteří tyto cesty umožnili (Overstreet 2013: 358–359).

Nejvíce inspirace skateboardisté hledali především v časopisech a na fotkách, které byly v 70. letech jediným dostupným informačním zdrojem. Postupem času, s vývojem nových

technologií a díky jejich dostupnosti, přichází na řadu éra videokazet, která přináší do československého skateboardingu další dávky inspirace. Skateboardisté tak najednou měli možnost vidět videa amerických značek a jejich týmů, které představovaly vrchol skateboardingu. Inspiraci na těchto kazetách však nepředstavovaly jen dovednosti, ale docházelo i k přejímání životních způsobů, které zahrnují vzhled, chování a v neposlední řadě také osobitý styl jízdy (Svojanovský 2014: 17). Patříčné přejímání samozřejmě pokračuje dodnes, avšak skrze digitální formy. Ivo Škrabal, průkopník slalomu z Poličky, takto vzpomíná na závody, na nichž se tato videa pouštěla.

„Pak dal Stacy Peralta dohromady Bones Brigade a produkovali ty videa, což bylo na tu dobu neobvyklý, ale strašně se to chytlo. Na každých závodech jsme se vždycky slezli u někoho, kdo měl použitelný video, a tam jsme na to čuměli, to bylo fantastický“ (Overstreet 2013: 118).

Ani videokazety se však nedokážou vyrovnat přímé zkušenosti, a tak z hlediska inspirace přichází nejzásadnější zlom roku 1986. Tehdy se pořádaly závody v Brně, na které se dostavili i představitelé evropské elity z Velké Británie a Německa. To umožnilo spatřit fantastický skateboarding na vlastní oči. V roce 1987 se koná druhý ročník Prachatického Summercampu, kam přijíždí i americký profesionál Mark Gonzales, dnes považovaný za jednu z nevlivnějších osobností street skateboardingu. Mnoho lidí je těmito návštěvami inspirováno. Zájem je tak velký, že se další rok pořádá v Praze Mistrovství Evropy, které je mimo jiné zprostředkováno i přímým přenosem. Přichází revoluce a domácí výrobu už definitivně nahradilo „originální“ vybavení, které po roce 1989 přichází do nově otevřených skateshopů. Oficiálně je založena i Československá skateboardová asociace spolu se sérií závodů Československého poháru a mistrovstvím Československa (Pramann, Doren 1994: 26).

Devadesátá léta otevírala hranice a pochopitelně zcela nové možnosti, kterých si začala všimnout hlavně nová vlna skateboardistů. Přejímaná představa skateboardingu se tak stává čím dál viditelnější, především v orientaci zmíněné generace, která dává přednost, podobně jako

v USA, spíše street skateboardingu než U-rampě či slalomu. Zaměření na ulici však přináší nejen obměnu lidí, ale také lokalit. Ve skateboardingu ustupují kužely i rampy a na řadu přichází městské prostředí prostřednictvím náměstí, laviček, zídek, zábradlí a nekonečně mnoho dalších prvků, které mohou být využity pomocí skateboardu. To však sebou přináší i částečnou nelibost u společnosti, která tak často vnímá skateboarding také jako vandalismus a ničení majetku. Jsou ale i místa, která svojí architektonickou rozlohou a svými možnostmi tvoří takový prostor, jenž umožňuje setkávat se každý den a využívat skateboard podobně jako v dnešním skateparku. V Praze je to nepochybně legendární Stalinův pomník, který se stal osvědčeným místem pro skateboarding v celosvětovém měřítku. Pomník, který byl odhalen v roce 1955 na počest sovětského diktátora Josifa Vissarionoviče Stalina, vychovává skateboardové generace už od 90. let. Tyto léta zaznamenávají i výstavby prvních skateparků. Za zmínku určitě stojí štvanický skatepark firmy Mystic Skates, který od roku 1994 pořádá závod s názvem Mystic Sk8 Cup za účasti celosvětových špiček. Ve stejném roce je založen i Board Magazine, který je jako jeden z mála časopisů v Čechách věnován převážně tematice skateboardingu a snowboardingu.

Období nového tisíciletí je u nás z hlediska skateboardingu velmi bohaté. Lidé získávali možnost vycestovat a produkovat videa, která poté vycházela i prostřednictvím různých časopisů, především tedy zmíněného Board Magazinu a později i novějšího Free Magazinu. Pořádalo se mnoho závodů, nejenom mezinárodních, jako Mystic Sk8 Cup, ale i série Českého skateboardového poháru a další lokální závody, zaměřené i na menší města. Z dnešního pohledu je zkrátka viditelné, že dříve bylo ve skateboardingu více financí, než je tomu nyní. Závodů již není organizováno tolik, dokonce v roce 2011 nebyl uskutečněn ani Mystic Sk8 Cup, což byla po téměř dvaceti letech tradice, velká výjimka. Navíc výše zmíněné časopisy se již přestaly vydávat. Free Magazine v roce 2013 a Board Magazine v dubnu roku 2017, což však zapříčinila samotná média, která se vlivem technologií a internetu,

odebírají od tištěné verze k té elektronické, čehož Board Magazine aktuálně nadále využívá. Nelze ale říci, že by samotný skateboarding v Čechách upadal, naopak je v neustálém procesu, a tudíž těžko stanovit, v jakém stadiu se právě nachází a jakým směrem se bude nadále vydávat.

4. Skateboarding v pojetí subkultury

4.1 Subkultura

Sociologie popisuje subkulturu jako specifickou skupinu odlišující se kulturními prvky v rámci širšího společenství či dominantní kultury. Odlišujícími prvky se myslí především životní styl, normy, hodnoty a vzorce chování. Přestože nejdůležitějším znakem je právě odlišnost od dominantní kultury, subkultura se zároveň stává její součástí a aktivně se na ní podílí (Petrušek a kol. 1996: 1248).

Termín subkultura se však vztahuje i k blíže specifikovatelným pojmům, a to hlavně z hlediska věku. Právě lidé v průběhu dospívání mají častokrát tendenci vymezovat se či odlišovat, a proto je důležité blíže definovat pojem zvaný subkultura mládeže. Podle Petruska jde o typ subkultury, jenž se opět vyznačuje specifickými hodnotami, normami, způsoby chování a životními styly, které jsou tedy příznačné hlavně pro mládež. Tento typ lze vymezit a pochopit v porovnání s prvky dospělých lidí v dané společnosti, avšak prvky životních způsobů nejsou příznačné jen pro mládež, ale právě i pro dospělé (Petrušek a kol. 1996: 1248-1249). Dospělí mohou například poslouchat muziku mladších generací a naopak, tudíž nelze termín uchopit jen v rámci mládeže, i když je tím velice příznačný. Subkultury mládeže jsou jednotlivě viditelné hlavně díky prvkům sportu, hudby, umění, filozofie, ale třeba i sociálních protestů. Pro představu jde jmenovitě o subkultury jako hip-hop, hippies, hooligans, punk, freetekno, graffiti, ale i skateboarding a mnoho dalších.

Skateboarding jako subkultura je význačný tím, že jako vlastní liší se několika atributy, sdílí i atributy jiných subkultur, především tedy hudebních proudů. Nejde jen o image,

kteřou hudební proudy skateboardistům rozhodně zprostředkovávají, ale i o to, že samotní skateboardisté se činností, jako je hudba, veškeré umění a jiné zájmy, opravdu věnují či jsou alespoň v kontaktu s aktéry těchto činností. To samozřejmě přináší do skateboardingu jak individuální, tak kolektivní pestrost, která však na druhou stranu i částečně znemožňuje identifikaci samotných „skejtáků“.

Je třeba poznamenat, že o subkultuře už také nelze mluvit jako o striktně stratifikované skupině, ale je třeba ji uchopit i v rámci post-subkulturního přístupu (Muggleton 2003: 7 in Pyšňáková 2007: 243). Tedy nejen, že se subkultura stává součástí dominantní kultury a aktivně se na ní podílí, ale už je i složité ji v rámci tohoto tvrzení schopně rozlišit a následně ji takto označit. Skateboarding se stal a nadále se stává součástí mainstreamu a už ho tedy nelze chápat jako věc, která je v celkové společnosti nějak značně odlišována a vymezována. V současné době se velice často dotýká lidí, kteří nemají se skateboardem nic společného, až na to, že nosí oblečení skateboardových značek a podobně. Jako „insider“ ovšem mohu potvrdit, že je jisté stále na místě určit znaky, které odlišují skateboarding od většinové společnosti, případně jiných subkultur. Tyto znaky však mohou vytvářet odlišnosti či hierarchická uspořádání i uvnitř subkultury podle toho, nakolik jsou jimi dotyční schopni disponovat.

Smolík uvádí, že důležitým aspektem v diferenciaci je styl skládající se ze tří prvků, jež mohou být chápány jako symboly nebo znaky příslušné subkultury. Jedná se o image, vystupování a argot.

image – vzhled, tj. oblečení, účes, různé doplňky, tetování;

vystupování – tvořené výrazem tváře, stylem chůze a postojem těla;

argot – speciální slovní zásoba a způsob, jakým je pronášena (Smolík 2010: 36).

Význačnou vlastností těchto prvků je umožnění komunikace jednotlivých skateboardových komunit po celém světě i bez znalosti příslušného jazyka (Svojanovský 2014: 21). Znatelné je to především v interakci lokálních komunit během různých výjezdů a návštěv. Je však

pochopitelné, že bez znalosti jazyka se komunikace pohybuje jen v rámci mezí, tedy převážně v oblastech skateboardingu, ale i tak zajišťují tyto prvky specifické znaky a symboly, díky kterým se skateboardisté dokážou rozpoznat a navázat kontakt.

Borden ve své knize uvádí skateboardovou subkulturu jako globální praktiku s odlišnostmi, které přinášejí lokální variace. Právě magazíny a současné využívání internetu zajišťuje to, že skateboardová subkultura se stala jak globální, tak lokální aktivitou. Téměř ve všech městech po celém světě dnes můžeme vyhledat skateboarding. Borden to nazývá prostorovým rozptýlením, které přesahuje geografické, nacionalistické a častokrát i rasové bariéry (Borden 2001: 141–142).

4.2 Verbální komunikace

Význačným atributem skateboardingu je jeho specifický slang. Skateboarding, jako sport pocházející ze Spojených států, byl a je z velké části přejímán pomocí anglických výrazů, které označují veškeré spojení se skateboardem. Výrazy označují samotný skateboard a jeho části. Dále se jedná o způsob jízdy a množství akrobatických prvků nazývané jako triky. V neposlední řadě jde rovněž o překážky či místa sloužící pro jízdu na skateboardu. Některé výrazy se však postupem času také počešťují nebo získávají zcela nový ekvivalent v podobě českého jazyka (Svojanovský 2014: 21). Komunikace „skejtáků“ ovšem nezahrnuje výrazy zaměřující se pouze na skateboarding, ale je rozšířena i do jiných oblastí. Těmito oblastmi se myslí především ty, které užívá hlavně mládež a jiné subkultury, jako je oblast hudby, umění, ale také třeba návykových látek s prvky argotu. To však funguje oboustranně a mládež tak má též stručné povědomí o skateboardovém názvosloví. Terminologii je navíc možné z části uplatnit i u podobných činností jako je třeba snowboarding.

Dále je nutno zmínit, že komunikace „skejtáků“ se samozřejmě nachází v neustálém procesu vývoje a terminologie je tak občas nahrazována termíny, které se nestávají součástí aktivních slovníků, ale spíše pasivních. Tyto termíny totiž závisejí na specifických situacích,

jež jsou součástí lokálních skupin, a nemají tak velkou šanci uchytit se ve větších kruzích této subkultury. Jedná se o jakési pseudonymy uplatňované především na triky. Proto zde zmíním hlavně termíny základní, víceméně stálé a nejčastěji používané, které jsou v současné době v různých podobách příznačné pro veškerý svět skateboardingu. Z hlediska českých ekvivalentů se bude jednat o příklady, které souvisejí se zkoumanou pardubickou komunitou a jež jsou v komparaci totožné téměř v celé České republice. Je třeba poznamenat, že „skejt’áci“ znají původní (anglickou) formu i přejatou, která se často v mnohém neliší, ale přesto ano, což bude následně demonstrováno několika příklady.

Mimo charakteristické názvosloví „skejt’áci“ velice často používají slova, která jsou běžně využívána celou společností, avšak ve zcela jiném kontextu. Třeba slovesa jako vrátit, dát nebo odjet značí úspěšné provedení triku. Často je využíváno i sloveso šmelit, které označuje nízkou kvalitu provedení. V opačném případě se používá výraz „popit“, označující provedení triku ve velké výšce. Podstatnou část veškeré komunikace však tvoří samotná terminologie triků, díky které je možné vyjádřit rozmanité variace. Například trik, který roztáčí skateboard „vzhůru nohama“ a v pohybu tak opisuje tvar válce, se nazývá „kickflip“, zkráceně pak „flip“. Pro případ stejné, ale opačné rotace se používá označení „heelflip“. V Pardubicích a obecně na území Čech se tyto triky zkracují a nahrazují variantami „kik“ nebo „kino“ a „hel“ nebo „helo“. Můžeme však pozorovat, že některé triky získávají nejenom zkrácené, ale i zcela odlišné označení, jako třeba „var“ či „váro“, které značí trik originálně pojmenovaný jako „360 flip“. Lokální pseudonym pro tento trik pak může nabýt výrazu „vařečky“, který je tedy pasivní a zřídka používaný. Samozřejmě ne všechny termíny se dají takto chápat, jelikož některé jsou přeneseny zcela beze změny, jako třeba „ollie“ představující základní skok se skateboardem. Tento skok a veškeré další triky je možné využít i na překážkách, jako jsou obrubníky, lavičky, tyče či zábradlí atd. Svojanovský tak náležitě podotýká, že toto skloubení vytváří další termíny obsahující podstatný záznam toho, jestli se v rámci triku jedná o využití dřevěné desky, čemuž

se říká „slide“, nebo kovové nápravy, tedy „grind“ (Svojanovský 2014: 21). Tento atribut je však „skejtáky“ často opomíjen a velkou roli tak hraje spíše část desky nebo využití jednotlivých náprav. Pro příklad triky jako „boardslide“ či „smithgrind“ jsou pak v českém prostředí obvykle zkracovány na „bóro“ a „smino“, což prokazuje vynechání zmíněných atributů. Na možné triky je dále nazíráno pomocí atributů, které popisují, jestli se překážka nachází před dotyčným, nebo za ním. Jedná se o označení „frontside“ a „backside“. To samé platí i pro otočky, díky kterým jsou „skejtáci“ schopni nazvat směr otáčení, a to v rámci stupňů 180°, 360°, 540°, ale i více. Nicméně nejzákladnějším atributem pro všechny zmíněné a možné triky je, že se dají dělat z různých postavení, která určuje přirozená strana jízdy. Svojanovský popisuje přirozenou stranu jako nohu, kterou se dotyčný staví při jízdě dopředu. Pravá noha značí postoj „goofy“, v druhém případě jde o „regular“. Dále je uveden i termín „mongo“, který značí odraz k následnému pohybu, avšak ne pomocí nohy zadní, ale přední. V Čechách termín posléze nabyl významu „mongol“ (Svojanovský 2014: 21). Důvodem této obměny je, že mnohým skateboardistům tento odraz připadá jako způsob ubírající na estetice jízdy a vyskytuje se tedy především mezi začátečníky. Zmíněná forma praváctví a leváctví následně umožňuje volit mezi přirozenou stranou „normal“ (regular/goofy) a nepřirozenou stranou „switch“. V principu je to stejné, jako když se pravák začne učit psát i levou rukou, a tak z hlediska počtu triků, jejich kombinací, možných postojů a stran nelze takto popsat všechny možné variace a jejich slangové výrazy. Je velice pravděpodobné, že právě tato „nekonečná“ kombinatorika triků zapříčinila to, že se triky v běžné mluvě „skejtáků“ z praktických důvodů zkracují a obměňují, a to nejen v přejatých formách slangu.

Mnoho přejatých anglických termínů se dále týká také prostředí, především tedy urbánního. Oproti všeobecně známému termínu „skatepark“, jenž označuje místo určené pro tento typ činnosti, existují místa v ulicích, ze kterých skateboardisté cítí jistý potenciál k jízdě a provádění triků. Svojanovský zmiňuje, že tato místa „skejtáci“ nazývají jako „spoty“

(Svojanovský 2014:21). Pardubická komunita tento pojem používá velmi často a má možnost ho specifikovat blíže prostřednictvím dalších názvů, které už mohou mít podobu jak anglickou, tak i českou. Zídka je často nazývána jako „ledge“, nakloněná plocha jako „bang“, mezera či díra jako „gap“ atd. V Čechách však existují i zcela prostá označení jako třeba schody, tyč nebo bedna.

Skateboardisté pomocí těchto způsobů popisují fotky a hlavně videa, ze kterých často čerpají inspiraci. Popisují tak, kde, co a jakým způsobem to dotyčná osoba dokázala provést. Dokážou se tak bavit o tricích, které se naučili a které se teprve chtějí naučit. Řeší spolu, kam půjdou jezdit, nebo spíše, na jaký „spot“, a to všechno pomocí terminologie, která v jistém smyslu působí jako jazyk, kterému rozumí pouze skateboardisté. Znatelné je to především v interakci s lidmi mimo tuto subkulturu, kteří se v některých případech i přiznají, že vůbec nevědí, o čem je řeč. To můžeme pozorovat u osob mladších, kteří se obvykle ptají starších či zkušenějších na název triku nebo naopak jeho název znají, ale už nevědí, jak trik vypadá, případně jakým způsobem se provádí, čímž se slang stává postupně jejich součástí.

Pro skateboardisty jsou typické i různé pokřiky, které se projevují po provedení často obtížných a nových triků. Pokřiky v podstatě plní a doplňují stejnou funkci jako plácnutí, které už ovšem spadá do oblasti neverbální komunikace.

4.3 Neverbální komunikace

Mezi skateboardisty se neverbální komunikace projevuje více způsoby. Opět se jedná o způsoby, které byly z velké části přejímány a které dodnes tvoří velice podstatná pojítka mezi skateboardisty všeobecně po celém světě.

Svojanovský správně poznamenává, že „skejtáci“ při setkání využívají specifické podání ruky (Svojanovský 2014: 22). Je však třeba podotknout, že akt neplní pouze funkci pozdravu a také se může uvnitř jednotlivých komunit nepatrně lišit. V případě pardubické komunity můžeme na první pohled spatřit, že skateboardisté se mimo verbální pozdrav zdraví

také typickým plácnutím, který je tedy založen na plácnutí dlaní a dotknutí pěstí. Používá se i kratší alternativa výběrem jedné z částí, obvykle jde jen o dotek pěstmi, čímž se celý proces zkracuje, a to hlavně při větším obsazení. Přestože je pozdrav hojně využíván skateboardisty, často se s ním můžeme setkat i u jiných skupin, což je tedy těžko specifikovatelné, ale obecně se jedná především o mládež.

Jak již bylo řečeno, ve skateboardingu však plácnutí nelze brát jen jako pozdrav, jelikož stejným způsobem plní i funkci motivační, která se projevuje prováděním nového nebo obtížnějšího triku, a to v momentě, kdy se dotyčný teprve chystá provést trik a v momentě, kdy se tak stane. Jako projev úspěchu a radosti vůči dotyčnému, který provádí trik, se kromě plácnutí používá také objetí a samozřejmě aplaus, a to i pomocí skateboardů, kterými je vytvářen cílený hluk.

Podstatnou část komunikace mezi skateboardisty tvoří také styl jízdy, díky kterému je každý jedinec svým způsobem originál, a tak spolu se vzhledem plní rozpoznávací funkci. Přestože dnes spoustu lidí používá skateboard či podobnou věc jako dopravní prostředek, už z dálky jsou skateboardisté schopni určit, o koho se jedná, případně jestli jde vůbec o „skejtáka“. Styl jízdy společně s triky se tak stávají znakem, jímž skateboardisté rozpoznávají do jaké míry je vlastně dotyčný „skejtákem“. Dotyčný na to poukazuje pouhým odrazem či uchopením skateboardu. Především se však jedná o výběr triků, způsob (styl), jímž je dokáže provést, a častokrát i vypovídá míra konzistence úspěšnosti prováděných triků. Mimo lokální působiště tak za „skejtáka“ komunikuje především samotná jízda, která často vede právě k verbální komunikaci.

4.4 Image

Zde je nutné opět poznamenat, že právě vzhled byl a dodnes je z velké části přejímán, a proto je třeba nahlížet na něj i v rámci jeho historického kontextu. Skateboarding byl ovlivněn především hudebními styly, které měly dopad právě na vzhled skateboardistů. Převážně jde

o styly punku a hip-hopu, které ve skateboardingu dominují i dnes. Dominancí se myslí to, že současný skateboarding tak striktně nepreferuje vyhrazený styl, ať už v hudbě, či módě, ale můžeme říci, že se jedná zejména o zmíněné hudební žánry, které se promítají do vzhledu skateboardistů. Možná je to tím, že skateboarding v podstatě nikdy neobsahoval představu o tom, jak by skateboardista měl ideálně vypadat, a z toho důvodu může být i tímto způsobem spjat s hudbou, která už nějakou výraznější image umožňuje. Poté už záleží především na jedinci, co dělá mimo skateboarding, jakou preferuje muziku a jakým způsobem se obléká. Záleží ale i na tom, uvnitř jaké skateboardové komunity se jedinec nachází, protože ta může v rámci kolektivu velkou částí preferovat zmíněné nebo i jiné styly, kterými ovlivňuje dotyčného a další jedince. Smolík pro příklad uvádí, že „hip hop je propojen i se skateboardingem či snowboardingem, i když to nemusí být pravidlem“ (Smolík 2010: 195).

Právě Pardubice jsou místem, kde se komunita pojí převážně s hudbou, jako je rap, a se stylem života, který se v textech objevuje. Hip-hop si razil cestu ke skateboardingu v období, kdy se přesouval z rampy do ulic, a možná právě street skateboarding je důvodem, proč tato komunita preferuje spíše tento styl hudby. Rozhodně ale nejde o pravidlo, jak je psáno v knize pana Smolíka, jelikož spousta lidí pohybující se okolo skateboardingu upřednostňuje i jinou hudbu, a tím pádem kolikrát i vzhled.

Ve vzhledu hraje významnou roli hlavně oblečení skateboardových firem či sportovních firem se zaměřením na skateboarding. Zdálo by se, že zrovna tento typ oblečení je jedním z hlavních identitních znaků „skejtáka“, ovšem díky tomu, že oblečení často nosí lidé, co nemají se skateboardem nic moc společného, jistou identifikaci tím spíše znemožňují. Tento fakt podotýká již Svojanovský, avšak odůvodňuje ho tím, že toto oblečení je zkrátka populární (Svojanovský 2014: 33). Nelze to však přisuzovat pouze popularitě, ale jednoduše tomu, že skateboardové oblečení v podstatě ani nelze nějak výrazně odlišit od toho, které se v současné době běžně nosí. Ve skateboardingu je navíc toto téma velice kontroverzní, jelikož jedni říkají,

že to skateboarding ekonomicky a významově posiluje, zatímco druzí tvrdí, že lidé, co nosí skateboardové značky, skateboardingu naopak ubírají na autenticitě. Na druhou stranu také není pravidlem, že skateboardista nosí jen skateboardové oblečení, ale například i oblečení sportovní nebo s různými hudebními motivy. Zmíněné kontroverze však nevznikají pouze ve spojení s širší společností, ale také přímo mezi samotnými „skejtáky“. Skateboardové či sportovní značky vyvolávají ve „skejtácích“ určité ideály, představy a názory, což je samotné staví v některých případech do opozice, a mohou se tak kvůli pouhému oblečení v některých přesvědčeních rozcházet. Děje se tak, protože každá nejenom skateboardová, ale i sportovní značka se nějakým způsobem prezentuje a pro mnoho lidí tak vytváří možnost s něčím sympatizovat a ztotožnit se. Následně to tedy může vyvolávat určité konfrontace vztahující se i na celou společnost, kvůli které mají pocit, že jim v současné době neumožňuje se nějak výrazněji lišit. Stále se však objevují skateboardové značky, které jsou na trhu jaksi skryté, méně dostupné nebo nové a „skejtáci“ tak podle nich mají větší šanci rozeznat člověka, který opravdu jezdí. V současné době je to však velice proměnlivé a nelze to tedy jednoznačně stanovit. Skateboardisty také nelze přesněji charakterizovat kvůli jejich specifické variabilitě od úzkých džínů až po široké tepláky. Lze ale říci, že za hlavní identitní znak z hlediska vzhledu se dá považovat především samotný skateboard a obuv. Svojanovský zmiňuje, že jezdci si dříve obuv z důvodu opotřebení často upravovali, a to pomocí různých lepidel či lepicích pásek (Svojanovský 2014: 33). I to lze považovat za určitý znak, který je v pardubické komunitě patrný i dnes. Můžeme tak spatřit, že „skejtáci“ mají na botách často díry, které zakrývají pomocí záplat z předešlých bot a podobně. Znamky opotřebení je možné spatřit i na samotném skateboardu, z čehož lze spolu s obuví mnohé usoudit. Přílišné opotřebení, nebo naopak žádné může značit to, že dotyčný se skateboardingu věnuje spíše zřídka. Může se mu však věnovat i každý den, což také poukazuje na možný sponzoring či finanční situaci dotyčného. Rozpoznávací znaky z hlediska image „skejtáka“ jsou tak velice složité a komplikované. Skrze

vzhled mají možnost spatřit člověka, který se skateboardingu opravdu věnuje, především zasvěcení lidé, kteří mají zkušenosti a nějakou dobu už se ve světě skateboardingu pohybují.

I když se „skejtáři“ ve skupině od sebe více či méně odlišují, ať už vzhledem, přístupem, či názorem na vzhled, dá se říci, že se navzájem v těchto ohledech spíše přijímají. Existuje však i jisté vymezení související se vzhledem, jímž „skejtáři“ sami sebe odlišují od lidí, kteří jezdí na jiných verzích skateboardů. Jakmile se totiž jedná o člověka, který jede místo skateboardu na longboardu nebo pennyboardu, objevuje se obvykle posměch a podobně. Respondenti to odůvodňují tím, že longboard patří spíše na kopce, nikoliv na jízdu po městě, čímž se nesnaží diskriminovat všechny a už vůbec ne ty, kteří opravdu kopce jezdí či se tomu určitým způsobem věnují, ale spíše poukázat na módní výstřelek, který podněcuje nosit skateboardové oblečení a jezdit na longboardu. Dále „skejtáři“ zmiňují i patřičnou neestetičnost při jízdě, což souvisí se stylem, který byl uveden u neverbální komunikace.

4.5 Lokalita

Můžeme říci, že při spontánní představě jakékoliv subkultury prvotní myšlenky obvykle směřují na objektivní rysy týkající se především toho, jak dotyční vypadají. Tato představa se však netýká pouze vzhledu či vystupování, ale jistá image se vztahuje i k určitému prostředí, které jednotlivým skupinám přísluší. Proto je třeba nastínit i tento znak, který je v rámci skateboardingu velmi charakteristický.

„Každá subkulturní skupina má svá prostorová specifika. Skejtáři se vyskytují ve skateparcích, technoři pořádají ilegální teknopárty ve volné přírodě, skinheads chodí na fotbal, do posiloven, hospod apod. [...] Jejich společenské interakce a aktivity se odehrávají v lokalitách pro ně charakteristických. Ty pak mohou ve velké míře odrážet vnitřní podstatu v ní koncentrované skupiny, tedy zejména subkulturní myšlenkovou a hodnotovou orientaci, priority a aspirace jejich členů či postavení skupiny ve společnosti. Tyto lokality lze považovat za styčné či záchytné body subjektivně vnímaného prostoru členů příslušné subkultury“ (Pixová 2009: 30).

Jak už bylo několikrát poznamenáno, skateboarding se týká veškerého urbánního prostředí, o čemž bude jistě pojednáno i dále. Především se však spojuje s tzv. „skateparky“. Tyto „skateparky“ umožňují skateboardistům setkávat se téměř každý den bez ohledu na vyvstávající problémy s veřejností a správními orgány. V současné době tak představují jakési středobody pro tuto subkulturu, které se v rámci celého světa liší nepatrně a jistě jsou využívány i stejným způsobem. Z hlediska těchto lokalit je možné zaznamenat určité interakce, dokonce až konfrontace vůči aktivitám a lidem, kteří tyto lokace využívají podobně. Už samotné označení „skatepark“ napovídá, že toto místo je nejspíše určeno bruslím či skateboardům. Lokace však využívají i lidé na bmx (kola) či scooters (koloběžky), s čímž mnoho „skejtářů“ očividně nesouhlasí. Tento nesouhlas se projevuje určitými narážkami, posměchy či zákazy ze stran „skejtářů“, kteří se odkazují na řád skateparku, jenž takovéto činnosti neobsahuje nebo přímo zakazuje, ale který na druhou stranu sami „skejtáři“ nedodržují. V tomto případě se jedná hlavně o Pardubice, ovšem z hlediska osobních zkušeností lze říci, že se tak běžně děje i v mezinárodním měřítku. Zároveň je třeba sdělit, že tato nevole se sice projevuje v rámci celé subkultury, ale velmi individuálně. Jsou „skejtáři“, kteří skrze tuto nevoli dokážou přijímat to, že se někdo věnuje jiné aktivitě, než je skateboarding, a dokážou tak bez problému komunikovat s ostatními. Na druhou stranu jsou „skejtáři“, kteří to v rámci lokality nemohou vystát a vytvářejí tak často konflikty na verbální úrovni. Nelibost se jistě může projevovat i naopak, tedy nejenom ze stran „skejtářů“. Dochází k tomu především z nedostatku prostoru, který je redukován právě tím, že se zde kloubí více aktivit, jež provozují i děti. Avšak pokud se na problém podíváme s určitým nadhledem, je patrné, že se v podstatě jedná o stejné aktivity, které se liší pouze nástroji na využívání jednotlivých činností. Podobně je užívána i terminologie a aktéři tak jistě mají i svůj styl oblékání a vystupování. Je však patrné, že například terminologie byla podobnými činnostmi přejímána. Proto lze nelibost zmapovat právě narážkami na tyto tři prvky, což značí, že skateboardisté mají vybudovaný určitý vztah ke své

činnosti a neradi uznávají hodnoty a znaky jiných aktivit, čímž se považují v rámci lokality za jedinečné.

5. Skateboarding v pojetí sportu

Před představením samotného sportu bude vhodné uvést způsob, jímž bývá vnímán skateboarding v příslušném ohledu. Následující definici poskytují přímo skateboardisté a z popisu je tak vidět, proč a jakým způsobem „skejt’áci“ odlišují, či dokonce vymezují činnost vůči ostatním sportům a sportu vůbec.

„Skateboarding je určitá fyzická činnost, kterou můžete provozovat úplně sami ale i ve skupině. Můžete ji vykonávat pravidelně každý den, jednou za týden, několikrát za měsíc nebo kdykoli vás napadne a máte chvíli volného času. Nemusíte mít trenéra, nemusíte být ve sportovním oddíle, nemusíte mít dres nebo jiný cvičební úbor, ale můžete ho provozovat úplně v čemkoli, co máte zrovna na sobě. Mimo svého prkna nemusíte mít dokonce ani žádné zvláštní sportovní náčiní. Není třeba stadionu se speciálním povrchem nebo zvláštní zíněnkou. Není potřeba ani hřiště s rovnoměrně zastřiženým trávníkem a nosičem holí. K tomu, abyste mohli provozovat skateboarding, vám postačí pouze vaše skateboardové prkno, vaše nohy a třeba část ulice, parkoviště, náměstí nebo hladký chodník v parku“ (Karas, Kučera 2004: 13).

Nutno podotknout, že i když se někteří „skejt’áci“ takto odlišují, neznamená to, že skateboarding přestal či přestává být sportem. Naopak skateboarding jako fyzická aktivita jistě sportem je a „skejt’áci“ se tak určitě nevymezují jen v otázkách sportu, ale i v odlišnostech životního stylu a identitních znaků jednotlivce či skupiny.

5.1 Sport

Všeobecné vymezení sportu je velmi náročné, a to hlavně díky současné různorodosti fyzických činností, které se, mimo objektivní rysy, liší především svými cíli a motivacemi a tím znemožňují s přesností stanovit takto obecnou definici sportu. Sekot v rámci socializace

rozděluje sport na dvě dominantní formy. Jedná se o výkonnostní vrcholový sport a zájmový rekreační sport. Sport lze totiž chápat jako formu soutěže a maximalizace výkonu, což proti sobě staví názor, že ve sportu jde spíše o osobní prožitek, zdravotní stav, porozumění atd. Přestože tomu tak u obou případů může být, nelze tyto formy stavět striktně proti sobě, protože se mnohdy doplňují a v podstatě tvoří jednotlivé sporty či jejich zaměření (Sekot 2003: 62–63). Problém obecného vymezení se tedy potýká nejen s různorodostí a odlišnostmi, ale také s jistým prolínáním.

Nejde však jen o problém náročnosti, jde i o to, jestli je vůbec nutné tento pojem definovat. McFee poskytuje tři zohlednění, pomocí kterých kriticky hodnotí předpojatost v rámci definování pojmu sport. První zohlednění řeší patřičné definice, jejichž chybou je jistá předurčenost vůči tomu, co lze chápat jako sport a co už naopak ne. Definice tak podle tohoto tvrzení nejsou zcela komplexní, a i tak mohou být přes svou obecnost v některých případech nejasné. Druhé zohlednění řeší, jestli je třeba poskytovat takovéto definice, jelikož sporty pojímané v rámci olympijských her jsou pro lidi téměř stejně uchopitelné jako například americký fotbal, který ovšem v rámci her pojímán není. Z tohoto důvodu McFee zmiňuje, že od té doby, co je většina společnosti schopna celkem jasně rozlišit a označit jednotlivé činnosti jako sporty, a to i v rámci mnoha diferencí, není ani třeba poskytovat takto předurčené definice. Poslední hledisko se týká reálnosti těchto definic, které už tedy nemusejí platit pro sporty vyvstávající či nově vzniklé (McFee 2015: 18).

V ohledu obecných definic sportu bych poukázal na to, že mnozí autoři se tak nejvíce shodují v tom, že sportem se obvykle myslí pohybová či fyzická činnost, avšak z důvodu zmíněné kritiky bych se raději v této kapitole obecným definicím vyhnul a pouze zmínil některé prvky, jež se tematicky vztahují ke skateboardingu.

Jak už bylo uvedeno, sporty se liší svými motivy, které mohou být velmi individuální. Sekot je sumarizuje na tři hlavní, ze kterých se odvíjí nespočet dalších motivací a cílů k tomu

začít sportovat či v něm nadále pokračovat. Obecně se jedná o potřebu pohybu, zdravotní prevence a individuální seberealizace (Sekot 2003: 88).

Sekot dále zmiňuje, že lze uchopit sport jako sociální konstrukt, protože se jedná o činnosti, které vznikají především ze vzájemného soužití lidí. Uvádí, že sport jako sociální konstrukt je lidmi nadále vytvářen, měněn či udržován. Jedni požadují organizační změnu, zatímco druzí se staví ke sportu poněkud konzervativně (Sekot 2003: 9).

Sport jako takový lze tedy rozdělit podle míry výkonu a organizovanosti od vrcholově organizovaného až po neorganizovaný, rekreační, či dokonce alternativní sport. Opět nutno podotknout, že tyto podoby se však v menší či větší míře navzájem prolínají.

5.2 Organizovanost

Skateboarding jako sport lze také podobným způsobem rozdělit. Jedni rádi jezdí závody a v podstatě rádi soupeří, zatímco druzí jezdí raději obklopeni klidem, bez známek soutěživosti, a to i bez ohledu na schopnosti dotyčného. Nelze však tvrdit, že u skateboardingu jsou tyto sportovní náklonnosti jednoznačně rozděleny. Někdo nejezdí závody primárně jen za účelem výhry, ale také za účelem zábavy a setkávání. Naopak „skejt'áci“, kteří se závodů v podstatě neúčastní, mohou mít tendenci soupeřit, a to i v rámci místních lokalit, což nemusí být na první pohled zřejmé. Nicméně přestože je to takto provázané, můžeme primárně konstatovat, že organizování sportů zahrnuje spíše prvky soutěživosti a rivality, kdežto neorganizovaný sport je zaměřen především na osobní prožitek a mezilidské vztahy. Z toho však také plynou určité kontroverze uvnitř komunit a celkového světa skateboardingu. „Skejt'áci“ tak uvádějí v rozpor sport a životní styl, přičemž mají na mysli hlavně rozpor mezi organizovaností a cestami, kterými se ubírá sám sport.

Současným a rozporuplným příkladem jsou letní olympijské hry, které se mají odehrát v roce 2020 v Tokiu. Program her uvádí i „nové“ sporty a jedním z nich je právě skateboarding. K těmto změnám se „skejt'áci“ staví, jak už bylo naznačeno výše, spíše opozičně, ale

i neutrálně. Jeden názor zastupuje to, že skateboardingu jednoduše vzroste popularita, ekonomicky jej to posílí a veřejnost pak na skateboarding bude v některých případech měnit své negativní postoje. Opačný názor však poznamenává, že skateboardingu tato forma organizovanosti sebere určitou autenticitu a pocit svobody, jenž se projevuje nejenom sportovně, ale také v rámci subkultury a životního stylu „skejtáka“. Dále „skejtáci“ zmiňují, že díky velkému vlivu organizovanosti, různých omezení a pravidel, se pak nezúčastní olympiády lidé, kteří by se jí se svými schopnostmi měli zúčastnit, a naopak. Nalezneme však i neutrální hledisko zastupující názor, že oba tábory se stejně budou na přenosy dívat, jelikož v televizi se skateboarding tímto způsobem nikdy neobjevil, a že samotné je to v podstatě nemůže ohrozit a budou nadále jezdit. Kontroverze však není brána přímo jako součást komunity, ale spíše jako vyjadřování se k problému, jenž naznačuje jisté náklonnosti ve skateboardingu jako sportu.

Sport se také stává z hlediska organizovanosti velkým byznysem, a to především vlivem komercializace a sponzoringu. „Skejtáci“ mají v současné době možnost reprezentovat značky, od skateboardového vybavení až po energetické nápoje, a to i za finanční obnos, který je ovšem možný jen na profesionálnějších úrovních. Sponzoring je v Čechách také velmi častý, ve většině případů se však jedná pouze o poskytnutí vybavení, v lepších případech i o možnost vycestování. „Skejták“ na oplátku reprezentuje svého sponzora, ať už na závodech, vizuálním materiálem nebo na sociálních sítích. Na profesionální úrovni umožňují „skejtáci“ prodej určitých produktů, které nesou jejich jména nebo s nimiž se ukazují. Sponzoring a komerce hraje ve skateboardingu obrovskou roli a opět podněcuje jisté kontroverze v celém světě skateboardingu, včetně respondentů. „Skejtáci“ se často pouštějí do diskuzí ohledně vrcholového skateboardingu, přičemž řeší určitá jména a značky, se kterými sympatizují nejenom díky tomu, jak jezdí nebo co nabízejí, ale také co představují, čímž obvykle vyjadřují svůj názor na komerci ve skateboardingu. Z historického hlediska můžeme sledovat, že se

skateboarding dostává do rukou velkých (sportovních) společností, které přebírají trh, jež z většiny vlastnili přímo sami skateboardisté. Jedni tedy tvrdí, že to napomáhá celkovému progresu a vývoji skateboardingu, zatímco druzí zastávají opačný názor. Různé přestupy skateboardistů od jedné firmy k druhé jsou pak vnímány stejně tak negativně jako pozitivně. Nelze však tvrdit, že to dělí skateboarding na dva tábory, jelikož v praxi se pak setkáváme s lidmi, kteří takové věci neřeší nebo kteří názorově zastávají jistou autentičnost, ale na nohách mají boty značky Nike. I to do jisté míry značí, že záležitost je více složitá a závislá na mnoha okolnostech, jako je třeba dostupnost a cena zboží. Obecně tedy můžeme sledovat, že sponzoring a komercializace mají jistý vliv i na menší komunity v tom, jak vnímají skateboarding a jak se stavějí k jeho organizování. Už jen to, že dotyčný skrze své schopnosti může získat sponzora, a přesto o něj neusiluje, je komunitou vnímán buď jako lenoch, který má navíc, nebo v případě opačném jako ryzí skateboardista, který se „nezaprodal“. Také se stává, že výhody, které je možné prostřednictvím sponzoringu získat, se mohou ze dne na den ztratit. Dotyčné to pak může demotivovat, a to třeba až tak, že se přestanou skateboardingu věnovat. Proto bychom neměli zapomenout, že pro mnoho lidí může sponzoring představovat také motivaci k dosažení určitých cílů, což je tedy ve skateboardingu velmi individuální a nejednoznačné.

Další motivaci, kterou je možné sledovat z hlediska sportu, je trénink. Mnoho respondentů uvedlo, že zkoušeli či provozovali spoustu jiných sportů a forem, ať už se jednalo o fotbal, basketbal, plavání nebo třeba balet. V těchto případech šlo už od začátku o určitou formu organizovanosti, kdy bylo potřeba chodit v určený čas na trénink a dělat to, co bylo nařízeno a co bylo vyžadováno. Většina respondentů, a to hlavně těch mladších, zmiňuje, že ve skateboardingu není potřeba trenéra ani tréninku, jelikož skateboarding je velmi individuální záležitost, kterou je možné provozovat v podstatě kdekoliv, kdykoliv a jakkoliv a nikdo vám neříká, jestli je to dobře či špatně. Trénink se samozřejmě ve skateboardingu objevuje, ale není

takto doslova chápán, a proto mnoho „skejt’áků“ zmiňuje, že je na skateboardingu oslovil právě tento volný přístup k činnosti, což některé sporty od skateboardingu výrazně odlišuje, ale některé zase připomíná.

Z hlediska bližšího zohlednění a specifikace skateboardingu jako sportu bude vhodné využít teorii her od R. Cailloise, která rozděluje hru jako všeobecný a základní kulturní fenomén na čtyři prvky související i se zmíněnou organizovaností.

5.3 Co je to hra?

Hra je fenomén, jenž má v lidské společnosti fundamentální postavení, doprovázející nás už odjakživa. Mimo samotných her, pod kterými si většinou představíme nějaké sportovní utkání či deskové a počítačové hry, se můžeme na hru dívat jako na jev, jímž je možné postihnout principy, na kterých stojí celá společnost. Na druhou stranu Caillois zmiňuje, že hra nepřipravuje člověka na žádná povolání, je absurdní vzhledem ke skutečnému životu a projevuje se v opozici k plodné činnosti (Caillois 1998: 18, 28). Je však skutečný život právě ten, který prožíváme mimo hru? A jaký nalezneme v základu rozdíl mezi plodnou a neplodnou činností? Z hlediska fázi, jimiž člověk prochází, je hra pozorovatelná už od samého začátku, tedy od stadia dítěte, ale nedá se vyloučit, že člověka nedoprovází celým životem, jelikož ve společnosti existuje mnoho rolí, které pochopitelně někteří lidé neberou na vědomí a v podstatě je spontánně hrají.

I přes tuto poznámku bude vhodnější, když se budeme držet nadále Cailloisovy definice, kterou nám předkládá v knize *Hry a lidé*. Autor hru definuje pomocí několika vlastností. Uvádí, že se jedná o činnost bytostně svobodnou, ke které hráč nemůže být nucen, a vydělenou z každodenního života v rámci přesně daných časoprostorových mezí. Dále činnost pokládá za nejistou a neproduktivní a v poslední řadě zmiňuje podřízenost pravidlům a fikci, což staví tyto dvě vlastnosti do opozice (Caillois 1998: 31). I skateboarding zahrnuje tyto vlastnosti, které

však bude lepší uchopit pomocí zmíněných čtyř kvadrantů, jež jsou obecně postihnutelné i v jiných sportech.

5.4 Klasifikace her

Caillois předkládá čtyři kategorie her pojmenované jako Agón, Alea, Mimikry a Ilinx podle toho, jestli se ve hře objevují prvky soutěže, náhody, chování a „jakoby“ neboli závratí. Uvádí existenci velkého množství her a jejich rozmanitosti, které tento klasifikační princip v menší či větší míře znemožňují. Hry se navíc jistě ukazují v mnoha rozličných úhlech a nabízejí tak i jiné přístupy ke klasifikaci (Caillois 1998: 32–33). Právě u skateboardingu bude vhodné využití všech kategorií, které se v různé míře u jednotlivců prolínají.

Agón, jako první kategorie her typická především pro sport, se projevuje soutěží a podobou zápasu. Staví proti sobě obvykle dva jednotlivce, avšak v případě jiných sportů je daný i neurčitý počet soupeřů (Caillois 1998: 35). Pro skateboarding však platí obě možnosti. Závody či skateboardová hra „game of skate“ přináší zápas dvou či více účastníků najednou. Přestože skateboarding obsahuje převážně tuto kategorii, jako většina sportů, je namístě zmínit „skejt’áky“, kteří se občas z hlediska této kategorie a obecně sportu vymezují. Jeden respondent zmiňuje, že sport jako tenis má vždy soupeře, zatímco skateboarding mu přináší pocit osvobození. Dále uvádí, že je to možné brát jako boj proti „ničemu“, jelikož „skejt’ák“ často bojuje jenom s tím, aby pokořil sám sebe a udělal tak trik, z kterého má strach nebo který chce jednoduše udělat. Skateboarding se tak pro mnoho lidí stává v podstatě a doslova „dreams come true“, jak někteří tento jev sami s nadsázkou definují. Na druhou stranu i když ve skateboardingu nelze mluvit vysloveně o soupeřích, určitě můžeme nalézt prvky napětí a soutěživosti. Projevuje se to jak závody, tak bojem proti „ničemu“, kdy dotyční mohou vykazovat známky hněvu a frustrace. Často se stává, že se chovají arogantně, nadávají nebo ničí svůj vlastní skateboard. Projevy jsou však individuální a nabývají různé intenzity.

Skateboarding se sice může tvářit jako velice volný sport, který pro respondenty představuje pocit svobody, ale v určitých situacích může znamenat i opak, který tedy nelze opomenout.

Alea je kategorie náhod, nejvíce příznačná hlavně pro hazardní hry. Protikladem jsou hry agonální, ty jsou založeny především na schopnostech, než na náhodě. V podstatě zde nezáleží na hráči tak jako na osudu, který na hráče čeká (Caillois 1998: 37). Ve skateboardingu se tato kategorie objevuje v menší míře, jelikož činnost je převážně ovlivnitelná schopnostmi dotyčného. Ovšem stojí za zmínku, že pro „skejtáka“ může i při sebevětších schopnostech být nějaký trik jako buď, anebo. Jednotlivci tak často balancují na tenké hraně mezi pádem a provedením. Při provedení těžších triků se instantně objevují prvky radosti či zklamání, podobně jako u hazardních her, akorát v podobě hazardu se zdravím. „Skejťáci“ se tímto hazardem v podstatě učí a snižují tak možnost pádu a naopak zvyšují konzistenci provedení.

Kategorie mimikry značí každou hru jako dočasné akceptování určité iluze či fiktivního světa a je považována za jakýsi vstup do hry (Caillois 1998: 40). I ve skateboardingu na sebe lidé „navlékají“ určité představy, kterým subjektivně věří a s nimiž se vlivem habitu nějakým způsobem identifikují. Někdo na sebe navléká podobu konzistentního závodníka, zatímco druhý se závodům spíše vyhýbá. Oba tak zastávají jisté názory ohledně pojetí skateboardingu, avšak oba se považují opozičně za „pravé“. Skutečnost je však taková, že zastávají a přejímají jisté představy, ve kterých si získali oblibu a ke kterým se určitým způsobem vztahují. Caillois poznamenává, že velké sportovní události jsou momentem, kdy se mimikry přenášejí z aktérů na diváky (Caillois 1998: 43). U skateboardingu nemusí jít ani o velkou sportovní událost, jelikož současným vlivem internetu jsou mimikry čím dál dostupnější a pro „skejtáka“ se tak může stát idolem například vrcholový skateboardista, což může být i jedna z počátečních motivací, stát se „skejtákem“.

V případě ilinx se v rámci hry hráč oddává určitému transu nebo omámení, zahrnující schopnost vytlačit realitu. Caillois uvádí příklady, skrze které mohou být tyto zážitky vyvolány.

Přirovnává to k dětem, které nepochybně oplývají možnostmi úniku a osvobození v podobě různých her. Zážitky jsou však vyvolávány i různými fyzickými praktikami, jako je akrobacie a všeobecně zrychlený pohyb v prostoru (Caillois 1998: 44–45). „Skejt’áci“ také poznamenávají určité podoby transu, do kterého se během skateboardingu dostávají. Převážně se jedná o triky, jež jsou pro dotyčného výzvou a přinášejí mu v určitém momentu pocit nabuzení a moment soustředěnosti, kde nehraje roli nic jiného než dotyčný, skateboard a překážka. V podstatě přímo skateboarding někteří „skejt’áci“ chápou jako možnost získat určitou svobodu či pocit blaženosti, a to jedině pomocí dostání se do zmatku, jež navozují právě jízdou na skateboardu. Psycholog Csikszentmihalyi, vědec zabývající se přímo tímto jevem soustředění, toto označuje za stav „plynutí“. Navazuje tak určitým způsobem na ilinx a zmiňuje, že *„jedna z vlastností stavu plynutí, o níž se lidé zmiňují nejčastěji, je, že pokud tento zážitek trvá, člověk dokáže zapomenout na všechny nepříjemné stránky svého života. Tento rys stavu plynutí je důležitým vedlejším produktem faktu, že činnosti, které nám přinášejí radost, vyžadují naprosté soustředění pozornosti na úkol, který právě vykonáváme, a tak už nám v mysli nezbyvá místo pro informace, které se k tomuto úkolu nevztahují“* (Csikszentmihalyi 2015: 91). Z tohoto důvodu je skateboarding pro některé činnosti, která jim přináší daleko více než pocity úspěchu či zlepšení fyzické kondice, čímž mohou mít na mysli také právě tento fenomén. Plynutí tak může představovat jednu z mnoha motivací, které drží lidi u skateboardingu.

6. Skateboarding v pojetí životního stylu

Předtím, než si v této kapitole představíme životní styl, bude vhodné uvést, jakým způsobem dochází k jeho utváření, což se netýká jen samotného životního stylu, ale mnohem širšího záběru, včetně dvou předchozích perspektiv. K tomu poslouží „teorie jednání“ od P. Bourdiea zabývající se konceptem habitu.

6.1 Habitus

Veškerá volba jedince nějakým způsobem jednat není nahodilá ani vědomá, ale dispozičně předurčená v nevědomí každého z nás. Důvodem je, že jsme obkloповáni množstvím společenských institucí a pravidel, které se dokážou stát součástí jedince a nadále je tímto způsobem reprodukovat. Obkloповání jsme však už od narození, určité dispozice, podle kterých dotyčný jedná, mohou být jeho součástí už od dětství. Podle těchto dispozic pak dotyčného habitus řadí do určitých sociálních skupin ve společnosti. Jedné skupině se dotyčný svým habitem a podle jistých sympatií přibližuje, zatímco druhé se vzdaluje.

Bourdieu habitus definuje jako „*generativní a jednotící princip, který z charakteristických vztahových rysů, vlastních určitému postavení, vytváří jednotný životní styl, to jest celek, v němž se sjednocuje volba osob, statků i praktických činností*“ (Bourdieu 1998: 16).

Skateboarding lze také chápat jako celek, ve kterém se v menší či větší míře sjednocují určití lidé s dispozicemi a představami, které jsou si nějakým způsobem blízké. Proto skateboarding tvoří specifickou sociální skupinu tvořenou prvky subkultury, životního stylu a v neposlední řadě sportu. Tyto identitní znaky a způsoby, jimiž „skejťáci“ žijí a jež si jsou vlivem habitu blízké, zároveň vyvolávají uvnitř skupiny určité odlišnosti.

Bourdieu se k těmto diferenciacím také pochopitelně vyjadřuje, poznamenává, že „*habitusy, stejně jako společenské pozice, jejichž jsou plodem, jsou diferencované; také však diferencující. Jsou nejen odlišné či odlišované, ale samy také odlišnosti plodí: uvádějí v činnost různé principy diference nebo užívají společných principů diference různým způsobem*“ (Bourdieu 1998: 16).

Jak už bylo řečeno, dispozice a odlišnosti jsou tvořeny od samého narození, avšak faktorů, které v procesu nevědomě ovlivňují jedince k tomu, aby začal jezdit například na skateboardu, může být opravdu mnoho. Ze společenského hlediska se obvykle jedná

o kamarády či rodinu, kteří umožní jedinci, aby se věnoval skateboardingu, avšak záleží především na jedinci samém, jak se staví k faktorům, které se mohou stát jeho součástí. Jedinec má tedy dále možnost zvolit si, zda se bude věnovat například rampě nebo street skateboardingu či k jakému hudebnímu stylu a stylu obecně bude tíhnout, s čímž souvisí vzhled a mnoho dalších věcí, které jsou příznačné pro skateboarding. Tyto faktory už však obvykle poskytuje především komunita, ve které se dotyčný pohybuje, a internet či sociální sítě, jež mají v současnosti v tomto ohledu také velkou roli.

6.2 Životní styl

Duffková uvádí, že životní styl je běžně používaný výraz v každodenním životě lidí, což jej na druhou stranu odlišuje od pojetí, které je zkoumáno v oblasti vědy. Zmiňuje však, že při empirickém zkoumání životního stylu se tyto dva pohledy do jisté míry střetávají. Jako nejobecnější sociologické vymezení uvádí životní styl jako způsob, jakým lidé žijí (Duffková 2008: 51). To ovšem zahrnuje množství aspektů, které je třeba uchopit daleko specifičtěji. Petrusek jej definuje jako „*strukturovaný souhrn životních zvyků, akceptovaných norem, nalézající svůj výraz v interakci, v hmotném, věcném prostředí, v prostorovém chování a v celkové stylizaci*“. Dále předpokládá, že životní styl různými způsoby vyjadřuje hodnoty a zájmy jedince, skupiny a v podstatě celé společnosti (Petrusek a kol. 1996: 1246).

Jistou komplikovanost pojmu životní styl skýtají především synonyma a obdobné pojmy, které jej za určitých situací nahrazují a naopak. I sociologie poznamenává, že je třeba počítat s určitými synonymními pojmy. Petrusek zmiňuje, že jednotlivé životní styly lze pojmut jako entity rozdělující společnost na specifické skupiny s vlastní identitou, která je svým způsobem odlišuje od „zbytku společnosti“, což lze v jistém smyslu uchopit také jako jev, který reprezentuje pojem subkultura (Petrusek a kol. 1996: 1247). Na druhou stranu životní styl, jako jeden z diferenciacních a identifikačních prvků subkultury, ani nelze z pravidla chápat méně hodnotně či jako jistou podkategorii subkultury. Životní styl se totiž při charakteristice

příslušné subkultury stává pro její členy obvykle vhodnějším pojmenováním, čímž nahrazují právě pojem subkultura. Rozdíl mezi těmito termíny může být tedy velmi malý, nicméně Smolík uvádí, že na rozdíl od subkultury je u životního stylu kladen větší důraz na jedince nežli na skupinu (Smolík 2010: 38).

Obrovskou roli zde hraje také otázka, jestli chápat tento fenomén jako životní styl, nebo způsob života. Sociologický slovník je stanovuje opět jako synonyma, která od sebe nelze jednoznačně odlišit, ale přesto je poznamenáno, že způsob života může nabývat větší míry a jiných významových akcentů (Petrusek a kol. 1996: 1246, 1449). Proto je nutné poukázat na určitá subjektivní hlediska, jimiž mohou být pojmy zcela odlišně chápány. Životním stylem se v obvyklých případech myslí jen vzhled a vnější faktory, jako např. styl oblékání, hudby a podobně. Naopak způsob života může působit daleko rozsáhleji a zahrnovat tak i vnitřní faktory a hodnoty jedince či skupiny. Proto je třeba držet se sociologické roviny, která je považuje především za synonyma, a tudíž nelze přikládat jednotlivým termínům větší či menší význam, ale je nutné brát je jako celek. Právě skateboarding bývá charakterizován termínem životní styl, v tomto případě tedy ve smyslu životního způsobu, jelikož „skejt’áci“, pokud tento výraz použijí, mají tím tendenci sdělit, že skateboarding je něco více než sport či subkultura.

Petrusek popisuje obdobný problém, ovšem v oblasti samotného stylu. Poznamenává, že ačkoliv se styl jeví svými formami a výrazy převážně navenek, je postaven na vnitřní harmonii. Důležitý je tedy i vnitřní soulad, ke kterému když nedochází tak vede k jistým napodobeninám příslušných stylů (Petrusek a kol. 1996: 1245). Autor dále odkazuje na proces stylizace, který charakterizuje jako možnost jednat či působit v záměrech určitého stylu. Právě tento proces však bývá chápán jako přehnaná snaha působící poněkud uměle. Podle Petruska potřeba stylizace vzniká ze tří důvodů.

1. Na základě spontánního obdivu k určitému, ne zcela pochopenému (zažitému) vzoru stylu.
2. Z touhy po zvýšení vlastní atraktivity, ať už z důvodů prestižních, nebo utilitárních.
3. Ze snahy vyrovnat se s úkolem, pozicí či rolí, k nimž člověk nemá přirozené dispozice (Petrušek a kol. 1996: 1247).

Tyto důvody se ovšem u jednotlivých lidí doplňují a je potřeba uchopit je nejen jako snahy, ale především jako základ a prvotní motivace k tomu stát se například „skejtákem“.

Duffková, stejně jako Petrušek, v definici uvádí tři typy subjektů, které se stávají nositeli jednotlivých životních stylů. Individuum jako nejkonkrétnější rovina, promítající poznatky z psychologie. Poté určitá skupina lidí, jejichž životní styl vyjadřuje společné rysy, obvykle prezentovaná jako subkultura. A v neposlední řadě společnost komplikovaná hlavně z hlediska širokého záběru, jelikož jde v podstatě o nejobecnější formy životního stylu, jako to že se lidé baví, pracují, vzdělávají a podobně (Duffková 2008: 57). Aby však bylo pochopeno, jakým způsobem se projevuje životní styl u „skejtáků“, je důležité vymezit si vztahy mezi těmito třemi typy. Ani v případě životního stylu totiž nejsou „skejtáci“ zcela homogenní skupinou. I když sdílejí určité rysy, které budou následně zmíněny, je velice podstatné mít na paměti jedince, kteří tyto společné rysy vytvářejí, sdílejí a provádějí, avšak v různé intenzitě, čímž se jeden od druhého odlišují. Skupina, a především společnost, pak v tomto případě může sloužit jako nástroj k diferenciaci.

6.3 Volný čas

Pávková zmiňuje, že veškeré skutečnosti týkající se životního stylu lze posuzovat mimo jiné i z hlediska volného času a jeho využití (Pávková a kol. 2002: 22). Způsobem, jímž „skejtáci“ hospodaří se svým volným časem, ať už mimo studium či práci, naznačují, že samotná činnost tvoří jednu z jejich největších hodnot, což bude uvedeno některými příklady. Způsoby, které budou zmíněny, se však díky podmínkám a různorodosti lokálních komunit mohou projevovat

jinak. Zde se jedná převážně o Pardubice, ale způsoby jsou obecně jistě uchopitelné i v mezinárodním měřítku.

Jedná se hlavně o provozování samotné činnosti. Dalo by se říci, že „skejt'áci“ se na určitých místech scházejí v podstatě každý den, což samozřejmě záleží na okolnostech. Určitými místy se myslí především skateparky a ulice, které obsahují jistý potenciál k jízdě a provádění triků na skateboardu. Už tady se samozřejmě projevuje jistá individualita, protože ne úplně každý se objevuje ve skateparku každý den. Někdo jezdí téměř celý rok i v případě špatného počasí a mrazů a někdo zase v těchto případech vynechává a „ukáže se“ třeba až po celé zimě. Jak uvádí Petrusek, u životního stylu je třeba brát v potaz vnější a vnitřní podmínky života, které jsou zčásti závislé i na stárnutí a životním cyklu člověka (Petrusek a kol. 1996: 1246). S přibývajícím věkem, množstvím povinností, například v podobě rodiny a práce, je potlačován volný čas a s ním i skateboarding. Přesto však „skejt'áci“ s příslušnými znaky definují skateboarding jako jednu z nejlepších věcí, ke které se vrací tak často, jak to jen jde. I ti, kteří z jisté podobných důvodů museli nebo chtěli omezit skateboarding, se jdou občas projet či jsou alespoň v kontaktu s ostatními. Netýká se to však jenom samotného skateboardingu, ale i společenských vztahů uvnitř skupiny, jelikož „skejt'áci“ často trpí různými úrazy, kvůli kterým nemohou jezdit, což je přesto nutí přijet se aspoň podívat a pohovořit s ostatními.

Zranění či úraz „skejt'áci“ charakterizují jako největšího nepřítele skateboardingu. Při zranění se nejvíce mění obvyklé využívání volného času, což může vést k určitému pocitu strádání či trápení, a to tedy nejenom z důvodu prožívané bolesti, ale především proto, že nemohou jezdit. Je tedy zároveň ukazatelem hodnoty, kterou může pro jedince skateboarding znamenat. I veřejnost často odrazuje to, že skateboarding je velmi nebezpečný, a proto také někteří lidé se skateboardingem brzo skončí. Je však třeba pochopit, že skateboarding vyžaduje velké množství trpělivosti, díky které se dotyčný může zraněním později vyhýbat. Často se

stává, že „skejták“ naopak při větším zranění prvně myslí na to, jestli bude ještě někdy jezdit a kdy nejdříve. Mnoho z nich se věnuje skateboardingu i přes různé bolesti, což není ve sportu ojedinělé a stojí to za zmínku. Nejde o míčový sport a s jistými bolestmi a pády tedy „skejtáci“ počítají, přesto se mu ale věnují. Obvykle když už jsou zraněni tak, že nemohou jezdit, svůj volný čas často tráví sledováním skateboardových videí nebo již chtějí tak moc jezdit, že nechtějí se skateboardem přijít po dobu zranění do styku.

Právě jedním z dalších ukazatelů životního stylu z hlediska využívání volného času je nepochybně sledování skateboardových videí. Videá pro „skejtáky“ představují především zdroj inspirace a motivace. „Skejtáci“ se jimi motivují kdykoliv mají chuť a čas, převážně tedy před skateboardingem, aby byli více nabuzeni. Jsou schopni si je pouštět i několikrát denně a často se k některým vracejí, což závisí především na jedinci a jeho vkusu. Avšak toto je zajímavé nejen z hlediska životního stylu, ale také sportu, jelikož nenajdeme mnoho sportů, které se prezentují a inspirují podobným způsobem. Jezdci v konverzaci často zmiňují otázku, „viděli jste?“, což naznačuje i to, že se o videích často baví. Dále jsou „skejtáci“ inspirováni samotnými videi, která poté kolikrát společně vytvářejí. Skateboard navíc umožňuje specifický styl natáčení pomocí možné jízdy, což je za normálních okolností možné pouze s příslušnou technikou. Za záběry a skateboardingem také „skejtáci“ často cestují.

Velký význam má tedy v rámci životního stylu a využívání volného času i podnikání společných či jednotlivých cest za skateboardingem. Mnoho „skejtáků“ bere při jakémkoliv cestování v potaz možnost skateboardingu v příslušných destinacích. Obvykle však probíhají společně domluvené výlety do lepších skateparků i za hranice Čech a na místa, která umožňují zkrátka jiný „pojezd“ oproti lokálním místům, kterým „skejtáci“ přikládají zčásti stereotypní význam. Nejenže tím mají možnost zlepšovat se díky jiným překážkám a místům poskytujícím nové zkušenosti, ale dochází i k utváření kontaktů a vztahů mezi komunitami, které se navzájem mohou inspirovat a částečně i kritizovat, a to díky jistým rozdílům v otázkách sportu, životního

stylu a subkulturních znaků. V Čechách se tak mezi sebou hodně „skejtáků“ aspoň od vidění zná, čemuž přispívají již zmíněná videa. K setkávání však dochází samozřejmě i prostřednictvím závodů, které do skateboardingu přinášejí určitou rivalitu, na druhou stranu však dochází spíše k velmi kamarádským vztahům a „skejtáci“ tak vyrážejí na závody s nadšením, že se společně setkají a zajezdí si na jiném místě. V případě Pardubic a okolí se domlouvají i výlety na prestižnější závody mezinárodní úrovně, které jsou v současné době využívány jako zdroj inspirace a motivace.

Z hlediska nepřítomnosti volného času, především v případě studií a práce, se „skejtáci“ zmiňují, že velice často myslí na skateboarding. Jedná se především o promýšlení triků, které dotyčný chce zkusit nebo zopakovat, a podobně. „Skejtáci“ tím však svoji mysl nezaplňují jen v práci a ve škole, i když je to příznačné právě z důvodu odpoutanosti od volného času. Například jeden z respondentů, který se věnuje skateboardingu až na výjimky každý den, zmínil, že chodí do práce, aby poté mohl jezdit. Zde je ovšem nutné připomenout, že záleží především na jedinci, protože existují i „skejtáci“, kteří se skateboardingem dokážou uživit. To je však jev, který se v Čechách zatím objevuje jen velmi zřídka. Jsou i lidé co si našli díky skateboardingu aspoň z části práci, která je baví, což může být i z hlediska kontaktů opravdu mnoho činností. Převážně se však jedná o pozice kameramana a fotografa, s nimiž je skateboarding velmi spjat. Společné na tom tedy je, že i když se „skejtáci“ liší svými přístupy k práci či studiu, mají velmi podobnou tendenci myslet na skateboarding nehledě na to, zda je práce baví, či nikoliv.

Další jev životního stylu, který je možné diferencovat pomocí individuální intenzity, ale jenž je víceméně společný pro většinu „skejtáků“, je vnímání okolního prostředí, především tedy urbánního. „Skejtáci“ často tráví čas na soukromých či veřejných prostranstvích, která však se skateparky či místy určenými pro činnost nemají nic moc společného. Záleží však na tom, z jaké perspektivy se na to díváme. Obecně to pro společnost může představovat

vandalismus, tedy ničení veřejného či soukromého majetku, ale i zajímavou podívanou. „Skejtáci“ totiž věci jako lavičky, zábradlí, obrubníky a veškeré další objekty nechápou jen jako místa primárně určená k sezení, přidržení a podobně, ale vidí v nich jistý potenciál k jízdě a provádění triků. V podstatě dávají běžným věcem úplně jiný význam. Význam pak mezi sebou sdílí a vydávají se na různá místa, která jsou již známá nebo která byla právě objevena. Pochopitelně pak na těchto místech jezdí, ale obvykle se tam vydávají, aby také něco natočili či nafotili. S tím tedy souvisí nejenom volný, ale veškerý čas, který je často věnován právě vnímání různých věcí, které jsou pro dotyčné nějakým způsobem využitelné. Více jak polovina z toho však využitelná být nemusí, protože „skejták“ si kolikrát všímá i interiéru, kde nemůže jezdit, nebo věci, které jsou nad jeho schopnosti. Přesto je však poznat, že společně vnímají a vidí prostředí tak trochu jinýma očima než většina společnosti. Individuálně pak záleží především na vkusu a schopnostech dotyčného, kde se kolikrát meze nekladou. Z hlediska skateboardingu se tato schopnost percepce týká především street skateboardingu, i když je příznačná pro všechna jeho odvětví, a dokonce i další sporty a aktivity, jako bmx, aggressive inline a svým způsobem také graffiti.

6.4 Život ve společnosti

Dalším ukazatelem životního stylu je nepochybně společenský život, který se nadále vztahuje k volnému času. Pavková tak uvádí, že záleží na tom, s kým a v jaké společnosti volný čas prožíváme. Zmiňuje, že někteří lidé upřednostňují poněkud rušnější život ve společnosti a někteří se zase naopak uchylují k menším skupinám a dávají přednost spíše samotě (Pavková a kol. 30). Tyto náklonnosti se však mohou u jedinců v některých situacích prolínat či měnit.

„Skejtáci“ se také mezi sebou liší určitou mírou společenskosti. Jsou „skejtáci“, kteří v podstatě společnost vůbec neřeší a je jim dobře téměř v jakékoliv společnosti. Na druhou stranu najdeme i „skejtáky“, kteří se ve společnosti vyskytují, ale považují se v různých momentech doslova za jiné. Zmiňují, že se v určité společnosti cítí podivně, což jim občas

připadá na škodu, nicméně docházejí k závěru, že by stejně nechtěli žít jako „oni“, a jsou rádi za to, co dělají. To však může být směřováno obecně na celou společnost, i když to neznamena, že „skejt'áci“ nepřicházejí do kontaktu s lidmi, kteří na skateboardu v životě nestáli, ba naopak. Hlavní věc je však ta, že „skejt'áci“ většinu volného času tráví v menší či větší míře společně, a to i mimo skateboarding, což může být i důvodem toho, proč se někteří společnosti spíše straní a uchylují se radši k okruhu „skejt'áků“, případně známých. Příklady mapují především různé akce, jako večírky a podobně, které tedy vítají spíše „skejt'áci“ extrovertnější povahy.

Z hlediska společnosti je tu ještě jedna zajímavost, a to zmiňování identity „skejt'áka“. Obecně velmi často mezi lidmi dochází k vzájemným otázkám ohledně toho, čemu se věnují nebo co dělají, což se nevyhýbá samozřejmě ani „skejt'ákům“. Ve výzkumu se opět objevují dva pohledy, kterými „skejt'áci“ prezentují ve společnosti svoji identitu, přičemž záleží hlavně na společnosti, ve které se dotyčný zmiňuje o své identitě, a proto tento jev přísluší převážně této kapitole. Někteří se potýkají i s tím, že svoji identitu v podstatě tají, a to především v práci, kde mají obavu, aby pak nebyli nazýváni „skejt'áky“, v dehonestujícím slova smyslu. Lidé to však kolikrát ani tak nemyslí, ale neuvědomují si, že pro ty, kteří se skateboardingu opravdu věnují, to může znamenat ponížení. I přibývajícím věkem zde hraje určitou roli. Věk někdy u lidí vyvolává jisté údivy nad tím, že dotyčný ještě jezdí, což u „skejt'áka“ může vyvolat jisté pochybnosti o tom, co vlastně dělá. Starší „skejt'áci“ pak oponují tím, že by naopak měli být hrdí na to, co dělají, a celkově se nebrání zmínit identitu v kterékoliv společnosti. Přestože dosahují věku kolem třiceti let, o deset let více než u prvního případu, zmiňují, že i v případě práce je podstatnější něco dělat než se „válet“ doma. S tím souvisí i to, že „skejt'áci“ mohou být společností bráni naopak jako ti, kteří celé dny nic nedělají, jenom jezdí, kouří a pijí pivo. I to může být jeden z důvodů, proč v jistých situacích nezmiňují svoji identitu.

6.5 Užívání návykových látek

Dostál ve své knize *Identita a cannabis* uvádí, že v dějinách lidstva nebylo civilizace či kultury, která nevyužívala drog. Výběr drog závisí na mnoha faktorech, z nichž zmiňuje hlavně genetické, klimatické a kulturní podmínky. Na základě tohoto výběru se specifické drogy vpisují do kulturních znaků a vytvářejí tak kolektivní identitu celé společnosti a dílčích skupin či subkultur. K tomu však autor poznamenává dvě látky, jež už delší dobu mají v užívání drog vyšší postavení. Jedná se o alkohol a marihuanu. Mezi těmito látkami popisuje jistý rozpor v orientaci jejich účinku. Alkohol je orientován převážně na vnějšek a sociální integraci, kdežto marihuana svým účinkem směřuje spíše do nitra dotyčného a vede k určité subjektivizaci (Dostál 2013: 13–14).

Jak už bylo zmíněno, „skejtáři“ jsou v této věci a některých případech bráni jako povaleči, kteří neustále pijí pivo a kouří marihuanu či cigarety, což se dá v podstatě chápat převážně jako prvek životního stylu a trávení volného času. I když je toto pojetí víceméně správné, je velice subjektivní, jelikož na druhou stranu jsou „skejtáři“ v tomto kontextu bráni i jako pohodáři či volnomyšlenkáři. Pravdou je, že „skejtáři“ tyto látky určitě dobře znají, ale v současné době se to dá už hůře chápat jako znak, který je možné v rámci celé společnosti schopně rozlišovat. Svojanovský poznamenává podobný fakt, ovšem pouze jako rozlišení v rámci subkultur (Svojanovský 2014: 22). Drogy se však objevují v celé společnosti u starých i mladých lidí, velmi variabilně, a to i v jiných sportech. Přestože „skejtáři“ tyto látky dobře znají, neznamená to nutně, že je také užívají. Zmiňují, že je na ně v tomto případě pohlíženo značně stereotypně. Také je třeba sdělit, že skateboarding nelze brát jako podstatný faktor skrze, který začínají lidé užívat drogy. Záleží na mnoha odlišných faktorech a životních situacích, které člověka ovlivňují v průběhu celého života. Jev je nutno uchopit hlavně v kontextu životního stylu, jelikož když se zaměříme na individuality, můžeme vidět, že záleží především na jedinci, jak se staví k drogám. Někteří „skejtáři“ užívají alkohol či marihuanu v menší či

větší míře, jiní třeba vůbec. Nelze tedy opět přímo určit, nakolik je tento znak diferencující ve vztahu společnosti a ostatních subkultur. Můžeme ale říci, že například užívání marihuany se jako znak neobjevuje pouze u „skejtáků“ v Pardubicích či Čechách obecně, ale spíše po celém světě, ovšem mimo hledisko legislativních podmínek pro užívání, které jsou v každé zemi jiné. Zajímavostí je, že někteří „skejtáci“ zmiňují jistou spojitost mezi užíváním drog a činností skateboardingu. Popisují, že existují určité vztahy mezi skateboardingem a stavem z drogy, který nějakým způsobem může ulevit od různých problémů. Dostál také popisuje, že drogy u společnosti slouží k utišení existencionálních problémů (Dostál 2013: 13). „Skejtáci“ tak vlastně ukazují, že skateboarding může působit na člověka podobným způsobem jako droga, bez toho aniž bychom nějakou drogu užíli.

7. Závěr

Hlavním cílem této práce bylo zjistit, co může pro člověka znamenat skateboarding. Primárně tedy byli sledováni lidé, kteří se skateboardingu věnují. Stejně jako se „skejťáci“ liší svým objektivním projevem na skateboardu, liší se i svou subjektivní představou, kterou o něm mají. Charakteristika skateboardingu bývá proto obtížná a v jednotlivých případech tedy i značně odlišná. Pro uchopení této činnosti tak byly využity tři perspektivy, díky nimž se dozvídáme především o homogenosti této specifické skupiny. Jednalo se o perspektivu subkultury, sportu a životního stylu.

Z pohledu subkultury byly na skateboardingu shledány především vizuální znaky, které na první pohled odlišují skateboardovou subkulturu od kultury většinové. Bylo tak poukázáno na specifické symboly, jež zahrnují verbální a neverbální jazyk a v neposlední řadě také image. Tyto znaky už však nejsou v některých subkulturách na první pohled patrné, a proto byl v kapitole využit i post-subkulturní přístup, který tuto teorii posouvá směrem k současnosti.

Hledisko sportu bylo soustředěno na poukázání sportovních projevů, které skateboarding nepochybně obsahuje. Zprvu byly využity stupně organizovanosti ve sportu a následně bylo uvedeno, jak se k těmto stupňům a procesům staví sami skateboardisté. Tato kapitola však rozebírá sport daleko specifičtěji, a to pomocí teorie her, jež formuloval R. Caillois do čtyř typů, které jsou v různé míře obsažené rovněž u skateboardingu.

V poslední kapitole týkající se životního stylu jsme se mohli dozvědět o způsobech života, jimiž skateboardisté žijí a nakolik se pak tyto způsoby prolínají i do života mimo skateboarding.

V podstatě jsou tyto tři hlavní kapitoly velmi úzce propojené, což je zmíněno především u konceptu habitu. Kapitoly dále vykazují velkou část identitních znaků, jež korelují, ale zároveň také diferencují. Znaky zahrnují i určité názory, hodnoty a motivace, čímž práce odpovídá v menší či větší míře na stanovené výzkumné otázky. Díky těmto třem pohledům

jsme měli možnost nahlédnout do skateboardingu poněkud komplexněji, jelikož skateboarding je společensky velmi variabilní a nelze se na něj dívat jen jako na sport nebo způsob života. Také je třeba chápat jeho spojitosti a kombinace v rozmezí těchto dvou krajností. „Skejtáři“ častokrát při charakteristice skateboardingu sami nevědí, jak ho mají zprvu charakterizovat, a po nějaké odmlce se přiklánějí k blízkosti pojmu životního stylu nebo sportu, což bývá „skejtáky“ poznamenáváno také v alternativní podobě undergroundu a mainstreamu. Někdo jej zmíní jako osvobozující zábavu, zatímco další jako možnost určitých úspěchů. Opět je však třeba zmínit, že je to jednotlivě velice proměnlivé a nelze jednoznačně stanovit stabilní význam, který skateboarding pro jedince představuje. Je také jasné, že lidé mohou zmiňovat či působit příklonem k jedné z variant, ovšem opravdová motivace, která dotyčného táhne k tomu provozovat činnost, může být často skrytá. Ve skateboardingu najdeme i velké množství rivalit, soupeření a napětí, což nebývá na první pohled patrné a skateboarding tak často může podléhat idealizaci jak v očích „skejtáků“, tak celé společnosti. K tomuto závěru mně vedlo především zúčastněné pozorování, skrze které je možné spatřit „skejtáky“ ve zcela jiném světle, než v jakém vidí sami sebe. Můžeme, ale říci, že podstatná část „skejtáků“, jakkoliv založená se o skateboardingu nevyjádří jako o nástroji, který přináší úspěch, ale zmíní jej spíše jako zábavu a srdeční záležitost spojující komunity, a to i přes kulturní odlišnosti, které dodnes u lidí budí vlny nenávisti. Lze konstatovat, že většina to tak opravdu cítí, ale v rámci zmíněné idealizace je třeba podotknout, že ne vždy tomu tak může být. Každý „skejták“ se občas na skateboardu ocitne sám, což nemusí být hned na škodu, ale přesto je zmiňována i určitá společenská vazba, bez které by pro ně skateboarding nebyl skateboardingem.

Výsledky je možné spatřit rovněž skrze audiovizuální dílo, které je součástí této práce. Video poskytuje zcela jiný pohled na věc než samotný text práce a umožňuje tak vidět „skejtáky“ více autenticky.

Následně může být práce přínosem pro studium a porozumění dalším subkulturám, které jsou obvykle i z hlediska výzkumu, skateboardingu blízké. Přínosná může být samozřejmě i pro další studium samotného skateboardingu. Práce častokrát bere v potaz podobnosti a odlišnosti od většinové společnosti, díky kterým lze nejlépe rozpoznat význačné rysy, jimiž se „skejtáci“ prezentují. Proto by se práce mohla rozvíjet dále tímto směrem a nastavit tak skateboarding jako zrcadlo společnosti.

8. Použité zdroje

Literatura

- Bourdieu, P. 1998. *Teorie jednání*. Praha: Karolinum.
- Borden, I. 2001. *Skateboarding, Space and the City: Architecture and the Body*. London: Bloomsbury publishing.
- Caillois, R. 1998. *Hry a lidé*. Praha: Ypsilon.
- Csikszentmihalyi, M. 2015. *Flow: O štěstí a smyslu života*. Praha: Portál.
- Dostál, J. 2013. *Identita a cannabis*. Praha: Sinceritas.
- Duffková, J. 2008. *Sociologie životního stylu*. Plzeň: Aleš Čeněk.
- Hroch, M. 2013. *Jazyk síťových médií zabývajících se skateboardingem*. Praha: Univerzita Karlova.
- Karas, M., Kučera, J. 2004. *Skateboarding*. Brno: Computer press.
- McFee, G. 2015. *On the Sport and the Philosophy of Sport*. New York: Routledge.
- Muggleton, D., Weinzierl, R. 2003. What Is „Post-subcultural Studies“ Anyway?, in *The Post-Subcultures Reader*, 3-26. Oxford: Berg.
- Overstreet, M., Nanoru, M. 2013. *Prkýnka na maso jsme uřízli*. Praha: Yinachi.
- Pavková, J. 2002. *Pedagogika volného času: teorie, praxe a perspektivity*. Praha: Portál.
- Petrušek, M. 2006. *Společnosti pozdní doby*. Praha: Sociologické nakladatelství.
- Petrušek, M., Linhart, J., Vodáková, A., Maříková, H. 1996. *Velký sociologický slovník*. Praha: Karolinum.
- Pixová, M. 2009. Geografie subkultur: Punks a Skinheads v Praze, *Geografické rozhledy* 18(5): 30. Praha: P3K.
- Pramann, U., Doren, M. 1994. *Fascinující skateboarding*. Praha: Svoboda.

- Pyšňáková, M. 2007. Mainstreamová kultura mládeže, *Sociální studia* 1-2: 238-249.
Brno: Fakulta sociálních studií Masarykovy univerzity.
- Sekot, A. 2003. *Sport a společnost*. Brno: Paido.
- Smolík, J. 2010. *Subkultury mládeže: uvedení do problematiky*. Praha: Grada.
- Svojanovský, A. 2014. *Skateboardová subkultura v Československu a České republice*. Brno: Masarykova univerzita.

Internetové zdroje

- Gilligan, Ch. 2017. *Brief history of skateparks*. Dostupné z:
<http://publicskateparkguide.org/vision/brief-history-of-skateparks> [1. 1. 2017]
- Hroch, M. 2015. *Ivanku vyprávěj*. Dostupné z:
<http://www.mysticskates.cz/historie/rozhovory/ivanku-vypravej.html> [6. 3. 2015]
- Hroch, M. 2012. *Potůček, vyprávěj!* Dostupné z:
<http://www.protisedi.cz/article/potucek-vypravej-jak-se-jezdilo-na-skejtu-v-osmdesatkach> [16. 1. 2012]
- Hroch, M. 2011. *Pecháček, vyprávěj!* Dostupné z:
<http://www.protisedi.cz/article/pechacek-vypravej-rozhovor-s-reditelem-divadla-minor-o-historii-skateboardingu-v-cr> [22. 5. 2011]
- Lankaš, J. 2005. *Martin Kopecký, kniže českého skateboardingu*. Dostupné z:
http://www.sipky.cz/images/who/cz/kopecky_martin_01.htm [5. 6. 2005]

Příloha č. 1 (audiovizuální dílo)

Součástí této bakalářské práce je audiovizuální dílo, které zprostředkovává obraz zkoumané komunity „skejtářů“ v Pardubicích a jejího okolí. Po technické stránce byly pro sběr materiálu využívány celkem dvě kamery, formátu HDV a 8 mm. Z velké části byl však využit především 8-mm video formát, a to z důvodu menší omezenosti ohledně nastavení expozice. I když se jedná o poněkud starou a amatérskou kameru, oproti profesionálním umožňuje více připravenosti a času pro zachycení určitých situací, což je pro oblast etnografického filmu v některých případech velmi důležité. Výběr formátu by tak neměl mít velký vliv. Navíc se jedná o subjektivní náhled na věc, který ve výsledku obvykle řeší jen estetické vlastnosti. Z tohoto pohledu bych však zmínil, že dílo tímto formátem vykazuje rysy skateboardových videí, která se i v současné době takto vrací v čase a využívají tak formáty jako VHS. Dále se podoba videa ztotožňuje i s dobou, ve které vyrůstala většina respondentů a s níž mají určitý nostalgický vztah skrze hudbu a celkovou atmosféru 90. let.

Jak již bylo uvedeno v kapitole metodologie, jedná se o dílo, které jsem vytvořil skrze metodu zúčastněného pozorování. V některých případech je kamera využívána přímo respondenty, což umožňuje větší autentičnost a zároveň také nastiňuje moji pozici v terénu. Šlo mi však především o zachycení spontánních situací, které audiovizuálně prezentují text práce. Film tak obsahuje znaky týkající se v menší či větší míře všech tří perspektiv, jež jsou zahrnuté v psané formě. Tímto způsobem se tedy práce doplňuje a vytváří tak přesnější obraz o zkoumané komunitě.

Na začátku filmu seznamuji diváka s lokací a příslušnou komunitou, která se na místě objevuje v podstatě každý den. Už od začátku jsou k vidění patrné znaky, které jsou charakteristické pro lokální, ale i globální skateboarding. Počáteční a závěrečná část je doprovázena hudbou, což lehce poukazuje na skateboardová videa, která jsou pro svět skateboardingu velice příznačná. Dalším poznatkům, jež nejsou na první pohled viditelné, se

nejvíce věnuje mezi část, které byla poskytnuta nejdelší stopáž. Důvodem jsou především diskuze mezi respondenty na různá témata vztahující se ke způsobu života na skateboardu a mapující tak určité názory, hodnoty a motivace, které byly v rámci výzkumu zkoumány.