



EVALUERING AF GAME STREETMEKKA

Esbjerg, Viborg og Aalborg

Signe Højbjerg Larsen, Zakarias Engell,
Jens Høyer-Kruse og Bjarne Ibsen

2021:1

EVALUERING AF GAME STREETMEKKA

ESBJERG, VIBORG OG AALBORG

Signe Højbjerg Larsen
Zakarias Engell
Jens Høyer-Kruse
Bjarne Ibsen

CISC, Syddansk Universitet

EVALUERING AF GAME STREETMEKKA
Esbjerg, Viborg og Aalborg

Signe Højbjerg Larsen, Zakarias Engell, Jens Høyer-Kruse og Bjarne Ibsen.

Center for forskning i Idræt, Sundhed og Civilsamfund, Institut for Idræt og Biomekanik, Syddansk Universitet.

Evalueringen er gennemført i samarbejde med GAME. Realdania, TrygFonden, Nordea-fonden og Lokale og Anlægsfonden har finansieret evalueringen.



NORDEA
FONDEN

TrygFonden



Udgivet 2021

ISBN 978-87-94233-44-6 (trykt version)

ISBN 978-87-94233-45-3 (digital version)

Serie: Movements, 2021:1

Serieudgiver: Institut for Idræt og Biomekanik

Forsidefoto: Forfatterne

Opsætning: Pernille Granath

Tryk: Grafisk Center, Odense



Game

INDHOLD

INDLEDNING	7
VISION OG MÅLSÆTNINGER FOR GAME STREETMEKKA	7
EVALUERINGENS FORMÅL	8
1. EVALUERINGSDESIGN OG METODE	9
ETNOGRAFISK FELTARBEJDE	12
KVALITATIVE INTERVIEWS	12
SPØRGESKEMAER	13
SUPPLERENDE MEDLEMS- OG BRUGSDATA ANALYSE	14
EVALUERINGENS TIDSPERSPEKTIV	14
2. GAME STREETMEKKA SOM FACILITETSKONCEPT	16
DRIFTSAFTALERNE	18
MEDARBEJDERE OG FRIVILLIGE	19
BRUG OG UDLEJNING	21
BRUGERINDDRAGELSEN	23
3. MEDLEMMERNE OG DERES BRUGSMØNSTRE	25
INDLEDENDE ANALYSE AF MEDLEMSREGISTERDATA	25
ANTAL MEDLEMMER I DE TRE HUSE	26
MEDLEMMERNES ALDER VED INDMELDELSE	26
MEDLEMMERNES KØN	29
MEDLEMMERNES BOPÆL	30
MEDLEMMERNES REGISTREREDE BESØG	30
SAMMENHÆNG MELLEML BRUGERNES KØN OG ANTAL GENNEMSNITLIGE, REGISTREREDE BESØG	31
SAMMENHÆNGE MELLEML BRUGERNES ALDER OG ANTAL GENNEMSNITLIGE REGISTREREDE BESØG	33
MEDLEMMERNES REGISTREREDE BESØG OG DERES BOPÆL	37
OPSAMLING	40
4. BRUGERNE OG DERES BRUGSMØNSTRE	41
BRUGERNES ALDER	42
BRUGERNES KØN	44
BRUGERNES SOCIALE BAGGRUND	44
DISKUSSION OM BRUGERNES SOCIALE BAGGRUND I GAME STREETMEKKAERNE	50
OPSAMLING	53
BRUGERNES GENERELLE IDRÆTS- OG AKTIVITETSMØNSTRE SAMT DELTAGELSE I ANDRE FRITIDS- OG KULTURAKTIVITETER	54
HVAD KARAКТERISERER BRUGERNES BRUG AF GAME STREETMEKKA?	58
ORGANISERINGEN AF BRUGERNES AKTIVITETER	62
HVOR LÆNGE HAR BRUGERNE VÆRET BRUGERE I GAME STREETMEKKA?	64
OPSAMLING	66
BRUGERNES OPLEVELSE AF FÆLLESSKAB I GAME STREETMEKKA	67
OPSAMLING	75
BRUGERINDDRAGELSEN AF DE DAGLIGE BRUGERE	76
OPSAMLING	78
5. SAMARBEJDET MED LOKALE BRUGERGRUPPER I GAME STREETMEKKA	80
DE LOKALE BRUGERFORENINGERS INCITAMENTER TIL SAMARBEJDE MED GAME STREETMEKKA	82
DE LOKALE SAMARBEJDSAFTALER	86
BRUGERFORENINGERNES INDFLYDELSE PÅ OG EJERSKAB TIL GAME STREETMEKKA	91
BRUGERFORENINGEN DER FORSVANDT	96
BETYDNINGEN AF SAMARBEJDET	97
OPSAMLING	100
6. FACILITETERNE OG ARKITEKTURENS SAMSPIL MED AKTIVITETER OG LOKALSAMFUNDET	102
GAME STREETMEKKA ESBJERG	102
KONTEKST	103
GAME STREETMEKKA VIBORG	105
KONTEKST	105

GAME STREETMEKKA AALBORG	107
<i>KONTEKST</i>	108
ARKITEKTONISKE PRISER	109
FUNKTIONER I GAME STREETMEKKA ESBJERG, VIBORG OG AALBORG	111
<i>PLANTEGNINGER AF GAME STREETMEKKA ESBJERG, VIBORG OG AALBORG</i>	112
BRUGERNES VURDERING AF DEN OVERORDNEDE ARKITEKTUR I GAME STREETMEKKA	116
BRUGERNES VURDERING AF DE ENKELTE AKTIVITETS-FUNKTIONER I DE TRE GAME STREETMEKKA HUSE	118
<i>FUNKTIONERNE TIL SKATE</i>	120
<i>FUNKTIONERNE TIL BOLDSPILE (ASFALTOMRÅDERNE)</i>	125
<i>FUNKTIONERNE TIL DANS</i>	129
<i>FUNKTIONERNE TIL PARKOUR, CALISTHENICS OG STREET WORKOUT</i>	133
<i>FUNKTIONERNE TIL BOULDERING</i>	139
<i>FUNKTIONERNE TIL GRAFFITI OG STREETART</i>	143
<i>OMRÅDERNE TIL OPHOLD OG SOCIALT SAMVÆR (HÆNG UD AKTIVITETER)</i>	147
<i>TOILETTER, OMKLÆDNING OG BAD</i>	156
SYNERGIEFFEKTER MELLEML INDE OG UDE	157
SYNERGIEFFEKTER MELLEML AKTIVITETERNE	159
OPSAMLING	164
7. GAME STREETMEKKAS BETYDNING FOR LOKALSAMFUNDET	166
LOKALSAMFUNDETS KENDSKAB TIL OG ANVENDELSE AF STREETMEKKA	168
KOMMUNALE FORENINGERNES KENDSKAB TIL OG ANVENDELSE AF GAME STREETMEKKA	168
SKOLER OG INSTITUTIONERNES KENDSKAB TIL OG ANVENDELSE AF GAME STREETMEKKA	169
OPSAMLING	173
SKOLEELEVERNES KENDSKAB TIL OG ANVENDELSE AF GAME STREETMEKKA	174
OPSAMLING	180
BORGERNES HOLDNING TIL OG VURDERING AF GAME STREETMEKKAS BETYDNING FOR BØRN OG UNGE	181
SKOLERNES, INSTITUTIONERNES OG FORENINGERNES HOLDNING TIL OG VURDERING AF GAME STREETMEKKAS BETYDNING FOR BØRN OG UNGE	186
OPSAMLING	189
KOMMUNALE NØGLEPERSONERNES VURDERING AF GAME STREETMEKKAS BETYDNING FOR LOKALSAMFUNDET	190
<i>GAME STREETMEKKAS BETYDNING FOR BØRN OG UNGE</i>	192
<i>GAME STREETMEKKAS BETYDNING FOR DET EKSISTERENDE IDRÆTTS- OG KULTURMILJØ I KOMMUNERNE</i>	195
<i>GAME STREETMEKKAS BETYDNING FOR DEN LOKALE IDRÆTTS- OG KULTURPOLITIK</i>	197
<i>DE KOMMUNALE LEDERE OG KONSULENTERNS RÅD TIL KOMMUNER, DER VIL ETABLERE ET GAME STREETMEKKA</i>	198
OPSAMLING	203
KONKLUSION	205
SOCIALE EFFEKTER FOR MÅLGRUPPEN	205
FACILITETERNE OG ARKITEKTURENS SAMSPIL MED AKTIVITETER OG LOKALSAMFUND	207
BRUGERINDDRAGELSESPROCESSEN OG LOKALT EJERSKAB	210
GAME STREETMEKKAS MERVÆRDI	212
LITTERATUR	213
BILAG 1	215
BILAG 2	216

INDLEDNING

I 2010 åbnede GAME sit første asfalterede gadeidrætshus GAME Streetmekka på Enghavevej i København. Visionen bag GAME Streetmekka var at skabe et sted, hvor alle børn og unge på tværs af sociale og etniske skillelinjer kunne dyrke gadeidræt i uformelle rammer året rundt. Faciliteten skulle være let tilgængelig og have fleksible tilbud om aktiviteter i gadeidræt og gadekultur såvel som selvorganiseret træning og events. I 2016 åbnede GAME i samarbejde med Esbjerg Kommune, Realdania, TrygFonden og Nordea-fonden sin anden GAME Streetmekka facilitet i en af Esbjergs ældste industribygninger. Et nedlagt og misligholdt remiseområde blev omdannet til en multifunktionel kultur- og idrætsfacilitet for byens børn og unge. I foråret 2018 åbnede GAME endnu to GAME Streetmekka huse i henholdsvis Aalborg (februar) og Viborg (marts). Også her havde GAME, i samarbejde med kommunerne samt Realdania, TrygFonden, Lokale og Anlægsfonden, Nordea-fonden og Det Obelske Familiefond, udvalgt to ældre, udtjente industriejendomme, som blev forvandlet til byens nye møde- og aktivitetssted for børn og unge. I Viborg blev GAME Streetmekka etableret i en gammel fabriksbygning, som engang udgjorde en del af Vestas tilstedeværelse i Viborg, imens GAME Streetmekka i Aalborg blev etableret i en produktionshal på den gamle fabriksgrund kaldet Eternitten. Fra at være en enkeltstående facilitet i København er GAME Streetmekka blevet til et visionært facilitetskoncept baseret på særlige organisatoriske og arkitektoniske principper. I nærværende rapport præsenteres en evaluering af, hvorvidt GAME Streetmekka Esbjerg, Viborg og Aalborg opfylder facilitetskonceptets vision og målsætninger samt en analyse af, hvilken viden og læring der kan udledes fra facilitetskonceptet.

Vision og målsætninger for GAME Streetmekka

Facilitetskonceptet GAME Streetmekka er udviklet med en overordnede vision om at gøre gadeidræt og gadekultur mere tilgængelig for børn og unge og skabe lokale samlingssteder. GAME Streetmekka skal være lokalt forankret gadeidræts- og gadekulturhuse, som er udviklet og etableret med afsæt i den lokale kontekst koblet med konceptets bærende principper og erfaringer fra GAME Streetmekka København. Husene skal være sociale og rummelige steder, der favner børn og unge uanset social og etnisk baggrund samt psykiske og fysiske handicap. Kombinationen af idræt og gadekulturel livsstil skal være med til at skabe inklusion og social rummelighed blandt børn og unge. Ved brug af forskellige arkitektoniske greb er det visionen at skabe rammer, som inviterer brugerne til at dyrke uformelle fællesskaber og hænge ud før, under og efter aktiviteterne. Udover individuelle brugere, skal der være plads til foreninger med aktiviteter inden for gadeidræt og -kultur samt folkeskoler og andre institutioner, som ønsker at benytte faciliteterne. For at skabe lokal forankring, ansvar og ejerskab skal alle brugere og foreninger yderligere indgå som aktive medskabere af de fysiske rammer og aktiviteterne i husene. Endelig skal GAME Streetmekka være med til at skabe opmærksomhed på bæredygtig byudvikling ved at revitalisere udtjente industribygninger og -områder.

GAME skelner mellem de følgende langsigtede og kortsigtede målsætninger for GAME Streetmekka:

Tabel 1. Langsigtede og kortsigtede målsætninger for GAME Streetmekka

KORTSIGTEDE MÅL	LANGSIGTEDE MÅL
<ul style="list-style-type: none"> - At fremme sundhed ved at få børn og unge, herunder fysiske inaktive, til at opleve glæden ved øget fysisk aktivitet. - At skabe et samlingssted, hvor nye venskaber opstår. - At få de unge til at tage ejerskab og ansvar for udviklingen af deres lokale GAME Streetmekka. - At revitalisere udtjente industriejendomme. 	<ul style="list-style-type: none"> - At inspirere flere byer til etableringen af lignende miljøer. - At inspirere til mulig genanvendelse af udtjente industriejendomme. - At mindske social ulighed i sundhed ved at sænke tærskelen for idrætsdeltagelse. - At styrke rummeligheden, tolerancen og medborgerskabet blandt børn og unge.

Evalueringens formål

Evalueringen har til formål at belyse og vurdere facilitetskonceptets evne til at opfylde dets vision og målsætninger i deres første driftsår. Evalueringen er afgrænset til at undersøge målsætningerne på kort sigte og er udformet ud fra tre hovedoverskrifter og dertil hørende spørgsmål:

1) Sociale effekter for målgrupperne

På hvilken måde lever GAME Streetmekka op til visionen om at være et inkluderende og lettilgængeligt tilbud inden for gadeidræt og gadekultur, som fremmer lige udfoldelsesmuligheder for forskellige målgrupper og medfører, at flere børn og unge bliver fysisk aktive?

2) Faciliteterne og arkitekturens samspil med aktiviteter og lokalsamfund

På hvilket niveau er projektet lykkedes med at skabe en facilitet, der rummer fællesskaber, der fleksibelt understøtter og spiller sammen med mange forskellige aktiviteter og brugere samt interagerer med lokalområdet?

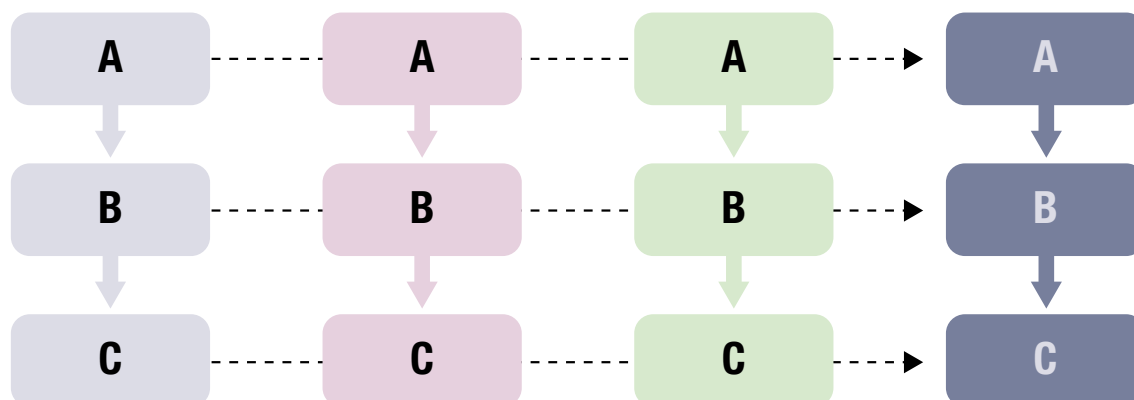
3) Brugerinddragelsesprocessen og lokalt ejerskab

I hvilket omfang er det lykkedes at leve op til princippet om at tage udgangspunkt i lokale ønsker, og skabe ejerskab for huset for de lokale brugergrupper?

Evalueringen er gennemført af Center for forskning i Idræt, Sundhed og Civilsamfund (CISC) på Institut for Idræt og Biomekanik på Syddansk Universitet. Evalueringen er gennemført i samarbejde med GAME. Realdania, TrygFonden, Nordea-fonden og Lokale og Anlægsfonden har finansieret evalueringen.

1. EVALUERINGSDESIGN OG METODE

GS Esbjerg GS Viborg GS Aalborg GAME Streetmekka konceptet



Overstående illustration viser det overordnede projektdesign. Til hver facilitet er udformet et tredelt evalueringsdesign (a, b og c herunder), som giver mulighed for at evaluere og analysere på tværs af de tre lokale evalueringer. Der er for hver af de tre lokale evalueringer udfærdiget en rapport og afholdt en lokal udviklingsworkshop med ansatte, frivillige og brugere. Feedback og perspektiver fra GAME og de lokale GAME Streetmekka huse indgår løbende i analyserne.

GAME har gennem flere år udviklet en række sociale programmer målrettet socialt udsatte børn og unge som fx. Fællesskab på asfalten, der finder sted i de lokale GAME Streetmekkaer. Disse sociale programmer er ikke selvstændigt evalueret i denne evaluering. På GAME's hjemmeside findes imidlertid en evaluering af projektet Støtte på asfalten (Flomo et al 2018).

I det følgende redegøres der for de metoder, der er anvendt til at undersøge den lokale GAME Streetmekka. Efterfølgende redegøres der for, hvordan den tværgående analyse er gennemført.

Undersøgelsen af den enkelte GAME Streetmekka er udført ved brug af et tredelt evalueringsdesign bestående af:

A) Beskrivende baggrundsanalyse af den enkelte facilitet (placering, udformning, drift og organisering).

Her undersøges det, hvordan den konkrete facilitet har imødekommet de generiske krav fra GAME som facilitetskonceptet, de lokale brugerbehov samt den lokale kontekst.

B) Analyse af de enkelte brugere og brugergruppers oplevelse og brug af GAME Streetmekka samt deres inddragelse og ejerskab i husets udvikling.

Her undersøges det, hvem brugerne er, deres brugsmønstre og oplevelse af huset. Det undersøges endvidere, hvordan brugergrupperne samarbejder med og inddrages i udviklingen af huset og deres tilfredshed med dette.

C) Analyse af GAME Streetmekkas betydning for børn og unges fysiske aktivitetsniveau samt idræts- og kulturlivet i kommunen.

Her undersøges det, om GAME Streetmekka har formået at skabe mere fysisk aktivitet blandt kommunernes børn og unge, samt hvilke betydninger huset har haft for det eksisterende idræts- og kulturliv i kommunen og for den idræts- og kulturpolitiske dagsorden.

Med formål om at skabe den nødvendige indsigt i GAME Streetmekka konceptet og de enkelte huse blev eksisterende dokumenter gennemlæst grundigt inden evalueringens start (se bilag 1). I dokumenterne fremgår GAME's mission, vision og formål i et bredt perspektiv samt specifikke krav og ønsker for de lokale GAME Streetmekka huse. Dokumenterne er løbende refereret og inkluderet i evalueringen.

Til alle tre delanalyser blev gennemført en række etnografiske feltobservationer, formelle- og uformelle kvalitative interviews samt en række spørgeskemaundersøgelser. For at skabe et overblik over de anvendte metoder, er disse, hvem de har haft til hensigt at undersøge samt under hvilket evalueringstema, illustreret i den følgende tabel.

Tabel 2. Oversigt over anvendte metoder i undersøgelsen

METODE		HVEM	TEMA
Etnografisk feltarbejde	Observation og fotografiske feltnoter	Faciliteten	Design og udførelse (de arkitektoniske udformninger)
		Brugere	Brugsmønstre Interaktionen mellem forskellige aktiviteter
	Uformelle interviews	Brugere	Brugsmønstre Deres oplevelse af faciliteterne Faciliteternes samspil med brugernes aktiviteter
		Medarbejdere og frivillige: Fuldtidsansatte Junior-koordinatører (JK's) Playmakers (frivillige)	Interaktionen mellem forskellige aktiviteter Fællesskaberne

Kvalitative interviews	Semistrukturerede interviews	Medarbejdere: Daglig leder Projektkoordinator Junior-koordinatorer (JK's)	Brugsmønstre Deres oplevelse af faciliteterne Faciliteternes samspil med brugernes aktiviteter Interaktionen mellem forskellige aktiviteter Streetmekkas betydning for lokalmiljøet
		Brugerforeninger	
		Kommunale nøglepersoner: <ul style="list-style-type: none"> - Idræt og Fritidskonsulenter - Formænd for - Idrætsråd/Idrætssamvirke - Kommunale ledere - Politiske udvalgsformænd 	
Spørgeskemaundersøgelser	1.1 Elektronisk spørgeskema (Besvaret via link tilsendt pr. mail)	Brugere	Brugerne og deres baggrund Brugsmønstre Fællesskabet i huset Brugerinddragelsen Vurdering af faciliteterne
	1.2 Elektronisk spørgeskema (besvaret på iPad i huset)		
	Elektronisk spørgeskema (Besvaret via link, udsendt i relevante facebookgrupper)	Borgere	Kendskab til og anvendelse af Streetmekka. Holdning til Streetmekka Vurdering af Streetmekkas betydning for kommunens børn og unge
	Elektronisk spørgeskema (Besvaret via link i skoletiden)	Skoleelever	Idræt-, sport- og motionsvaner Kendskab til og anvendelse af Streetmekka Holdning til Streetmekka
	Elektronisk spørgeskema (Besvaret via link tilsendt pr. mail til skolen)	Skoler og institutioner i kommunen	Kendskab til og anvendelse af GAME Streetmekka Holdning til GAME Streetmekka Vurdering af GAME Streetmekkas betydning for kommunens børn og unge
Elektronisk spørgeskema (Besvaret via link tilsendt pr. mail til foreningen)	Foreninger i kommunen	Kendskab til og anvendelse af GAME Streetmekka Holdning til GAME Streetmekka Vurdering af Streetmekkas betydning for kommunens børn og unge	

Etnografisk feltarbejde

De etnografiske inspirerede feltobservationer (Hammersley og Atkinson 2007) blev gennemført over tre heldagsbesøg i sensommeren (Esbjerg 2017, Aalborg 2018, Viborg 2019). Feltobservationerne blev gennemført på forskellige ugedage med henblik på at ramme et bredt udsnit af brugere og aktiviteter på faciliteten. Observationerne blev suppleret af små uformelle interviews (Kvale 1997) med brugere på stedet. Formålet var at undersøge, 1) hvordan den enkelte GAME Streetmekka faciliteter er designet, 2) hvem der kommer i GAME Streetmekka, 3) hvordan de besøgende bruger faciliteten, 4) hvilken interaktion der er mellem de forskellige aktiviteter, der udøves på faciliteten, 5) hvilken interaktion der er brugerne imellem, 6) hvordan medarbejderne og brugerne oplever faciliteten og 7) hvordan brugerinddragelsen fungerer i det daglige. I feltarbejdet blev faciliteterne dokumenteret med billeder som er inkluderet i rapporten.

Kvalitative interviews

Følgende kvalitative interviews er gennemført i de tre huse:

Tabel 3. Oversigt over de interviewede aktører i de tre GAME Streetmekkaer

GAME STREETMEKKA ESBJERG	GAME STREETMEKKA VIBORG	GAME STREETMEKKA AALBORG
Den daglige leder Den fastansatte projektkoordinator To juniorkoordinatorer (JK's) Repræsentanterne for brugerforeningerne: <ul style="list-style-type: none"> • Collabo (skate) • Graffiti og streetart • Recovery Bulls (social forening) • Rullehockey (EIK) • Stylez Dance Academy 	Den daglige leder Den fastansatte projektkoordinator Fem juniorkoordinatorer (JK's) Fire frivillige (Playmakere) Repræsentanterne for brugerforeningerne: <ul style="list-style-type: none"> • Viborg Parkour • Dance by Heart • Viborg Ungdomsskole 	Den daglige leder Den fastansatte projektkoordinator To juniorkoordinatorer (JK's) Repræsentanterne for brugerforeningerne: <ul style="list-style-type: none"> • Aalborg Streetworkout • Aalborg Klatreklub • Dansk Flygtningehjælp Ungdom • Floortics Family (breakdance)

De kvalitative interviews blev foretaget som semistrukturerede interviews (Esbjerg 2017, Viborg 2019, Aalborg 2018 og 2020). Interviews med de daglige ledere, projektkoordinatorerne, juniorkoordinatorerne og de frivillige blev afholdt ansigt til ansigt¹, mens interviews med repræsentanterne fra brugerforeningerne blev gennemført som telefoninterviews. I interviewene blev informanterne blandt andet bedt om at komme med deres vurdering og oplevelse af faciliteterne og faciliteternes samspil med brugernes aktiviteter, interaktionen mellem aktiviteterne på de forskellige områder, interaktionen mellem brugerne og deres oplevelse af brugerinddragelsen i GAME Streetmekka. Alle interviews blev transskriberet og sammenholdt med observationerne i huset.

¹ Med undtagelse af interviewet med projektkoordinatoren i Viborg der blev foretaget over telefon.

Følgende interviews blev gennemført med kommunale nøglepersoner i de tre kommuner:

Tabel 4. Oversigt over de interviewede, kommunale nøglepersoner

HVEM?	HVORDAN?	TEMAER
Fritids- og idrætskonsulenter	Fokusgruppeinterview via videomøde	<ul style="list-style-type: none"> • Forventninger til og tilfredshed med GAME Streetmekka. • GAME Streetmekka's betydning for kommunen idræts- og fritidspolitik og byens idræts- og kulturliv. • GAME Streetmekkas betydning for lokalområdet. • Læring til kommende, lignende projekter.
Idrætsråds- og idrætssamvirke formænd	Fokusgruppeinterview via videomøde	<ul style="list-style-type: none"> • GAME Streetmekka's betydning for kommunens foreninger samt børn og unge.
Kommunale ledere	Individuelle via videomøde ²	<ul style="list-style-type: none"> • Forventninger til og tilfredshed med GAME Streetmekka. • GAME Streetmekka's betydning for kommunens idræts- og fritidspolitik og byens idræts- og kulturliv. • GAME Streetmekkas betydning for lokalområdet. • GAME Streetmekkas indflydelse på den politiske dagsorden på fritids- idræts- og kulturområdet. • Læring til kommende, lignende projekter.

Formålet med disse interviews var at undersøge GAME Streetmekkas betydning for kommunerne og lokalområdet. I tabel 4 fremgår de temaer, som de enkelte aktørgrupper blev spurgt ind til. Hvor fokusgruppeinterviewene gav mulighed for, at de kommunale nøglepersoner kunne dele deres erfaringer samtidig med, at ligheder og forskelle kunne spores på tværs af de tre kommuner, gav de individuelle interviews mulighed for at komme mere i dybden med den enkelte kommunes erfaring.

Spørgeskemaer

Der er sendt elektroniske spørgeskemaer til fem forskellige grupper i de tre kommuner:

- 1) Brugere af GAME Streetmekka.
- 2) Skoleelever i kommunens folkeskoler (4-10 klasse).
- 3) Borgere i de pågældende kommuner.
- 4) Repræsentanter fra kommunens folkeskoler og andre relevante institutioner.
- 5) Repræsentanter fra alle eller udvalgte, relevante foreninger i kommunen.

Alle spørgeskemaer var konstrueret med en række indbyggede 'spring', således at respondenterne blev stillet spørgsmål relevante for deres situation, vurderet ud fra svarene på de foregående

² Interviewet med den kommunale leder i Viborg blev afholdt over telefon.

spørgsmål i skemaet og deres alder³. Af samme grund, og fordi nogle har glemt eller fravalgt at svare på enkelte spørgsmål, varierer antallet af svar på de enkelte spørgsmål i forhold til det samlede antal svar. Efter indsamlingen af data fra spørgeskemaundersøgelserne er der foretaget kvantitative analyser baseret på de traditionelle statistiske principper samt formidling deraf. De konkrete metodiske fremgangsmåder og overvejelser beskrives indledende i de enkelte analyseafsnit, og et uddybende metodeafsnit om spørgeskemaundersøgelserne er vedlagt som bilag 2. Resultaterne er løbende sammenholdt med resultater fra tilsvarende undersøgelser af samme aldersgruppes idræts- og fritidsaktivitet samt brug af andre typer af idrætsfaciliteter.

Supplerende medlems- og brugsdata analyse

GAME har som supplement til evalueringens dokumentanalyse, interviews og spørgeskemaer stillet medlems- og brugsdata for de tre lokale GAME Streetmekka huse til rådighed. Data indeholder informationer om, hvem medlemmerne er, og hvor ofte de bruger stedet (analyse del b). I medlemsdatabasen registreres medlemmet ved første fremmøde med navn, alder, køn og bopæl. Efterfølgende registreres alle fremmøder, såfremt medlemmet benytter de indendørs faciliteter. De inkluderede data indeholder ikke fremmøder til aktiviteter, hvor der ikke er registreret fremmøde via medlemskort. Dette gælder bl.a. data fra GAME Streetmekka husenes sociale programmer og projekter, som for eksempel 'Fællesskab på Asfalten' for psykosocialt udsatte børn og unge, samt fremmøder ved events, skolebookinger, bookinger til særligt tilrettelagte arrangementer samt skoleferieaktiviteter.

GAME har rensset medlems- og brugsdataene for dubletter, inden det er udleveret til SDU til analyse. Data og udleveringen af denne overholder de gældende GDPR-regler. SDU har ikke mulighed for at verificere data.

Tabel 5. Oversigt over registreringsperioderne udleveret til analyse.

GAME STREETMEKKA	2016	2017	2018	2019
ESBJERG	5. januar -		3. november	
VIBORG			9. marts -	31. december
AALBORG			14. februar -	31. december

Evalueringens tidsperspektiv

Evalueringen af GAME Streetmekka Esbjerg blev gennemført i perioden efteråret 2017 til efteråret 2019. I oktober 2018 blev GAME Streetmekka Esbjerg lukket efter store problemer med fugt og

³ Spørgsmålene blev udformet på en måde, så børn og unge i forskellige aldre kunne svare meningsfuldt på dem (Andersen og Kjærulff 2003).

skimmelsvamp i loftsbrædderne i de gamle remisebygninger. I slutningen af december 2018 blev dele af Streetmekka genåbnet, mens lounge og aktivitetshallen med skate- og parkourfaciliteter (Brick Mekka) måtte igennem en større renovering. Lounge og kontorfaciliteter blev genåbnet i marts 2019, mens Brick Mekka først kunne åbnes igen i august 2019. I januar 2019 tiltrådte der desuden en ny daglig leder. Det meste af empirien blev genereret i efteråret 2017 (det etnografiske feltarbejde og de kvalitative interviews). Det er derfor vigtigt at understrege, at undersøgelsens resultater, der har baggrund i det etnografiske feltarbejde og de kvalitative interviews, er et øjebliksbillede fra efteråret 2017, mens spørgeskemaundersøgelsen med brugere blev gennemført i efteråret 2019 efter genåbningen af huset. Store dele af evalueringen af GAME Streetmekka Esbjerg er altså en fortælling om, hvordan GAME Streetmekka Esbjerg fungerede i efteråret 2017. Det er en fortælling om brugerne, der fylder huset med aktivitet, kreativitet og livsglæde, og det er en fortælling om de børnesygdomme, der har fulgt med opførslen af det første GAME Streetmekka udenfor København. Disse børnesygdomme blev der taget højde for i etableringen af GAME Streetmekka Aalborg og Viborg, men også i GAME's kontinuerlige udvikling og justering af alle tre faciliteter. Den kvalitative del af evalueringen af GAME Streetmekka Aalborg blev gennemført i efteråret 2018, imens evalueringen af GAME Streetmekka Viborg blev gennemført i efteråret 2019. Den kvantitative del blev begge steder gennemført i sommeren og efteråret i 2020. Evalueringernes resultater er ligesom i GAME Streetmekka Esbjerg primært baseret på de aktiviteter og brugere, som fyldte husene med liv i disse perioder. GAME har løbende kommenteret evalueringens resultater i forhold til, hvordan husene har udviklet sig siden.

2. GAME STREETMEKKA SOM FACILITETSKONCEPT



GAME Streetmekka Esbjerg



GAME Streetmekka Viborg (foto fra <https://baneby.viborg.dk/Projekter/Foto af Andreas>)



GAME Streetmekka Aalborg

Tabel 6. Fakta om GAME Streetmekka Esbjerg, Viborg og Aalborg.

FAKTA	ESBJERG	VIBORG	AALBORG
ÅBNING	Januar 2016	Marts 2018	Februar 2018
PRIS	25 millioner kr.	26 millioner kr.	25 millioner kr.
STØRRELSE	2800 m ² indendørs 1.500 m ²	3170 m ² indendørs 2.000 m ² udendørs	2500 m ² indendørs 500 m ² udendørs
BIDRAGS- YDERE	Realdania og Trygfonden 11 mio. kr. Esbjerg Kommune 13,8 mio. kr. Nordea-fonden 3 mio. kr.	Realdania 7,7 mio. kr. TrygFonden 5,7 mio. kr. Viborg Kommune 7,7 mio. kr. Lokale og Anlægsfonden 6 mio. kr. Nordea-fonden 3 mio. kr.	Realdania og TrygFonden 10,9 mio. kr. Lokale og Anlægsfonden 2 mio. kr. Aalborg Kommune 5 mio. kr. Nordea-fonden 3 mio. kr. Det Obelske Familiefond 3,5 mio. kr.
TOTALENTRE- PRISE	Team bestående af: VestByg A/S EFFEKT Arkitekter ApS Rambøll MASU PLANNING ApS Luke Jouppi (Beaver Concrete)	Team bestående af: Totalentreprenør Thomas Andersen A/S EFFEKT Arkitekter ApS Rambøll	Team bestående af: Pallisgaard A/S JAJA Arkitekter ApS MOE A/S Street Arena (parkourelementer) Abekatten / Virklund (boulder-området)

AKTIVITETS FACILITETER	Løbehjul/scoot Skateboard Streetbasket Parkour Streetsoccer Bordtennis Dans Panna Rulleshockey Rulleskøjter Streetart/graffiti Funktionel træning/calisthenics/ Streetfit Floorball Rap/DJ'ing eller anden musik- produktion Yoga Lounge/hæng ud område	Streetbasket Streetsoccer Bouldering/klating Parkour Trial/Cykeltrial (cykelsport) Løbehjul/scoot Skateboard Dans Rulleskøjter Streetart/graffiti Visuelt værksted Funktionel træning/calisthenics/ Streetfit Bordtennis Bordfodbold Panna Yoga Rap/DJ'ing eller anden musik- produktion Værksteder (træværksted og metalværksted) Lounge/hæng ud område	Streetbasket Streetsoccer Funktionel træning/calisthenics/ Streetfit/streetworkout Parkour Bouldering/klating Slackline Floorball/streethockey Dans Panna Slackline Streetart/graffiti Bordtennis Bordfodbold Rap/DJ'ing eller anden musik Yoga Lounge/hæng ud område
UDBUDTE TRÆNINGER	(Efteråret 2017) Scoot Parkour Breakdance Streetbasket	(Efteråret 2018) Skateboard Parkour Hiphop Gadefodbold Streetbasket GAME Girl Zone (aktiviteter målrettet piger) Dans Træværksted/metal-værksted	(Efteråret 2018) Klatring/bouldering Streetworkout Breakdance Slackline Streetbasket Parkour Hiphop

Driftsaftalerne

De enkelte Streetmekkaer er rent formelt organiseret som lokalafdelinger under organisationen GAME Danmark. GAME Streetmekka Esbjerg, Viborg og Aalborg bliver drevet med udgangspunkt i to 10-årige driftsaftaler (Esbjerg og Viborg) og en 12-årig driftsaftale (Aalborg) indgået mellem GAME (som forening) og kommunerne. GAME står for drift, herunder organiseringen, administrationen, ansættelse af en daglig leder og andet lønnet personale samt udlån og udlejning af den enkelte GAME Streetmekka til foreninger og kommercielle virksomheder.

GAME har ansvaret for den løbende rengøring af bygninger og udearealer samt drift og vedligeholdelse af de udendørs skatefaciliteter, imens kommunen har ansvaret for vedligeholdelse af bygningerne både indvendigt og udvendigt samt udearealer med undtagelse af faciliteterne til skate. GAME modtager et årligt driftstilskud af kommunerne, som ikke dækker et eventuelt driftsunderskud. De daglige ledere udtrykker, at der er et tæt samarbejde og dialog med kommunale sam-

arbejdspartnere om drift og udviklingstiltag, men også at et helt nyt facilitetskoncept som GAME Streetmekka indebærer en del læring fra begge parter side undervejs. I både Esbjerg og Aalborg peger den daglige leder på, at driften har været mere ressourcetrækkende end antaget. Særligt i Aalborg, har medarbejderne savnet et økonomiske råderum til at kunne gøre noget ekstra for de frivillige, der lægger mange kræfter i huset. De er endvidere helt afhængige af løbende fondsbevillinger og salg af entrebilletter samt varer i receptionen for at kunne indkøbe materialer og afvikle aktiviteter og events med lønnede instruktører. Generelt rejser GAME mange supplerende midler fra fonde, egenindtægter mv. til at sikre driften og en kontinuerlig udvikling af aktiviteterne i husene.

Medarbejdere og frivillige

Tabel 7. Oversigt over medarbejdere og frivillige i GAME Streetmekka Esbjerg, Viborg og Aalborg.

MEDARBEJDERE	ESBJERG (2017)	VIBORG	AALBORG
FASTE MEDARBEJDERE	Daglige leder, fuld tid Projektkoordinator, fuld tid	Daglige leder, fuld tid Projektkoordinator, fuld tid	Daglige leder, fuld tid Projektkoordinator, fuld tid
ANDRE LØNNEDE MEDARBEJDERE	Udlånt fra kommunen: Administrativ koordinator 10 timer/uge Facilitetskoordinator 16 timer/uge ⁴	Udlånt fra kommunen: Håndværksfaglig medarbejder (2 gange om ugen)	Ingen
JUNIOR KOORDINATORER (JK'S)	12 timelønnet	7 timelønnet	11 timelønnet
FRIVILLIGE	6 Størstedelen af disse er også ansat som JK's.	20 Størstedelen er også aktive i Playmakerprogrammet i Viborg.	30 Nogle af disse er også ansat som JK's.

I alle husene er der to fastansatte medarbejdere på fuld tid: En daglig leder, der står for ledelse, administration og drift af GAME Streetmekka, samt en projektkoordinator, der står for bookinger, events og praktiske dagligdags opgaver. Når de to fastansatte medarbejdere ikke selv kan løse alle opgaver, særligt i forbindelse med bemanning af receptionen i eftermiddags- og aftentimerne, benyttes timelønnede juniorkoordinatorer, i daglig tale JK's. Juniorkoordinatorerne anvendes også i forbindelse med større events og bookinger. I alle tre GAME Streetmekka huse er tilknyttet en række lønnede instruktører, som står for de åbne træningshold. Flere af disse er også ansat som JK's. Ifølge driftsaftalerne skulle de åbne hold udbydes af de tilknyttede brugergrupper, men i

⁴ I 2021 er der ikke ansat medarbejdere udlånt fra kommunen. Facilitetskoordinatoren er lønnet af GAME under flexjobordningen.

praksis har det ikke været muligt at knytte brugergrupper på alle aktiviteter, og derfor har det været nødvendigt at benytte lønnede instruktører i stedet.

Som det kan ses i tabellen, er der stor forskel på, hvor mange frivillige der er tilknyttet husene. Imens der er et stort antal frivillige i Aalborg og Viborg, var det svært at skaffe tilstrækkeligt med frivillige, der udelukkende var tilknyttet faciliteten i Esbjerg i 2017. Den daværende daglige leder pegede blandt andet på, at mange unge flytter fra byen i den alder, og at de ikke har haft ressourcer til at gennemføre målrettet rekruttering. GAME påpeger, at der udover de 6 frivillige i GAME Streetmekka Esbjerg, også var en frivilligruppe på mellem 5-8 unge på det sociale program 'Støtte på asfalten' i 2017 (senere omdøbt til Fællesskab på asfalten). Det vurderes, at GAME's tilstedeværelse med deres Playmakerprogram i Aalborg - og i særlig grad i Viborg - har haft en positiv effekt på deres evne til at tiltrække frivillige til husene. Playmakerprogrammet er GAME's sociale indsats i udsatte boligområder, hvor frivillige unge fra 16 år og uddannet gennem GAME's Playmakeruddannelse, organiserer eller afvikler ugentlige træninger i gadeidræt. I Viborg, hvor Streetmekka er fysisk lokaliseret tæt på boligområdet Ellekonebakken, foregår en del af playmakerprogrammet i GAME Streetmekka, og i vintersæsonen rykkes aktiviteterne i det udsatte boligområde ved Ellekonebakken ligeledes til GAME Streetmekka Viborg. Udover at afholde ugentlig træninger eller hjælpe til som frivillig (fx i Friday Jam) bruger Playmakerne i Viborg også huset til deres planlægningsmøder, til at hænge ud i og til selv være aktive i diverse gadeidræts- og gadekulturaktiviteter. I alle tre huse er det meget forskelligt, hvilke aktiviteter og opgaver de frivillige står for. Nogle frivillige driver ugentlige træninger inden for dans, streetworkout, streetbasket osv., imens andre bidrager med hænder, når der afholdes events. I alle tre huse forsøger de daglige ledere at sætte faste rammer for frivillighedsopgaverne, men lægger meget vægt på, at de frivillige skal have mulighed for at bidrage med det, de brænder for, være kreative og ikke begrænses. Der er generelt en meget stor tilfredshed med de frivillige. De daglige ledere beskriver, hvordan de har en afgørende betydning for træninger, aktiviteter, arrangementer og events i husene. I alle tre huse påpeger de daglige ledere dog, at det er udfordrende at skulle balancere brugen af frivillige overfor lønnede juniorkoordinatorer, da disse to grupper indimellem varetager opgaver, aktiviteter og ansvarsområder, der overlapper.

Udover de faste medarbejdere i GAME Streetmekka Viborg er der indgået en ekstra aftale, hvor Viborg Kommune giver 15 løntimer om ugen til varetagelse af opsynsopgaver og pædagogiske opgaver, hvilket af de ansatte kaldes 'Øjne på Asfalten'. Disse timer bruges til ekstra opsyn på 'gulvet' (af ikke-uddannet pædagogisk personale) og er en særlig prioritering af voksenopsyn i forhold til den relativt store gruppe af unge brugere. Herudover anvender GAME Streetmekka Viborg en håndværksfaglig medarbejder udlånt fra kommunen, som to dage om ugen hjælper med vedligeholdelse af udendørsarealer samt konstruktionen af forskellige ting til faciliteten, eksempelvis arbejdsborde. I Esbjerg er der ligeledes udlånt en administrativ koordinator på flexetid og en facilitetskoordinator fra kommunen, som hjælper med den daglige drift (efteråret 2017).

Brug og udlejning

Figur 1. Information om medlemskab og priser i GAME Streetmekka.



Priser for adgang til GAME Streetmekka (foto fra <https://game.ngo/da/game-streetmekka-aalborg/>)

GAME Streetmekkas udendørsfaciliteter er offentligt tilgængelige. De indendørs faciliteter kræver medlemskab. Figur 1 viser priserne for dagsbilletter, medlemskab (der nedsætter prisen på dagsbilletter) og årskort, der giver fri adgang. Medlemskabet koster et engangsbeløb, men skal fornyes aktivt hvert år.

GAME Streetmekka Esbjerg, Viborg og Aalborg har i hverdage åbent for skoler, institutioner og øvrige samarbejdspartnere fra kl. 8-15 og for offentligheden fra kl. 15-21. I weekenderne er åbningstiden kl. 12-19. I skoleferier og på helligdage er åbningstiden kl. 12-21 i hverdage og kl. 9-15 i weekenderne. Fra start havde GAME et ønske om, at faciliteten skulle bygges således, at der kunne holdes døgnåbent. Uden for bemanning skulle brugerne kunne tilgå faciliteten med deres medlemskort gennem en adgangsmølle. Ingen af de tre GAME Streetmekka huse har døgnåbent. De daglige ledere peger på, at det ikke er muligt eller relevant at holde døgnåbent. I Viborg og Esbjerg er brugerne relativt unge, hvilket kræver løbende konflikthåndtering og opsynsarbejde. I Aalborg peges der endvidere på, at det vil medføre ekstra udgifter til rengøring af toiletter og aktivitetsområder samt opsyn med inventar og udstyr. I GAME Streetmekka Esbjerg, Viborg og Aalborg er der imidlertid etableret store, offentlige udendørs områder, som er tilgængelige døgnet rundt. GAME beskriver også, hvordan ønsket om døgnåbne indendørs faciliteter afgrænsede sig til byggeprogrammerne. Erfaringer fra GAME Streetmekka København medførte, at det ikke indgik i planlægningsfasen eller dialogen med de tre kommuner. GAME har med årene erfaret, at det er vigtigere at holde åbent på alle årets dage end at holde åbent alle døgnets timer. Ved at holde åbent på helligdage og i skoleferier sikrer GAME Streetmekka, at der er et aktivitetstilbud for børn og unge, som ikke skal på ferie eller ikke har andre aktivitetsmuligheder. Til forskel fra mange andre idræts- og kulturfaciliteter holder GAME Streetmekka åben på traditionelle lukkedage. Det betyder fx at medlemmer, der ikke fejrer jul, kan møde op og bruge faciliteterne i disse dage.

I Esbjerg og Viborg kan GAME Streetmekka bookes gratis af alle institutioner indtil kl. 15.00, hvor huset åbner for offentligheden. I Esbjerg er ordningen en del af "Åben Skole". I Aalborg er aftalen begrænset til kommunens folkeskoler. Aalborg Kommune informerer gennem platformen og hjemmesiden 'Aaben Aalborg – et lærings- og dannelsesstilbud' (<https://aabenaalborg.dk/>) om undervisningsmuligheder og forløb, som kan afvikles i gadeidræts- og gadekulturfaciliteterne. De

daglige ledere giver alle udtryk for, at denne ordning er en god måde at tiltrække nye medlemmer og brugere til husene på. Folkeoplysende foreninger har mulighed for at benytte GAME Streetmekka faciliteterne efter aftale med GAME og kommunen og mod betaling. Brugerforeninger, der har indgået et samarbejde med deres lokale GAME Streetmekka, har mulighed for at benytte faciliteten til lukkede foreningstimer mod at stille instruktører til rådighed til et aftalt antal aktivitetstimer (gratis åbne træninger for husets brugere).

I Aalborg har brugerforeningernes aktiviteter dog primært været åbne træninger, hvor husets brugere og foreningens medlemmer har deltaget side om side. Ingen af brugerforeningerne har interesse i at afholde lukkede foreningshold. Et par af repræsentanterne fortæller, at de synes, at ideen om lukkede og åbne træninger går imod intentionerne om at understøtte fællesskaberne i huset, hvorfor de i højere grad ønsker at afvikle åbne træninger, hvor brugerforeningens medlemmer side om side med medlemmerne af GAME Streetmekka Aalborg kan deltage, mødes og interagere. I Esbjerg påpeger den daglige leder, at brugerforeningerne er for små og uorganiserede til, at den oprindelige bytte-aftale kan fungere. Brugerforeningerne benævnes også primært som fællesskaber i Esbjerg, fordi flere af dem er meget løst organiseret. I stedet har man udformet individuelle samarbejdsaftaler tilpasset de enkelte fællesskaber. I Viborg er der ligeledes udformet individuelle samarbejdsaftaler tilpasset den enkelte brugerforening.

GAME Streetmekka husene kan også lejes til events. I driftsaftalerne skelnes mellem 1) gratis ud-lån til events skabt af husets brugere eller brugerforeninger (ikke-kommercielle) og 2) betalt udleje til udefrakommende events (kommercielle). Husene skal dog prioritere events og udlejninger, som kobler sig til GAME Streetmekkas formål og streetkulturelle sigte. I driftsaftalerne er det desuden tydeliggjort, at interne såvel som eksterne events ikke må udgøre en væsentlig begrænsning for de faste brugere, brugerforeningerne eller husets øvrige aktiviteter. Hvis der genereres overskud på events, skal pengene desuden gå til at fremme af GAME Streetmekkas formål.

Brugerinddragelsen

I byggeprogrammet for GAME Streetmekka beskriver GAME, hvordan den lokale forankring og medejerskab har været afgørende og en væsentlig forudsætning for GAME Streetmekkas succes i København. Derfor har et af de kortsigtende målsætninger for GAME Streetmekka husene i Esbjerg, Viborg og Aalborg været at få de unge til at tage ejerskab og ansvar for udviklingen af deres lokale GAME Streetmekka. En del af dette arbejde har fundet sted i forbindelse med design- og etableringsfasen, hvor potentielle brugere og brugerforeninger blev inviteret med til ide-, design- og byggeworkshops.⁵ Efter husenes etablering har GAME forsøgt at skabe lokal forankring og medejerskab gennem samarbejdet med lokale brugerforeninger inden for gadeidræt og -kultur, som med deres aktiviteter kan bidrage til GAME Streetmekkas overordnede formål. En anden strategi, som fremgår i byggeprogrammet og de første driftsaftaler mellem Esbjerg Kommune, Aalborg Kommune og GAME, er etableringen af lokale brugerråd. Brugerrådene skal konstituere sig selv, fastlægge deres forretningsorden og minimum mødes kvartalsmæssigt. De skal bestå af et medlem fra hver brugerforening, to menige medlemmer (brugere) af huset og to medlemmer udpeget af GAME. Formålet er, at brugerrådet som demokratisk organ i samarbejde med den daglige leder skal udarbejde regler for brug af og adgang til GAME Streetmekka. Der er imidlertid ikke oprettet brugerråd i GAME Streetmekka Esbjerg, Viborg og Aalborg. De daglige ledere peger på, at ikke alle brugerforeninger har ressourcer eller interesse til at indgå i et brugerråd, og at de heller ikke selv har haft ressourcer til at etablere disse. GAME påpeger, at forsøget på at oprette et brugerråd i Aalborg i etableringsfasen blev mødt med lokal modstand fra lokale brugergrupper. De havde indgået i GAME's åbne workshops og var kritiske over for, at deres interesser skulle repræsenteres ved en enkelt repræsentant. GAME beskriver også selv, i et notat om deres brugerinddragelses strategi, at den formelle organisering hverken har været så konstruktiv som håbet eller et ideelt match med Streetmekkas brugergruppe, der ofte er vant til mere uformelle organiseringsformer. Erfaringer fra GAME Streetmekka København viste, at det primært var de mest ressourcestærke og ældste af brugerne, der deltog i deres brugerråd. GAME har derfor valgt at revidere deres strategi for brugerinddragelse for at sikre, at alle brugere føler sig hørt og set. Det betyder, at brugerrådet ikke indgår som et led i brugerinddragelsen i driftsaftalerne mellem Esbjerg Kommune, Viborg Kommune og GAME fra medio 2018. I stedet er det beskrevet, hvordan GAME Streetmekka foretager løbende brugerinddragelse og formen løbende tilpasses brugernes ønsker og behov. Den nye strategi for brugerinddragelse lægger først og fremmest vægt på, at en af hovedopgaverne for de daglige ledere er at møde brugerne i øjenhøjde og lytte til dem for at skabe de bedste forudsætninger for en positiv brugeroplevelse og samarbejde. Herudover afholdes der fx halvårlige "Idea Jams" i forbindelse med deres månedlige fredags event "Friday Jam", hvor alle brugere og brugergrupper inviteres til at deltage i udviklingen af deres lokale GAME Streetmekka med forskellige metoder til brugerinddragelse. I GAME Streetmekka Viborg og Esbjerg er der afholdt flere brugerinddragelses- og byggeworkshops for alle medlemmer i forbindelse med løbende udvikling af skatteområderne, og i GAME Streetmekka Aalborg og Viborg har der været

⁵ Der var tale om tre typer workshops: 1. De helt indledende ideworkshops, som udgjorde grundlaget for byggeprogram og arkitekt-konkurrence 2. Design/projekteringsworkshops undervejs i bygge og projekteringsfasen. Her var kommende brugere med til at designe faciliteterne. 3. Byggeworkshops. Både større byggeworkshops for alle kommende brugere og en række mindre målrettet blandt andet skatere og streetart artister. Da evalueringen blev påbegyndt efter etableringsfaserne, har SDU ikke haft mulighed for at deltage i og følge disse. Dog beskriver flere repræsentanter, hvordan de oplevede etableringsfasen, da de blev interviewet om deres generelle oplevelse af brugerinddragelse i husene.

afholdt workshops med henblik på at skabe attraktive faciliteter til piger. GAME anvender metoder fra 'human centered design', hvor formålet er at understøtte innovation, der kommer 'nedefra' og er drevet af brugerne (Brugerinddragelsen i GAME Streetmekka 2019, s.2). I det organiserede civilsamfund – foreninger og frivillige organisationer – har man traditionelt ikke brugt udtrykket brugerinddragelse, fordi medlemmerne i princippet er sikret indflydelse og medbestemmelse på generalforsamling og medlemsmøder og ved at engagere sig som frivillig i foreningens aktiviteter. Men også her har man erkendt, at det ikke nødvendigvis sikrer medlemmerne en reel indflydelse, og derfor er der også foreninger, som interesserer sig for andre måder at engagere medlemmerne på. Især i forhold til børn og unge, som ofte ikke er sikret en formel indflydelse på foreningen.

3. MEDLEMMERNE OG DERES BRUGSMØNSTRE

Indledende analyse af medlemsregisterdata

I denne del af evalueringen præsenteres en analyse af de medlems- og brugsdata, som GAME har registreret i GAME Streetmekka Esbjerg, Viborg og Aalborg og udleveret til en supplerende analyse i evalueringen. Analysen giver indsigt i, hvor mange registrerede medlemmer der overordnet set findes i de tre GAME Streetmekka huse, hvad der karakteriserer disse, og hvor ofte de registrerer sig i husene. I de tre huse registreres følgende data på medlemmerne:

- 1) Første gang medlemmet møder på stedet bliver denne registreret med navn, alder, køn og bopæl, og
- 2) efterfølgende registreres alle fremmøder, såfremt medlemmet benytter de indendørs faciliteter. De inkluderende data indeholder ikke fremmøder til aktiviteter, hvor der *ikke* er registreret fremmøde via medlemskort. Dette gælder bl.a. deltagelse i Streetmekkaernes sociale programmer og projekter som for eksempel 'Fællesskab på Asfalten' for psykosocialt udsatte børn og unge, samt fremmøder ved events, skolebookinger, bookinger til særligt tilrettelagte arrangementer og skoleferieaktiviteter. GAME vurderer, at disse besøg, som ikke er inkluderet i analysen, udgør ca. halvdelen af husenes fremmøder. SDU har ingen mulighed for at verificere tallene.

Medlemsdata er inden analysearbejdet blevet rensset for dubletter og klargjort til brug i undersøgelsen af GAME.

Tabel 8 Oversigt over registreringsperioderne udleveret til analyse.

GAME STREETMEKKA	2016	2017	2018	2019
ESBJERG	5. januar -		3. november	
VIBORG			9. marts -	31. december
AALBORG			14. februar -	31. december

Medlemsdata er trukket ud fra de lokale GAME Streetmekka huse på varierende tidspunkter, men materialet dækker tilnærmelsesvis det samme antal måneder fra husets åbning. Medlemsdata fra Esbjerg dækker 33 måneder, hvoraf huset var helt lukket fra oktober 2018 til december 2018, og delvis lukket frem til august 2019. Medlemsdata fra henholdsvis Viborg og Aalborg dækker ca. 22 måneder, som svarer nogenlunde til de måneder, hvor GAME Streetmekka Esbjerg var fuldt åbent. I forhold til at forstå analysen af medlemmernes fremmøder, så er disse alene baseret på medlemmernes registrering af deres medlemskort i indgangen. De anvendte data siger dermed kun noget

om de fremmøder, hvor medlemmerne selvstændigt kommer i huset for at bruge indendørsfaciliteterne alene, sammen med andre eller for at deltage i en åben holdtræning. Data giver imidlertid et totalt billede af, hvad der karakteriserer disse medlemmer og deres registrerede besøg på tværs af de tre GAME Streetmekka huse. Centrale forskelle mellem medlemmerne i de enkelte huse vil først blive diskuteret i analysen af de aktive brugere.

Antal medlemmer i de tre huse

Tabel 9. Oversigt over nye tilmeldte medlemmer i de tre GAME Streetmekka huse.

GAME STREETMEKKA	2016	2017	2018	2019
ESBJERG	3.596	1.766	1.805	1.419
VIBORG			3.692	2.458
AALBORG			3.428	3.680

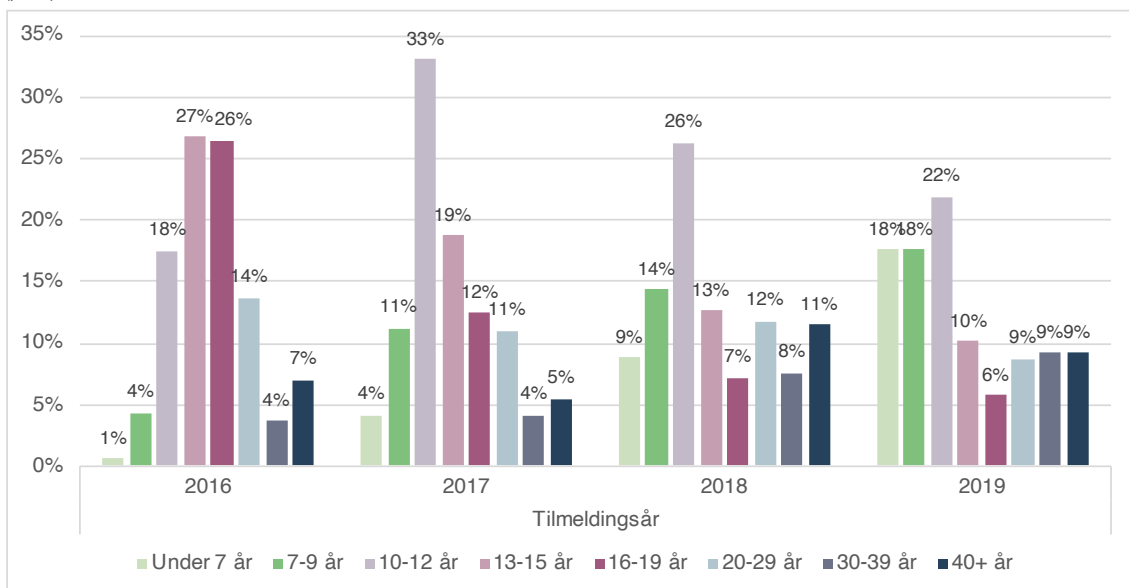
Tabel 9 viser antallet af nye tilmeldte medlemmer på tværs af de tre GAME Streetmekkaer. Hvor antallet af nye tilmeldte er faldet i Esbjerg og Viborg efter åbningsåret, hvilket umiddelbart kunne tolkes som en naturlige afmatning, så er antallet af nye tilmeldte imidlertid steget i Aalborg. Alle tre huse har imidlertid tiltrukket tilnærmelsesvis lige mange medlemmer det første år. Der er kun 334 medlemmer til forskel mellem Aalborg med det laveste medlemstal og Viborg med det højeste medlemstal.

Medlemmernes alder ved indmeldelse

Der er forskel på, hvilke nye medlemmer de tre huse tiltrækker, når vi kigger på tværs af årene. Ved åbningen af GAME Streetmekka Esbjerg var der ca. lige mange nyindmeldte medlemmer i aldersgrupperne 13-15 år og 16-19 år. Fra 2017 til 2019 har aldersgruppen 10-12-årige udgjort størstedelen af de nyindmeldte medlemmer. I 2019 ser vi også en markant stigning på ni procentpoint i aldersgruppen under 7 år. I 2019 er knap hver femte nyindmeldte medlem under 7 år.

Figur 2 viser fordelingen af de tilmeldte medlemmer opdelt efter brugerens alder ved indmeldelsestidspunktet.

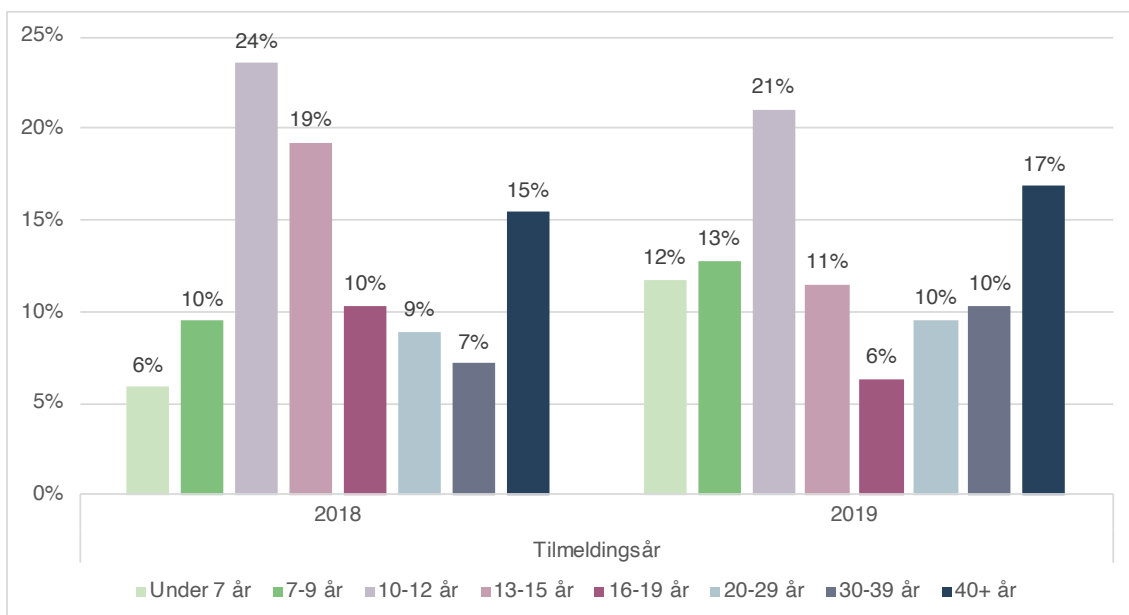
Figur 2. Medlemmernes fordeling på alder i Esbjerg, opdelt på indmeldelses år 2016, 2017, 2018 og 2019 (pct.)



Figuren viser aldersfordelingen ved brugerindmeldinger i GAME Streetmekka Esbjerg i hhv. 2016, 2017, 2018 og 2019 ($N^{2016}=3596$, $N^{2017}=1766$, $N^{2018}=1802$, $N^{2019}=1419$).

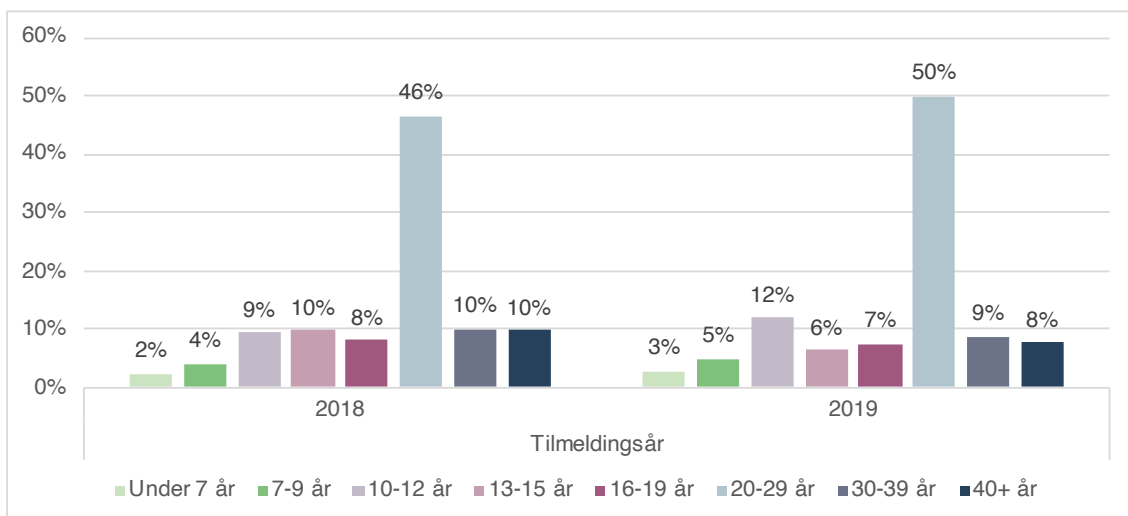
I GAME Streetmekka Viborg udgjorde de 10-12-årige den største andel af nye tilmeldte i huset på tværs af 2018 og 2019, hvor det i GAME Streetmekka Aalborg har været de 20-29-årige, der klart har domineret som den største nyindmeldte aldersgruppe. Desuden er det bemærkelsesværdigt, at de 20-29-årige udgør halvdelen af alle de nye tilmeldte i GAME Streetmekka Aalborg i 2019.

Figur 3. Medlemmernes fordeling på alder i Viborg, opdelt på indmeldelses år 2018 og 2019 (pct.)



Figuren viser aldersfordelingen ved brugerindmeldinger i GAME Streetmekka Viborg i hhv. 2018 og 2019 ($N^{2018}=3692$, $N^{2019}=2455$).

Figur 4. Medlemmernes fordeling på alder i Aalborg, opdelt på indmeldelses år 2018 og 2019 (pct.).



Figuren viser aldersfordelingen ved brugerindmeldinger i GAME Streetmekka Aalborg i hhv. 2018 og 2019 ($N^{2018}=3428$ $N^{2019}=3680$).

Som det kan ses ved figur 2 og 3, synes der at være en tendens på tværs af GAME Streetmekka Esbjerg og GAME Streetmekka Viborg i form af en stigning i andelen af nye tilmeldte i de yderste aldersgrupper, dvs. børn under 9 år samt i de ældste aldersgrupper, dvs. voksne over 30 år. Og et samtidig ret markant fald i nye tilmeldte hos de midterste aldersgrupper 10-19 år. I GAME Streetmekka Aalborg kan vi se den samme tilbøjelighed - dog mindre markant i den yngste og midterste gruppe. GAME Streetmekka Aalborg adskiller sig fra GAME Streetmekka Esbjerg og Viborg ved en dominerende stor andel af nyindmeldte voksne mellem 20-29 år og et svagt fald i andelen af nyindmeldte over 30 år. I alle tre huse observeres der et fald i indmeldingen af aldersgruppen 13-15-årige.⁶

I GAME Streetmekka Viborg udgør aldersgruppen over 39 år i 2019 ligeledes én af de største grupper af nye tilmeldte i huset med 17 procent. Dette relativt høje antal af ældre medlemmer (30 til 39-årige udgjorde ligeledes 10%) skyldes blandt andet, at børn under 8 år skal følges af en voksen for at benytte huset.

Det er vigtigt at påpege, at figurerne og analyserne belyser nyoprettede medlemskaber for året medlemskabet er oprettet, og derved gives der ikke et retvisende billede af medlemmernes alder de pågældende år, da der ikke er korrigeret for, at et medlem tilmeldt i 2018 vil være ét år ældre i 2019. Desuden belyser disse analyser heller ikke, hvem der bruger GAME Streetmekka husene til dagligt.

⁶ Disse aldersmæssige forskelle findes også i brugeranalysen og diskuteres uddybende her.

Medlemmernes køn

Når vi ser på tværs af medlemsdata i de tre GAME Streetmekka huse ser vi en forholdsvis ens fordeling mellem piger/kvinder og drenge/mænd i Esbjerg og Aalborg. Her er to ud af tre medlemmer drenge/mænd. Denne kønsfordeling har været forholdsvis konstant gennem evalueringstiden.

Tabel 11. Viser der procentvise fordelingen af drenge/mænd og piger/kvinder i 2018 og 2019 for de tre GAME Streetmekka huse.

GAME STREETMEKKA	2018		2019	
	DRENG/MAND	PIGE/KVINDE	DRENG/MAND	PIGE/KVINDE
ESBJERG	62 %	38%	69%	31%
VIBORG	70%	30%	60%	40%
AALBORG	68%	32%	69%	31%

Den samme fordeling ses også i GAME Streetmekka Viborg i 2018, men i 2019 ses en stigning i andelen af piger/kvinder. Fra at udgøre 30 procent af de ny indmeldte i husets åbningsår, steg pigerne/kvindernes samlede andel til 40 procent året efter. Når vi ser på de forskellige aldersgrupper i Viborg i 2018, ser vi den største kønsforskel blandt de nyindmeldte 16-19-årige (82% drenge/18% piger) og de 7-9-årige (70% drenge/30% piger) i 2018. Den mindste kønsforskel ser vi blandt de ældre brugere fra 30 år og opefter på tværs af 2018 og 2019. I 2019 sker en stigning i antallet af piger/kvinder blandt de 16-19-årige. Her stiger pigernes/kvindernes andel fra 18 procent i 2018 til 37 procent i 2019. For aldersgrupperne over denne ser vi ligeledes en stigning blandt kvindelige ny indmeldte fra 2018 til 2019. Aldersgruppen 30-39-årige går fra 46 procent til 57 procent, og aldersgruppen 40+ går fra 43 procent til 54 procent. For de to ældste aldersgrupper udgør kvinderne dermed lidt mere end halvdelen af alle ny indmeldte medlemmer i 2019. Dette billede bør blandt andet ses i lyset af, at GAME Streetmekka Viborg har et forenings samarbejde med en idrætsforening, som driver ugentlige danseaktiviteter målrettet voksne kvinder.

I GAME Streetmekka Esbjerg ser vi den største kønsforskel blandt de nye indmeldte 13-15-årige i 2019 (79% drenge/ 21% piger) og den mindste forskel, i 2018, blandt medlemmer over 40 år (50% mænd/50% kvinder). I 2017 ser vi desuden en næsten ligelig fordeling blandt 30-39-årige, hvor 52 procent af de nyindmeldte i denne aldersgruppe er kvinder og 48 procent er mænd.

For GAME Streetmekka Aalborg er den største kønsforskel, i 2018, at finde blandt de ny indmeldte 20-29-årige (72% mænd/28% kvinder) og den mindste forskel blandt førskolebørnene (59% drenge/41% piger). I 2019 ser det en smule anderledes ud, her er forskellen blandt ny indmeldte drenge/piger i aldersgruppen 13-15 år størst med hhv. 75 procent drenge og 25 procent piger, og forskellen er mindst blandt de ny indmeldte over 40 år (54% mænd/46% kvinder).

I analyserne af medlemsregisteret på tværs af de tre GAME Streetmekka huse ses en tydelig tilbøjelighed til, at særligt brugergrupperne i alderen fra 10-29 år har en skæv kønsmæssig fordeling, hvor drenge/mænd på tværs af årene 2018 og 2019 er gennemgående mest repræsenteret blandt de nye indmeldte medlemmer. Den kønsmæssige forskel blandt de nye indmeldte er dog stort set ikke eksisterende blandt dem over 30 år og i lavere grad udtalt blandt brugergruppen "førskolebørn" (yngre end 7 år) sammenlignet med de unge og unge voksne (10-29 år).

Medlemmernes bopæl

Selvom over halvdelen af medlemmerne i alle tre huse har bopæl i det samme postnummer som deres lokale GAME Streetmekka, så formår husene også at tiltrække medlemmer fra fjernere steder inden for og uden for kommunen.

Hvert tredje medlem i GAME Streetmekka Esbjerg kommer fra Esbjerg midte (postnummer 6700), men siden 2016 har der været et lille fald i denne andel fra 37 pct. i 2016 til 31 pct. i 2019. En lidt større andel, 42 pct., kommer fra de omkringliggende bydele i Esbjerg: Esbjerg Ø, Esbjerg V, Esbjerg N og Tjæreborg. Andelen fra disse boligområder i Esbjerg kommune har været svagt stigende fra 2016 (40 pct.) til 2019 (43 pct.). Andelen fra de to gamle kommuner, som blev en del af Esbjerg Kommune i 2007, Ribe og omegn og Bramming og omegn, har være forholdsvis konstant på henholdsvis 3 pct. og 6 pct. Andelen fra de omkringliggende kommuner, Fanø og Varde, har også været forholdsvis konstant i den undersøgte periode med henholdsvis 1 pct. og 6 til 7 pct. Andelen af medlemmer, som kommer fra områder udenfor de nævnte, har også været forholdsvis konstant på omkring 8 pct.

To tredjedele af medlemmerne i GAME Streetmekka Viborg kommer fra Viborg (postnummer 8800), men fra 2018 til 2019 har der været et lille fald i andelen af nye medlemmer, som bor i Viborg - fra 69 procent i 2018 til 63 procent i 2019. Størstedelen af de resterende medlemmer i Streetmekka Viborg har bopæl spredt ud over Viborg Kommune, Region Midtjylland samt en mindre andel af medlemmerne, som bor uden for regionen. Det skal dog påpeges, at postnummeret 8800 omfatter Viborg By samt et større område rundt om byen, her i blandt flere mindre landsbyer.

Lidt over halvdelen af medlemmerne i GAME Streetmekka Aalborg kommer fra Aalborg (postnummer 9000), og fra 2018 til 2019 var der en mindre stigning i andelen af nye tilmeldte med bopæl i Aalborg (postnummer 9000). Fra de tilstødende bydele - Aalborg SV, Aalborg SØ, Aalborg Øst og Nørresundby - kommer sammenlagt en femtedel af medlemmerne, og fra 2018 til 2019 har der samlet været et mindre fald i nye tilmeldte medlemmer fra disse områder. Sammenlagt har 87 procent af GAME Streetmekka Aalborgs medlemmer bopæl i Aalborg Kommune, mens 13 procent af medlemmerne har bopæl uden for kommunen.

Medlemmernes registrerede besøg

Når et medlem besøger de indendørs faciliteter i GAME Streetmekka og indscanner sit medlems-

kort i husets reception, registreres det i husets database. Den følgende analyse viser, hvor ofte brugerne har benyttet GAME Streetmekka med undtagelse af de besøg, hvor de udelukkende har brugt de udendørs, offentlig tilgængelige faciliteter samt fremmøder på dage og ved aktiviteter, hvor der ikke registreres fremmøde via medlemskort.

Tabel 12. Antal besøg i de tre faciliteter i 2018 og 2019.

GAME STREETMEKKA	ÅR	MEDLEMSBESØG REGISTRERET VED INDSCANNING AF MEDLEMSKORT VED BESØG I FACILITET (JF. MEDLEMSREGISTER)	BESØG I FORBINDELSE MED SKOLE- OG INSTITUTIONSBESØG (UDENFOR OFFENTLIG ÅBNINGSTID) SAMT BESØG VED AKTIVITETER OG EVENTS, HVOR DER IKKE REGISTRERES FREMMØDE VIA MEDLEMSKORT*	BESØG TOTAL
ESBJERG**	2018	11.390	19.824	31.214
	2019	14.024	16.424	30.448
VIBORG	2018	17.659	13.778	31.437
	2019	25.697	26.524	52.506
AALBORG	2018	17.342	12.572	29.914
	2019	34.932	15.004	50.098

*Disse tal er oplyst særskilt og er ikke inkluderet i øvrige analyser. Disse besøg omfatter både medlemmer og ikke-medlemmer og registreres af personalet på dagen for besøg og aktiviteter uden registrering via medlemskort.

** GAME Streetmekka Esbjerg var helt nedlukket fra medio oktober til december 2018, og kun dele af bygningen var genåbnet fra januar-august 2019 pga. den omfattende renovering af taget i husets mest populære områder, der strakte sig til august 2019.

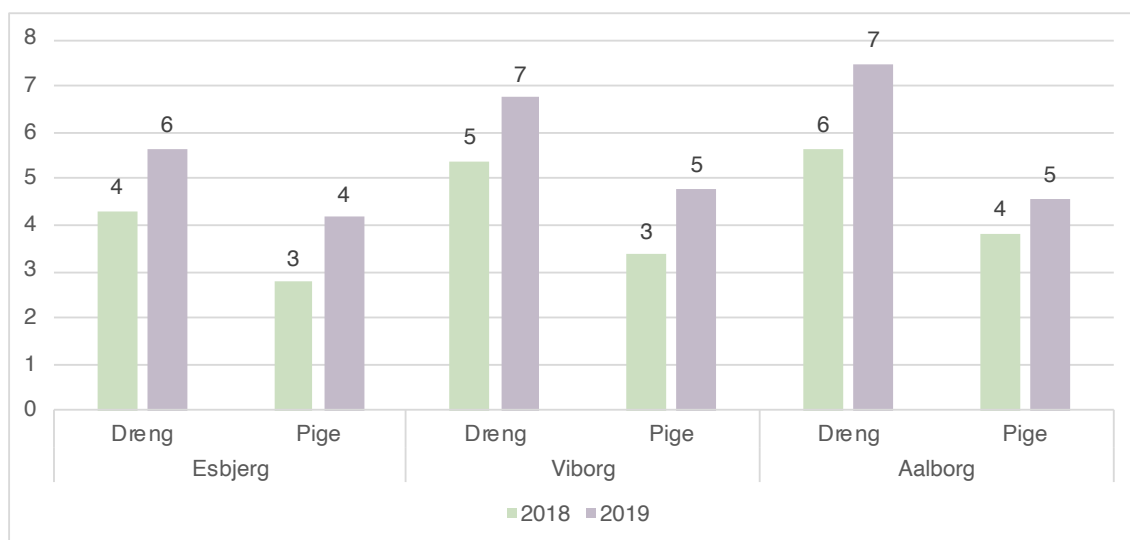
GAME Streetmekka Aalborg har af de tre Streetmekka huse især oplevet en markant stigning i antallet af besøg. De har fra 2018 til 2019 fordoblet deres antal af besøg, hvor et medlem har registreret sig ved ankomst. Det er vigtigt at være opmærksom på, at GAME Streetmekka Viborg er åbnet i marts 2018, og GAME Streetmekka Aalborg er åbnet i februar 2018, hvilket giver en kortere periode til besøg- og indmeldelse end i GAME Streetmekka Esbjerg. Det er også væsentligt at gøre opmærksom på, at medlemsdata kun dækker den daglige medlemsregistrering af individuelle brugere. Ud over medlemmernes besøg i Streetmekka husene har der været besøg af skoler og institutioner samt været afholdt events, arrangementer og aktiviteter, som der ikke foreligger yderligere data på udover antallet i fjerde kolonne i tabel 12.

Sammenhæng mellem brugernes køn og antal gennemsnitlige, registrerede besøg

Analysen af besøgstillene viser, at der er forskel på, hvor mange gange de kvindelige og de

mandlige medlemmer benytter husene i gennemsnit. I 2018 havde de mandlige medlemmerne i gennemsnit fire registrerede besøg i GAME Streetmekka Esbjerg, fem registrerede besøg i GAME Streetmekka Viborg og seks registrerede besøg i GAME Streetmekka Aalborg. I 2019 steg de gennemsnitlige registrerede besøgstal for mænd i GAME Streetmekka Esbjerg og Viborg med to årlige besøg (til henholdsvis seks og syv årlige besøg) og med et årligt besøg i Aalborg (til syv årlige besøg). De kvindelige medlemmer registrerede i gennemsnit lidt færre besøg end de mandlige medlemmer. I 2018 havde de kvindelige medlemmer i gennemsnit tre registrerede besøg i GAME Streetmekka Esbjerg og Viborg og fire registrerede besøg i GAME Streetmekka Aalborg. I 2019 steg gennemsnittet for de registrerede besøg til fire for de kvindelige medlemmer i GAME Streetmekka Esbjerg og til fem årlige registrerede besøg i GAME Streetmekka Viborg og Aalborg. I 2019 har de mandlige medlemmer altså i gennemsnit to årlige registrerede besøg mere end de kvindelige medlemmer. Fra 2018 til 2019 er gennemsnittet for registrerede besøgende dog steget for begge køn.

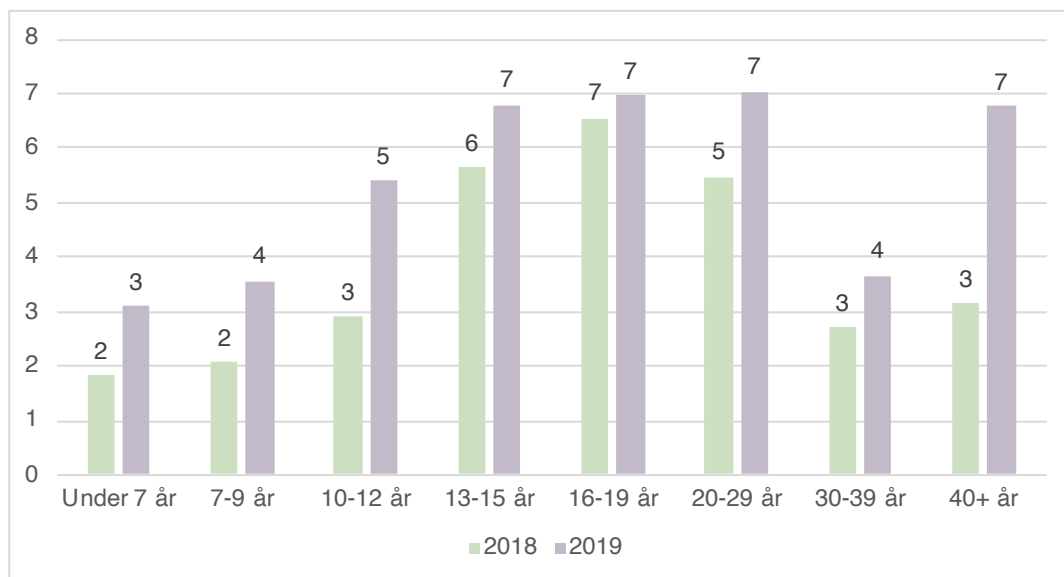
Figur 5. Gennemsnitlige antal registrerede besøg for medlemmer af de tre GAME Streetmekka huse i 2018 og 2019 delt på køn.



Figuren viser fordelingen af de gennemsnitlige registrerede besøg fordelt på køn i de tre huse i henholdsvis 2018 og 2019.

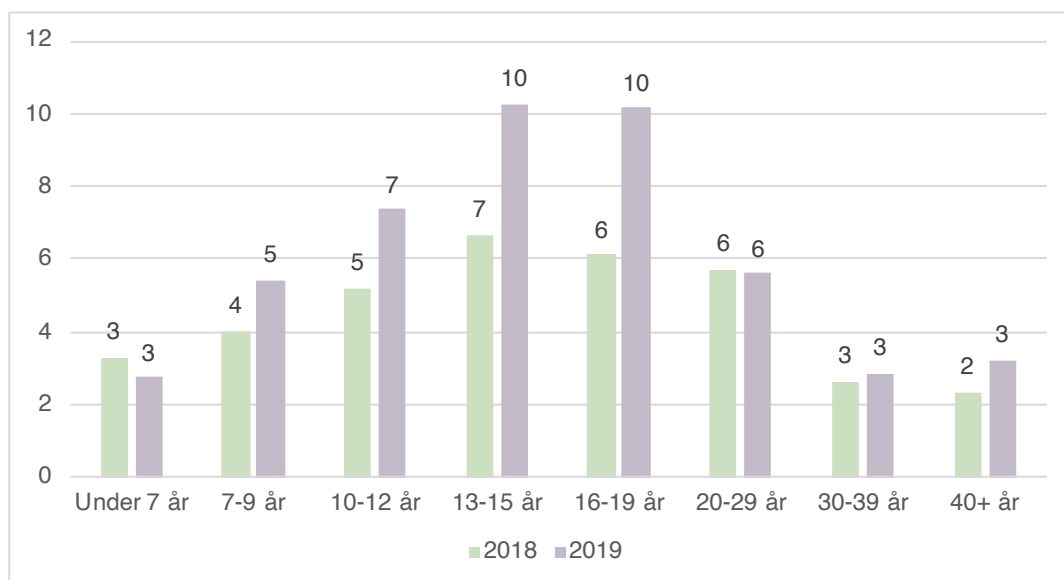
Sammenhænge mellem brugernes alder og antal gennemsnitlige registrerede besøg

Figur 6. Antallet af gennemsnitlige registrerede besøg i GAME Streetmekka Esbjerg fordelt på alder.



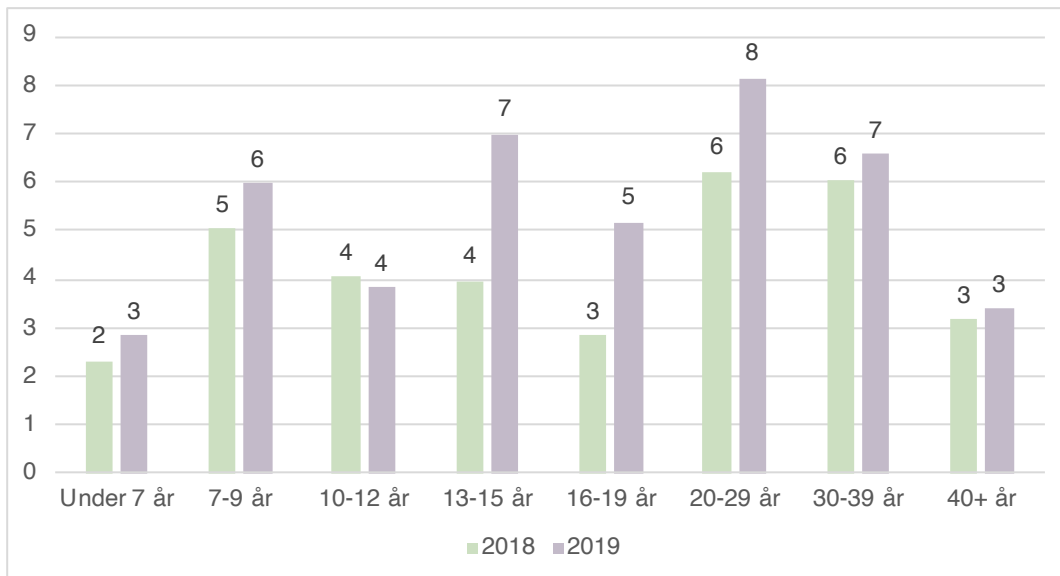
Figuren viser antal af gennemsnitlige registrerede besøg i GAME Streetmekka Esbjerg 2018 og 2019 fordelt på alder.

Figur 7. Antallet af gennemsnitlige registrerede besøg i GAME Streetmekka Viborg fordelt på alder.



Figuren viser antal af gennemsnitlige registrerede besøg i GAME Streetmekka Viborg 2018 og 2019 fordelt på alder.

Figur 8. Antallet af gennemsnitlige registrerede besøg i GAME Streetmekka Aalborg fordelt på alder.



Figuren viser antal af gennemsnitlige registrerede besøg i GAME Streetmekka Aalborg 2018 og 2019 fordelt på alder.

På tværs af de tre huse ser vi et stigende antal gennemsnitlige registrerede besøg i alle aldersgrupper fra 2018 til 2019. Dog med undtagelse af aldersgruppen under 7 år og 20-29-årige i GAME Streetmekka Viborg og aldersgruppen 10-12-årige i GAME Streetmekka Aalborg, som falder minimalt. I GAME Streetmekka Esbjerg er det især aldersgruppen 40+år, som intensiverer deres besøgstal. Her går gennemsnittet fra tre til syv årlige registrerede besøg fra 2018 til 2019. I GAME Streetmekka Viborg er det især i aldersgrupperne 13-15 år og 16-19 år, at vi ser en stigning i antallet af gennemsnitlige registrerede årlige besøg. For aldersgruppen 13-15 år stiger det fra syv til ti årlige registrerede besøg, og for aldersgruppen 16-19 år stiger tallet fra seks til ti årlige registrerede besøg. Disse to aldersgrupper i GAME Streetmekka Viborg er ligeledes de brugergrupper, der har det højest antal gennemsnitlige årlige registrerede besøg på tværs af de tre GAME Streetmekka huse. I GAME Streetmekka Aalborg er det aldersgruppen 13-15 år, der især intensiverede deres registrerede besøg i huset fra 2018 til 2019 (fra 4 til 7 årlige besøg i gennemsnit). Herefter følger aldersgrupperne 16-19 år samt 20-29 år, hvor vi også ser en gennemsnitlig stigning på 2 årlige registrerede besøg.

For at kunne opnå en større viden om medlemmernes brug af husene kan gennemsnittallet suppleres af medianen. Medianen er som gennemsnit et mål, der beskriver middeltendensen i et datasæt, men har den kvalitet i forhold til gennemsnittet, at medianen er stabil overfor ekstreme observationer. Medianen for f.eks. de mandlige medlemmers antal registrerede besøg i GAME Streetmekka Viborg i 2018 er to, hvilket sammenlignet med gennemsnittet på fem for mandlige registrerede besøg i 2018 tydeliggør, at relativt få mandlige medlemmer kom mange gange i Streetmekka Viborg (og trækker dermed gennemsnittet meget op), mens en stor gruppe af mandlige medlemmer kom én eller to gange i GAME Streetmekka Viborg i 2018. Som tidligere nævnt omfatter data ikke medlemsbesøg ved en række aktiviteter, og events, hvor GAME ikke registrerer indgang via medlemskort. De reelle gennemsnit og medianen er derfor sandsynligvis højere, hvis disse besøg indregnes.

Tabel 13. Antal besøg i Streetmekka Viborg fordelt på 2018 og 2019.

MEDLEMMER		BESØG I 2018				BESØG I 2019			
		ANTAL UNIKKE BESØG	PROCENT	GEN-NEMSNI	MEDIAN	ANTAL UNIKKE BESØG	PROCENT	GEN-NEMSNI	MEDIAN
KØN	DRENG/MAND	14.002	79%	5	2	18.965	74%	7	2
	PIGE/KVINDE	3.657	21%	3	1	6.732	26%	5	2
	SAMLET	17.659	100%	5	1	25.697	100%	6	2
ALDER	UNDER 7 ÅR	712	4%	3	1	1.135	4%	3	2
	7-9 ÅR	1.420	8%	4	1	2.787	11%	5	2
	10-12 ÅR	4.530	26%	5	2	7.452	29%	7	2
	13-15 ÅR	4.738	27%	7	2	6.107	24%	10	2
	16-19 ÅR	2.337	13%	6	2	3.074	12%	10	2
	20-29 ÅR	1.886	11%	6	2	1.943	8%	6	2
	30-39 ÅR	698	4%	3	1	1.093	4%	3	1
	40+ ÅR	1.338	8%	2	1	2.103	8%	3	1

Tabellen viser antal af registrerede besøg i Streetmekka Viborg i 2018 og 2019 fordelt på køn og aldersgrupper.

Tabel 14. Antal registrerede besøg i GAME Streetmekka Esbjerg fordelt på 2018 og 2019.

MEDLEMMER		BESØG I 2018				BESØG I 2019			
		ANTAL	PROCENT	GEN-NEMSNI	MEDIAN	ANTAL	PROCENT	GEN-NEMSNI	MEDIAN
KØN	DRENG/MAND	8.832	77%	4	1	10.983	78%	6	2
	PIGE/KVINDE	2.558	23%	3	1	3.041	22%	4	1
	SAMLET	11.390	100%	4	1	14.024	100%	5	2
ALDER	UNDER 7 ÅR	350	3%	2	1	1.044	7%	3	2
	7-9 ÅR	750	7%	2	1	1.539	11%	4	1
	10-12 ÅR	2.513	22%	3	1	3.900	28%	5	2
	13-15 ÅR	2.640	23%	6	1	2.310	16%	7	2
	16-19 ÅR	1.820	16%	7	2	1.393	10%	7	2
	20-29 ÅR	2.052	18%	5	2	1.672	12%	7	2
	30-39 ÅR	470	4%	3	1	661	5%	4	2
	40+ ÅR	789	7%	3	1	1.503	11%	7	2

Tabellen viser antal af registrerede besøg i Streetmekka Esbjerg i 2018 og 2019 fordelt på køn og aldersgrupper.

Tabel 15. Antal registrerede besøg i GAME Streetmekka Aalborg fordelt på 2018 og 2019.

MEDLEMMER		BESØG I 2018				BESØG I 2019			
		ANTAL	PROCENT	GEN-NEMSNI	MEDIAN	ANTAL	PROCENT	GEN-NEMSNI	MEDIAN
KØN	DRENG/MAND	13.118	76%	6	2	27.744	79%	7	2
	PIGE/KVINDE	4.224	24%	4	1	7.188	21%	5	2
	SAMLET	17.342	100%	5	2	34.932	100%	7	2
ALDER	UNDER 7 ÅR	181	1%	2	1	421	1%	3	2
	7-9 ÅR	704	4%	5	1	1.509	4%	6	2
	10-12 ÅR	1.303	7%	4	1	2.262	6%	4	2
	13-15 ÅR	1.335	8%	4	1	2.400	9%	7	2
	16-19 ÅR	786	5%	3	1	1.820	5%	5	2
	20-29 ÅR	9.905	57%	6	2	21.923	63%	8	2
	30-39 ÅR	2.059	12%	6	2	3.202	9%	7	2
	40+ ÅR	1.069	6%	3	1	1.395	4%	3	1

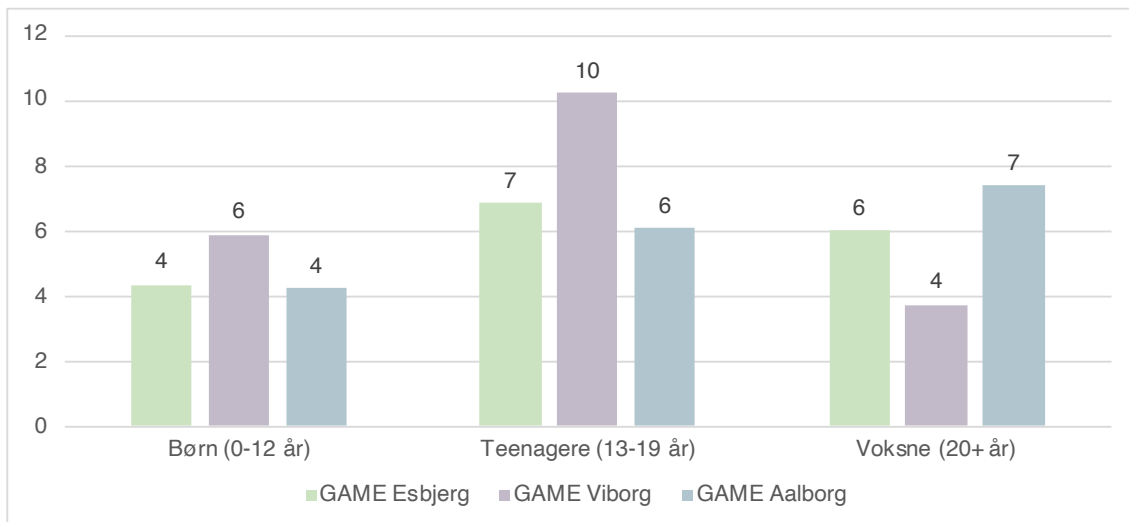
Tabellen viser antal af registrerede besøg i Streetmekka Aalborg i 2018 og 2019 fordelt på køn og aldersgrupper.

I de tre tabeller ovenfor ses det, at gennemsnittet for de registrerede besøg varierer ved dreng/mand og pige/kvinde samt de givende aldersinddelingerne. Analysen viser samtidig, at medianen ligger stabilt på et eller to. Det betyder, at langt størstedelen af medlemmerne, på tværs af de tre huse, foretager et til to registrerede besøg om året, imens en noget mindre gruppe kommer der væsentlig oftere (tre gange om året eller mere).

Figur 13 viser, at GAME Streetmekka Viborg i 2019 havde flere gennemsnitlige registrerede besøg af børn (0-12 år) og unge (13-19 år), end huset havde fra de voksne (20+ år) brugere. Gennemsnitligt er GAME Streetmekka Viborg besøgt med registrering seks gange af børn i alderen 0-12 år og ti gange af unge i alderen 13-19 år i 2019. De voksne brugere (20+ år) har i gennemsnit besøgt GAME Streetmekka Viborg med registrering fire gange i 2019. Figur 14 og 15 viser desuden, at både GAME Streetmekka Esbjerg og Aalborg i 2019 har oplevet flest gennemsnitlige registrerede besøg blandt deres unge (13-19-årige) og voksne (20+-årige) medlemmer og færrest blandt brugerne i alderen 0-12 år.

Af de tre GAME Streetmekka huse har gadeidræts- og gadekulturhuset i Aalborg, i 2019, haft flest gennemsnitlige registrerede besøg fra den voksne brugergruppe (20+ år), hvilket underbygger billedet af, at GAME Streetmekka Aalborg er et gadeidræts- og gadekulturhuse, der tiltrækker flere ældre brugere end de to øvrige GAME Streetmekka huse. Figur 13 viser også, at der i GAME Streetmekka Viborg er en brugergruppe af unge 13-19-årige, som i gennemsnit besøger huset med registrering af deres medlemskort ti gange hver i 2019. På tværs af de tre GAME Streetmekka huse og på tværs af de tre brugerinddelinger skiller GAME Streetmekka Viborgs brugergruppe af unge 13-19-årige sig således særligt ud med markant flere gennemsnitlige registrerede besøg, end brugergruppen med næst flest gennemsnitlige registrerede besøg.

Figur 9. Antallet af gennemsnitlige registrerede besøg i 2019 fordelt på tre aldersinddelinger i de tre GAME Streetmekka huse.

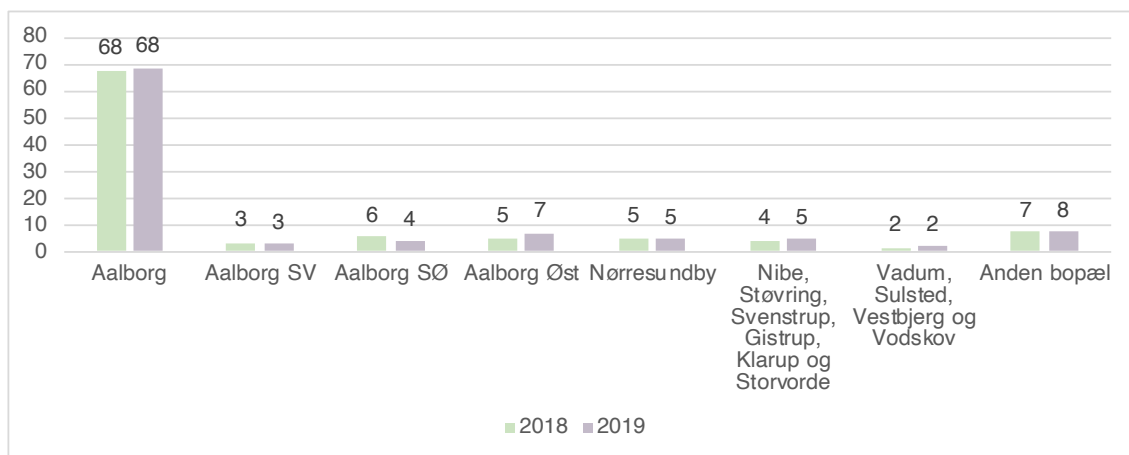


Figuren viser antallet af gennemsnitlige registrerede besøg i GAME Streetmekka fordelt på tre aldersinddelinger.

Medlemmernes registrerede besøg og deres bopæl

Nedenfor i figur 10, 11 og 12 ses det, at en stor andel af de registrerede besøgende medlemmer i de tre GAME Streetmekka huse kommer fra hhv. Aalborg (9000), Viborg (8800) og Esbjerg (6700).

Figur 10. Procentvisfordeling af registrerede besøg i GAME Streetmekka Aalborg fordelt ved bopæl i 2018 og 2019

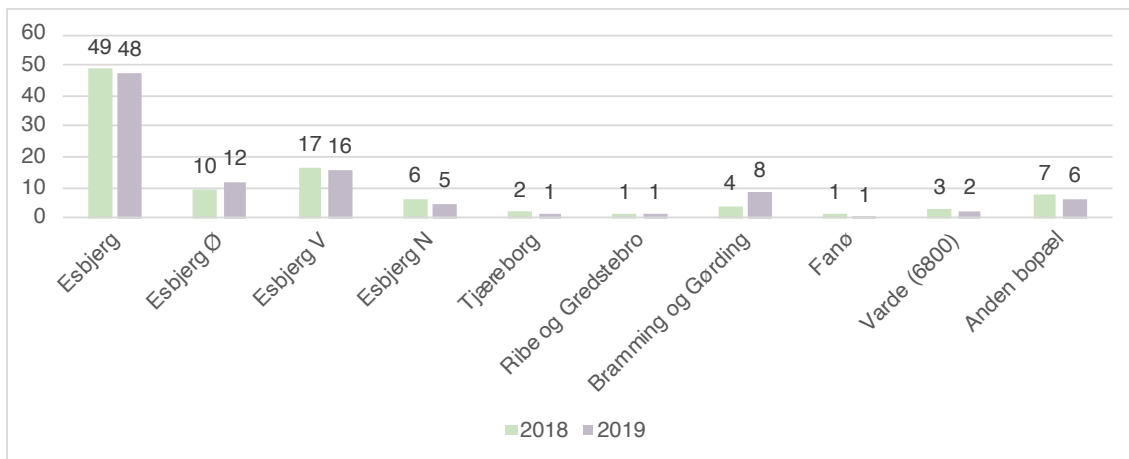


Figuren viser den procentvise fordeling af registrerede besøg i GAME Streetmekka Aalborg fordelt på bopæl.

For GAME Streetmekka Aalborg ses det, at i både 2018 og 2019 kom 68 procent af stedets besøg fra medlemmer med bopæl i Aalborg (postnummer 9000). Andelen af besøg fra medlemmer med postnummer i Nørresundby, Aalborg SV, Aalborg SØ og Aalborg Ø var noget lavere ved samlet

set 19 procent i 2018 og ligeledes 19 procent i 2019. Dette billede er interessant, da det samlede antal af personer med bopæl i Nørresundby (9400), Aalborg SV (9200), Aalborg SØ (9210) og Aalborg Ø (9220) er tæt på at være det samme som antallet af personer med bopæl i Aalborg (9000) (samlet 63.500 mod 74.000 i Aalborg (9000) for 2016.⁷ En lignende tendens ser vi også hos GAME Streetmekka Esbjerg.

Figur 11. Procentvisfordeling af registrerede besøg i GAME Streetmekka Esbjerg fordelt ved bopæl i 2018 og 2019.



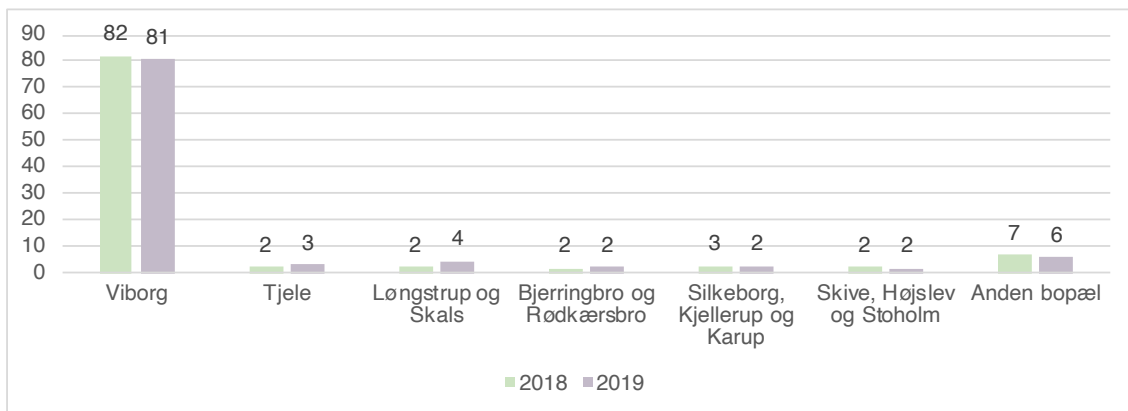
Figuren viser den procentvise fordeling af registreret besøg i GAME Streetmekka Esbjerg fordelt på bopæl.

Her finder undersøgelsen, som det også kan ses i figur 11, at henholdsvis 49 og 48 procent af det totale antal besøg i hhv. 2018 og 2019 kom fra medlemmer med bopæl i Esbjerg (postnummer 6700). Samtidig kom 33 procent, og derved en mindre andel men dog stadig betydelig andel, af det samlede antal besøg, i både 2018 og 2019, fra medlemmer med bopæl i enten Esbjerg Ø (6705), Esbjerg V (6710) og Esbjerg N (6715). Dette billede ses på trods af, at den samlede befolkning i Esbjerg Ø, V og N er omkring to tredjedele større end befolkningsantallet i Esbjerg (6700).⁸

⁷ Data hentet fra: <http://apps.aalborgkommune.dk/statistik/webaarbog/Folketal2020/Struktur/Postnumre/indexlevel1/PostnumreUdviklingen.html>

⁸ Data hentet fra Danmarks Statistik: <https://www.dst.dk/da/Statistik/emner/befolkning-og-valg/befolkning-og-befolkningsfremskrivning/folketal>

Figur 12. Procentvisfordeling af registrerede besøg i GAME Streetmekka Viborg fordelt ved bopæl i 2018 og 2019



Figuren viser den procentvise fordeling af registrerede besøg i GAME Streetmekka Viborg fordelt på bopæl.

Mest påfaldende ses det i GAME Streetmekka Viborg, hvor 82 og 81 procent af de registrerede besøg i hhv. 2018 og 2019 kommer fra GAME medlemmer med bopæl i Viborg (postnummer 8800). Besøgstillere fra GAME Streetmekka Viborg er det dog ikke muligt at opdele ved eksempelvis en nordlig, vestlig, østlig og sydlig del, da postnummeret 8800 Viborg både omfatter midtbyen og omkringliggende bydele. Lægges antallet af registrerede besøg fra nærliggende landsbyer (ved postnummer) Tjele, Løngstrup, Skals, Rødkærsgade og Bjerringbro sammen, ses det, at disse områder udgør 6 og 9 procent af det samlede antal registrerede besøg i hhv. 2018 og 2019, på trods af at områderne tilsammen har et indbyggertal på omkring tre fjerdedele af Viborgs (8800). Områderne ligger dog væsentligt længere væk fra GAME Streetmekka Viborg end det ses for de tilstødende postnumre og bopælsinddelinger gør i GAME Streetmekka Aalborg og Esbjerg.

Uden at korrigere yderligere for befolkningstæthed eller øvrige forskelle mellem by og landområderne ses det gennemgående for de tre GAME Streetmekka huse, at en stor andel af besøgene kommer fra medlemmer med bopæl i samme postnummer og lokalområde, som det respektive GAME Streetmekka hus hører til. Dette er desuden i overensstemmelse med tidligere forskning, som viser, at tilgængelighed og nærhed til faciliteter er af betydning for anvendelse af disse (Høyer-Kruse 2013; Iversen *et. al.* 2019). Selvom GAME Streetmekka må kategoriseres som en særlig type af facilitet, ligesom svømmehaller og mere avancerede springcentre, der givetvis kan tiltrække brugere fra et større geografisk område end mere standardiserede og udbredte faciliteter (fodbolbaner, idrætshaller), så kan afstanden være en begrænsning for den yngre målgruppe, der ikke bor i samme lokalområde, idet de kan være afhængig af forældrenes mulighed for at transportere dem til og fra stedet. At langt de fleste brugere af GAME Streetmekka har bopæl i samme postnummer kan også skyldes, at interessen for gadeidræt og -kultur er større -eller forudsætningerne for at dyrke det er bedre - i de større byer end i de omkringliggende landsbyer.

Analysen af medlems- og brugsdata har bidraget med viden om de medlemmer, som har anvendt de indendørsfaciliteter og registeret deres medlemskort i hvert enkelt hus. Det er vigtigt at tage forbehold for, at analysen ikke giver et retvisende billede af *alle* besøg i GAME Streetmekka Esbjerg,

Viborg og Aalborg.⁹ For at få en dybere indsigt i de mest aktive medlemmers brug af husene og deres oplevelse af og tilfredshed med GAME Streetmekka, præsenteres i det næste afsnit resultaterne af brugerundersøgelsen, der bestod af et elektronisk spørgeskema og etnografisk feltarbejde i de tre huse.

Opsamling

- I GAME Streetmekka Esbjerg udgjorde de 13-19-årige i husets åbningsår den største nyindmeldte aldersgruppe, men i 2018 og 2019 udgjorde de 10-12-årige på tværs af GAME Streetmekka Esbjerg og Viborg den største aldersgruppe blandt de nyindmeldte medlemmer. I GAME Streetmekka Aalborg udgør langt den største nyindmeldte aldersgruppe på tværs af 2018 og 2019 de 20-29-årige.
- I GAME Streetmekka Esbjerg og Aalborg er to ud af tre medlemmer i 2018 og 2019 drenge/mænd. Samme fordeling ses i GAME Streetmekka Viborg i 2018, men i 2019 steg andelen af kvindelige medlemmer til 40 procent. Det er især iblandt de ældre aldersgrupper fra 16 år og opetter.
- Det er særligt i aldersgruppen 10-29 år, at vi ser en skæv kønsmæssig fordeling af medlemmerne.
- Selvom over halvdelen af medlemmerne i alle tre huse har bopæl i det samme postnummer som deres lokale GAME Streetmekka, så formår husene også at tiltrække medlemmer fra fjernere steder inden for og uden for kommunen. Dette er i overensstemmelse med tidligere forskning, som viser, at tilgængelighed og nærhed til faciliteter er af stor betydning for anvendelse af disse.
- Fra 2018 til 2019 ses en stigning i antallet af registrerede besøg i GAME Streetmekka huse. GAME Streetmekka Aalborg har fordoblet deres totale antal besøg fra 2018 til 2019.
- På tværs af de tre huse ser vi generelt et stigende antal gennemsnitlige registrerede besøg – i gennemsnit pr. medlem - fra 2018 til 2019.

⁹ Som angivet i tabel 12 på side 31 er det ifølge GAME's egen registrering og vurdering kun ca. halvdelen af alle besøg, der registreres i den medlems- og brugsdata, som er udleveret til SDU til analyse.

4. BRUGERNE OG DERES BRUGSMØNSTRE

I den følgende analyse belyses det, hvad der karakteriserer brugerne af GAME Streetmekka huse, og hvad der karakteriserer deres generelle idræts- og aktivitetsmønstre samt deltagelse i andre fritids- og kulturaktiviteter. Analysen er baseret på en spørgeskemaundersøgelse af brugerne og etnografisk feltarbejde (interviews og observationer) i de tre huse.

Spørgeskemaet til brugere af GAME Streetmekka bestod af en række spørgsmål til brugernes demografi og idrætsvaner, aktiviteter i huset samt deres vurdering af stedet og dets faciliteter. Spørgeskemaundersøgelsen blev gennemført både via udsendelse på mail/mobilnummer og via opsætning på iPads, som medarbejderne gik rundt til medlemmerne med i åbningstiden. For at undgå dubletter blev brugere der havde besvaret spørgeskemaet i huset bedt om at se bort fra det tilsendte link (pr. mail/mobilnummer), imens medarbejderne sikrede, at medlemmet ikke havde besvaret spørgeskemaet online, når de besvarede spørgeskemaet på iPad i huset (se bilag 2 for uddybning af metoden). I undersøgelsen er besvarelsene via e-mail og iPad analyseret samlet. Det samlede antal respondenter er:

162 brugere fra Esbjerg

243 brugere fra Viborg

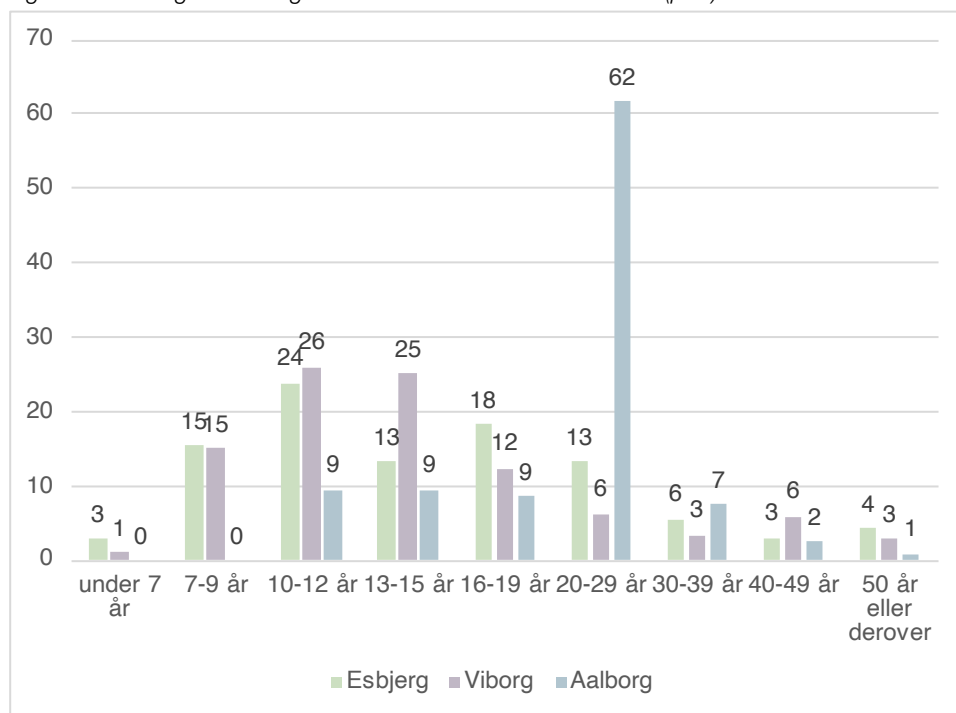
243 brugere fra Aalborg

Fordelingen af besvarelser for henholdsvis pige/kvinder og drenge/mænd er stort set ens i de tre huse. Piger/kvindes besvarelser udgør mellem 22-25 procent af det samlede antal besvarelser i alle husene. Denne fordeling stemmer overens med kønsfordelingen i det registrerede medlemsdata fra GAME og må derfor antages at give et kønsmæssigt repræsentativt billede af brugerne. Hvor fordelingen af respondenter i forhold til køn er stort set ens, er der store forskelle på, hvor gamle respondenterne er på tværs af de tre huse. Hvor den største antal besvarelser i Esbjerg kommer fra aldersgruppen 10-12 år efterfulgt af aldersgruppen 16-19 år, så kommer det største antal besvarelser i Viborg fra aldersgrupperne 10-12 år og 13-15 år. I Aalborg kommer langt den største antal besvarelser fra aldersgruppen 20-29 år (62%). Denne aldersfordeling svarer imidlertid overens med GAME's medlemsdata i de lokale huse, og antages derfor også at give et aldersmæssigt repræsentativt billede af brugerne. Brugerundersøgelsen har højst sandsynligt fået flest svar fra de mest aktive brugere, mens brugere, der ikke kommer i Streetmekka så ofte eller kun ved enkelte events, givetvis ikke er repræsenteret i lige så høj grad. Da de tre huse, især GAME Streetmekka Esbjerg og Viborg, også har større offentlige tilgængelige facilitetsområder udenfor er det forventeligt, at nogle af de faste brugere af disse områder ikke er medlemmer af GAME og dermed ikke findes i medlemsregisteret, som har været anvendt ved udsendelsen af det elektroniske spørgeskema. Det betyder, at der er en vis usikkerhed forbundet med resultaterne, og at mindre forskelle mellem husene ikke skal tillægges for stor betydning, da det kan være udtryk for statistisk usikkerhed. Trods dette vurderes det, at de tendenser, som viser sig på tværs af spørgeskemaundersøgelserne, er valide. Eksisterende analyser af børn, unge og voksnes idræts- og aktivitetsmønstre inddrages løbende i analysen for at kvalificere og nuancere denne.

Brugernes alder

Ifølge driftsaftalerne for GAME Streetmekka Esbjerg, Viborg og Aalborg er den primære målgruppe de 10-25-årige med interesse for gadeidræt og streetkultur. De sekundære målgrupper er de 5-10-årige samt voksne over 25 år, der er en etableret og erfaren del af streetkulturen og derved kan fungere som rollemodeller. Nedestående figur viser, hvordan aldersfordelingen iblandt de brugere, der har besvaret spørgeskemaet i de tre huse.

Figur 13. Oversigt over brugernes alders i GAME Streetmekka (pct.)



Figuren viser brugernes alder på tværs af de tre huse i procent (Esbjerg N=143, Viborg N=243 og Aalborg N=243).

Som det kan ses på figur 13, har alle tre GAME Streetmekka huse brugere i mange aldre, og især i Esbjerg og Viborg har de mange medlemmer inden for den primære målgruppe mellem 10-25 år. GAME Streetmekka Aalborg adskiller sig fra de to andre huse ved at den største aldersgruppe er de 20-29-årige.¹⁰ På baggrund af spørgeskemaundersøgelsen udgør de 7-19-årige samlet set den største aldersgruppe på tværs af GAME Streetmekka Esbjerg og Viborg. Hvor den største aldersgruppe i Esbjerg er de 10-12-årige efterfulgt af de 16-19-årige, så er de største aldersgrupper i Viborg de 10-12-årige og de 13-15-årige. De udgør til sammen halvdelen af alle brugerne i GAME Streetmekka Viborg.

Ansatte og brugere i GAME Streetmekka Esbjerg og Viborg oplever, at der i nogle tidsrum kommer mange børn, helt unge samt en del familier med yngre børn i huset. Flere ansatte og brugere mener, at det betyder, at nogle ældre unge og voksne ikke ser huset som et sted for dem. Ansatte

¹⁰ Der er ingen brugere under 10 år, der har besvaret spørgeskemaet i GAME Streetmekka Aalborg. Den daglige leder giver imidlertid udtryk for, at der er en lille gruppe af helt unge brugere (omkring 10 børn). Da ingen af disse har besvaret spørgeskemaet, indgår deres baggrund og generelle idræts- og aktivitetsmønstre ikke i analysen.

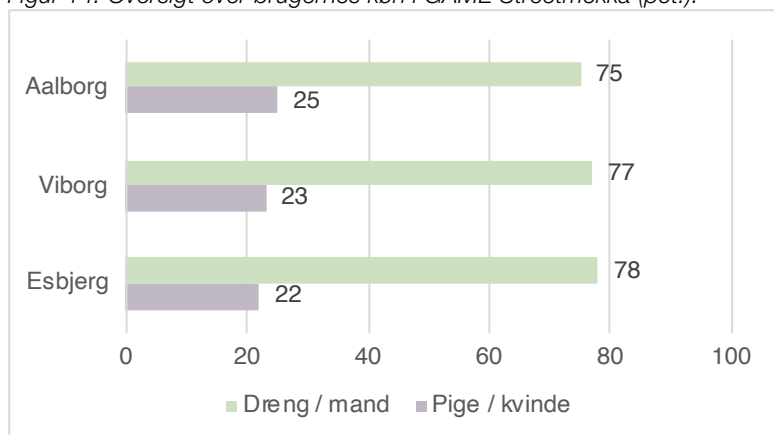
i Esbjerg beskrev, hvordan nogle unge opfatter huset som et 'legeland'. De peger videre på, at denne forståelse givetvis er opstået, fordi huset i høj grad er blevet anvendt til børnefødselsdage. Børnefødselsdagene har haft en positiv effekt i forhold til at skabe aktivitet og tiltrække nye medlemmer (især piger, ifølge de ansatte), men samtidig har det måske bidraget til at give huset et omdømme, der i lavere grad appellerer til den ældre målgruppe. De ansatte peger imidlertid på, at udfordringen givetvis kan løses ved at lægge mere fokus på de gadekulturelle aktiviteter i huset fremadrettet, fx i form af mere streetart og musikproduktion. Den tidligere daglige leder beskriver, hvordan hun har forsøgt at få fat i gymnasieeleverne, men at lange skoledage, fritidsjob og andre prioriteringer hos de unge er en udfordring. Den daglige leder beskriver også, at mange unge flytter fra byen efter endt ungdomsuddannelse. GAME oplyser, at der siden gennemførelsen af interviewet med den daværende daglige leder i 2017, er skabt et styrket samarbejde med Esbjerg Skateforening omkring aktiviteter og facilitetsudvikling for at skabe de bedste forudsætninger for alle aldersgrupper. Derudover er der siden evalueringen etableret en langt tættere dialog med streetart- og grafittimiljøet på matriklen, der hovedsageligt udgøres af unge og voksne, samt introduceret Urban Music School med fokus på aktiviteter for unge over 15 år. I GAME Streetmekka Viborg beskriver de ansatte, hvordan de har arbejdet aktivt med at tiltrække den ældre ungemålgruppe (>16 år). Da evalueringen blev gennemført, var der således en proces i gang, hvor der blev foretaget fysiske ændringer på parkour-, trial- og boulderområdet. Her skulle der tilføjes faciliteter til streetworkout, som man fra GAME Streetmekka Viborgs side, efter dialog med GAME Streetmekka Aalborg, mente kunne tiltrække en ældre brugergruppe. GAME oplyser yderligere, at der efter evalueringens afslutning er igangsat en proces med at transformere og dedikere dele af det indendørs areal til skate. Formålet er at inkludere de ældre skatere, der benytter de udendørs skateområder, men sjældnere deltager i aktiviteter indendørs, fordi det indendørs skateområde begrænser sig til en U-rampe.

I GAME Streetmekka Aalborg har man godt fat i de unge og ældre brugere. Både de ansatte og brugerne oplever, at der kommer mange studerende og unge i huset. I feltarbejdet blev der ligeledes registeret og talt med flere internationale universitetsstuderende, som fandt et betydningsfuldt fællesskab i huset. En gav udtryk for, at det som international studerende var nemmere at træde ind i et fællesskab i GAME Streetmekka end andre steder i byen. Valget af aktiviteter i huset har højst sandsynligt også en rolle i forhold til GAME Streetmekka Aalborgs evne til at tiltrække en ældre brugergruppe. Boulderering, street fit og streetbasket tiltrækker en ældre målgruppe end løbehjul (scoot), som fylder meget i GAME Streetmekka Esbjerg og Viborg.

Brugernes køn

I alle tre GAME Streetmekka huse ser vi en ulige fordeling mellem drenge/mænd og piger/kvinder blandt brugerne.

Figur 14. Oversigt over brugernes køn i GAME Streetmekka (pct.).



Figuren viser brugernes køn på tværs af de tre huse i procent (Esbjerg N=143, Viborg N=243 og Aalborg N=243).

Den ulige kønsfordeling, som viste sig i GAME's medlemsdata, viser sig også i analysen af brugere. I GAME Streetmekka Esbjerg vil de gerne have flere piger/kvinder til at bruge huset regelmæssigt, men de ansatte peger på, at de fysiske omgivelser appellerer mest til drengene, og at pigerne generelt opleves som mere tilbageholdende og skal igangsættes. Juniorkoordinatorerne fortæller desuden, at de yngre drenge ikke er så gode til at give de yngre piger plads, og at de ansatte prøver at snakke med drengene om dette. Drengene kommer fx ofte til at forstyrre pigerne i dansesalen, hvor pigerne gerne vil danse alene.

I GAME Streetmekka Viborg har de haft succes med at tiltrække de ældre piger og kvinder. Ud fra de registrerede medlemsdata kan vi se en stigning i andelen af piger og kvinder over 16 år fra 2018 til 2019. I aldersgruppen 40+ år udgør kvinderne lidt over halvdelen af medlemmerne. Som tidligere beskrevet, skyldes det delvis et fast ugentligt dansehold for voksne kvinder samt delvis også at børn under 8 år skal følges af en voksen, når de anvender huset. I GAME Streetmekka Viborg arbejder de aktivt på at få flere af de yngre piger i gang, hvilket også er et overordnet fokusområde for GAME. På tværs af de fire GAME Streetmekka huse har GAME udviklet ugentlige træningstilbud forbeholdt og målrettet piger med kvindelige instruktører. GAME peger desuden på, at de har haft held med at ansætte flere kvindelige juniorkoordinatorer.

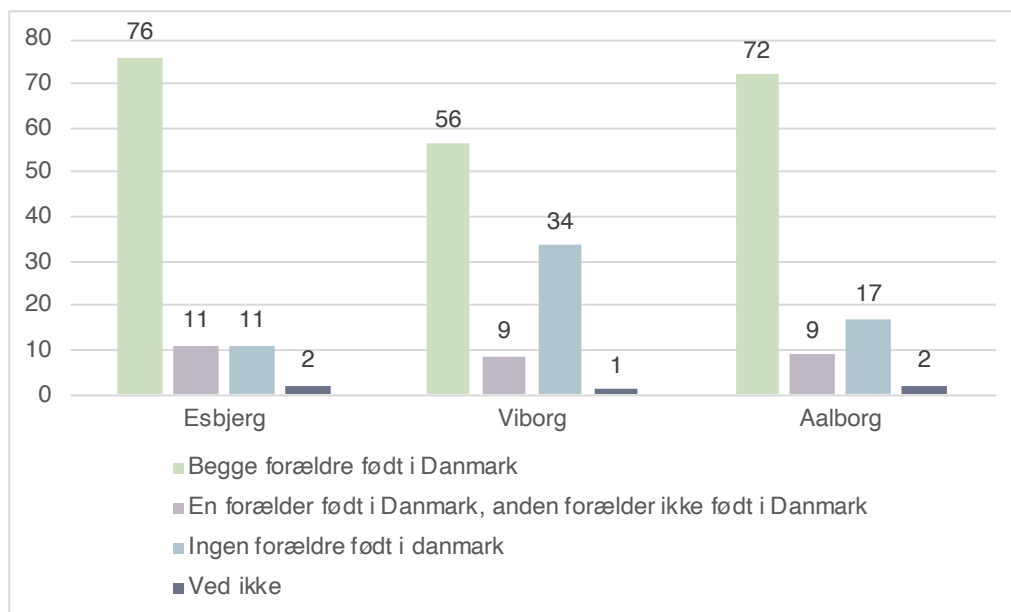
Brugernes sociale baggrund

I dette afsnit ser vi nærmere på brugernes sociale baggrund defineret ved, hvorvidt brugerne har dansk eller ikke dansk-etnicitet, forældrenes beskæftigelsesstatus, brugerens familieforhold samt

forældrenes idrætsvaner.¹¹ Adskillige studier viser, at børns idrætsdeltagelse er påvirket af disse fire forhold (Ibsen *et al* 2015; Pilgaard & Rask 2016; Pedersen *et al* 2019).

For at kortlægge hvorvidt brugerne har eller ikke har dansk etnicitet, har vi spurgt brugerne, om deres forældre er født i eller udenfor Danmark. Figur 15 viser brugernes svar i de tre huse.

Figur 15. Oversigt over brugernes etniske ophav (pct.)



Figuren viser brugernes etniske ophav på tværs af de tre huse opgjort ud fra spørgsmålet: Hvor er dine forældre født? Der kan være en usikkerhed forbundet med børnenes besvarelse af spørgsmålet, men det vil ikke ændre på det overordnede billede (Esbjerg N=142, Viborg N=243 og Aalborg N=240).

Som det kan ses i figur 15, har GAME Streetmekka Aalborg og især GAME Streetmekka Viborg et større andel af brugere, hvor begge forældre ikke er født i Danmark end i GAME Streetmekka Esbjerg. For at kunne vurdere, hvorvidt GAME Streetmekka husene formår at inkludere børn og unge på tværs af dansk eller udenlandsk etnicitet, kan vi sammenligne fordelingen med kommunedata fra Danmarks Statistik. Tabel 16 viser den befolkningsmæssige fordelingen i de tre kommuner ifølge Danmarks Statistik.

¹¹ Spørgsmålene til forældres beskæftigelse, og hvem brugerne bor hos, er ikke stillet til brugere 18+ år. Spørgsmålene til forældrenes oprindelse, beskæftigelse og idrætsvaner er de samme som indgår i den generelle befolkningsundersøgelse Danskernes Motions- og Sportsvaner ved Idrættens Analyseinstitut. Dermed åbnes der for sammenligning af data på tværs.

Tabel 16. Oversigt over brugernes etniske ophav (pct.).

GAME STREETMEKKA	INGEN FORÆLDRE FØDT I DK	
	GENERELLE BEFOLKNINGSMÆSSIGE FORDELING	BRUGERNE I GAME STREETMEKKA
ESBJERG	11	11
VIBORG	9	34
AALBORG	11	17

Tabellen viser brugernes etniske ophav set i forhold til den generelle befolkningssammensætning (0-100år) i Esbjerg, Viborg og Aalborg ifølge Danmarks Statistik (data hentet fra www.statistikbanken.dk)¹²

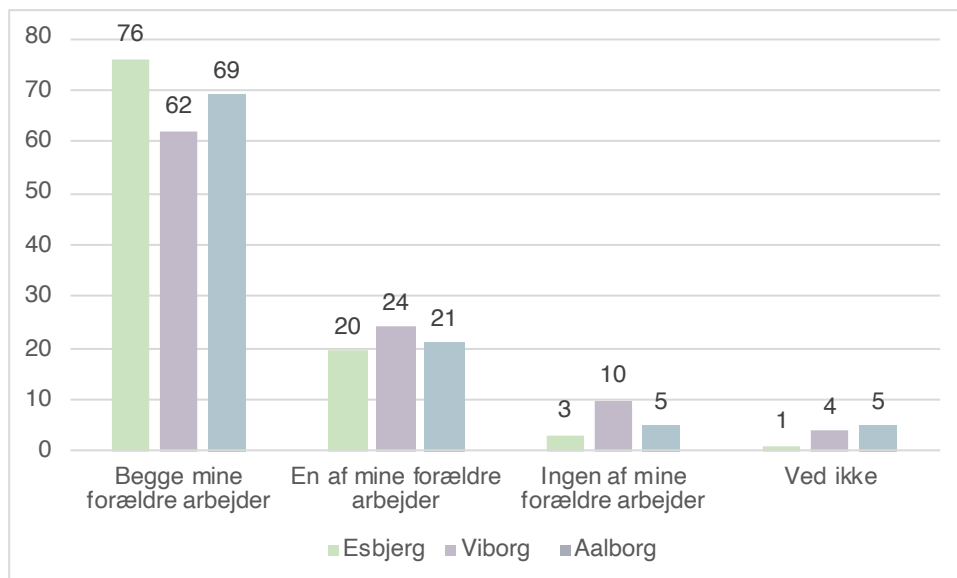
Som det kan ses i tabel 16, har Esbjerg Kommune og Aalborg Kommune den samme befolkningssammensætning i forhold til brugernes etnicitet. Hvor brugere i GAME Streetmekka Esbjerg afspejler befolkningssammensætningen i kommunen, så tyder det på, at GAME Streetmekka Aalborg i lidt større grad har formået at inkludere børn og unge, hvor begge forældre er født udenfor Danmark. GAME Streetmekka Viborg har dog i særlig høj grad formået at inkludere borgere med en anden etnicitet end dansk i huset. I Viborg udgør brugere, hvor begge forældre er født udenfor Danmark, 34 procent af de daglige brugere. Andelen af brugere med ikke-dansk baggrund afviger dermed væsentligt fra andelen i den generelle befolkning i Viborg Kommune.¹³ Når vi sammenligner andelen af brugere i GAME Streetmekka Viborg, hvor begge forældre er født i udlandet, men andelen af skolelever i Viborg Kommune, hvor begge forældre er født i udlandet og som går til idræt i en forening, er denne andel kun 7%. Det peger på, at GAME Streetmekka Viborg har en væsentlig større andel af børn med forældre født i udlandet end idrætsforeningerne i kommunen.

Udover børn og unges etniske ophav viser adskillige studier, at børn og unges idrætsdeltagelse er påvirket af forældrenes socioøkonomiske status (Ibsen *et al* 2015; Pilgaard & Rask 2016; Pedersen *et al* 2019). Den nationale undersøgelse af danskernes motions- og sportsvaner fra Idrættens Analyseinstitut viser også, at forældrenes beskæftigelse har en stor indflydelse på, hvorvidt børn er fysisk aktive med motion eller idræt. 85 procent af alle børn der er fysisk aktive med motion eller idræt, har forældre der begge er i arbejde. Hvis begge forældre er uden arbejde, er det i kun 60 procent af børnene der er fysisk aktive (Pilgaard & Rask 2016, s. 32). Brugere under 18 år er derfor også blevet spurgt om deres forældres beskæftigelsesstatus.

¹² Danmarks Statistik definerer en person af dansk oprindelse, hvis han eller hun har mindst én forælder, som både er dansk statsborger og født i Danmark.

¹³ Tallene kan ikke direkte sammenlignes med den tallene fra Danskernes Motions- og Sportsvaner 2016, da de kommunale befolkningssammensætninger i høj grad afviger fra den nationale.

Figur 16. Brugernes forældres beskæftigelsesstatus (pct.)



Figuren viser brugernes forældres beskæftigelsesstatus på tværs af de tre huse opgjort ud fra spørgsmålet: *Arbejder dine forældre?* Der kan være usikkerhed forbundet med børnenes besvarelser, men det vil ikke ændre ved det overordnede billede (Esbjerg N=92, Viborg N=190 og Aalborg N=58).

Størstedelen af brugerne i GAME Streetmekka Esbjerg, Viborg og Aalborg har forældre, som begge er i arbejde. Omkring hver femte bruger i GAME Streetmekka Esbjerg og Aalborg har én forældre, der er i arbejde, imens det gør sig gældende for ca. hver fjerde bruger i GAME Streetmekka Viborg. 10 procent af brugerne i GAME Streetmekka Viborg har angivet, at ingen af deres forældre er i arbejde. I GAME Streetmekka Aalborg gør det sig kun gældende for 5 procent og i Esbjerg 3 procent.

I 2018 var beskæftigelsesfrekvenserne for de tre kommuner 75 procent i Esbjerg Kommune, 76 procent i Viborg Kommune og 71 procent i Aalborg Kommune i 2018.¹⁴

Når vi sammenligner disse kommunale tal for beskæftigelsesfrekvensen med brugernes forældres beskæftigelsesstatus, ser vi, at andelen der har svaret "Begge mine forældre arbejder" i GAME Streetmekka Viborg ligger 14 procentpoint under den generelle beskæftigelsesfrekvens i kommunen.¹⁵

GAME Streetmekka Viborg formår at tiltrække brugere, som i højere grad kommer fra hjem med lavere beskæftigelsesfrekvens end det kommunale gennemsnit for beskæftigelse. I GAME Streetmekka Aalborg og Esbjerg afspejler brugernes forældres beskæftigelsesfrekvens dermed tilnærmelsesvis det kommunale gennemsnit.

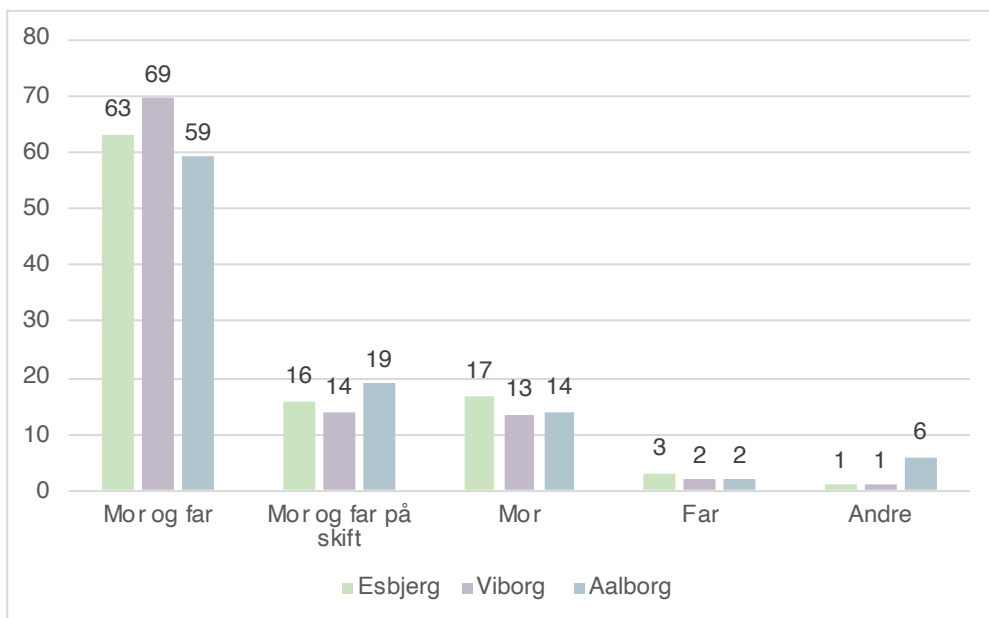
Undersøgelser har vist, at familieforhold ligeledes spiller en rolle for børns idrætsdeltagelse, idet

¹⁴ Data hentet fra den demografiske vidensbank www.folketal.dk. Den demografiske vidensbank definerer beskæftigelsesfrekvensen ved andelen af personer i den erhversaktive alder (16-66 år), som er i beskæftigelse. Denne påvirkes af hvor mange, der er uden for beskæftigelse af forskellige årsager, så som arbejdsløshed, uddannelse mm.

¹⁵ Når den kommunale beskæftigelsesfrekvens sammenlignes med beskæftigelsesfrekvensen blandt GAME brugernes forældre skal sammenligningen ske med det forbehold, at der sammenlignes mellem gruppen 'erhvervsaktive i alderen 16-66 år' og forældre til brugere i GAME Streetmekka, som undersøgelsen ikke kender alderen på og som antageligvis vil ligge i et mere snævert aldersspænd. Dog giver sammenligningen en anvendelig indikation på forskelle, i forhold til beskæftigelses procent, mellem forældrene til brugerne af GAME Streetmekka og kommunens generelle beskæftigelses procent blandt de 16-66-årige.

børn, der bor sammen med begge forældre, er lidt mere idrætsaktive end børn, der bor sammen med den ene forælder alene (Pilgaard & Rask 2016; Pilgaard 2012).

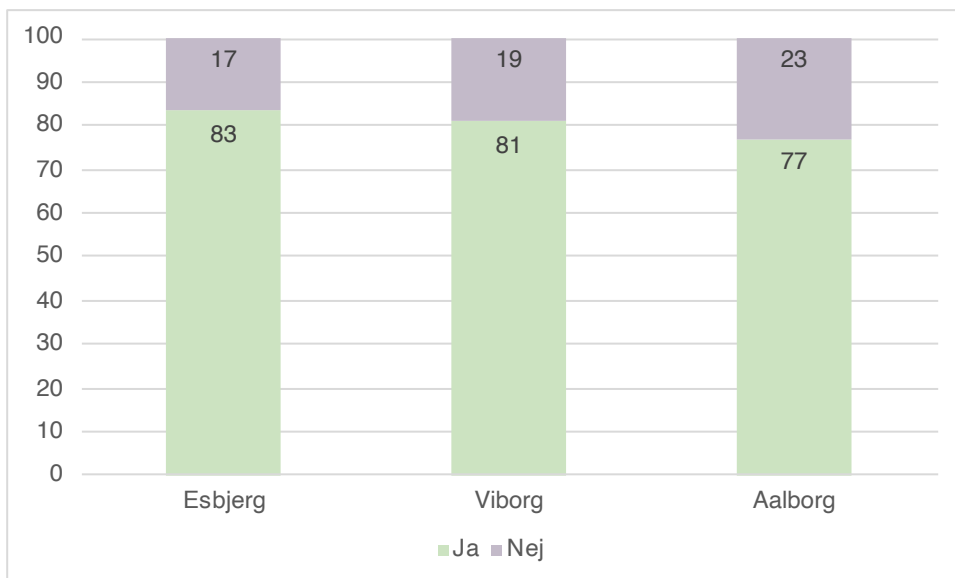
Figur 17. Brugernes familieforhold (pct.)



Figuren viser brugernes familieforhold på baggrund af spørgsmålet: Hvem bor du hos? Brugere 18+ år har ikke fået dette spørgsmål (Esbjerg N=95, Viborg N=193 og Aalborg N=59).

Figur 17 viser, at mellem 59-69 procent af børnene i GAME Streetmekka bor sammen med både deres far og mor. På tværs af de tre huse bor mellem 14-19 procent af børnene på skift hos deres far og mor, mellem 13-17 procent af børnene hos deres mor og mellem 2-3 procent af børnene hos deres far. Tidligere undersøgelser har vist, at det også spiller en vigtig rolle for børn og unges idrætsdeltagelse, hvorvidt deres familie er fysisk aktive med sport og motion (Engström 1999; Ibsen & Nielsen 2008; Pilgaard 2012)

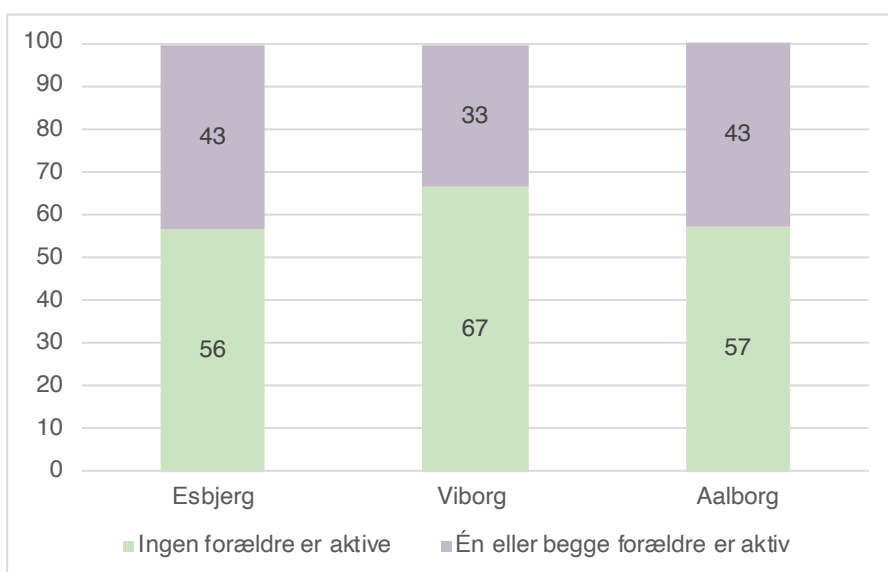
Figur 18. Idrætsvanerne i brugernes nærmeste familier (pct.)



Figuren viser fordelingen af brugernes svar på spørgsmålet: Dyrker andre i din nærmeste familie idræt, sport eller motion? Brugere 18+ år har ikke fået dette spørgsmål (Esbjerg N=95, Viborg N=193 og Aalborg N=59).

Størstedelen af brugerne i de tre huse har familier som er fysisk aktive, men på tværs findes en gruppe på 17-23 procent af brugerne, som har familier der *ikke* er aktive. Den høje andel af brugere på 77-83 procent som kommer fra familier, hvor der bliver dyrket idræt, sport eller motion skyldes dog delvis, at en meget høj andel har søskende, der er idrætsaktive. Hvis vi ser bort fra søskende, så har mellem 33-43 procent af brugerne forældre, som er fysisk aktive. Det betyder, at mellem 56-67 procent af brugerne i GAME Streetmekka er aktive, selvom deres forældre ikke er det.

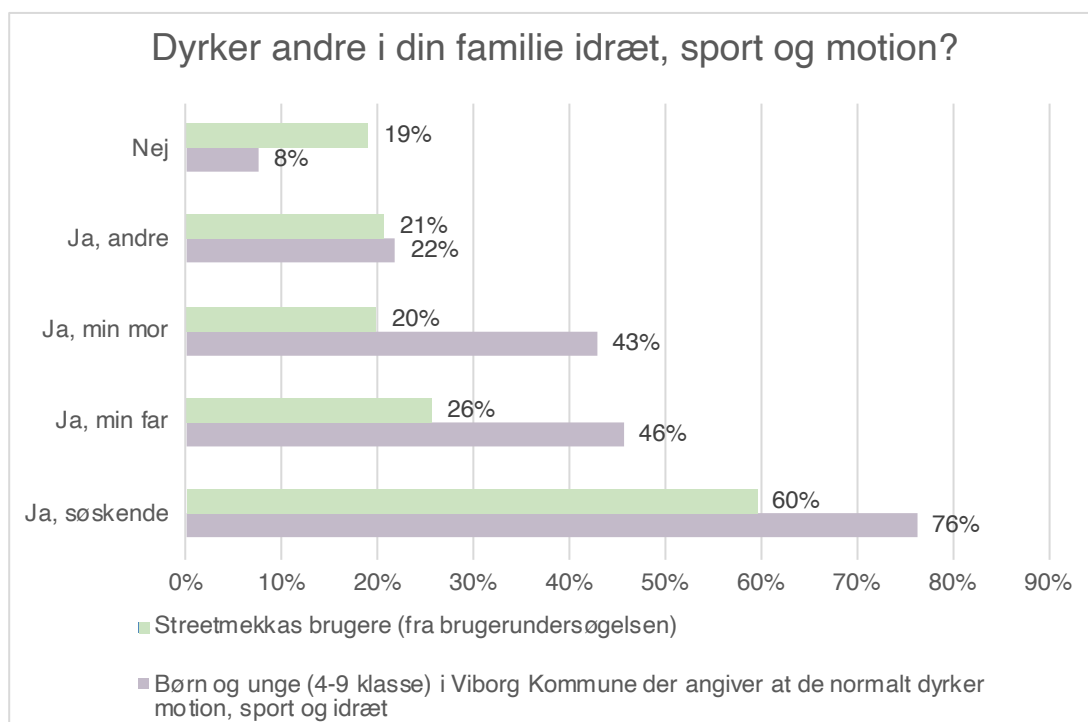
Figur 19. Idrætsvanerne iblandt brugernes forældre (pct.)



Figuren viser fordelingen af brugernes svar på spørgsmålet: Dyrker andre i din nærmeste familie idræt, sport eller motion? Brugere 18+ år har ikke fået dette spørgsmål (Esbjerg N=95, Viborg N=193 og Aalborg N=59).

Der er en svag tendens til, at GAME Streetmekka Viborg i højere grad end de andre huse har brugere, som har forældre der ikke er aktive. Sammenlignes brugere af GAME Streetmekka Viborg med skoleelever mellem 4-9. klasse fra Viborg Kommune som i skoleelevundersøgelsen angiver, at de normalt dyrker idræt, sport og motion, ses det ligeledes at GAME Streetmekka Viborgs brugere, i højere grad end skoleeleverne i gennemsnit, kommer fra familier, hvor søskende og forældre ikke dyrker idræt, sport og motion.¹⁶

Figur 20. Idrætsvanerne iblandt brugernes forældre og skoleelevernes forældre (pct.)



Figuren viser fordelingen af brugernes svar på spørgsmålet: Dyrker andre i din nærmeste familie idræt, sport eller motion? Brugere 18+ år har ikke fået dette spørgsmål (GAME Streetmekka Viborg N=193, Skolelever i Viborg N= 4360).

Diskussion om brugernes sociale baggrund i GAME Streetmekkaerne

Når brugernes sociale baggrund og de ansattes erfaringer med brugergrupperne sammenlignes på tværs af de tre GAME Streetmekka huse kan vi se, at GAME Streetmekka Viborg har en større andel af børn og unge med en social baggrund, der er forbundet med en lavere idrætsdeltagelse. Der er dermed noget der tyder på, at GAME Streetmekka Viborg i højere grad end de andre huse, har fat i børn og unge med en social baggrund, som statistiske set er forbundet med en lavere idrætsdeltagelse. Flere forhold fremtræder som særligt afgørende for husets succes med at tiltrække disse børn og unge. Først og fremmest beskriver de ansatte den geografiske placering

¹⁶ Samme sammenligning mellem brugere i GAME Streetmekka og skolelever kan ikke laves for GAME Streetmekka Esbjerg og Aalborg, da Esbjerg Kommune ikke tillod spørgsmål om skoleelevernes sociale baggrund i spørgeskemaet og aldersgruppen udgør en minimal andel af brugergruppen i GAME Streetmekkas Aalborg.

som ideel, da den udgør et bindeled mellem Viborg bycentrum og boligområdet Ellekonebakken, som figurerer på regerings ghettoliste.¹⁷

I GAME Streetmekka Aalborg og Esbjerg afviger brugergrupperne ikke meget fra befolkningssammensætningen i denne aldersgruppe i forhold til det kommunale gennemsnit. Den daglige leder peger på, at afstanden til de udsatte boligområder er en afgørende faktor i forhold til at tiltrække børn og unge fra disse områder. I Esbjerg giver de ansatte udtryk for, at afstanden til byens udsatte boligområder er skyld i, at de ikke kan tiltrække flere fra disse. Indenfor én km fra GAME Streetmekka Aalborg ligger en lokal folkeskole, som jævnligt kommer og bruger husets faciliteter til idræts- og bevægelsesundervisning. Skolen er placeret i et større boligområde, som også har ry for at have mindre ressourcestærke familier. Den daglige leder anslår således også, at GAME Streetmekka Aalborgs placering tæt på dette boligområde og den lokale folkeskole har betydet, at Streetmekka Aalborg har flere brugere, som kommer fra netop dette område. Udover den geografiske placering tæt på et socialt udsat boligområde havde GAME inden etableringen af GAME Streetmekka Aalborg allerede Playmakere og gadeidrætsaktiviteter i dette, og dermed fat i nogle børn og unge fra det udsatte område. Det samme gør sig gældende for Ellekonebakken i Viborg. Her havde GAME inden etableringen af GAME Streetmekka Viborg også en GAME Zone med tilhørende streetaktiviteter og frivillige GAME Playmakere. I byggeprogrammet for GAME Streetmekka konceptet er det angivet, at husene skal tilstræbes en 'neutral placering' og undgå udsatte boligområder (til forskel fra deres Playmakerprogram). Formålet med dette er netop at skabe mødesteder for flest mulige unge på tværs af social og etnisk baggrund samt – som en sideeffekt – at styrke mobiliteten hos børn og unge fra udsatte boligområder. Brugerundersøgelsen peger imidlertid på, at den tætte placering på de udsatte boligområder og sammenhæng til Playmaker-indsatserne i disse har en positiv betydning i forhold til at tiltrække børn og unge fra disse områder. Samtidig er det højest sandsynligt afgørende, at GAME Streetmekka Viborg ikke er placeret i boligområdet, men alene støder op til dette og derved bibeholder en form for neutral placering, der kan tiltrække børn og unge fra resten af byen.

Udover den tætte placering på et udsat boligområde og sammenhæng til en Playmaker-indsats har GAME Streetmekka Viborg skabt et godt samarbejde med det lokale boligselskab, Boligselskabet Sct. Jørgen, der administrerer omkring 6.000 boliger i Viborg Kommune. Der blev et halvt år efter husets åbning indgået en aftale, hvor mellem 200-300 børn og unge under 25 år fra 'Sct. Jørgen' fik et halvt års gratis adgang til Streetmekka (efteråret og vinteren 2018/2019). Aftalen blev sidenhen forlænget til sommeren 2019. Disse adgangskort har reduceret den økonomiske barriere for adgangen til husets indendørsfaciliteter. I GAME Streetmekka Esbjerg har de også forsøgt sig med donationskort til udsatte unge. På workshoppen i GAME Streetmekka Esbjerg fortalte junior-koordinatorerne imidlertid, at de har mistet mange børn og unge med anden etnisk baggrund end dansk fra de udsatte boligområder, fordi de enten ikke ønsker eller ikke kan betale for et medlemskab, når donationskortene udløb. Den daglige leder i GAME Streetmekka Viborg fortalte, at nogle unge blot prioriterer anderledes og hellere vil bruge deres penge på andre ting. Den daglige leder i GAME Streetmekka Esbjerg gav også udtryk for, at nogle børn og unge ikke kommer på trods af donationskortene. Det vurderes derfor, at en økonomisk barriere gør sig gældende for de socialt

¹⁷ Forskning viser en sammenhæng mellem det at være bosiddende i et socioøkonomisk belastet lokalområde risikoen for at være socialt udsat. Dog er bosætningen ikke i sig selv et udtryk for social udsathed (Ibsen et al 2012).

udsatte børn og unge i forhold til at betale et normalt medlemskab, men at det samtidigt ikke er den eneste afgørende faktor. I Esbjerg vurderes det for eksempel, at den geografiske afstand til de udsatte områder i byen spiller en afgørende rolle.

Selvom donationskortene har bidraget til, at nogle børn og unge har kunne bruge huset på trods af den økonomiske barriere, har den gratis adgang også bidraget med udfordringer. Lederen af GAME Streetmekka Viborg vurderer, at den gratis adgang havde en negativ effekt på nogle brugeres engagement og ejerskab til huset. Han fortæller blandt andet:

Det har skabt udfordringer på den måde, at hvis brugerne ikke rigtig var til det der med gadeidræt og fysisk aktivitet, så kunne de jo bare komme og hænge ud og være lidt ligeglade, fordi de havde ikke nogen aktie i huset (...), de skulle jo ikke betale for at være her, så det synes jeg egentlig var en meget god læring, det kan være fint at lave sådan nogle tiltag, men kun for en periode, kun for at man [red. eventuelle brugere] får mulighed for at komme gratis ind og se, hvad kan man her i huset. Og så tænker jeg, at den her ti'er det koster at komme ind, den er ret godt givet ud, fordi så tager brugerne mere ejerskab for stedet og behandler stedet med mere respekt, de ansatte med mere respekt og er mere tilbøjelige til for eksempel at smide sit skrald i en skraldespand. Så vi var egentlig ikke interesseret i, at vi skulle gøre det igen.

(Den daglige leder, Streetmekka Viborg)

Som den daglige leder af GAME Streetmekka Viborg peger på, så tyder udfordringerne med manglende respekt for huset og deltagelse i konkrete aktiviteter på, at bredt orienterede tiltag der letter adgangen bør være midlertidige, for at sikre en reel interesse i stedet og fællesskabet blandt brugerne. GAME har efterfølgende peget på, at det midlertidige støttetiltag evt. kan forlænges for udvalgte målgrupper i dialog mellem GAME, boligselskab og evt. kommune.

I GAME Streetmekka Aalborg peger den daglige leder på, at de godt kan rumme flere udsatte unge. De har forsøgt at etablere samarbejder med de lokale ungdomsklubber og fritidshjem, og særligt de klubber der har kontaktflader med udsatte unge, men interessen har ikke været stor fra klubbernes side. De har imidlertid god kontakt til flere lokale skoler, og det er givetvis herigennem, at det største potentiale for at få flere udsatte børn og unge i huset ligger.

Udover barrierer som den geografiske placering, økonomi og manglende samarbejder til aktører, der har kontaktflader med de unge, peger den daværende daglige leder i GAME Streetmekka Esbjerg på en mere subtil barriere for de udsatte unge. Ligesom den mere traditionelle idræt indeholder de forskelligt organiserede gadeidræts- og gadekulturelle aktiviteter også eksklusionsmekanismer. Det drejer sig oftest ikke om økonomi, alder eller manglende fysisk niveau til at kunne være en del af et bestemt hold. Her har de fleste gadeidrætslige og gadekulturelle aktiviteter en langt mere flydende deltagelsesform end den traditionelt organiserede idræt. De fleste gadeidrætsudøvere tilskriver sig selv og deres aktiviteter tydelige værdier om social inklusion, tolerance og mangfoldighed, men samtidig er de fleste aktiviteter domineret af drenge, en bestemt gadekulturel retorik samt et gadekulturelt værdisæt, der i særlig grad hylder mod, risikovilje samt fysisk styrke

og behændighed (Rannikko *et al.* 2016). Det har en tiltrækkende effekt på nogle børn og unge, imens de virker ekskluderende på andre, hvis de ikke kan identificere sig med det streetkulturelle værdisæt eller forstår retorikken. Ifølge den daværende daglige leder af GAME Streetmekka Esbjerg taber huset givetvis nogle af de udsatte børn og unge på grund af den gadekulturelle retorik, som går igen i GAME Streetmekkas kommunikation på de sociale medier og i skiltningen i huset. Ligesom i deres GAME Zoner benytter GAME sig i stor grad af ritualer, symboler og et fælles sprog i GAME Streetmekka husene for at skabe fælles identitetsfaktorer for de unge (Fehsenfeld, Mindegaard & Ibsen 2013, s. 48-51). De forskellige områder i huset har engelsk/amerikanske betegnelse så som Lounge Mekka, Dance Mekka og Brick Mekka. Det samme gør sig gældende for mange aktiviteter og events (såsom Scoot Monday, skate Tuesday og Friday Jam) samt for personer (såsom Playmakere og JK's). I undersøgelsen 'Your GAM3' konkluderes det, at der er geografiske forskelle på, hvorvidt det er brugen af identitetsskabende faktorer, der tiltrækker børn og unge til aktiviteter i de udsatte boligområder, eller om det mere handler om den fælles aktivitet og kontinuiteten i denne. Et styregruppedlem fra GAME Zone Sønderborg peger på at der er forskel på København og provinsen, og at den gadekulturelle retorik ikke fylder meget hos dem. Her er det aktiviteten, der gør forskellen. Det er midlertidig væsentligt at være opmærksom på, at GAME's GAME Zones er målrettede børn og unge fra udsatte boligområder og placeret ude i de udsatte boligområder, imens GAME Streetmekka husene er placeret centralt i byerne og har en bredere målgruppe.

Opsamling

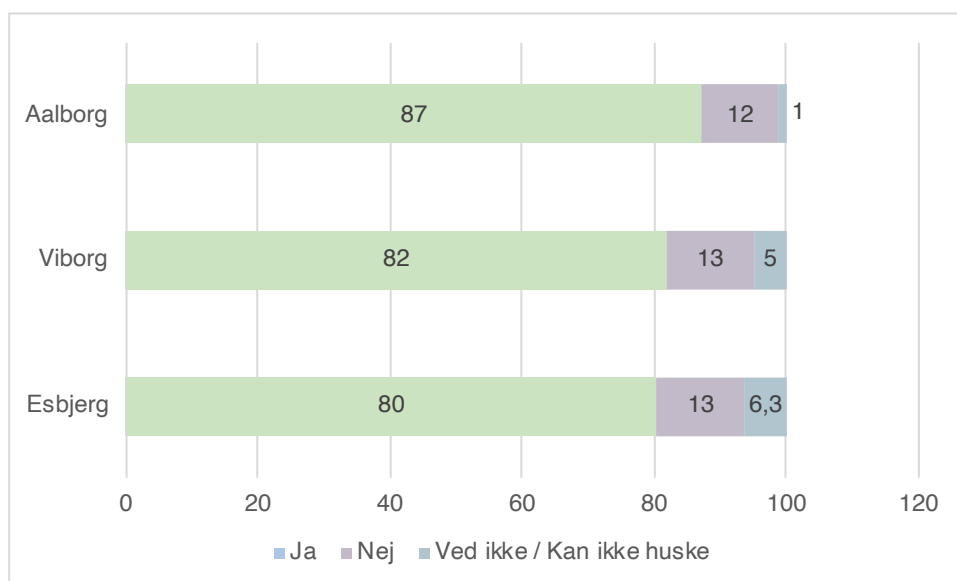
- Alle tre GAME Streetmekka huse har et bredt aldersspænd i deres brugere. GAME Streetmekka Aalborg adskiller sig imidlertid fra de to andre huse ved at den største aldersgruppe er de 20-29-årige, imens den på tværs af GAME Streetmekka Esbjerg og Viborg er de 7-19-årige. Det vurderes, at Aalborgs rolle som studieby samt valget af aktiviteter spiller en afgørende rolle for, hvilken aldersgrupper der fylder mest blandt brugerne i huset. Der peges videre på, at tilstedeværelsen af mange børn og familier i nogle tidsrum i GAME Streetmekka Esbjerg og Viborg kan betyde, at unge i mindre grad oplever husene som steder for unge.
- På tværs af husene er 22-25 procent af brugerne pige/kvinde. De ansatte peger på, at de skal gøre en aktiv indsats for at tiltrække og igangsætte piger/kvinder. I GAME Streetmekka Viborg har de haft succes med at tiltrække de ældre piger og kvinder med ugentlige hold forbeholdt og målrettet piger samt dansehold for voksne kvinder.
- GAME Streetmekka Viborg har i særlig høj grad formået at inkludere brugere med en anden etnicitet end dansk i huset, som statistisk set er forbundet med lavere idrætsdeltagelse. I Viborg udgør brugere under 18 år, hvor begge forældre er født udenfor Danmark, 34 procent af de daglige brugere. Andelen af brugere med ikke-dansk baggrund afviger dermed væsentligt fra andelen i den generelle befolkning i Viborg Kommune og er væsentlig større end andelen af skolelever med forældre født i udlandet i kommunens idrætsforeninger. GAME Streetmekka Viborg har også formået at inkludere brugere under 18 år, som i højere grad kommer fra hjem med lavere beskæftigelsesfrekvens end det kommunale gennemsnit for beskæftigelse. Børn af forældre uden beskæftigelse er ligeledes statistisk forbundet med lavere idrætsdeltagelse. I Esbjerg og Aalborg afspejler brugernes forældres etnicitet og be-

- skæftigelse de kommunale gennemsnit.
- Størstedelen af brugerne under 18 år i de tre huse har familier som er fysisk aktive, men på tværs findes en gruppe på 17-23 procent af brugerne, som har familier der *ikke* er aktive. GAME Streetmekka Viborg udmærker sig igen. Her kommer 19 procent af brugerne fra familier, hvor ingen andre dyrker idræt. Når vi sammenligner med alle skolebørn i kommunen, udgør denne gruppe kun 8 procent. GAME Streetmekka Viborg har en større andel af børn og unge med en social baggrund, der er forbundet med en lavere idrætsdeltagelse, end GAME Streetmekka Esbjerg og Aalborg. GAME Streetmekka Viborgs tætte placering til boligområdet Ellekonebakken, samarbejdet med det lokale boligselskab samt GAME's tilstedeværelse med en GAME Zone i boligområdet, vurderes at være særlig afgørende for dette.

Brugernes generelle idræts- og aktivitetsmønstre samt deltagelse i andre fritids- og kulturaktiviteter

GAME Streetmekka har i henhold til driftsaftalen til formål at fremme fysisk aktivitet og stimulere børn og unge til at bevæge sig gennem kombinationen af idræt og streetkulturel livsstil. Derfor er det relevant at se nærmere på, om GAME Streetmekka brugere dyrkede idræt eller motion, inden de startede med at komme i Streetmekka.

Figur 21. Brugernes idræts- og motionsvaner inden de blev brugere i GAME Streetmekka (pct.)



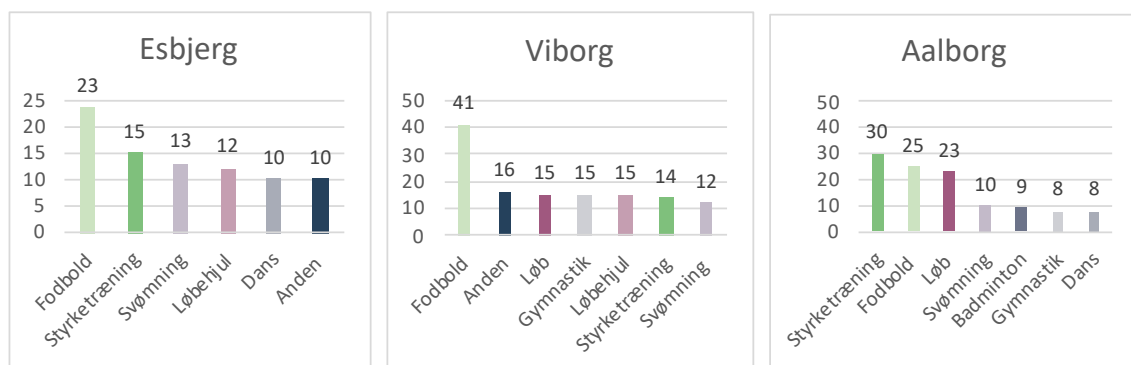
Figuren viser brugernes svar på baggrund af spørgsmålet: Dyrkede du idræt eller motion, inden du startede med at komme i Streetmekka? (Esbjerg N=143, Viborg N=243 og Aalborg N=243).

På tværs af de tre kommuner har mellem 80-87 procent af brugerne været aktive med idræt og/eller motion inden de startede med at komme i GAME Streetmekka. Langt størstedelen af brugerne har dermed været aktive i andre sammenhænge, og inden GAME Streetmekka blev etableret. På tværs af de tre kommuner ser vi imidlertid også, at mellem 12 og 13 procent af brugerne *ikke* tidligere har dyrket idræt eller motion, og at GAME Streetmekka dermed kan have været medvirkende til at aktivere denne gruppe. Vi har også spurgt brugerne om, hvilken slags idræt, sport eller

motion, de har gået fast til eller dyrket det seneste år, udover den aktivitet de har dyrket i GAME Streetmekka.

Figur 22 viser de syv mest populære aktiviteter i henholdsvis Esbjerg, Viborg og Aalborg.

Figur 22. Brugernes øvrige idræts, sports- og motionsvaner i Esbjerg, Viborg og Aalborg (pct.)



Figuren viser brugernes svar på baggrund af spørgsmålet: Hvilken slags idræt, sport eller motion har du gået til fast eller dyrket meget i det seneste år (udover det du har dyrket i Streetmekka)? Brugere har kunne angive flere svar.

På tværs af de tre huse er fodbold den mest udbredte aktivitet for brugerne udover deres aktivitet i GAME Streetmekka. I GAME Streetmekka Viborg er det 41 procent af brugerne, der dyrker fodbold udover deres aktivitet i huset, og i GAME Streetmekka Esbjerg og Viborg er det omkring hver fjerde bruger. Brugernes aktivitetsvalg afspejler børn og unges generelle idræt, sports- og motionsvaner. Ifølge befolkningsundersøgelsen 'Danskernes motions- og sportsvaner 2016' er de ti mest udbredte aktiviteter for børn og voksne følgende:

Tabel 17. Oversigt over danskernes motions- og sportsvaner (pct.).

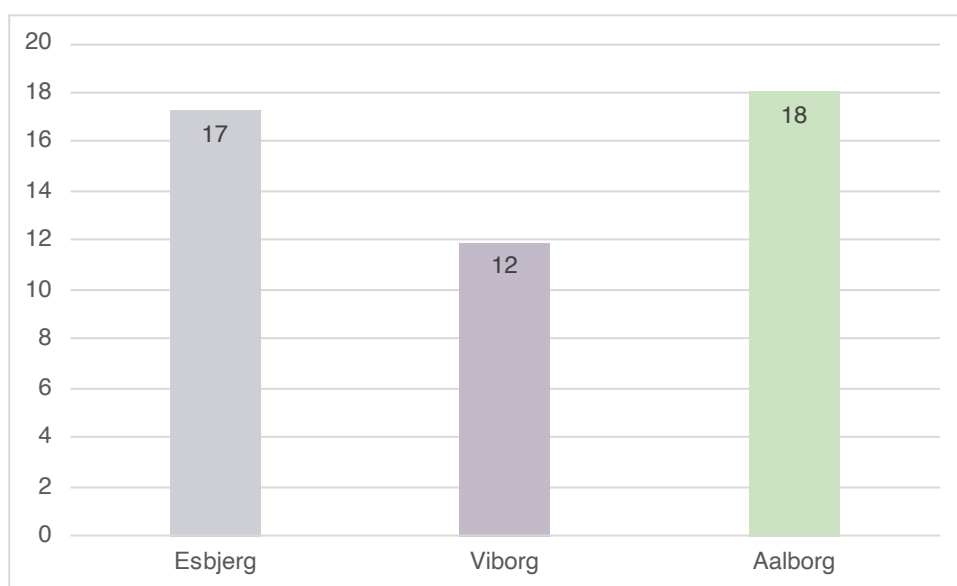
BØRN (7-15ÅR)		VOKSNE (16-70+)	
Fodbold	37%	Styrketræning	30%
Svømning	35%	Løb	29%
Gymnastik	24%	Vandreture	25%
Løb	18%	Svømning	15%
Trampolin	17%	Spinning	11%
Løbehjul	15%	Yoga	9%
Håndbold	13%	Landevejscykling	8%
Styrketræning	12%	Gymnastik	8%
Dans (alle former)	12%	Skiløb/snowboard	8%
Spejder	11%	Fodbold	7%

Tabellen viser andelen af alle børn og voksne, der dyrker forskellige aktiviteter. Total og fordelt på alder i 2016 (Børn N=3.221 og voksne N=3.914). Data strammer fra Danskernes Motions og Sportsvaner 2016: <https://www.idan.dk/vidensbank/udgivelser/danskernes-motions-og-sportsvaner-2016/03e7c32f-151c-44d2-a678-a69400850057>

Brugerne af GAME Streetmekka Esbjerg, Viborg og Aalborg har dermed et traditionelt aktivitetsmønstre, som afspejler den generelle befolknings aktivitetsvalg. I GAME Streetmekka Aalborg er styrketræning mere udbredt end fodbold blandt brugerne, og løb er næsten lige så udbredt som fodbold. At styrketræning og løb er to af de mest udbredte aktiviteter, som brugerne dyrker udover deres aktiviteter i GAME Streetmekka Aalborg, kan givetvis forklares med, at den største aldersgruppe i huset er de 20-29-årige. I GAME Streetmekka Esbjerg udgør denne aldersgruppe 13 procent af brugerne, imens den udgør 6 procent i GAME Streetmekka Viborg. I GAME Streetmekka Esbjerg er den største aldersgruppe de 10-12-årige, og i GAME Streetmekka Viborg er det de 10-15-årige. Her er fodbold den mest udbredte aktivitet, hvilket afspejler tallene for aldersgrupperne fra den generelle befolkningsundersøgelse. Løb er ikke iblandt de syv mest udbredte aktiviteter, som brugerne dyrker udover deres aktivitet i GAME Streetmekka Esbjerg, men i Viborg er det den tredje mest udbredte aktivitet sammen med gymnastik og løbehjul. At løb som aktivitet indgår på en fælles tredjeplads, som den mest udbredte aktivitet i GAME Streetmekka Viborg, kan givetvis skyldes, at huset har haft succes med at tiltrække ældre piger og kvinder. I aldersgruppen 40+ år udgør kvinderne lidt over halvdelen af medlemmerne.

I Viborg har 16 procent af de adspurgte brugere valgt svarkategorien "Anden aktivitet" og i Esbjerg gør det sig gældende for 10 procent af brugerne. Brugerne har kunne uddybe deres svar, og langt de fleste brugere i Viborg har noteret traditionelle aktiviteter som basketball, volleyball, tennis, bordtennis, cykling og mountainbike. Det samme gør sig gældende i Esbjerg, hvor der blandt andet er tale om basketball, bordtennis, boksning, floorball og parkour.¹⁸ Brugerne af GAME Streetmekka Esbjerg, Viborg og Aalborg afspejler tilnærmelsesvis befolkningens generelle idrætsvaner, men der er også brugere, som ikke dyrker anden aktivitet, end den de dyrker i GAME Streetmekka. Figur 23 viser, hvor stor en del (pct.) denne gruppe udgør af det samlede antal brugere i henholdsvis Esbjerg, Viborg og Aalborg.

Figur 23. Andelen af brugere, der ikke dyrker anden idræt, sport eller motion end den, de dyrker i GAME Streetmekka (pct.).



Figuren viser andelen af brugere i henholdsvis Esbjerg, Viborg og Aalborg, som har svaret: Jeg dyrker ingen idræt, sport eller motion på baggrund af spørgsmålet: Hvilken slags idræt, sport eller motion har du gået til fast eller dyrket meget i det seneste år (udover det du har dyrket i Streetmekka)?

Figur 23 viser, at 12-18 procent af brugerne i GAME Streetmekka *ikke* dyrker anden aktivitet udover den, som de dyrker i husene. Når vi kigger på disse brugeres køn, så er der forskelle på de tre GAME Streetmekka huse. I Aalborg er der lige mange piger/kvinder og drenge/mænd der har svaret, at de *kun* er fysisk aktive i GAME Streetmekka (18%). I Esbjerg er 20 procent af de mandlige brugere *kun* aktive i GAME Streetmekka, imens andelen er 16 procent for de kvindelige brugere. I Viborg forholder det sig lige omvendt. Her har 18 procent af de kvindelige brugere svaret, at de *kun* er aktive i GAME Streetmekka, imens det gør sig gældende for 10 procent af de mandlige brugere.

Når vi ser sammenlagt på de kvindelige og mandlige brugere, så er knap ni ud af ti brugere i Viborg altså aktive i andre sammenhænge end i GAME Streetmekka, imens det gør sig gældende for omkring otte ud af ti brugere i GAME Streetmekka Aalborg og Esbjerg. Langt størstedelen af brugerne i GAME Streetmekka husene må dermed karakteriseres som en fysisk aktiv gruppe, der

¹⁸ Svar under "andet", som fremgik som svarkategori, er blevet omkodet til denne.

er aktiv i flere forskellige sammenhænge. For langt de fleste brugere er GAME Streetmekka et supplement til forenings, kommerciel eller selvorganiseret idræt, men for en mindre andel af brugerne (12-18%) er det et alternativ. Selvom GAME Streetmekka Viborg i lidt højere grad end de andre huse, har tiltrukket og aktiveret brugere med en social baggrund, der statistisk er forbundet med større inaktivitet, så kan det ikke konkluderes, at størstedelen af disse børn og unge ikke føler sig tiltrukket af, eller føler sig velkomne i andre idrætssammenhænge.

Hvad karakteriserer brugernes brug af GAME Streetmekka?

Denne del af undersøgelsen belyser, hvilke aktiviteter brugerne dyrker i GAME Streetmekka, og hvordan aktiviteterne, de dyrker, er organiseret. Desuden ser vi på, hvor længe brugerne er kommet i GAME Streetmekka, og hvor ofte de kommer der.

Tabel 18 viser de otte mest populære aktiviteter i de tre GAME Streetmekka huse baseret på brugernes svar på spørgsmålet, 'Hvad laver du typisk, når du er i Streetmekka?'.

Tabel 18. De otte mest populære aktivitet blandt brugerne i GAME Streetmekka Esbjerg, Viborg og Aalborg (pct.).

ESBJERG	%	VIBORG	%	AALBORG	%
Løbehjul/scoot	38	Løbehjul/scoot	44	Bouldering	54
Skateboard	31	Streetsoccer/fodbold	39	Streetbasket/basket	29
Hænger ud og snakker (laver ikke altid en aktivitet)	29	Streetbasket/basket	37	Streetsoccer/fodbold	24
Streetbasket/basket	25	Hænger ud og snakker (laver ikke altid en aktivitet)	34	Hænger ud og snakker (laver ikke altid en aktivitet)	21
Parkour	23	Parkour	24	Parkour	17
Streetsoccer/fodbold	17	Skateboard	24	Bordtennis	16
Bordtennis	17	Bordtennis	21	Funktionel træning/calistenics/Streetfit	14
Dans	16	Dans	17	Dans	9

Tabellen viser de otte mest populære aktiviteter i de tre GAME Streetmekka huse i procent. Brugerne har kunne angive flere svar (Esbjerg N=159, Viborg N=243 og Aalborg N=243).

Hvor løbehjul/scoot er den mest populære aktivitet i Esbjerg og Viborg og bliver dyrket af henholdsvis 38 procent og 44 procent af brugerne, er bouldering den markant mest populære aktivitet i Aalborg. Lidt over halvdelen af alle brugerne i GAME Streetmekka Aalborg dyrker bouldering, når de er aktive i huset. I både Viborg og Aalborg er boldspillene streetbasket/basket og streetsoccer/fodbold de anden og tredje mest udbredte aktiviteter blandt brugerne. I GAME Streetmekka Esbjerg er et aktivitetsmønster, der er domineret af skate-aktiviteter. Her er skateboard den anden mest

populære aktivitet iblandt brugerne, som henholdsvis 31 procent af brugerne har svaret, de dyrker.

Brugernes svar viser, at de tre GAME Streetmekkaer også i høj grad bliver anvendt til socialt samvær. I alle tre huse har relativt mange brugere svaret, at de også ofte hænger ud og snakker, og ikke altid dyrker en aktivitet. Hvor det er ca. hver tredje bruger i Viborg, falder andelen til ca. hver femte bruger i Aalborg. Flere af de gadeidrætslige aktiviteterne har en iboende 'hænge ud' dimension. I bouldering restituerer udøverne fx typisk i mindre grupper ved klatrevæggen imellem klatreturene, imens skatere og boldspillere venter på, at det bliver 'deres tur' på skateområdet eller banen. En stor del af læringen finder sted ved at hænge ud og observere andres bevægelse. På tværs af de tre huse er parkour den femte mest populære aktivitet. Hvor det er lidt under hver fjerde bruger, der dyrker parkour i Esbjerg og Viborg, så er det lidt under hver femte i Aalborg. Bordtennis går igen som en populær aktivitet i alle tre huse, ligesom dans indtager pladsen som den ottende mest populære aktivitet på tværs af husene. I Viborg og Esbjerg danser ca. hver sjette bruger, hvor det falder til lidt under hver tiende bruger i Aalborg.

I Aalborg findes der ingen specialdesignede faciliteter til skateboard eller løbehjul/scoot, og aktiviteterne fremgår derfor ikke iblandt de otte mest populære aktiviteter. Her dyrker lidt over halvdelen af alle medlemmerne i stedet bouldering, og ca. hver syvende bruger funktionel træning/calisthenics/Streetfit.

Tabel 19 viser de tre mest populære aktiviteter, når vi kigger isoleret på kvindelige og mandlige brugere i de tre GAME Streetmekka huse:

Tabel 19. De tre mest populære aktivitet blandt brugerne i GAME Streetmekka Esbjerg, Viborg og Aalborg, fordelt på køn (pct.).

GAME STREET-MEKKA	MEST POPULÆRE AKTIVITETER FOR KVINDelige BRUGERE	MEST POPULÆRE AKTIVITETER FOR MANDLIGE BRUGERE
ESBJERG	Dans (56%)	Løbehjul/scoot (46%)
	Hænge ud (31%)	Skateboard (35%)
	Streetsoccer/fodbold (25%)	Hænge ud (29%)
VIBORG	Dans (56%)	Løbehjul/scoot (49%)
	Hænge ud (46%)	Streetsoccer/fodbold (43%)
	Streetsoccer/fodbold (28%)	Streetbasket/basketball (42%)
AALBORG	Bouldering (58%)	Bouldering (53%)
	Hænge ud (37%)	Streetbasket/basketball (32%)
	Dans (22%)	Streetsoccer/fodbold (27%)

Tabellen viser de tre mest populære aktiviteter i de tre GAME Streetmekka huse for henholdsvis kvindelige og mandlige aktive i procent. Brugere har kunne angive flere svar (Esbjerg N=159, Viborg N=243 og Aalborg N=243).

Hvor dans er den mest populære aktivitet for piger/kvinder i GAME Streetmekka Esbjerg og Viborg, så er det den tredje mest populære aktivitet i GAME Streetmekka Aalborg. I GAME Streetmekka Aalborg er bouldering imidlertid den dominerende aktivitet, og er det både for piger/kvinder og dreng/mænd. På tværs af GAME Streetmekka Esbjerg og Viborg ser vi også, at løbehjul/scoot er den mest populære aktivitet for de mandlige brugere, imens den ikke er iblandt de tre mest populære aktiviteter for de kvindelige medlemmer i nogle af husene. At 'hænge ud' går igen som én af de mest populære aktiviteter for de kvindelige medlemmer på tværs af de tre huse, hvilket peger på, at det sociale fællesskab uden om den fysiske aktivitet i huset er vigtigt for pigerne/kvinderne, og måske i højere grad end for drengene/mændene. Herudover går streetsoccer/fodbold igen som en aktivitet, der er meget populær hos både de kvindelige og mandlige brugere i GAME Streetmekka Esbjerg og Viborg. Det kan pege på, at streetsoccer samt bouldering er aktiviteter, som er mindre ensidig kønsdomineret, end fx dans og skate-aktiviteterne er det. Når vi kigger nærmere på de aktiviteter, hvor der er størst forskel på, hvor mange kvindelige og mandlige brugere, der dyrker dem, ser vi følgende:

Tabel 20. De tre aktivitet i henholdsvis GAME Streetmekka Esbjerg, Viborg og Aalborg, hvor der er størst kønsforskel blandt brugerne (pct.).

GAME STREETMEKKA	AKTIVITETER	ANDELEN AF KVINDelige MEDLEMMER, DER DYRKER DENNE AKTIVITET	ANDELEN AF MANDLIGE MEDLEMMER, DER DYRKER DENNE AKTIVITET
ESBJERG	Dans	56%	5%
	Løbehjul/scoot	22%	46%
	Skateboard	19%	35%
VIBORG	Dans	56%	5%
	Løbehjul/scoot	26%	49%
	Streetbasket/basketball	21%	41%
AALBORG	Hænger ud	37%	16%
	Dans	22%	4%
	Streetbasket/basketball	20%	32%

Tabellen viser de tre aktiviteter i de tre GAME Streetmekka huse, hvor der er størst forskel på andelen af kvindelige og mandlige aktive i procent. Brugere har kunne angive flere svar (Esbjerg N=159, Viborg N=243 og Aalborg N=243).

I feltarbejdet såvel som i brugernes svar af det elektroniske spørgeskema kan vi også se en svag tendens til, at der er forskel på, hvilke aktiviteter brugerne dyrker afhængigt af, om begge deres forældre er født i eller udenfor Danmark. Tabel 21 viser de tre mest populære aktiviteter, når vi kigger isoleret på brugere, hvor begge forældre er født i uden for Danmark, og brugere hvor begge forældre er født i Danmark i de tre GAME Streetmekka huse.

Tabel 21. De tre mest populære aktiviteter blandt brugerne i GAME Streetmekka Esbjerg, Viborg og Aalborg afhængigt af, om begge deres forældre er født i eller uden for Danmark (pct.).

ESBJERG		VIBORG		AALBORG	
Begge forældre født i DK (n= 108)	Begge forældre født udenfor DK (n=15)	Begge forældre født i DK (n=137)	Begge forældre født udenfor DK (n=81)	Begge forældre født i DK (n=172)	Begge forældre født udenfor DK (n=40)
Løbehjul/scoot 44% (20%)	Dans 47% (11%)	Løbehjul/scoot 48% (41%)	Streetsoccer/fodbold 69% (26%)	Bouldering 61% (35%)	Streetsoccer/fodbold 40% (20%)
Skateboard 34% (20%)	Streetbasket/basket 33% (23%)	Streetbasket/basket 30% (43)	Streetbasket/basket 43% (30%)	Streetbasket/basket 29% (33%)	Bouldering 35% (61%)
Hænger ud 32% 20	Streetsoccer/fodbold 33% (18%)	Hænger ud 30% (43%)	Hænger ud 43% (30%)	Hænger ud 23% (13%)	Streetbasket/basketball 33% (29%)

Tabellen viser de mest populære aktiviteter i de tre GAME Streetmekka huse afhængigt af, hvorvidt brugernes forældre begge er født i eller uden for Danmark, i procent. Brugerne har kunne angive flere svar i forhold til aktiviteter. Procenttal i parenteser er angivelsen af den procentvise den anden gruppe (Esbjerg N=159, Viborg N=243 og Aalborg N=243).

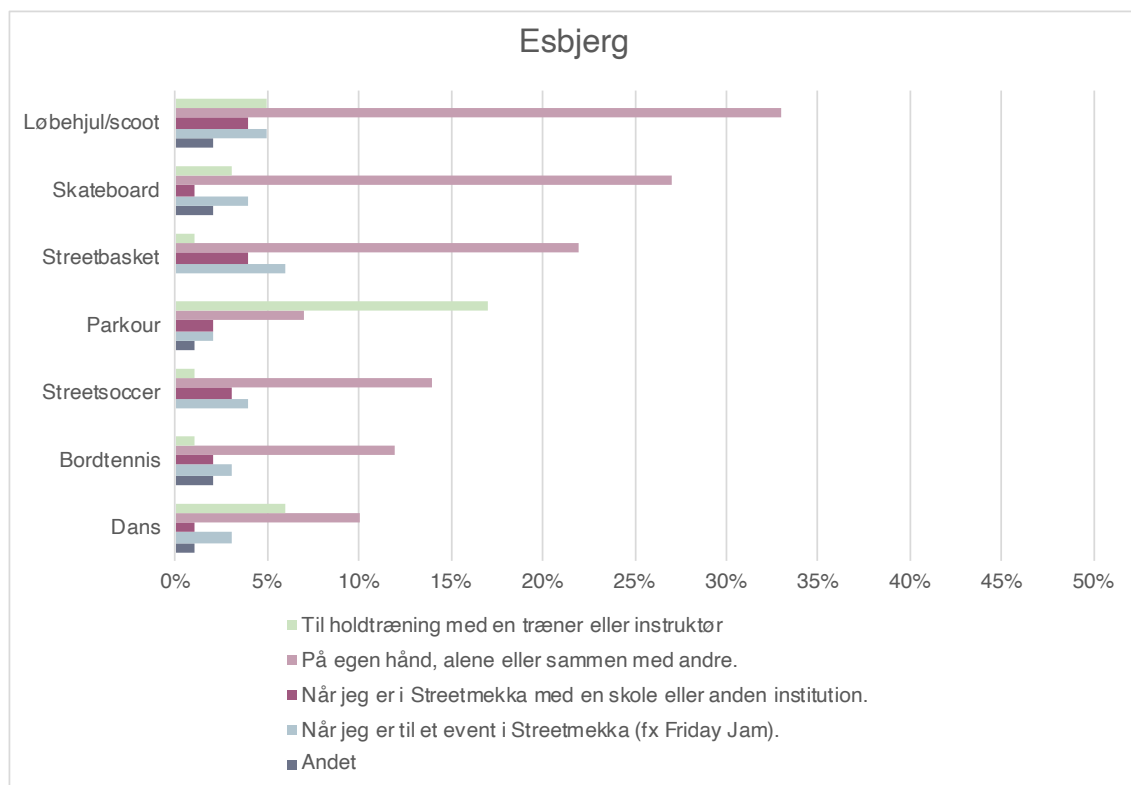
Oversigten viser, at hvor løbehjul/scoot især tiltrækker brugere, hvor begge forældre er født i Danmark, så tiltrækker dans i højere grad de brugere, som har forældre, der begge er født i udlandet. I GAME Streetmekka Viborg ser vi imidlertid ikke den samme forskel i forhold til løbehjul/scoot. Her ser vi imidlertid en ret tydelig forskel i forhold til streetsoccer/fodbold, som også kan spores i GAME Streetmekka Esbjerg. Denne aktivitet tiltrækker i lidt højere grad brugere, hvis forældre er født i udlandet end brugere med forældre født i Danmark. I Aalborg dyrker over halvdelen af alle brugere, hvis forældre er født i Danmark, bouldering, men det er også den anden mest populære aktivitet iblandt brugere, der har forældre født i udlandet. Igen ser vi imidlertid at streetsoccer/fodbold er særlig populær ved de brugere, hvor forældrene er født udenfor Danmark.

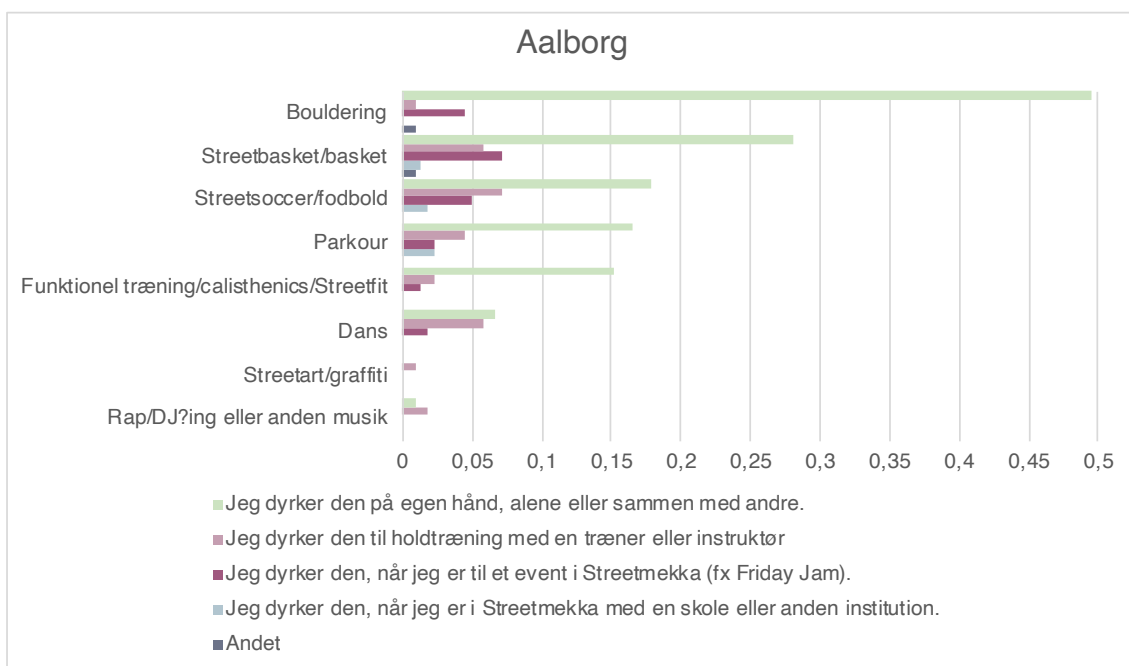
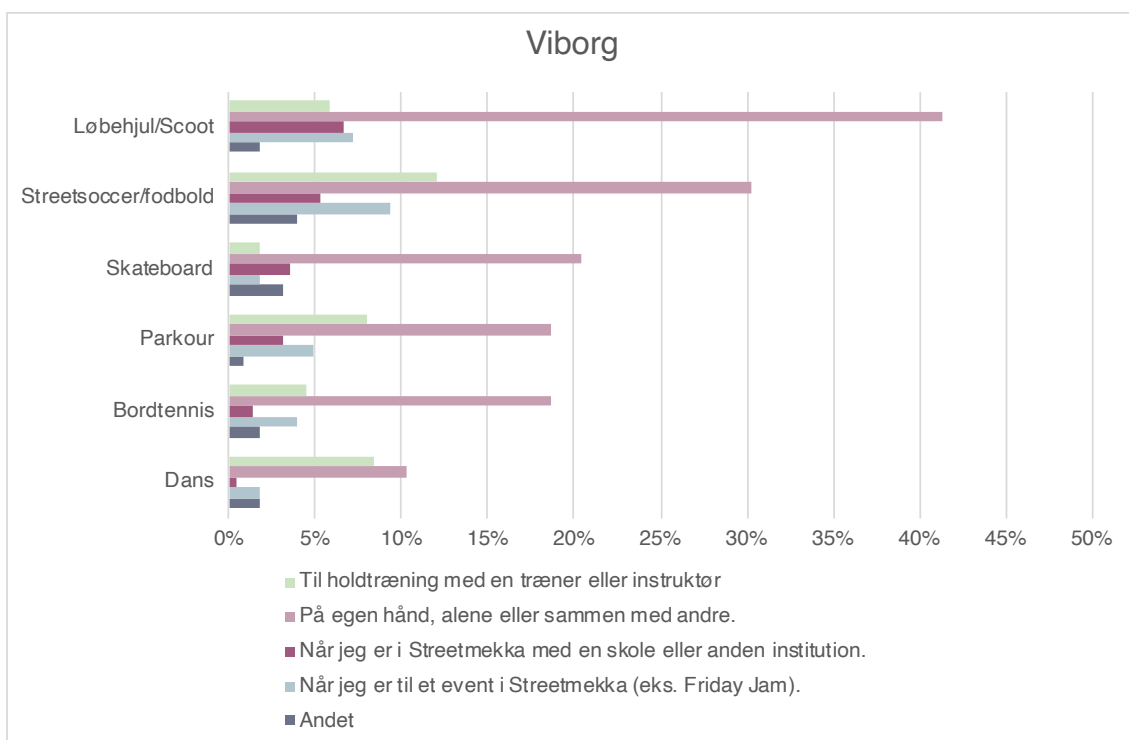
GAME Streetmekka konceptet er ikke kun baseret på gadeidræt, men skal også understøtte andre gadekulturelle aktiviteter som musikproduktion, kunst og anden håndværksmæssig produktion. Disse aktiviteter fyldte dog på undersøgelsestidspunktet minimalt i brugernes aktivitetsmønstre. Her skal dog tages højde for, at udøverne der udelukkende dyrker streetart og graffiti på de uden-dørs faciliteter, ikke er inkluderet i brugeranalysen pga. indsamlingsmetoden. GAME har efter evalueringens afslutning gjort opmærksom på, at der er etableret Urban Music School i alle tre huse med fokus på DJ'ing, beatproduktion og på sigt også rapundervisning.

Organiseringen af brugernes aktiviteter

Nå vi ser på tværs af brugernes svar på, hvordan de dyrker deres aktiviteter, fylder den selvorganiserede aktivitet, alene eller sammen med andre, mest på tværs af de tre GAME Streetmekka huse.

Figur 24. Organiseringsformer i de mest populære aktiviteter. (pct.)





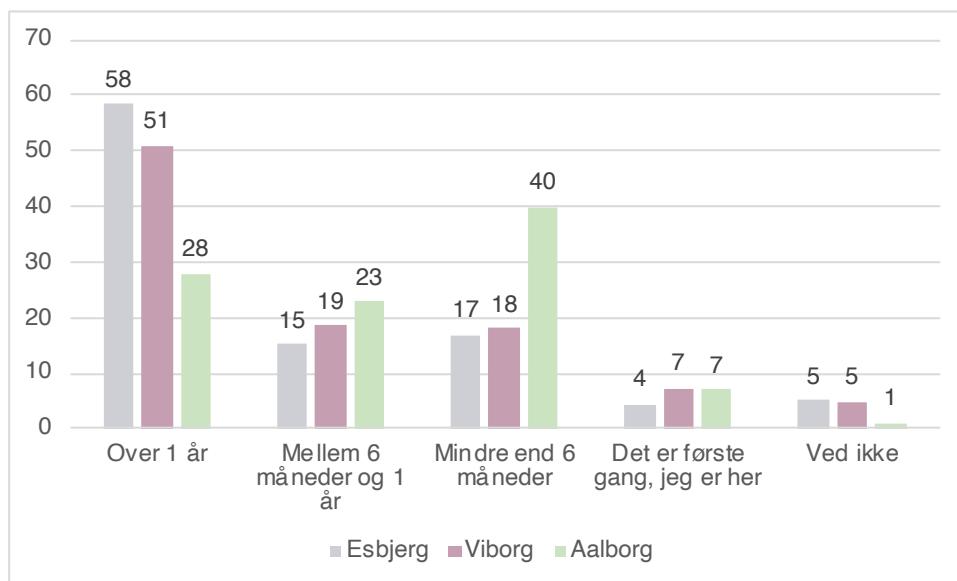
De tre diagrammer i figuren viser, hvordan brugerne dyrker de otte mest populære aktiviteter i de tre GAME Streetmekka huse i procent. Brugere har kunne angive flere svar (Esbjerg N=159, Viborg N=243 og Aalborg N=243.)

Som det kan ses på de tre diagrammer i figur 24, er brugernes aktiviteter i høj grad selvorganiseret i alle tre huse. At aktiviteterne er selvorganiseret betyder, at brugeren dyrker dem på egen hånd, alene eller sammen med andre, men uden en træner eller instruktør. På tværs af husene er dans den aktivitet, som i højest grad foregår både selvorganiseret og som holdtræning. Den eneste aktivitet, hvor der er flere brugere, der angiver, at de dyrker den til holdtræning med en træner eller

instruktør, er parkour i GAME Streetmekka Esbjerg. Her angiver 7 procent, at de dyrker parkour på egen hånd eller sammen med andre, imens 17 procent angiver, at de dyrker parkour til holdtræning med træner eller instruktør. Dette er bemærkelsesværdigt, da parkourmiljøet i Esbjerg ved åbningen af GAME Streetmekka kun bestod af 2-3 dedikerede udøvere. Via holdtræning er det dermed lykkedes at styrke interessen for denne aktivitets- og bevægelsesform blandt særligt yngre målgrupper. I GAME Streetmekka Viborg og Aalborg er den mest populære måde at dyrke parkour på den selvorganiserede praksis. I Viborg svarer 19 procent, at de dyrker parkour på egen hånd eller sammen med andre, imens kun 8 procent dyrker parkour til holdtræning. I Aalborg har 17 procent svaret, at de dyrker parkour på egen hånd eller sammen med andre, imens kun 4 procent dyrker det til holdtræning. Når vi kigger nærmere på de dominerende aldersgrupper, der dyrker parkour i de tre GAME Streetmekka, er der også forskelle. I Esbjerg er den dominerende gruppe de 7-9-årige og 10-12-årige, som samlet set udgør 64 procent af dem, der dyrker parkour. I Viborg udgør de samme to aldersgruppe den dominerende gruppe og udgør samlet set 70 procent af dem, der dyrker parkour. I Aalborg ser billedet dog anderledes ud. Her udgør de 20-29-årige den største gruppe (31%), imens den næststørste aldersgruppe er de 10-12-årige (29%).

Hvor længe har brugerne været brugere i GAME Streetmekka?

Figur 25. Fordelingen af brugernes svar på spørgsmålet, 'Hvor lang tid er du kommet i Streetmekka?' (pct.).



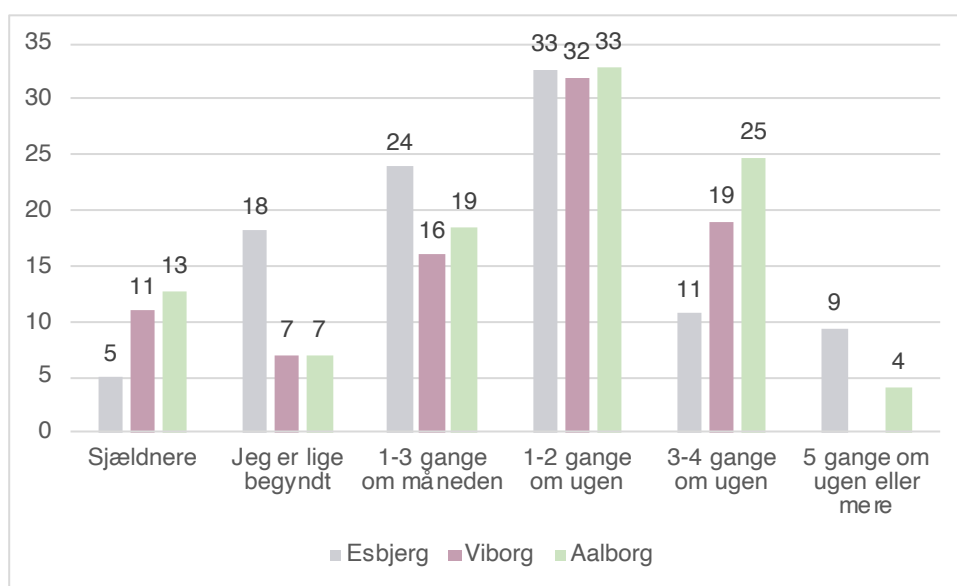
Figuren viser, hvor længe brugerne er kommet i GAME Streetmekka i procent (Esbjerg N=159, Viborg N=243 og Aalborg N=243).

Som det kan ses på figur 25, er der forskel på, hvor længe brugerne har anvendt deres lokale GAME Streetmekka. I Esbjerg har lidt over halvdelen af brugerne anvendt stedet i over ét år. I Viborg er det ca. halvdelen, og i Aalborg gør det sig gældende for 28 procent af brugerne. Her er det vigtigt at være opmærksom på, at GAME Streetmekka Esbjerg ved gennemførelsen af spørgeskemaet havde været åben i 3,5 år, imens GAME Streetmekka Viborg og Aalborg havde været åben i 1,5 år. At Viborg tilnærmelsesvis har samme andel af brugere, som har været aktive over ét

år, må betyde, at de er bedre til at fastholde medlemmerne end GAME Streetmekka Esbjerg. Her skal der dog tages højde for, at GAME Streetmekka Esbjerg var lukket fra oktober 2018 og blev åbnet op i flere etaper indtil fuld åbning i august 2019.

Brugerne i GAME Streetmekka Aalborg adskiller sig ved, at en stor andel har været medlemmer i mindre end seks måneder. Dette hænger givetvis og delvist sammen med, at en betydelig andel af brugerne på baggrund af interview med ansatte og feltarbejdet i huset antages at være internationale studerende, som er midlertidigt bosat i Aalborg. Brugerne er også blevet spurgt ind til, hvor ofte de kommer i GAME Streetmekka. Figur 26 viser deres svar.

Figur 26. Fordelingen af brugernes svar på spørgsmålet, 'Hvor ofte kommer du som regel i GAME Streetmekka?' (pct.)



Figuren viser, hvor ofte brugerne kommer i GAME Streetmekka i procent (Esbjerg N=159, Viborg N=243 og Aalborg N=243).

Som det kan ses på figuren, så har en ca. tredjedel af brugerne svaret, at de kommer én til to gange om ugen. Dette gør sig gældende på tværs af de tre huse. Denne besøghyppighed svarer til den, som findes iblandt brugerne i de mere traditionelle idrætsanlæg og faciliteter (Høyer-Kruse *et al.* 2017, s. 57). På tværs af alle husene besøger mandlige brugere oftere huset end de kvindelige. I GAME Streetmekka Aalborg findes der en mere aktiv gruppe på ca. en fjerdedel af brugerne, som har svaret, at de bruger huset 3-4 gange om ugen. I GAME Streetmekka Viborg udgør denne gruppe ca. en femtedel af brugerne, og i GAME Streetmekka Esbjerg udgør de en tiendedel. I Esbjerg finder vi imidlertid den største andel af brugere, som bruger huset 5 gange om ugen eller mere. I forhold til besøgs mønstrene udmærker GAME Streetmekka Esbjerg sig ved at denne andel udgør hele 10% af brugerne imod 6% i de mere traditionelle idrætsanlæg og faciliteter (Høyer-Kruse *et al.* 2017, s. 57). De ansatte i GAME Streetmekka Esbjerg fortalte, at det især er løbehjulsbrugere som stort set kommer hver dag. GAME Streetmekka Viborg adskiller sig ved, at ingen brugere har svaret, at de benytter faciliteten 5 gange om igen eller flere, men det skyldes højst sandsynligt, at mange af løbehjulsbrugere og skateboarderne udelukkende bruger de

udendørs faciliteter, og derved har en større risiko for ikke at indgå i spørgeskemaundersøgelsen. I forhold til landsgennemsnittet for traditionelle idrætsanlæg og faciliteter har GAME Streetmekka flere brugere der svarer, at de kommer i huset 1-3 gange om måneden. Det hænger højst sandsynligt sammen med, at de fleste aktiviteter i huset har en karakter, hvor brugerne ikke er forpligtet til faste, ugentlige træninger.

Opsamling

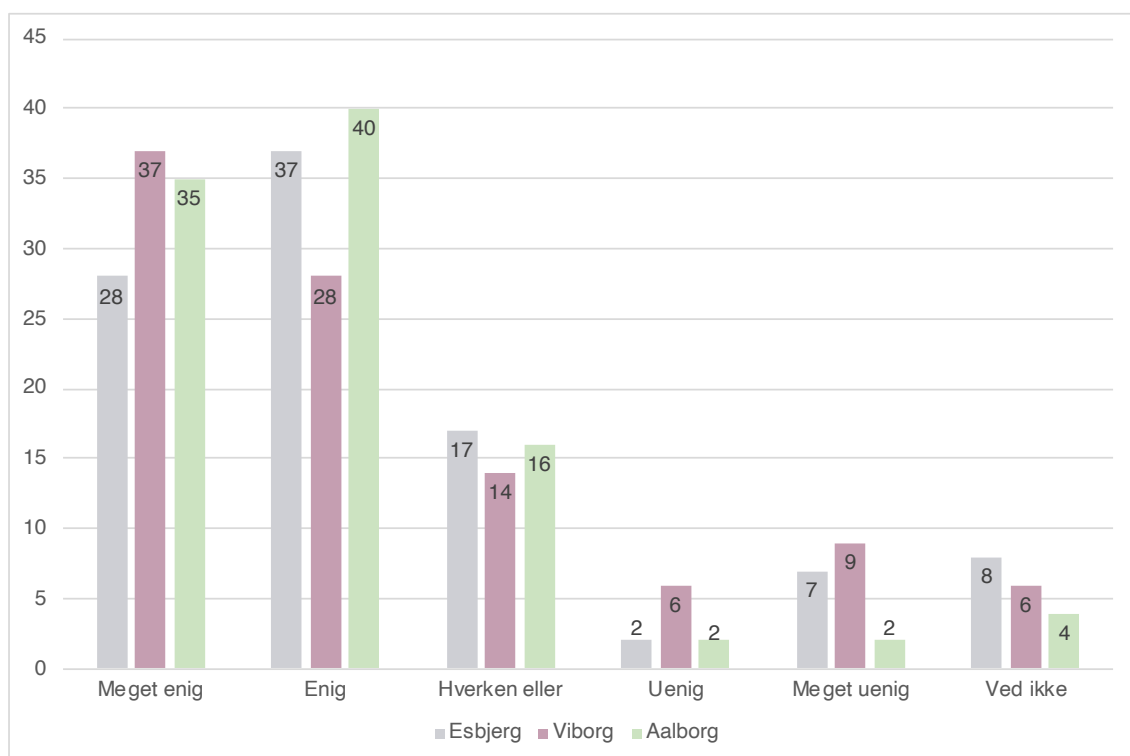
- På tværs af de tre kommuner har mellem 80-87 procent af brugerne været aktive med idræt og/eller motion, inden de startede med at komme i GAME Streetmekka. På tværs af de tre kommuner ser vi imidlertid også, at mellem 12 og 13 procent af brugerne ikke tidligere har dyrket idræt eller motion, og at GAME Streetmekka dermed kan have været medvirkende til at aktivere denne gruppe.
- Brugere af GAME Streetmekka Esbjerg, Viborg og Aalborg har et traditionelt aktivitetsmønster, som afspejler den generelle befolknings aktivitetsvalg. På tværs af de tre huse dyrker 12-18 procent af brugerne ikke anden aktivitet udover den, som de dyrker i husene. For langt de fleste brugere er GAME Streetmekka et supplement til forenings, kommerciel eller selvorganiseret idræt, men for en mindre andel af brugerne (12% i Esbjerg, 17% i Viborg og 18% i Aalborg) er det et alternativ.
- Løbehjul/scoot er den mest populære aktivitet i Esbjerg og Viborg og bliver dyrket af henholdsvis 38 procent og 44 procent af brugerne. I GAME Streetmekka Aalborg er bouldering den markant mest populære aktivitet, som 54 procent af brugerne dyrker. Brugernes svar viser, at de tre huse også i høj grad bliver anvendt til socialt samvær, og ikke nødvendigvis altid for at dyrke en aktivitet.
- I Esbjerg og Viborg er den mest udbredte aktivitet for kvindelige brugere dans, og for mandlige brugere er det løbehjul/scoot. I Aalborg er den mest udbredte aktivitet for begge køn bouldering.
- Brugernes aktiviteter er i høj grad selvorganiseret i alle tre huse. Det betyder, at brugeren dyrker aktiviteter på egen hånd, alene eller sammen med andre, men uden en træner eller instruktør. I GAME Streetmekka Esbjerg er det via ugentlig åbne hold imidlertid lykkes at styrke interessen for parkour blandt den yngre målgruppe.
- På tværs af de tre huse svarer ca. en tredjedel af brugerne, at de besøger deres lokale GAME Streetmekka én til to gange om ugen, hvilket afspejler den besøgshyppighed, som findes blandt brugere i de mere traditionelle idrætsanlæg og faciliteter.
- De mandlige bruger besøger huset oftere end de kvindelige brugere. I alle tre huse findes en mindre andel af brugerne, som bruger huset oftere, og dermed kan karakteriseres som superbrugere. I GAME Streetmekka Esbjerg er denne andel størst. Her har 10 procent af brugerne svaret, at de besøger huset 5 gange eller mere om ugen. I mere traditionelle idrætsanlæg og faciliteter udgør denne andel 6 procent.

Brugernes oplevelse af fællesskab i GAME Streetmekka

For at undersøge fællesskaberne i de tre GAME Streetmekka er brugerne spurgt ind til, hvorvidt de oplever sig selv som del af et fællesskab i deres lokale facilitet. Når brugerne er spurgt ind til oplevelsen af at være en del af et fællesskab, så ved vi ikke, om brugerne har tænkt på det store fællesskab i deres lokale GAME Streetmekka eller mindre fællesskaber knyttet til deres aktiviteter. På trods af denne fortolkningsmulighed, så fortæller brugernes svar noget om, hvorvidt deres brug af faciliteten er knyttet til en oplevelse af at være en del af et fællesskab. Til at diskutere brugernes svar gør vi brug af empiri fra det etnografiske feltarbejde i de tre huse, de kvalitative interviews med de daglige ledere og repræsentanterne fra brugerforeningerne.

Figur 26 viser fordelingen af brugernes svar på, om de føler sig som en del af et fællesskab i henholdsvis GAME Streetmekka Esbjerg, Viborg og Aalborg.

Figur 26. Fordelingen af brugernes svar på spørgsmålet om, hvorvidt de føler sig som en del af et fællesskab i GAME Streetmekka (pct.).



Figuren viser fordelingen af brugernes svar på spørgsmålet, 'Hvor enig er du i følgende udsagn om Streetmekka? - Jeg føler mig som en del af et fællesskab i Streetmekka' (Esbjerg N=150, Viborg N=243 og Aalborg = 243.)

Overvejende oplever brugerne sig som en del af et fællesskab i GAME Streetmekka. Både i GAME Streetmekka Esbjerg og Viborg svarer samlet set 65 procent af brugerne, at de er meget enige eller enige i, at de føler sig som en del af et fællesskab i GAME Streetmekka, imens henholdsvis 9 procent i Esbjerg og 15 procent i Viborg har svaret, at de er uenige eller meget uenige i, at de føler sig som en del af et fællesskab. I GAME Streetmekka Aalborg har imidlertid samlet set 75

procent af brugerne svarede, at de føler sig som del af et fællesskab, mens kun 4 procent samlet oplever, at de ikke er en del af et fællesskab. Der er dermed noget der tyder på, at flere af brugerne i GAME Streetmekka Aalborg føler sig som del af et fællesskab end i GAME Streetmekka Esbjerg og Viborg. En af de mest markante forskelle på brugerne i GAME Streetmekka Aalborg og brugerne i GAME Streetmekka Esbjerg og Viborg er alderen. Hvor den største aldersgruppe i GAME Streetmekka Aalborg er de 20-29-årige, er den største aldersgruppe i GAME Streetmekka Esbjerg de 10-12-årige og for GAME Streetmekka Viborg de 13-15-årige. Når vi kigger nærmere på brugernes svar, så kan vi i imidlertid ikke spore en aldersrelateret effekt på oplevelsen af at være del af et fællesskab. Der er heller ingen kønsmæssige forskelle på brugernes svar.

At nogle brugere ikke føler sig som en del af et fællesskab i GAME Streetmekka kan der være flere forklaringer på. Den første er, at brugernes forskellige interesser har en betydning for, hvorvidt de søger at være en del af et fællesskab i faciliteterne. På workshopperne i GAME Streetmekka Esbjerg, Viborg og Aalborg fortalte de ansatte, at ikke alle brugere ønsker at være en del af fællesskabet. Nogle kommer med hovedtelefoner på, laver deres aktivitet og går igen. Denne gruppe af brugere har et helt andet motiv for at komme i Streetmekka end det at tage del i et fællesskab. Repræsentanten for brugerforeningen Dance by Heart i Viborg beskriver også, hvordan hendes medlemmer, som primært er voksne og midaldrende kvinder, ikke aktivt søger at være en del af husets store, ungdomskulturelle fællesskab, men afgrænser deres engagement til holdet. Både foreningsrepræsentanten og de ansatte fortæller yderligere, at de har forsøgt at lokke kvinderne til at blive hængende i loungeområdet, f.eks. ved at tilbyde dem kaffe efter træning. I GAME Streetmekka Viborg fortæller repræsentanten for brugerforeningen Viborg Parkour også, at de yngste medlemmer ikke bruger tid i faciliteten udover selve træningen. Mange af yngste medlemmer i Viborg Parkour bliver kørt af deres forældre, som afleverer deres børn inden træningen, sidder og venter imens træningen foregår, for så at køre hjem igen umiddelbart efter. De ældre medlemmer af brugerforeningen indgår dog i langt højere grad i husets øvrige aktiviteter, som ikke er foreningsstyret.

Nogle af dem begynder jo at bruge huset og spille basket inden, eller bliver her efter de er færdige, og så hygger de sig lidt og sådan noget (...). Inden sommerferien da der var nogle flere, der gik på voksenholdet, jamen så var der stille og roligt ved at være sådan et lille community, som stadigvæk trænede, efter jeg havde kørt undervisningen, men det er desværre gået død, fordi størstedelen af dem, der var på holdet, de er flyttet.

(Repræsentanten fra Viborg Parkour)

Ligesom de ansatte i GAME Streetmekka Esbjerg beskriver, påpeger repræsentanten for Viborg Parkour, at det er svært at sikre et bæredygtigt fællesskab af unge, fordi en del medlemmer flytter fra byen pga. arbejde/uddannelse eller stopper, når de bliver ældre.

Et andet bud på hvorfor ikke alle oplever at være en del af et fællesskab i GAME Streetmekka er, at nogle af brugerne kommer i huset med allerede, etablerede vennegrupper, og derfor ikke

opsøger eller i lavere grad træder ind i nye fællesskaber i Streetmekka. Den daglige leder i GAME Streetmekka Viborg fortæller:

Nogle brugere kommer jo i et slæng i forvejen, de kender deres venner fra skolen, men mange af de aktiviteter vi laver for eksempel med de åbne træninger, det gør jo, at de lærer hinanden at kende, og det ser vi tit, at der er nogle nye, der begynder at snakke sammen også fra forskellige etniske minoriteter og sådan (...). Den anden side er jo også, at der er jo tilbøjeligheder til at de somaliske børn går med de somaliske børn og de arabiske med de arabiske, det prøver vi så at bryde sådan lidt op ved at samle dem fra begge lejre til fællesaktiviteter.

(Den daglige leder af GSM Viborg)

I snakken med flere af brugerne bliver det tydeligt, at muligheden for at kunne komme i GAME Streetmekka med sine venner er vigtigt, men også det, at de kan møde nye venner.



Under en snak med to brugere, som skater sammen på udendørsarealerne i GAME Streetmekka Viborg, fortæller de, at de inden for den sidste månedstid har 'fundet hinanden' og er blevet rigtig gode venner. Da de bliver spurt, hvad det bedste ved GAME Streetmekka Viborg er, svarer de begge to med det samme 'fællesskabet', og fortæller hvorfor:

Skater 1: *Jeg mødte dig (...) for hvor lang tid siden, tre fire uger siden eller?*

Skater 2: *Ja en måned siden.*

Interviewer: *Okay og I kendte ikke hinanden før det?*

Skater 1: *Nej.*

Skater 2: *Nej, overhovedet ikke.*

Interviewer: *Er det rigtigt? Det ligner ellers, at I har skatet sammen i mange år?*

Skater 1: *Ja, men vi er også blevet sådan fucking gode venner.*

Interviewer: *Hvad så, er der også mange andre, som I hænger ud med?*

Skater 2: *Jo, når de [red. de andre skatere] er her, så snakker man med dem.*

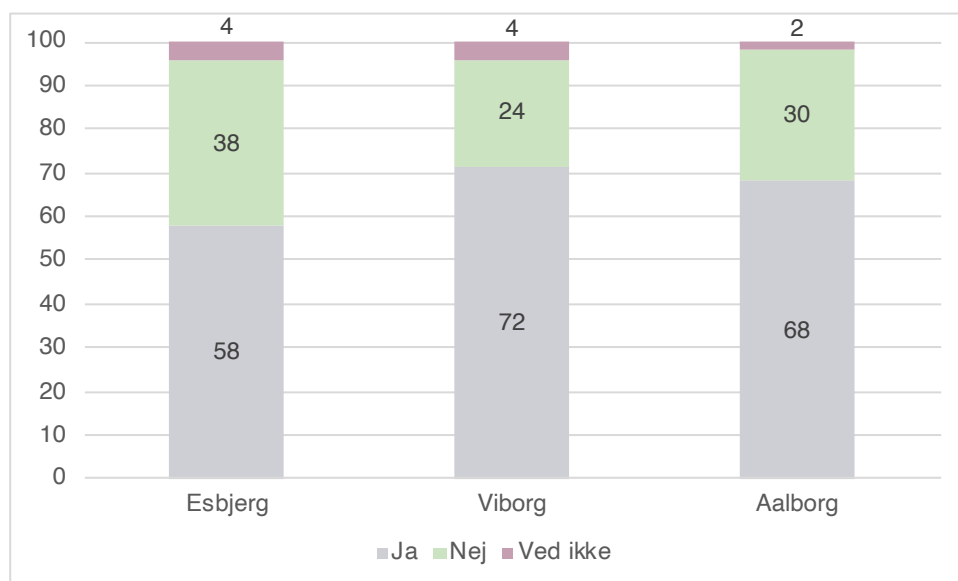
Interviewer: Er det sådan 10-20 eller?

Skater 1: Jeg tror, det er sådan 40 (...), når vi er her alle sammen, så er vi rimelig mange.

Selvom der er nogle, som ikke oplever at være en del af et fællesskab i GAME Streetmekka, kan der generelt peges på, at brugerne møder andre unge, de ikke kendte før, hvilket de sætter pris på. GAME Streetmekka opleves som et meningsfuldt sted at komme, og for mange er det særligt vigtigt, at man kan komme der med sine venner og samtidig udvide sin bekendtskabsgruppe - og måske endda få nye gode venner gennem fælles interesser for gadeidræt og gadekultur.

Et af de kortsigtede mål for GAME Streetmekka faciliteterne har været at skabe samlingssteder, hvor nye venner opstår. I spørgeskemaet er brugerne derfor også spurgt ind til, om de har fået nye venner i GAME Streetmekka. Her skiller brugerne i GAME Streetmekka Viborg sig ud fra brugerne i GAME Streetmekka Esbjerg og Aalborg. I GAME Streetmekka Esbjerg og GAME Streetmekka Aalborg har over 50 procent af både de kvindelige og mandlige brugere svaret, at de har fået nye venner i faciliteten, imens det i Viborg er hele 64 procent af de mandlige brugere der svarer, at de har fået nye venner i GAME Streetmekka Viborg, imens det gør sig gældende for 44 procent af de kvindelige medlemmer. Da der er varierende forståelser af, hvor tæt et bekendtskab skal være for at få status af et venskab, har vi også spurgt brugerne ind til, hvorvidt de har dyrket aktiviteter i GAME Streetmekka med nogen, som de ikke kendte i forvejen, men havde mødt i faciliteten. Formålet var at undersøge, hvorvidt GAME Streetmekka skaber interaktioner mellem brugerne og dermed kan fungere som samlingssteder, hvor nye venskaber kan opstå. Figur 27 viser, at relativt mange af brugerne har svaret, at de har dyrket aktiviteter i faciliteten med nogen, de ikke kendte i forvejen, men har mødt i GAME Streetmekka.

Figuren 27. Oversigt over, hvorvidt brugerne har dyrket aktiviteter med nogen, de ikke kendte i forvejen, men mødte deres lokale GAME Streetmekka (pct.)



Figuren viser brugernes svar på spørgsmålet: Har du nogensinde dyrket aktiviteter i Streetmekka med nogen du ikke kendte i forvejen, men mødte i Streetmekka? (Esbjerg N=159, Viborg N=243 og Aalborg N=243).

Over halvdelen af brugerne i de tre GAME Streetmekka faciliteter har været aktive med nogen, som de ikke kendte i forvejen. I Viborg gør det sig gældende for hele 72 procent af brugerne. Selvom man ikke nødvendigvis bliver venner af at dyrke aktivitet sammen, så tyder det på, at GAME har formået at skabe interaktion mellem medlemmerne. Tabel 22 viser, at de mandlige brugere i lidt højere grad end de kvindelige brugere i alle husene har svaret, at de har været aktive med nogen, som de ikke kendte i forvejen.

Tabel 22. Andelen af brugere der har været aktive med nogen, som de ikke kendte i forvejen i GAME Streetmekka.

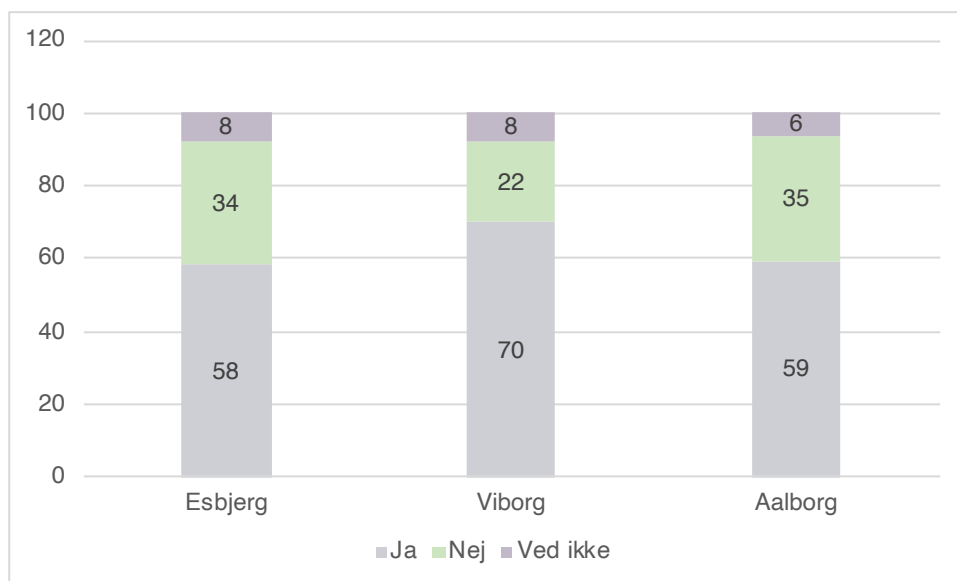
ESBJERG		VIBORG		AALBORG	
Kvindelige brugere	Mandlige brugere	Kvindelige brugere	Mandlige brugere	Kvindelige brugere	Mandlige brugere
53%	60%	51%	78%	62%	70%

Tabellen viser, hvorvidt brugerne har svaret, at de har været aktive med nogen, som de ikke kendte i forvejen (Esbjerg N=159, Viborg N=243 og Aalborg N=243).

Der er en bemærkelsesværdig stor forskel på, hvorvidt de kvindelige og mandlige brugere har været aktive med nogen de ikke kendte i forvejen i GAME Streetmekka Viborg. Den bemærkelsesværdige forskel skyldes dog primært, at de mandlige brugere i Viborg er dem, der i højest grad har været aktive i GAME Streetmekka med nogen, som de ikke kendte i forvejen. Forskning i køns-mæssige forskelle på børn og unges venskaber viser ligeledes, at drenges fællesskab i høj grad er bestemt af aktivitetsvalget og udfolder sig i større grupper, imens piger i højere grad har fokus på, hvem de gerne vil være sammen med, og at deres fællesskaber fremstår derfor mere lukkede og eksklusive (Maccoby 1998; Underwood 2004; Rose & Rudolph 2006).

Et andet fællesskabsmål, som går igen i de tre huses driftsaftaler og konceptet for GAME Streetmekka faciliteterne, er at skabe et rummeligt sted, der fremmer inklusion blandt børn og unge på tværs af etnicitet og muliggør interaktion på kryds og tværs af aldersgrupper. Figur 28 viser, hvor mange brugere der har svaret, at de har dyrket aktiviteter med nogen, der var væsentlig yngre eller ældre end dem selv.

Figur 28. Oversigt over, hvorvidt brugerne har dyrket aktiviteter med nogen, der var væsentlig yngre eller ældre end dem selv i deres lokale GAME Streetmekka (pct.)



Figuren viser brugernes svar på spørgsmålet: Har du nogensinde dyrket aktiviteter i Streetmekka med nogen, der var væsentlig yngre eller ældre end dig selv? (Esbjerg N=159, Viborg N=243 og Aalborg N=243).

Også her ser vi, at over halvdelen af brugerne i alle tre huse har været aktive sammen med brugere, som de vurderer, der er væsentlig yngre eller ældre end sig selv. Igen ser vi en tendens, der er størst i Viborg med 70 procent af brugerne. Alle tre faciliteter er lykkedes med at skabe møder blandt brugerne på tværs af alder. At børn, unge og voksne er aktive sammen på tværs, er anderledes end i de fleste foreningsidrætter, hvilket en mor i Esbjerg også påpeger i et interview:

... det er rigtig vigtigt for de små, at de får lov til at spille med de store. Det sker jo ikke i foreningen. Der skal de gerne være den samme alder.

(Mor til to medlemmer på 6 og 8 år, Esbjerg)

Selvom mange foreninger i dag også har tilbud med blandede aldersgrupper, så er selvorganiserede gadeidrætter i højere grad end foreningsbaseret, og mere traditionelle idrætsgrene som fodbold, håndbold og badminton, karakteriseret ved aktivitet og interaktioner på tværs af alder. Her lærer udøverne af hinanden samt udfordres og inspireres på tværs af alder, og således også i GAME Streetmekka husene.

Der er imidlertid en markant kønsforskel. På tværs af de tre GAME Streetmekka huse er det omkring 80 procent af de mandlige brugere, der har været aktive sammen med nogen, der var væsentlig yngre eller ældre end dem selv, hvorimod det kun gælder for omkring 20 procent af de kvindelige brugere. Dette er med til at understrege, at der er en markant kønsforskel, når det kommer til de sociale fællesskaber i husene.

I spørgeskemaet har vi også spurgt brugerne indtil, om de nogensinde har dyrket aktiviteter med

medarbejdere i GAME Streetmekka, hvor det ikke var organiseret træning eller turneringer. Her ser vi også en interessant kønsmæssig forskel. I GAME Streetmekka Esbjerg og Aalborg, er der samlet set lidt flere brugere, der ikke har været aktive sammen med medarbejdere, end brugere der har. I Esbjerg og Aalborg har 41-42 procent af brugerne været aktive sammen med medarbejdere, imens der i Viborg er minimal flere brugere, der svarer, at de har været aktive sammen med medarbejdere (48%), end brugere der svarer, at de ikke har (45%). På tværs af alle tre faciliteter ser vi en markant kønsforskkel på svarene. I Viborg er kønsforskellen størst. Her er det 52 procent af de mandlige brugere, der har været aktive med medarbejdere udover organiseret træning og turneringer, imens det kun gør sig gældende for 35 procent af de kvindelige medlemmer. I GAME Streetmekka Viborg fandt vi, at 34 procent af brugerne har svaret, at deres forældre er af anden herkomst end dansk.¹⁹ Dette forhold samt at mere end to tredjedele af brugeren angiver, at de har dyrket aktiviteter med nogen, de ikke kendte på forhånd, eller med nogen som var ældre eller yngre end dem selv, indikerer, at GAME Streetmekka Viborg måske i højere grad end GAME Streetmekka Esbjerg og Aalborg er lykkedes med at skabe rammer, der muliggør møder og interaktioner blandt brugerne på tværs af etnisk baggrund, men givetvis mest udtalt mellem de mandlige brugere. I GAME Streetmekka Esbjerg, beskriver en mor imidlertid også, hvordan hun oplever, at etnicitet ingen betydning har i faciliteten og fællesskabet.

Jeg kan rigtig godt lide, at det er helt lige gyldigt, hvor man kommer fra. Her er de ligesom ens, når vi er hernede. Det er dejligt. De er født i Danmark, men jeg kommer fra Rumænien, så de er 2 generations danskere. Men det er lige gyldigt her.

(Mor til to medlemmer, Esbjerg)

Selvom GAME Streetmekka Viborg skiller sig ud i forhold til at have en relativ større gruppe af ikke-etniske børn og unge, så er de to andre faciliteter også karakteriseret ved fællesskaber, der går på tværs af etnicitet.

At GAME Streetmekka Viborg skiller sig ud i forhold til, at brugerne - i højere grad end i Esbjerg og Aalborg - har været aktive med nogen, de ikke kendte i forvejen, eller nogen der var væsentlig ældre eller yngre end sig selv, kan være en effekt af den store tilstedeværelse af frivillige Playmakere. I det følgende citat, fortæller den daglige leder om deres betydning for at skabe aktivitet i GAME Streetmekka Viborg.

Det er jo godt, vi har playmakerne, fordi de er ligesom også med til at løfte en del af opgaverne for os og juniorkoordinatorerne ved at etablere faste aktiviteter ugentligt eller ved vores events. Men ikke kun det, Playmakerne er også med til at sørge for, at brugerne i huset bliver aktiveret, fordi nogle gange er der jo brugere, som kommer her ned uden en venneklok, og disse brugere har ikke altid andre, de kan lave noget med, ja så finder vi eller Playmakerne ud af at lave et eller andet. Der er jo så nogle gange, at Playmakerne de hjælper og for

¹⁹ 42 procent af brugerne har svaret, at de har én forældre, som har en anden herkomst end dansk.

eksempel siger, nu tager vi alle pigerne, og så går vi ud og sjipper eller finder på et eller andet, og det er bare super fint.

(Den daglige leder af GSM Viborg)

Ved et interview med en juniorkoordinator i GAME Streetmekka Viborg fortælles der ligeledes om, at Playmakerne er af stor betydning for fællesskaberne og aktiviteterne i faciliteten. Den pågældende juniorkoordinator oplever således i høj grad Playmakerne som rollemodeller og bruger også ordet 'hyggeonkler', hvilket reflekterer den stemning, som de er med til at skabe i GAME Streetmekka.

Ja og Playmakerne, dem der arbejder frivilligt. Man kan kategorisere dem som en form for hyggeonkler.

(JK, GSM Viborg)

De frivillige unge Playmakere er mellem 16 og 25 år og har meldt sig til at blive en del af GAME's Playmakerprogram. Playmakerprogrammet er et landsdækkende gadeidrætsprojekt, hvor formålet er at uddanne og understøtte frivillige unge til at igangsætte og afvikle ugentlige gadeidrætsaktiviteter i deres respektive lokalområder. Playmakerne er således tilknyttet specifikke lokale områder, såkaldte GAME Zoner. Aktuelt er der tre GAME Zoner i Viborg, hvor den ene er GAME Streetmekka Viborg. Desuden rykker en af de øvrige zoner deres aktiviteter indenfor i Streetmekka Viborg i vinterperioden. Zoneaktiviteterne adskiller sig ikke særligt fra Streetmekka Viborgs åbne træninger.

Tabel 23. Oversigt over GAMEs Zone træninger i Viborg og Streetmekka Viborg.

ZONE	AKTIVITET OG DAG
GAME ELLEKONEBAKKEN*	Gadefodbold – Tirsdag og fredag
GAME HOULKÆR	Streetbasket – Onsdag
GAME I STREETMEKKA VIBORG**	Streetbasket – Onsdag Skate – Onsdag Gadefodbold – Torsdag GAME Girl Zone – Fredag

* Aktiviteterne i Ellekonebakken rykker indenfor i Streetmekka Viborg i vinterperioden.

** GAME zoneaktiviteterne afholdt i Streetmekka koster medlemskab plus entre betaling, hvor der ellers normalt kun kræves et medlemskab i GAME for at kunne deltage.

Før Streetmekka Viborg blev åbnet, var der allerede etableret en GAME Zone i Ellekonebakken, som er et boligområde der ligger ret op ad faciliteten. Placeringen af GAME Streetmekka huset i en by og et område med allerede etablerede GAME fællesskaber og GAME frivillige har haft en positiv betydning. Både GAME Streetmekka Viborg og playmakerne synes at have fået gavn af hinanden. De frivillige har fået en base og et sted at holde til, hvor deres fællesskab kan styrkes og udvikles.

GAME Streetmekka Viborg har fået nogle flere aktiviteter ind i huset ved disse zone-træninger samt har fået 'ressourcer' i form af disse frivillige, som velvilligt hjælper til i GAME Streetmekka Viborg og igangsætter aktiviteter for børn og unge, der færdes i faciliteten. GAME's tilstedeværelse i Viborg og de allerede etablerede fællesskaber har givetvis haft betydning for, at brugerne oftere end i de to andre faciliteter har været aktive på tværs af alder og uden forudgående kendskab til hinanden.

I GAME Streetmekka Esbjerg og Viborg angiver 65 procent, at de føler sig en del af et fællesskab. Begge faciliteter har således også en større gruppe af brugere, som i mindre grad oplever at være en del af et fællesskab. Repræsentanter for brugerforeningerne i GAME Streetmekka Esbjerg såvel som juniorkoordinatorene giver udtryk for, at der mangler interaktion på tværs af brugerne og aktiviteterne i huset. De mener også, at det skyldes en generel mangel på aktivitet i faciliteten.

Problemet tror jeg har været, at der ikke har været så mange i huset. Fordi det var jo hele pointen, at vi skate-folk gik hen til basket-folkene og så sagde. "Prøv at høre her. Nu får I lige en udfordring her. Vi smækker jer lige i basket, bagefter så går I ud og viser os ude i bowlen, hvordan at man gør dét der". Men jeg synes ikke, at der har været så meget af det. For der mangler lidt aktivitet.

(Repræsentanten for skate, GSM Esbjerg)

I Esbjerg fortæller medarbejderne også, hvordan de oplever, at brugerne primært engagerer sig i deres egne aktiviteter til det månedlige Friday Jam. Det er en udfordring at få dem til at mødes og interagerer på tværs. En juniorkoordinator har forsøgt sig med at lave turneringer i simple aktiviteter, som ikke i forvejen udøves i huset (f.eks. 'armstrækkere' og Thump War, som var populært på de sociale medier), og hvor ingen aktivitetsgrupper havde særlige færdighedsmæssige fordele. Både juniorkoordinatorene og de faste medarbejderne fortæller, at det var populært blandt brugerne og gav anledning til, at de mødtes på tværs af aktiviteterne. Det vurderes derfor, at aktiviteter, der ikke nødvendigvis kræver særlige kompetencer, og som trender blandt unge, har et stort potentiale til at samle brugerne på tværs. Repræsentanten for skate nævner også fællesspisning, som noget der kan samle på tværs, fordi det er en fællesskabende aktivitet udenfor aktiviteterne.

Opsamling

- Overvejende oplever brugerne sig som en del af et fællesskab i deres lokale GAME Streetmekka. Det gør sig især gældende i GAME Streetmekka Aalborg, men kan ikke forklares ved den større andel af ældre brugere. Der er ingen kønsmæssige forskelle på, hvorvidt brugerne føler sig som en del af et fællesskab.
- At en mindre andel af brugere ikke føler sig som en del af et fællesskab i GAME Streetmekka kan der være flere forklaringer på. Flere ansatte peger på, at nogle brugere ikke har interesse i at indgå i et fællesskab, men kommer alene for at dyrke deres aktivitet, eller kommer i en allerede etableret vennegruppe og ikke søger nye fællesskaber i huset.
- GAME Streetmekka opleves som et meningsfuldt sted at komme, og for mange er det

- særligt vigtigt, at man kan komme der med sine venner og samtidig udvide sin bekendtskabsgruppe og måske endda få nye gode venner gennem fælles interesser for gadeidræt og gadekultur.
- På tværs af de tre huse har 58-72 procent af brugerne dyrket aktivitet med nogen, som de ikke kendte i forvejen, og 58-70 procent af brugerne har ligeledes været aktive med nogen, der var væsentlig yngre eller ældre end dem selv. GAME Streetmekka Viborg er i særlig grad lykkes med at skabe interaktion og aktivitet på tværs af aldersgrupper. Ved brugernes aktivitet på tværs af aldersgrupper og med brugere, som de ikke kendte i forvejen, ses en tydelig kønsmæssig forskel. Hvor 80 procent af de mandlige brugere på tværs af de tre huse har været aktive med nogen væsentlig ældre eller yngre end dem selv, gør det sig kun gældende for 20 procent af de kvindelige brugere. Hermed afspejler brugernes svar forskning der viser, at drenges fællesskaber i høj grad er bestemt af aktivitetsvalget, imens pigers fællesskaber i højere grad er bestemt af, hvem de gerne vil være sammen med.
 - GAME Streetmekka har ligeledes formålet at skabe rammer, som muliggør møder og interaktioner blandt brugerne på tværs af etnisk baggrund, men givetvis mest udtalt mellem de mandlige brugere og i GAME Streetmekka Viborg. I GAME Streetmekka Viborg vurderes det, at GAME's tilstedeværelse med en GAME Zone i området og deraf mange frivillige har en positiv betydning for at igangsætte fællesskabende aktiviteter.
 - Det vurderes, at aktiviteter som trender blandt unge, og ikke nødvendigvis kræver særlige kompetencer, har et stort potentiale til at samle brugerne på tværs. Et eksempel på en fællesskabende aktivitet udenfor aktiviteterne er fællesspisning.

Brugerinddragelsen af de daglige brugere

Brugernes medejerskab, indflydelse og deltagelse i udviklingen af aktiviteter og rammer er vigtige elementer i GAME Streetmekka konceptet. De daglige brugere er derfor også blevet spurgt ind til deres engagement og brugerindflydelse i GAME Streetmekka. Et af disse spørgsmål var, hvorvidt de oplever at medarbejderne lytter til dem.²⁰ Besvarelsene fra GAME Streetmekka Esbjerg og Viborg ligner hinanden. Her har henholdsvis 67 procent (Esbjerg) og 73 procent (Viborg) svaret, at medarbejderne lytter til dem. I GAME Streetmekka Aalborg er der imidlertid 80 procent af brugerne der har svare, at medarbejderne lytter til dem. Langt størstedelen af brugerne oplever altså, at medarbejderne lytter til dem, men dog i lidt højere grad i Aalborg end i Esbjerg og Viborg. I Aalborg er det imidlertid færrest brugere (21 procent), der har foreslået nye ting eller forbedringer i huset. I GAME Streetmekka Esbjerg og Viborg har henholdsvis 32 procent og 37 procent kommet med forslag til nye ting eller forbedringer i husene. Her skal der givetvis tages højde for, at GAME Streetmekka Esbjerg har været åben i flere år og brugerne dermed har haft længere tid til at byde ind med forslag på eget initiativ, på personlig efterspørgsel fra medarbejdere eller via workshops. Når vi ser nærmere på, hvor mange af brugerne der har deltaget i en brugerworkshop, hvor de kunne bidrage med ideer til GAME Streetmekka, har færrest deltaget i Aalborg (15%), imens der er forholdsvis flest brugere, der har deltaget i Viborg (23%) og dernæst i Esbjerg (20%). Disse procenttal lægger sig tæt op ad tendensen i det traditionelle foreningsliv, hvor langt de fleste medlemmer

²⁰ Brugere skulle erklære, om de var henholdsvis meget enig, enig, hverken/eller, uenig eller meget uenige i udsagnet: Medarbejderne lytter til mig. Brugere kunne også svare ved ikke/ikke relevant.

ikke engagerer sig i foreningens interne forhold, ikke involverer sig i frivilligt arbejde, ikke deltager i den årlige generalforsamling og i det hele taget ikke interesserer sig ret meget for forhold, der ikke vedrører den aktivitet, de kommer i foreningen for at dyrke (Østerlund 2013).

Dansk forskning viser imidlertid, at majoriteten af unge (mellem 16-30 år) i frivillige foreninger gerne vil have indflydelse i den forening, de er aktive i, og at det har stor betydning for dem at være med i et fællesskab, hvor det forventes, at de deltager aktivt (Ibsen & Levinsen 2016). Der er imidlertid særlige forhold som er fremmede for unges demokratiske engagement i den forening, de er medlem af. Nogle af disse forhold er relevante at diskutere op imod GAME Streetmekka konceptet.

Først og fremmest peger forskningen på, at der er sammenhæng mellem hvor ofte medlemmerne er aktive, hvor længe de har været medlemmer, og hvor engagerede de er i foreningsdemokratiet. Jo mere aktive medlemmerne er, jo større er sandsynligheden for, at de vil deltage både i det formelle- og uformelle demokrati og udføre frivilligt arbejde. Jo længere tid de har været medlemmer, jo større er sandsynligheden for, at de ikke vil melde sig ud, men forsøge at påvirke foreningen, hvis de er utilfredse med noget (Ibsen & Levinsen 2016). GAME Streetmekkas medlemmer har en besøgshyppighed, der ligner den fra det traditionelle foreningsliv. Dog udmærker brugerne sig ved en lidt større gruppe, der er meget aktive (5 dage om ugen eller mere), og en noget større gruppe der er lidt aktive (1-3 gange om måneden). Det kunne højst sandsynligt have en positiv effekt på brugernes engagement i huset, hvis denne gruppe blev mere aktive besøgende i huset.

Medlemmernes alder spiller også en rolle for deres deltagelse i foreningsdemokratiet. Interessen for at engagere sig i foreningerne (hos medlemmer mellem 15-30 år) er mindst hos de yngste og stiger med alderen og erfaringen (Ibsen & Levinsen 2016). Når vi sammenligner med GAME Streetmekka, så har GAME Streetmekke Esbjerg og Viborg en brugergruppe, som er markant yngre, hvilket ifølge forskningen, udgør en udfordring for brugerinddragelsen. Vi kan imidlertid ikke se, at GAME Streetmekka Aalborg (som har en højere andel af ældre medlemmer) har en større andel af brugere, som har deltaget i en brugerworkshop eller foreslået ændringer i huset. Det er imidlertid i Aalborg, at vi finder den største andel af brugere (75%), som har svaret, at de oplever at være en del af et fællesskab i GAME Streetmekka og den største andel af brugere (80%), som oplever, at medarbejderne lytter til dem. Selvom overstående forhold påvirker unges demokratiske engagement i foreningerne, så kan de ikke alene forklare, hvor meget medlemmerne engagerer sig i foreningsdemokratiet. Det væsentligste forhold er måden foreningerne fungerer på, herunder den måde de er organiseret på, og de kulturelle værdier, der formidles indenfor rammerne af foreningerne (Ibsen & Levinsen 2016).

Først og fremmest har forståelsen af, hvad et medlem er, og hvad der forventes af medlemmet betydning for medlemmernes interesse og engagement i foreningen. På tværs af frivillige foreninger er der forskel på, hvorvidt man skelner mellem medlemmer og frivillige. I de foreninger, hvor man skelner skarpt mellem medlemmer og frivillig, synes det begrænsende for de unges engagement. GAME Streetmekka konceptet skelner mellem medlemmer og frivillige. Hvor medlemmerne er aktive brugere af huset, der kan droppe forbi og dyrke deres aktiviteter, når det passer dem, er de frivillige enten tilknyttet det lokale GAME Streetmekka, hvor de er med til at organisere aktiviteter og events, alene eller som del af en brugerforening, eller de er uddannet Playmakers, som udbreder og afholder aktiviteter i udsatte boligområder. Selvom der er brugere, der påtager sig

en frivillig rolle i husene, og dermed har en dobbeltrolle, så er der ingen forventninger til, at brugere løfter frivillige opgaver, men de varetages af de frivillige, brugerforeninger eller ansatte, og brugerne har ingen formel indflydelse på husenes ledelse og drift. Det er vigtigt at påpege, at det ikke udelukker, at der er en stor lydhørhed overfor brugernes interesser, behov og ønsker, ligesom man vedvarende motiverer brugerne til selv at tage initiativ til at organisere events og andet. Dét der kendetegner de foreninger, hvor unges engagement er størst, er imidlertid de foreninger, hvor den *reelle* beslutningsstruktur er meget decentral, og hvor børn og unge i høj grad 'opdrages' til at tage del i udviklingen af foreningen såvel som aktiviteterne (Ibsen & Levinsen 2016). Det fremmer unges involvering og engagement, hvis der er en stor grad af åbenhed, og det ikke er bestemt eller defineret på forhånd, hvad der skal foregå, hvilke aktiviteter der skal finde sted samt hvordan. Selvom der er en stor åbenhed og interesse for at tilpasse den enkelte GAME Streetmekka til den lokale kontekst, og engagerer brugerne ad hoc og via halvårlige workshops, så har de ingen formel indflydelse. Der skal dog tages højde for, at husene er relativt unge, og at der vedvarende arbejdes på at motivere og understøtte brugerne til brugerdrevne aktiviteter og initiativer.

GAME har efter evalueringens afslutning påpeget, at der er mange brugere, som påtager sig en frivillig rolle, og det gælder både helt nye medlemmer samt medlemmer med længere brugserfaring med husets rammer og muligheder. F.eks. tilbød en gruppe helt nye medlemmer på åbningsdagen af GAME Streetmekka Aalborg at varetage åbne og frivilligdrevne træninger i breakdance for at udvikle fællesskabet omkring breakdance. Danserne bruger selv huset til selvorganiseret aktivitet udover de træninger, som de varetager frivilligt. GAME påpeger endvidere, at Streetmekka konceptet beror på en vekselvirkning mellem GAME organiserede aktiviteter og brugerdrevne aktivitet og initiativ. Det seneste eksempel er Esbjerg Skateforening, der i samarbejde med GAME har fundraiset ca. 1 mio. kr. til udbygning af det udendørs skateområde. Det er brugerne, der har skitseret ønsker, fundraiset og engageret betonfirma og skateparkbyggere i tæt dialog med husets daglige leder. GAME udvikler pt. en frivilliguddannelse specifikt til frivillige i Streetmekka faciliteterne. Uddannelsen er skabt på baggrund af brugerinddragelsesproces med frivillige på tværs af faciliteter og har bl.a. fokus på at styrke de frivilliges kompetencer inden for værtskab, udvikling og koordinering af events og aktiviteter samt at styrke sociale relationer på tværs og i de enkelte Streetmekkaer. De første uddannelseselementer er pilotafprøvet med frivillige, og uddannelsen forventes færdigudviklet i løbet af 2021. GAME påpeger afslutningsvis, at de har justeret deres governance-struktur for at sikre, at medlemmer af GAME Streetmekka kan deltage i direkte valg til repræsentantskabet i GAME, ligesom playmakergrupperne i de enkelte lande også vælger repræsentanter. Dermed har GAME ved siden af den mere uformelle og løbende inddragelse og involvering tilegnet sig en mere traditionel formel demokratisk foreningsstruktur, som de medlemmer der har interesse for, kan deltage i. Denne senere tilpassede governance-struktur har SDU ikke haft mulighed for at evaluere.

Opsamling

- Langt størstedelen af brugerne i GAME Streetmekka oplever, at medarbejderne lytter til dem, men dog i lidt højere grad i Aalborg (80%) end i Esbjerg (67%) og Viborg (73%).
- Omkring en tredjedel af brugerne i GAME Streetmekka Esbjerg og Viborg har foreslået nye

ting eller forbedringer i husene, imens det kun gør sig gældende for ca. hver femte bruger i GAME Streetmekka Aalborg. I Aalborg har 15 procent deltaget i en brugerworkshop, imens det gør sig gældende for 20 procent i Esbjerg og 23 procent i Viborg. Disse procenttal afspejler tendensen til medlemsengagement i det traditionelle foreningsliv.

- På baggrund af forskning i unges demokratiske engagement i foreningslivet vurderes det, at der kan være et potentiale for at højne brugernes engagement ved at arbejde på at fastholde brugerne og få dem til at intensivere deres besøgshyppighed. Begge dele har betydning for, at unge forsøger at påvirke deres forening, hvis der er noget de er utilfredse med, i stedet for at melde sig ud.
- Brugernes alder har ingen afgørende betydning for, hvorvidt de har foreslået forbedringer i husene eller deltaget i brugerworkshop.
- Forskning viser, at en skarp adskillelse mellem frivillige og medlemmer har en begrænsende effekt på unges engagement. Selvom nogle frivillige i GAME har en dobbeltrolle, så forventes det ikke at de enkelte brugere hjælper til eller løfter frivillige opgaver. Brugere har ingen formel indflydelse på husenes ledelse og drift. Forskning i foreningsdemokrati peger imidlertid på, at unges engagement er størst i de foreninger, hvor den reelle beslutningsstruktur er meget decentral, dvs. hvor der findes en formaliseret beslutningsstruktur, der sikrer medlemmerne demokratisk indflydelse. GAME påpeger, at der som et nyt tiltag er skabt en governance-struktur i form af GAME's repræsentantskab som sikrer dette, men den har SDU ikke haft mulighed for at evaluere.
- Det er vigtigt at påpege, at overstående ikke udelukker, at der er en stor lydhørhed overfor brugernes interesser, behov og ønsker, ligesom man vedvarende motiverer brugerne til selv at tage initiativ til at organisere events og andet. Der skal også tages højde for, at husene er relativt unge, og at der vedvarende arbejdes på at motivere og understøtte brugerne til brugerdrevne aktiviteter og initiativer.
- GAME påpeger, at Streetmekka konceptet beror på en vekselvirkning mellem GAME organiserede aktiviteter og brugerdrevne aktiviteter og initiativ.

5. SAMARBEJDET MED LOKALE BRUGERGRUPPER I GAME STREETMEKKA

GAME Streetmekka har til formål at være et lokalt forankret gadeidræts- og kulturhus. Det har været et bærende princip for udviklingen og etableringen af den enkelte facilitet, at den skulle tage afsæt i den lokale kontekst. For at sikre dette lokale afsæt og forankring er der lagt op til samarbejde mellem GAME Streetmekka og de lokale fællesskaber og foreninger, der allerede findes indenfor streetkulturelle aktiviteter i de enkelte kommuner. Samarbejdet skal sikre, at GAME's aktiviteter og faciliteter modsvarer de lokale behov og ønsker, og at det lokale GAME Streetmekka understøtter de aktiviteter og initiativer, som allerede findes i Esbjerg, Viborg og Aalborg.

Ifølge byggeprogrammet og de oprindelige driftsaftaler mellem GAME og henholdsvis Esbjerg og Aalborg Kommune var det et krav, at lokale fællesskaber og foreninger (alle benævnt brugerforeninger) skulle udbyde ugentlige aktiviteter i GAME Streetmekka. Til gengæld skulle de have mulighed for at afholde lukkede træninger for deres medlemmer. For at sikre brugerforeningerne indflydelse og medbestemmelse i husene skulle de ligeledes tildeles én plads i brugerrådet i den facilitet, som de er tilknyttet. Som beskrevet i afsnittet om 'GAME Streetmekka som facilitetskoncept' har disse krav og planer ikke været hensigtsmæssige i praksis. Brugerrådene er erstattet af en ny strategi for brugerinddragelse, hvoraf den mest faste form er halvårlige 'Idea Jams', hvor alle brugere og brugerforeninger inviteres til at deltage i udviklingen af deres lokale GAME Streetmekka. Derudover er udarbejdet unikke, tilpassede samarbejdsaftaler mellem det lokale GAME Streetmekka og de enkelte brugerforeninger.

I denne analyse ser vi nærmere på samarbejdet mellem GAME Streetmekkaerne og de lokale brugerforeninger. I analysen undersøges, hvilke incitamenter brugerforeningerne har for samarbejdet, hvilke aftaler samarbejdet bygger på, og hvordan brugerforeningerne oplever samarbejdet - herunder om de oplever, at de har indflydelse på og ejerskab til huset. Analysen er baseret på kvalitative interviews med repræsentanter fra udvalgte brugerforeninger.

Tabel 24 viser, hvilke brugerforeninger der er tilknyttet de tre GAME Streetmekka huse på undersøgelsestidspunkterne.

ESBJERG		
BRUGERFORENING	TYPE	BESKRIVELSE
Skate	Løst organiseret fællesskab	Fællesskabet omkring skate er repræsenteret af Collabo, der er en lokal skatebutik i Esbjerg midtby. Collabo fungerer som et samlingspunkt for skatemiljøet i hele Vestjylland. Repræsentanten er efter evalueringstidspunktet for GAME Streetmekka Esbjerg ansat som daglig leder af denne facilitet.

Graffiti og streetart	Løst organiseret fællesskab	Fællesskabet omkring graffiti og streetart er repræsenteret af Graffiti-service, der er et lokalt graffiti-kunsthavn i Esbjerg. Ejeren af firmaet er en central aktør i det lokale graffiti-miljø og har kontakt til 25-30 personer fra miljøet.
Stylez Dance Academy	Virksomhed	Aarhusiansk privatejet dansestudie med fokus på hip-hop genren.
Recovery Bulls	Forening	Forening med forskellige idrætsstilbud til socialt udsatte borgere med fokus på inklusion og det sociale aspekt.
Rullehockey	Organiseret fællesskab	To børnehold fra en lokal ishockeyklub, som selv arrangerer sommertræning i form af rullehockey.
VIBORG		
Viborg Parkour	Forening	Foreningen har cirka 50 aktive medlemmer og tre hold fordelt på 7-9 år, 10-12 år samt et 13-18 års hold, som på undersøgelsestidspunktet var slået sammen med de voksne foreningsmedlemmer. Alle foreningens faste træninger afholdes på Streetmekkas faciliteter. Formanden og repræsentanten fra foreningen er desuden fuldtidsansat i GAME Streetmekka Viborg
Dance by Heart	Forening/virksomhed	Dance by Heart er en lille virksomhed, der også har etableret sig som forening for derigennem at muliggøre et samarbejde med Streetmekka Viborg og adgang til dansesalen. Der er cirka 15 deltagere til foreningens egne holdtræninger.
Viborg Ungdomsskole	Kommunal Institution	Ungdomsskolen afvikler ugentlige aktiviteter i hele Viborg Kommune, som børn og unge gratis kan tilmelde sig.
AALBORG		
Aalborg klatreklub	Idrætsforening	Idrætsforening som udbyder aktiviteter inden for klatring og bouldering.
Aalborg Streetworkout	Idrætsforening	Idrætsforening som udbyder aktiviteter indenfor streetworkout og calisthenics. Foreningen startede som et selvorganiseret fællesskab, som undervejs er blevet organiseret som en forening.
Breakdance – gruppen Floortics Family	Løst organiseret fællesskab	Fællesskab omkring breakdance. Gruppen fungerer som frivillige i GAME Streetmekka Aalborg og afvikler ugentlige træninger.
Dansk Flygtningehjælp Ungdom (DFUNK)	Frivillig Social forening	Forening som har forskellige sociale aktiviteter for flygtninge. I GAME Streetmekka Aalborg afholdes DFUNK's ugentlige madfællesskab, Madmekka, der har fokus på kulturmøder, integration og socialt samvær.
Recovery Bulls	Forening	Forening med forskellige idrætsstilbud til socialt udsatte borgere med fokus på inklusion og det sociale aspekt.

Tabellen viser en oversigt over de brugerforeninger, der formelt var tilknyttet og blev interviewet i den lokale GAME Streetmekka på undersøgelsestidspunktet (Esbjerg efteråret 2017, Viborg sommeren 2019 og Aalborg sommeren 2020).

Som det kan ses i tabel 24, så har de tre GAME Streetmekkaer både samarbejder med frivillige foreninger, løst organiserede fællesskaber, virksomheder og kommunale institutioner. Derfor har de forskellige aktører også vidt forskellige incitamenters til at indgå som samarbejdspartner i GAME Streetmekka. I det følgende vil vi løbende referere til de forskellige aktører som 'brugerforeninger' på trods af, de repræsenterer forskellige organiseringsformer.

De lokale brugerforeningers incitamenters til samarbejde med GAME Streetmekka

For brugerforeningerne har de primære incitamenters til at samarbejde med GAME Streetmekka været: 1) at de ikke har den samme type facilitet til rådighed andre steder i kommunen, 2) at rammerne og organiseringen af aktiviteter i faciliteterne er fleksibel, og 3) at GAME Streetmekka er omgivet af en gadekulturel atmosfære, som passer til brugerforeningernes aktiviteter. Endelig har et incitament også været, 4) at nogle brugerforeninger gerne vil skabe mere interesse for og synlighed om deres aktiviteter eller et bedre renommé i lokalområdet.

Flere brugerforeninger havde det incitament, at de ikke havde faciliteter til rådighed for deres aktiviteter. GAME Streetmekka har været en vigtig samarbejdspartner for Aalborg Klatreklub. På grund af en flytning af klatreklubbens egne faciliteter i sommeren 2018 var foreningen midlertidig hjemløs, men bouldervæggen i GAME Streetmekka Aalborg gav dem mulighed for at opretholde nogle af deres aktiviteter. Op mod 200 af foreningens medlemmer fik et medlemskab til GAME betalt af klatreklubben, hvortil samarbejdsaftalen mellem foreningen og GAME Streetmekka Aalborg indbefattede, at disse 200 medlemmer fik gratis adgang til faciliteterne, imens flytteprocessen stod på. Viborg Parkour stod også ved åbningen af GAME Streetmekka Viborg i en svær situation og manglede faciliteter til deres aktiviteter. Foreningen har haft flere forskellige midlertidige faciliteter i sit seksårige virke.

Brugerne og forældrene tilkendegav kæmpestor opbakning og glæde [...] Der har ikke været nogle sure miner, fordi faciliteterne er egentlig kun blevet bedre. Før var vi nede i en hal, der ikke var opvarmet og der blev ikke gjort rent på toiletterne [...] og så var vi i ungdomsskolens lokaler i et par måneder, og så var vi uden lokaler i en periode før GAME åbnede. Så man kan sige - i forhold til foreningsfaciliteter og muligheder - er det jo kun blevet bedre. Og qua at Streetmekka Viborg som hus prioriterer parkour, som de gør, gør det det også bare nemmere for foreningen.

(Repræsentant for Viborg Parkour, GSM Viborg)

Flere af repræsentanterne for de brugerforeninger, som er mere løst organiseret, fortæller, hvordan fleksibilitet i forhold til, hvornår de kan træne og afholde holdtræning, er afgørende for deres interesse i at samarbejde med GAME Streetmekka. Aalborg Streetworkout er organiseret som en forening, men repræsentanten påpeger, at foreningens aktiviteter primært fungerer ved selvorganiseret aktiviteter, som medlemmerne organiserer via Facebook. Foreningen opfatter ikke sig selv

som en traditionel idrætsforening. Aalborg Streetworkout opsøgte GAME Streetmekka Aalborg, fordi faciliteterne og rammerne passede godt til deres måde at træne og dyrke fællesskabet omkring streetworkout på. Det samme gør sig gældende for brugerforeningen omkring breakdance i GAME Streetmekka Aalborg. Her oplever danserne, at rammerne og organiseringen af faciliteten passer bedre til deres kultur end de traditionelle danseskoler.

Breakdance kulturen er meget fri, kommer fra gaden, og nogle gange passer den altså ikke ind på en formel danseskole, og det mærkede jeg også til sidst på min egen motivation. Jeg vidste, at Streetmekka snart skulle åbne i Aalborg - og så tænkte jeg, at der skal vi tage ned. Det er lige sådan et miljø, vi mangler... jeg var blevet træt af at stå foran spejlet og sige, nu går vi til vestre, nu går vi til venstre, nu går vi til højre, nu går vi til højre. Dét vi prøvede at tage med ned til Streetmekka, var en mere åben og fri kultur, hvor man egentlig bare mødte op, havde det sjovt, lærte nogle trin, og så var det dét. Man kunne så selv tage det videre, hvis man ville det, og denne tilgang har betalt sig.²¹

(Repræsentant for Breakdance, GSM Aalborg)

I Esbjerg peger repræsentanten for graffiti fællesskabet ligeledes på, hvordan den fleksible adgang til faciliteten passer til den måde, som de dyrker deres kunst på. Den gamle remisegrund, som GAME Streetmekka Esbjerg er etableret på, har tidligere været fællesskabets frirum. Her kunne de male på de gamle, forfaldne industribygninger uden at genere andre. Mulighederne for at male lovligt i Esbjerg var meget begrænset. De havde mulighed for at male på nogle udendørs mure ved spillestedet Tobakken, men det krævede, at de først skulle have formel tilladelse. Derudover skulle de male i et aftalt tidsrum, hvilket ofte kunne være en udfordring pga. skiftende vejr. Som repræsentanten beskriver:

Man kan godt stå op en dag, hvor man har en inspiration til at gå ud og lave et eller andet, og så hvis man først skal igennem en større ansøgning for at få lov til at male, så er den tabt lidt der.

(Repræsentant for graffiti og streetart, GSM Esbjerg)

Brugerforeningen var bevidst om, at deres tilstedeværelse på remisegrunden var på lånt tid. Derfor blev de meget glade, da de hørte, at der var planer om at etablere et Streetmekka, hvor de kunne forsætte med deres aktivitet og gøre det på lovlig vis. Derfor engagerede de 25-30 faste kunstere sig i processen for at få lov til at være med til at forme faciliteterne såvel som organiseringen af huset. Repræsentanten beskriver, hvordan de mødte talstærkt op til de første brugerinddragelsesworkshops for at sikre, at de fik de faciliteter, som de havde behov for.

Dansk Flygtningehjælp Ungdom (DFUNK) driver et ugentligt madfællesskab i GAME Streetmekka Aalborg. For dem har de fysiske rammer og de kulturmøder, som muliggøres ved samarbejdet

²¹ Repræsentanten henviser her til, at deltagerne har udviklet sig hurtigere end de plejer på danseskolen, og at de har kunne tiltrække nye deltagere.

været de primære incitament til samarbejdet.

Vi vil rigtig gerne have, at mennesker med anden etnisk baggrund kan være med til at bruge faciliteterne i Streetmekka, og vi ønsker også, at der bliver skabt en interesse, hvor vi kan få de her mennesker [red. unge med flygtningebaggrund] ud blandt andre unge mennesker, der i dette tilfælde brænder for sport. Det er jo samtidig det, der er godt med Streetmekka ... brugerne i Streetmekka er nemlig rigtig gode til at starte samtalen, og det er dét nogle af de unge fra madfællesskabet en gang i mellem har brug for.

(Repræsentant for DFUNK, GSM Aalborg)

De fleste brugerforeninger giver udtryk for, at den kulturelle og sociale atmosfære i GAME Streetmekka er et væsentligt incitament til deres samarbejde og tilstedeværelse i faciliteterne. I Esbjerg udbød danseskolen Stylez Dance Academy (brugerforeningen for dans) fx dans i et almindeligt mødelokale, som de lejede sig ind i, inden åbningen af GAME Streetmekka Esbjerg. En af deres elever gjorde underviseren opmærksom på, at han burde indgå et samarbejde med GAME Streetmekka, og så tog underviseren kontakt. Repræsentanten beskriver, hvordan den ungdomskulturelle og afslappede atmosfære er en langt bedre ramme om danseskolens undervisning end de tidligere lejede lokaler.

Endelig har det for flere af brugerforeningerne været et incitament at skabe mere synlighed og interesse for deres streetkulturelle aktiviteter. For nogle brugerforeninger har målet været, at flere børn og unge bliver aktive indenfor deres specifikke aktiviteter, og for andre har det været at skabe et bedre renommé for deres aktiviteter. For foreningen Aalborg Streetworkout var GAME Streetmekka Aalborg en oplagt scene for at blive mere synlig og udbrede kendskabet til deres aktivitet.

Samarbejdet er desuden en rigtig god måde for os at blive set. Der er jo rigtig mange forskellige kulturer nede i GAME, og der kommer rigtig mange forskellige folk, så på den måde bliver vi set og har nemmere ved at vise, hvad det er for en sport, vi dyrker, og samtidig trække nysgerrige folk med ind i træningerne.

(Repræsentant for Aalborg Streetworkout, GSM Aalborg)

I Esbjerg beskriver repræsentanten for skate, hvordan GAME Streetmekka var en vigtig brik i forhold til at kunne skabe og understøtte et voksende skate- og ungdomsmiljø i Esbjerg. Han ser Esbjerg som en by karakteriseret ved et traditionelt idrætsbillede med blandt andet eliteidræt. Han påpeger, at mange esbjergensere derfor ikke er bekendte med gadeidræt og måske endda har et negativt billede af de børn og unge, der skater. GAME Streetmekka Esbjerg var derfor en vigtig brik i forhold til at udbrede kendskabet til skate, men også for at forbedre skaternes renommé.

Esbjerg er jo meget old school. Det er meget fodbold, håndbold, ishockey. De der eliteting, som er det, der præger tingene. Og det tror jeg egentlig, er fordi, at esbjergenserne ikke er blevet introduceret for det andet. Så er det ligesom skate og alle gadetingene har haft lidt svært ved at ryste det der "De er bare

nogle ballademagere, de der skatere. De går i store bukser og sådan noget” af sig. Det var noget, der var i 90’erne. Men ikke noget, der eksisterer nu. Det har taget længere tid at ryste af sig, end det har gjort i resten af landet. Derfor har vi bare brug for et sted, hvor man kan se, ”her der sker der virkelig noget”, og det er alle mulige forskellige mennesker. Det er Morten og Bo og de der hoveder på 40, 42 og 44, og det er deres børn, de har med dernede, og det er helt unge, og det er alle mulige forskellige mennesker, der kommer.

(Repræsentanten for skate, GSM Esbjerg)

På trods af at repræsentanten ejer den lokale skatebutik, og dermed er en kommerciel samarbejdspartner, der kunne have markeds-mæssig interesse i at være repræsenteret i GAME Streetmekka Esbjerg, så fremtræder dette som sekundært for hans engagement i huset. Det er tydeligt, at han først og fremmest repræsenterer de lokale skatere og ikke hans forretning. De faste medarbejdere beskriver, hvordan han ofte bidrager med frivilligt arbejde, og han beskriver også selv, at han ikke driver en bedre forretning efter GAME Streetmekka er åbnet.²²

I GAME Streetmekka Esbjerg og Viborg ser vi egentlige kommercielle brugerforeninger. I GAME Streetmekka Esbjerg er Stylez Dance Academy en kommerciel brugerforening. Stylez Dance Academy er en danseskole i Aarhus med fokus på streetdance og hiphop. Danseskolen var en af de første til at udbyde streetdance i Jylland, og ejerne har et ønske om at gøre det muligt at gå til streetdance i andre jyske byer. På undersøgelsestidspunktet udbyder Stylez Dance Academy streetdance i Aarhus, Randers og Esbjerg. Hver måned afholder de internationale workshops med kendte danseundervisere fra udlandet. De vil gerne gøre det muligt at deltage i sådanne workshops, selvom man ikke bor i en storby som Aarhus eller København. For Stylez Dance Academy er der altså også et markeds-mæssigt incitament forbundet med samarbejdet med GAME Streetmekka Esbjerg. Den anden kommercielle brugerforening, Dance By Heart, som udbyder forskellige former for fitness dans i Viborg, har dannet en tilhørende forening, for at kunne tilbyde hold i GAME Streetmekka Viborg.

Jamen jeg har jo adgang til en dansesal, som er creme de la creme, altså det er den jo, [...] så jeg begriber ikke, at der ikke er andre, der benytter den mulighed [...] altså jeg er selvfølgelig underlagt at skulle snakke med den daglige leder om de åbne holdtræninger, men ellers kan jeg jo udbyde det, som jeg synes på foreningsholdene. I et center er man jo så underlagt, at så skal det være Zumba, og så skal det være det og det og det, [...] der er flere muligheder her, og så er det smart, fordi jeg betaler ikke lokalelejen, men betaler ligesom med arbejdskraft, og det betyder, at jeg jo også kommer ind på et marked og tilbyder noget fitness, hvor der jo ellers er ret mange om budet, ikke...

(Repræsentanten for Dance by Heart, GSM Viborg)

²² Han peger selv på, at det givetvis skyldes, at han ikke sælger løbehjul, som er den mest populære aktivitet i GAME Streetmekka Esbjerg.

Ejeren af Dance by Heart fortæller, hvordan hun tidligere har afviklet dansetimer i fitnesscentre, men at der ikke er samme fleksibilitet i forhold til, hvad der må udbydes og hvornår. Dertil kommer, at dansesale er dyre i lokaleje, hvorimod hun gennem foreningsmodellen kan betale med sin egen arbejdskraft i form af åbne hold for GAME Streetmekka Viborgs brugere. Det giver hende nogle muligheder, som hun ikke har på fitnessmarkedet som en virksomhed.

Samlet set har brugerforeningernes incitament for at indgå i et samarbejde med GAME Streetmekkaerne været den fleksible organisering, den ungdoms- og gadekulturelle atmosfære, og dét at husene fungerer som sociale mødesteder, der kan synliggøre deres aktiviteter - og i skaternes tilfælde i Esbjerg give dem et bedre renommé i byen. Endelig tiltrækker dansefaciliteterne i GAME Streetmekkaerne også kommercielle brugerforeninger.

De lokale samarbejdsaftaler

GAME Streetmekka skal fungere som en platform for lokale samarbejdspartnere inden for gadeidræt og gadekultur (Basisprogrammet, s. 6). Facilitetskonceptet er derfor baseret på et princip om, at faciliteterne skal etablere samarbejdsaftaler med lokale brugerforeninger. De skal være med til at sikre, at aktiviteterne er baseret på de behov og ønsker, som kommer fra de børn og unge, der savner tag over hovedet, når de skal dyrke gadeidræt og gadekultur. Herudover har brugerforeningerne et lokalt netværk, rollemodeller og voksenressourcer, som skal bidrage positivt til det sociale liv i faciliteterne. Derfor skal brugerforeningerne, hvis de indgår et samarbejde, hvor de kan bruge faciliteterne som platform for deres egne aktiviteter, bidrage til faciliteterne via åbne aktiviteter for alle GAME Streetmekka-medlemmer.

I driftsaftalerne er det anført, at samarbejdsaftalerne skal udarbejdes i dialog med den enkelte brugerforening med udgangspunkt i dens kompetencer og kapacitet. Fordi brugerforeningerne i de tre faciliteter i praksis repræsenterer både formelle, frivillige foreninger, løst organiserede fællesskaber, virksomheder og kommunale institutioner, så er samarbejdsaftalerne også varierende. De fleste samarbejdsaftaler er formaliseret via skriftlige kontrakter mellem den lokale GAME Streetmekka og den pågældende brugerforening, som er repræsenteret ved én central person. De skriftlige samarbejdsaftaler har samme grundstruktur. De indeholder GAME Streetmekkas formål og profil, en opstilling af de gensidige forpligtelser mellem GAME Streetmekka og brugerforeningen samt erklæringens varighed, evaluering, målsætninger samt regler for opsigelse. Samarbejdsaftalerne varierer alene i henhold til omfanget af brugerforeningens forpligtelse i forhold til omfanget af udbudt træning, hvorvidt der skal være tale om åben eller lukket holdtræning samt omfanget af brugerforeningens aktive deltagelse i husets månedlige eller årlige events. Nedestående tabeller viser en oversigt over, hvilke forpligtelser og aftaler brugerforeningerne har med GAME Streetmekkaerne på undersøgelsestidspunktet.

Tabel 25. Oversigt over centrale aftaler fra samarbejdsaftalerne med GAME Streetmekka Esbjerg i 2017.

FORENING	ANTAL GANGE OM UGEN, HVOR FÆLLESSKABET STÅR FOR EN ÅBEN TRÆNING FOR STREETMEKKAS MEDLEMMER	ANTAL GANGE OM UGEN, HVOR FÆLLESSKABET FÅR ADGANG TIL EN LUKKET TRÆNING FOR EGNE MEDLEMMER	ANTAL GANGE OM ÅRET, HVOR FÆLLESSKABET SKAL STÅ FOR EN AKTIVITET TIL ET EVENT (FX FRIDAY JAM)	ANTAL GANGE OM ÅRET, HVOR FÆLLESSKABET SKAL DELTAGE I 'FACILITY FRESH UP' OG SAMTIDIG UDBYDE EN RELEVANT WORKSHOP FOR STREETMEKKAS MEDLEMMER
Skate	1*	1*	3	2
Graffiti og streetart	0	∞**	2	2
Stylez Dance Academy	1	1	3	2
Recovery Bulls	0	2	3	2
Rullehockey	0	1***	2	1

* Fællesskabet om skate afholder i praksis én ugentlig træning: 'tirsdagssession'. Til tirsdagssessionen mødes de gamle skatere fra byen i Streetmekka og skater sammen. Andre er velkomne til at skate med. Træningen er formelt set ikke kategoriseret som åben eller lukket. Der er altså tale om en og samme træning.

** Fællesskabet om graffiti og streetart har fri adgang til at udsmykke det udendørs lovlige område. Efter aftale har de også adgang til vægge indenfor i huset.

*** Benytter kun GAME Streetmekka Esbjerg om sommeren.

Tabel 26. Oversigt over centrale aftaler fra samarbejdsaftaler med GAME Streetmekka Viborg i 2019.

FORENING	ANTAL GANGE OM UGEN, HVOR FORENINGEN STÅR FOR EN ÅBEN TRÆNING FOR STREETMEKKAS MEDLEMMER	ANTAL GANGE OM UGEN, HVOR FORENINGEN HAR ADGANG TIL EN LUKKET TRÆNING FOR EGNE MEDLEMMER
Viborg Parkour	2	5
Dance by Heart	1	2
Viborg Ungdomsskole	1*	1*

* Aftalen med Viborg Ungdomsskole går ud på, at 2/3 af deltagerpladserne ved parkourtræningen er forbeholdt ungdomsskolens elever, og 1/3 af træningens deltagerpladser er forbeholdt Streetmekka Viborgs medlemmer. Aftalen er ikke formaliseret skriftligt.

Tabel 27. Oversigt over centrale aftaler fra samarbejdsaftaler med GAME Streetmekka Aalborg i 2020.

FORENING / FÆLLESSKAB	ANTAL GANGE OM UGEN, HVOR FÆLLESSKABET STÅR FOR EN ÅBEN TRÆNING FOR STREETMEKKAS MEDLEMMER	ANTAL GANGE OM UGEN, HVOR FÆLLESSKABET FÅR ADGANG TIL EN LUKKET TRÆNING FOR EGNE MEDLEMMER
Aalborg klatreklub	1	Ønskes ikke

Aalborg Streetworkout	2	Ønskes ikke
Breakdance fællesskabet	1	0
Dansk Flygtningehjælp Ungdom (DFUNK)	1*	1*
Recovery Bulls	0	1

*DFUNK afvikler deres sociale madfællesskab som et åbent arrangement for alle, dog kræver det at deltagerne er med fra start og hjælper til med madlavningen, opvask og andre praktiske ting.

I GAME Streetmekka Esbjerg har de haft udfordringer med at skabe samarbejder med brugerforeninger, som kunne udbyde åbne træninger i faciliteten. De faste medarbejdere i GAME Streetmekka Esbjerg peger på, at konceptet, hvor brugerforeningerne får lukkede træninger i bytte for åbne træninger for GAME Streetmekkas medlemmer er godt tænkt, men udviklet i GAME Streetmekka København. Byttekonceptet kan ikke uden problemer overføres til Esbjerg. GAME Streetmekka Esbjerg har været nødt til at finde andre måder at samarbejde med de forskellige brugerforeninger og deres aktiviteter på. Den tidligere daglige leder af GAME Streetmekka Esbjerg beskriver det således:

Det er den der lokale adaption, tænker jeg. Du bliver simpelthen nødsaget til at finde ud af, hvordan det fungerer lokalt. Jeg tænker ikke, at du kan lave et overordnet koncept. Det kan godt være, at Danmark ikke er særlig stort geografisk. Men det er det altså i forhold til kultur.

(Tidligere daglig leder, GSM Esbjerg)

Stylez Dance Academy fra Aarhus var på evalueringstidspunktet den eneste aktør, som samarbejdede med GAME Streetmekka Esbjerg ud fra det oprindelige byttekoncept. Det er bemærkelsesværdigt, at det kun er den kommercielle aktør, der kan samarbejde ud fra det oprindelige koncept, hvor brugerforeningerne bytter sig til lukkede træninger for sine medlemmer. Det er yderligere interessant, at den kommercielle aktør ikke er lokal, men fra Aarhus. Der findes flere danseskoler i Esbjerg, men som en medarbejder i huset fortæller, så udbyder kun få af disse streetdance og primært standard-, latin- og moderne dans. Flere medarbejder beskriver, hvordan Esbjerg er karakteriseret ved et traditionelt foreningsliv med traditionelle idrætsgrene. Det sætter sine begrænsninger. Som en af medarbejderne udtaler: *"Vi har ikke frygtelig mange [instruktører] af hver genre her i Esbjerg. Vi har måske to i parkour, og hvis de er syge, så er det det. Og vi har måske én i breakdance."*

De faste medarbejdere beskriver, at de har været opsøgende for at finde foreninger eller selvorganiserede grupper, der kunne tilknyttes huset, men at de samtidig må begrænse, hvor meget tid de kan bruge på opsøgende arbejde ved siden af driftsopgaverne. Det opsøgende arbejde er ressourcekrævende, især når det drejer sig om aktiviteter, som ikke er udbredte i det lokale miljø. Der er dog også andre grunde til, at nogle af brugerforeningerne ikke kan eller vil udbyde åbne hold. Repræsentanten for skate påpeger, at skate fx ikke en aktivitet, hvor udøverne 'går til

træning' eller dyrker deres aktivitet opdelt efter alder. Det handler i højere grad om at hænge ud sammen.

Det er jo hele denne snak om det selvorganiserede [...]. Det er jo anderledes end med fodbold. Du går ikke bare op og spiller fodbold, hvis der er oldboys-træning. Så er der jo ikke en knægt, der siger: "Jeg vil også spille fodbold i aften. Jeg løber bare op og spiller med dem." Men det gør man med skate. I skate er der ikke nogen elite eller aldersbegrænsning eller nogen holdopdeling eller noget som helst. Vi skater jo alle sammen sammen, når vi er der. Så selvom det ikke officielt hedder en 'åben træning', så er det jo en åben træning, fordi alle kan komme og alle er velkomne, og alle hjælper hinanden med at blive bedre.

(Repræsentanten for skate, GSM Esbjerg)

For skaterne er det at oprette åbne træninger på bestemte tider en unødvendig formalisering, som også går imod deres forståelse af skate som en inkluderende og åben praksis. Derfor holder de i stedet en tirsdagssession, som hverken er åben eller lukket, men hvor alle er velkomne. Det er dermed ikke kun fraværet af lokale aktive og ressourcer i GAME Streetmekkaerne, der udgør en udfordring for det oprindelige koncept for samarbejde, men også nogle af de praksislogikker, som knytter sig til de gadekulturelle idrætter.

I GAME Streetmekka Aalborg ser vi imidlertid også brugerforeninger, som gerne vil og kan udbyde hold i faciliteten, men som ikke er interesseret i at skelne mellem åbne og lukkede hold. Det gør sig gældende for Aalborg Streetworkout og Aalborg Klatreklub, som er to af de idrætsforeninger, der har et samarbejde med GAME og anvender faciliteterne i Streetmekka Aalborg ugentligt. Som beskrevet i forrige afsnit, manglede Aalborg Klatreklub faciliteter, da GAME Streetmekka Aalborg åbnede. Derfor indgik de et samarbejde, hvor klubben kunne købe medlemskaber til deres medlemmer for 50 kr., som dækkede gratis adgang til klatrevæggen i flytteperioden. Herudover fik de også mulighed for at rykke deres to børnehold til GAME Streetmekka Aalborg. Til gengæld skulle klatreklubben levere instruktører en gang om ugen til at arrangere åbne træninger, turneringer og workshops for GAME Streetmekkas medlemmer. Ifølge samarbejdsaftalen berettigede de åbne træninger, at klatreklubben kunne afholde lukkede træninger for egne medlemmerne, men de valgte fra starten, at de kun ville arrangere én type træning, som skulle være åben for alle. Det samme gør sig gældende for Aalborg Streetworkout, der ifølge samarbejdsaftalen skal leverer til ugentlige, åbne hold:

... så har vi valgt at gøre sådan i Streetmekka, at alle egentlig kan være med [red. til vores træninger og aktiviteter], så vi har mange i vores gruppe, som træner sammen med os uden egentlig at være medlem af vores forening. At være betalende medlem i vores forening er egentlig bare et udtryk for, at man støtter op om foreningen og muliggør, at vi kan købe T-shirts eller nyt udstyr, hvis det nuværende går i stykker.

(Repræsentanten for Aalborg Streetworkout, GSM Aalborg)

Den daglige leder beskriver ligeledes, hvordan de to brugerforeninger i GAME Streetmekka Aalborg har takket nej til de lukkede træninger (på nær de to børnehold som klatreklubben under deres flytteproces afviklede i faciliteten) med henvisning til, at de åbne hold er bedre til at understøtte fællesskabet i huset og møderne på tværs.

Hvor nogle brugerforeninger i GAME Streetmekka Aalborg alene har en interesse i at udbyde åbne hold, så udbyder andre brugerforeninger alene lukkede hold. I GAME Streetmekka Esbjerg og Aalborg findes der også brugerforeninger, som indgår i et samarbejde med faciliteten (dvs. ikke betaler lokaleleje), men afgrænser deres faktiske aktivitet til lukkede hold for egne medlemmer. Det gør sig gældende for den sociale forening Recovery Bulls, som både har aktiviteter i GAME Streetmekka Aalborg og Esbjerg, samt for rullehockeyholdene fra Esbjergs Ishockey Klub (EIK), der har aktiviteter i GAME Streetmekka Esbjerg. Da der ikke er is på EIK's bane i sommerperioden, har den ene træner selv organiseret rullehockey for holdende U9 og U11. Aftalen er, at børnene i sommerperioden melder sig ind i GAME Streetmekka Esbjerg, hvilket giver mulighed for, at træneren kan organisere ugentlige træning for dem. Selvom det oprindeligt var tanken, at træningerne skulle være åbne for alle GAME Streetmekkas medlemmer, så har det ikke kunne lade sig gøre i praksis.

Til at starte med snakkede vi om muligheden for, at der kunne komme nogle [andre brugere af Streetmekka] og være med en gang i mellem. Og det er så noget, vi tyggede lidt på og blev så enige om, at det næsten ville være synd for dem, der kom.

(Repræsentanten for rullehockey, GSM Esbjerg).

Repræsentanten (træneren) uddyber, at der ikke er mange, der kan være med på det niveau, som holdene spiller på. Desuden kræver træningen en del påkrævet udstyr, herunder hjelme og brystpanser. Uden dette udstyr, kan man ikke deltage. Det var tanken, at holdene skulle bidrage til en event i huset ved at arrangere rullehockey for medlemmerne, men det har ikke været aktuelt, fortæller repræsentanten. Samarbejdet mellem GAME Streetmekka Esbjerg og rullehockey holdene var med til at skabe aktivitet i faciliteten, men ikke umiddelbart åbne for de almindelige brugere eller indgik i samspil med de øvrige aktiviteter.²³ Den sociale forening Recovery Bulls arrangerer gade fodbold for socialt udsatte voksne i GAME Streetmekka Esbjerg og Aalborg. Ifølge samarbejdsaftalen mellem Recovery Bulls og GAME Streetmekka Esbjerg har foreningen her to ugentlige, lukkede hold for egne medlemmer, men som repræsentanten i Esbjerg beskriver, er de altid åbne for, at facilitetens øvrige brugere må deltage, hvis de har lyst. Det sker dog sjældent, hvilket repræsentanten tilskriver medlemmernes alder, som er væsentlig højere end de primære brugere i GAME Streetmekka Esbjerg. Til forskel fra rullehockey holdene har Recovery Bulls været meget aktive i forbindelse med afviklingen af events i GAME Streetmekka Esbjerg, hvor repræsentanten har stået for at arrangere turneringer i gade fodbold.

GAME Streetmekka Viborg er den facilitet, hvor den oprindelige idé for samarbejdet bedst har kunne realiseres. Her er etableret samarbejde med en lokal aktør inden for dans, Dance by Heart

²³ GAME påpeger, at samarbejdet med rullehockeyholdene blev ikke forlænget, da det ikke skabte værdi for husets øvrige brugere.

Viborg, og med foreningen Viborg Parkour, som begge arrangerer ugentlige, åbne hold for GAME medlemmer og dermed får ret til at afholde ugentlige lukkede hold for egne medlemmer. Viborg Ungdomsskole er også koblet på som brugerforening, men udelukkende baseret på en mundtlig aftale. Instruktøren, der varetager denne træning, er den samme person, som underviser i Viborg Parkour og samtidig også er fast ansat i GAME Streetmekka Viborg. I Viborg indgik Viborg Trial Klub oprindeligt som en fjerde brugerforening. De spillede en central rolle i etableringen og designet af faciliteten. Efter åbningen ophørte samarbejdet, da foreningen over en længere periode havde forsømt deres åbne og lukkede træninger og derved ikke overholdt samarbejdskontrakten. Der var på undersøgelsestidspunktet ikke oprettet samarbejder med brugerforeninger, som kunne udbyde kulturelle aktiviteter såsom street art eller musikproduktion. I Esbjerg har brugerne efterlyst disse aktiviteter, men de faste medarbejdere har ikke kunne udbyde det. GAME har oplyst, at der efter evalueringens afslutning er gennemført aktiviteter i både street art og musikproduktion i alle tre GAME Streetmekka huse. Denne information har SDU ikke haft mulighed for at verificere.

Fordi brugerforeningerne repræsenterer vidt forskellige typer af aktører (løst organiserede grupper, foreninger, virksomheder etc.) har det været nødvendigt at udforme individuelt tilpassede samarbejdsaftaler. Overordnet set skal brugerforeningernes aktiviteter bidrage til GAME Streetmekkas formål. Brugerforeningernes samarbejdsaftaler lægger dog i varierende grad op til dette, og det er muligt at skelne mellem tre grupper af brugerforeninger: 1) Dem som primært anvender faciliteten til at dyrke deres egen aktivitet/eller udbyde den for deres egne medlemmer, 2) dem der udbyder åbne træninger for GAME Streetmekka medlemmer for at få adgang til egne lukkede træninger for egne medlemmer, 3) og dem der alene udbyder åbne træninger, hvor medlemmer af foreningen såvel som GAME Streetmekkas medlemmer deltager side om side.

Den første gruppe består af de brugerforeninger, som enten ikke kan eller vil udbyde deciderede træning i deres aktivitet, eller udbyder en aktivitet, der kræver særligt udstyr eller er for en målgruppe, der afviger markant for den primære brugergruppe i faciliteten. Selvom denne gruppe af brugerforeninger er med til at sikre aktivitet og en mangfoldig brug af faciliteterne, indgår deres aktivitet ikke i et samspil med de øvrige aktiviteter eller bidrager til fællesskabet i samme grad som de to andre grupper. Nogle af brugerforeningen fra denne gruppe er imidlertid engagerede i GAME Streetmekka på andre måder, fx via events, som det er tilfældet med Recovery Bulls i Esbjerg.

Brugerforeningernes indflydelse på og ejerskab til GAME Streetmekka

Brugerrådene havde til formål at sikre brugernes og brugerforeningernes indflydelse, medbestemmelse og dermed også ejerskab for GAME Streetmekka. De daglige ledere peger på, at der er flere grunde til, at de ikke er oprettet. I Esbjerg fortæller den tidligere daglige leder, at brugerforeningerne ikke havde interesse i at deltage i et brugerråd. De vil gerne bidrage og deltage i møder, men primært om deres egen aktivitet. I Viborg og Aalborg beskriver de daglige ledere, hvordan de finder det mere hensigtsmæssigt at tage dialogen med brugerforeningerne enkeltvis og løbende.

Vi har ikke så mange foreninger pt. Jeg tror, hvis vi havde nogle flere, så kunne

det godt være, at det ville være interessant at holde sådan nogle foreningsmøder (...), men lige nu så tager vi jo tingene med de enkle, der er her.

(Den daglige leder, GSM Viborg)

I Aalborg fortæller den daglige leder yderligere, at fordi den nye brugerinddragelsesproces afgrænser sig til to årlige 'Idea Workshops', og der dermed går et halvt år imellem disse, så foregår den største del af brugerinddragelsen i den daglige aktivitet og drift, hvor medarbejderne er opsøgende i forhold til at afdække brugernes og brugerforeningernes behov, interesser og ideer til udvikling af GAME Streetmekka. Den konkrete inddragelsesproces er ad-hoc orienteret, og det fremhæver brugerforeningerne umiddelbart som positivt.

Vi tager det sådan lidt ad hoc, når der er noget. Så snakker vi sammen. Hvis jeg er nede og male, så stikker jeg lige hovedet ind til den daglige leder, så giver vi lige hinanden en update på, hvordan og hvorledes. Om der er noget, der er fokus på.

(Repræsentanten for graffiti og streetart, GSM Esbjerg)

Den daglige leder i GAME Streetmekka Viborg beskriver ligeledes, hvordan brugergrupperne adskiller sig. Mange af de brugere, der dyrker scoot, ville fx gerne deltage i de halvårslige Idea-Jams, imens skaterne foretrak at deltage på deres egne præmisser.

Vi har enkelte gange haft sådan Idea-jams, hvor vi simpelthen spørger brugerne (...), vi indkaldt [red. som eksempel] alle de skatere, der havde lyst til at være med til at komme med deres besyv til 'nu har I prøvet det her skateområde i 9 måneder, hvordan fungerer det, er der noget vi mangler, er der noget der skal bygges om, hvad tænker i?' Der kom ikke en eneste skaterboarder, ikke én skaterboarder, til gengæld så kom alle scooterne, og så efterfølgende fik vi nogle papirer ind ad døren fra skateboarderne, som ikke kunne den dag (...), og det synes jeg er meget kendetegnende for den målgruppe, skaterne, de har rigtig mange ønsker, men det er meget på deres præmisser (...). Hvis vi indkalder til et møde, så kommer de ikke nødvendigvis, men så smider de en seddel ind dagen efter. De vil meget gerne høres.

(Den daglige leder, GSM Viborg)

Der er givetvis ikke én model for brugerindflydelse, som fungerer lige godt for alle brugergrupperne og deres kulturer.

Brugerforeningerne er generelt meget tilfredse med samarbejdet i alle tre GAME Streetmekka huse. De tillægger det en positiv værdi, at de altid kan 'stikke hovedet ind', hvis der er noget, de gerne vil snakke om, og på tværs af husene fremhæver repræsentanterne, at de har en god kommunikation med deres lokale, daglige leder.

Ja, jeg synes, at det er rigtig godt. Der er plads til at komme med sine egne ideer, og jeg synes, at de er lydhørhed overfor, hvad vi har lyst til.

(Repræsentanten for Recovery Bulls, GSM Esbjerg).

Jeg har, og det er der flere af os der har, rigtig rigtig god dialog med ledelsen og der er kæmpe gensidig respekt. De lader os gøre rigtig mange ting, lader os låne huset til konkurrencer, lader folk sover der [red. i forbindelse med konkurrencen], så længe vi bare sørger for at opfylde deres krav om oprydning og sådan. Så vi er super glade for at samarbejde med dem, og vi kunne ikke bede om mere. Der er kæmpe ros til ledelsen.

(Repræsentanten for Aalborg Streetworkout, GSM Aalborg)

Repræsentanterne fortæller ligeledes, at de ansatte i GAME Streetmekka er åbne, imødekommende og ofte spørger gruppen om der er noget, der kan blive bedre eller gøres anderledes i forhold til deres aktiviteter.

Det er et meget åbent miljø, og der er den daglige leder super god, åben og imødekommende person, og hun spørger altid os, for hun ved, at det er os, der er eksperterne, hvis der for eksempel er noget, vi har brug for, eller når de arrangerer de her Friday Jams. Hun lytter, hvis vi har nogle inputs, ting vi kan gøre bedre eller ting, som kan gøre os mere synlige, så spiller vi ind, og så bliver vi altid mødt med åbne arme. Altså jeg kan sige, vi nyder at være dernede ... vi synes også det er sjovt at være der nede og igen, vi føler, at vi bliver taget i mod med åbne arme, og så har vi det godt, når vi er der. Vi kunne jo sagtens lukke os inde og så køre vores eget show, men sådan er det slet ikke.

(Repræsentanten for breakdance, GSM Aalborg)

Som repræsentanten for breakdance i GAME Streetmekka Aalborg beskriver, så har det stor betydning for dem og deres fællesskab, at ledelsen anerkender dem for deres ekspertise indenfor deres specifikke aktiviteter. Denne anerkendelse fra de ansatte i GAME Streetmekka Aalborg opleves af repræsentanterne fra alle brugerforeningerne som meget positivt og motiverende for deres engagement i huset.

I GAME Streetmekka Esbjerg beskriver Stylez Dance Academy, hvordan de ofte bliver spurgt om, hvordan de kan forbedre forholdene for danserne, og når Stylez Dance Academy selv byder ind med forslag eller ønsker, så bliver der handlet på det relativt hurtigt. Repræsentanten nævner f.eks., at der manglede stikkontakter til opladning af telefoner til musikafspilning i danselokalet. De blev opsat ugen efter, han gjorde opmærksom på det. De faste medarbejdere lægger også vægt på, at den primære brugerinddragelse sker i den daglige praksis, hvor de gerne vil handle hurtigt på brugernes behov og ønsker.

Alt, hvad der er realistisk at gøre noget ved, jamen det gør vi (...), vi lytter, og vi forsøger at handle på alt det, vi kan. Det er alt fra åbne træninger til arrangementer, arrangementers indhold (...), så jeg føler, at lige der, der gør vi det ret godt. Der er vi rigtig gode til at høre på, hvad de har at sige.

(Projektkoordinator, GSM Esbjerg)

Andre brugerforeninger har dog oplevet en mere langsommelig proces i forhold til deres ønsker og behov. Brugerforeningen for graffiti og streetart i Esbjerg efterlyste fra starten skraldespande ved deres område, men det tog knap to år, før de blev sat op. Repræsentanten for skate i Esbjerg beskriver ligeledes, hvordan skaterne ofte er frustrerede over, at der ikke bliver taget hurtigere hånd om de fejl og mangler, som de påpeger ved faciliteten. Skaterne har blandt andet påpeget, at det var en stor udfordring for deres aktivitet, at tagkonstruktionen over Brick Mekka (den indendørs skatefacilitet) var utæt, at overdækningen over den udendørs bowl ikke afskærmede vind og regn tilfredsstillende, og at asfalten udenfor blev for blød om sommeren til at kunne skates optimalt. Her er det væsentligt at være opmærksom på, at det givetvis gør en forskel, om der er tale om ønsker som GAME Streetmekka selvstændigt kan reagere på, eller om opgaven ifølge driftsaftalen skal løftes af kommunen eller kræver en større økonomisk prioritering, som det fx var tilfældet med taget i Brick Mekka, der efter en længere proces i dag er udbedret.

I forhold til skaternes oplevelse af ejerskab og indflydelse, så påpeger repræsentanten også, hvordan nogle af skaterne fra det eksisterende, lokale skatemiljø føler sig forbigået i processen med at designe og etablere stedet.

For eksempel da vi byggede stedet dernede, der havde vi Emil inde fra Copenhagen Skatepark, som var hyret af GAME som sådan en skatefacilitetsarbejder på en eller anden måde, som skulle hjælpe med at sige "Ej, men den er godkendt, og det der, det kan godt gå" og sådan noget. I stedet for at bruge nogle lokale... Når man nu ved, at der er nogle lokale kræfter, som man ved har gjort det her i 30 eller 25 år, eller hvor meget de her skatefolk nu har. I stedet for at bruge nogle lokale til det. Så jeg synes godt, at man kunne være endnu mere lokal i inddragelsen.

(Repræsentanten for skate, GSM Esbjerg)

Til forskel fra repræsentanten for breakdance i GAME Streetmekka Aalborg, så vidner udsagnet fra repræsentanten for skate i Esbjerg om, at han ikke føler de lokale skatere har fået anerkendt deres ekspertise inden for deres aktivitet. Han mener ikke kun, at den manglende anerkendelse af den lokale ekspertise og kultur afgrænser sig til skate, men peger også på parkour.

Men det er igen; er det brugerinddragelse, når man har bygget noget ud fra, hvordan man gør det et andet sted i landet? Tro mig. De to lokale parkourdrenge der, de var med os den gang, hvor vi skulle bestemme, hvordan alting skulle se ud. Der var ikke nogen af dem, der sagde, at der skulle svejses rør hen over

den ene af toggravene dér. På kryds og tværs og spærre hele arealet. Det var nogle andre, der havde fået den idé.

(Repræsentanten for skate, GSM Esbjerg)

Det er dog væsentligt at være opmærksom på, at der altid vil være nogle ønsker, som ikke kan imødekommes i forbindelse med brugerinddragelsesprocesser. I forhold til at skabe mere indflydelse og ejerskab til faciliteten peger repræsentanten også på, at det er en udfordring, at de primære brugere er yngre end forventet. Han beskriver, hvordan brugerforeningen har forsøgt sig med forskellige events, der skulle lære de unge skatere, at det at bygge og være medskabende på faciliteterne også er en del af skatekulturen.

For at få noget, er man nødt til at give noget tilbage. Det er også noget med alder og forståelse af alle de der forskellige ting. Vi har holdt sådan en bygge-workshop her hen over sommeren, hvor vi har forsøgt over seks forskellige workshops at lære de unge at bygge noget, som vi kunne skate på sammen (...) Til at starte med var det sådan, ”vi gider ikke. Vi vil bare ind og skate. Jeg gider ikke stå og bygge noget.” Dengang jeg startede med at skate, der var det vildeste jo, at så fandt vi en palle og lagde den ned i en parkeringskælder og lagde en plade op på den, og så kunne vi hoppe op på den. Det synes vi var mega fedt. Det var mega fedt det der med den kreativitet. Igen tilbage til det der med at være kreativ og selv skabe rammerne, det var bare mega fedt. Men det har vi virkelig skulle lære dem. Virkelig.

(Repræsentanten for skate, GSM Esbjerg)

Brugerforeningen Dance by Heart i Viborg er oprindelig en kommerciel udbyder af forskellige former for fitnessdans, hvilket ikke umiddelbart er i tråd med GAME Streetmekkas fokus på gadeidræt og gadekulturelle aktiviteter. Repræsentanten fortæller i den forbindelse derfor også om nogle udfordringer i forhold til samarbejdet i begyndelsen. Repræsentanten oplevede, at det var svært at komme igennem med hendes undervisning og promovningen, og Dance by Heart var for eksempel heller ikke med på programmet til de månedlige Friday Jams i begyndelsen, hvilket hun synes var ærgerligt. Repræsentanten udtrykker dog forståelse for, at GAME som organisation værner om deres koncept, som er bygget op om gadeidræt og gadekultur, men peger samtidig på, at det at hun fik lov at udbyde hold i regulær fitnessdans med popmusik, i GAME Streetmekka Viborg, har betydet, at der er kommet flere deltagere på holdene og mere aktivitet i huset.

At der ikke er oprettet et brugerråd efter det oprindelige koncept, er ikke ensbetydende med, at GAME Streetmekka ikke er lydhør overfor brugerforeningernes behov og ønsker. Brugerforeningerne udtrykker i høj grad oplevelsen af at blive inkluderet og spurgt til råds i forbindelse med aktiviteterne, faciliteterne og udviklingen af disse. På trods af det, så betyder fraværet af brugerrådet, at der ikke var en formaliseret demokratisk beslutningsstruktur om husenes drift, ledelse og udvikling på evalueringstidspunktet.

Brugerforeningen der forsvandt

I løbet af undersøgelsesperioden er ét foreningssamarbejde i GAME Streetmekka Viborg ophørt. Det er forventeligt, at aktiviteter og samarbejder er dynamiske og løbende udvikles og ændres. Samarbejdet med brugerforeningen Viborg Trial Klub indeholder dog en væsentlig læring og vil derfor blive belyst nærmere.

Viborg Trial Klub var meget aktiv og tydeligt repræsenteret i udviklingsprocessen af huset. Viborg Trial Klub har tidligere haft en udendørsfacilitet til trial og parkour i centrum af byen. Derfor blev det bestemt, at der skulle reserveres et stort område til trial og parkour faciliteter i GAME Streetmekka Viborg. Den daglige leder fortæller dog, at brugerforeningen efterfølgende ikke har udvist interesse i at bruge faciliteten, hvilket betød samarbejdet blev opgivet.

Der kan vi så vende tilbage til trialområdet, hvor de har 1200 kvm ovre på den anden side af gaden (Nellikevej 1). Inden huset blev bygget færdigt, blev der indkaldt til borgermøde, kan man sige, sådan workshop og idé jam, hvor byen blev inviteret inden for at blive hørt, hvad det er for nogle faciliteter, vi skal prioritere her i huset. Der var jo stor opbakning til de møder, og der var jo så rigtig mange fra trial klubben, som kom og sagde, vi skulle have noget indendørs trial. Så det var et stort ønske fra byen, at der skulle være trial (...). Vi har så efterfølgende ikke rigtig haft held med at få dem til at bruge huset særligt meget (...). Jeg har haft en del møder i starten, lige efter vi åbnede, og lige før vi åbnede også, med folk fra trial klubben, hvor vi indgik en aftale om, at de måtte gerne komme over og bruge vores facilitet uden beregning til deres lukkede træninger, mod at de gav nogle åbne træninger for husets brugere (...), og ja de var her måske et par gange, hvor de sendte en over til at kunne træne lidt, men det gled ud i sandet, og de kom aldrig igen på trods af henvendelser, mange henvendelser fra os, hvor vi spurgte, om vi snart skulle tage fat på vores aftale igen.

(Den daglige leder, GSM Viborg)

Den manglende interesse skyldes blandt andet, at trialklubben har deres egen, indendørs facilitet på den anden side af gaden, hvor de i GAME Streetmekka Viborg skal dele faciliteter med parkour-døverne og andre brugergrupper. En repræsentant for trialklubben fortæller ved en telefonsamtale, at trialklubben havde svært ved at få etableret den samme klubstemning i GAME som hos dem selv, hvor medlemmerne for eksempel hygger sig før og efter træning, samt at forældrene kan sidde og snakke sammen og få en kop kaffe, mens deres børn er aktive. Dertil kommer blandt andet også, hvad repræsentanten beskriver som et udfordrende samarbejde med Viborg Kommune og GAME i hele etableringsprocessen af GAME Streetmekka. Klubben havde sammen med otte andre foreninger arbejdet for at skabe en fælles facilitet, men oplevede at al deres forudgående arbejde blev skubbet til side, da ideen om et GAME Streetmekka kom på banen. Klubben giver udtryk for, at kommunen tilsidesatte deres ekspertise og ideer til fordel for GAME. Derfor forsvandt interessen og lysten til at involvere sig i GAME Streetmekka Viborg, hvilket har resulteret i, at foreningen nu har trukket sig fra samarbejdet. Viborg kommune peger på, at det er ærgerligt, at

Trial foreningen ikke er blevet en fast del af huset, men at det primært skyldes, at deres ønsker til faciliteten ikke matchede grundprincipperne for GAME Streetmekka. Trial klubben ønskede sine egne faciliteter og var derfor fra starten kritiske overfor et samlet gadeidrætshus, hvor økonomien og faciliteter skulle deles med andre typer af aktiviteter, som på daværende tidspunkt ikke fyldte i kommunen. Repræsentanten for trial klubben fortæller dog, at faciliteterne som sådan er meget fine både inden for og uden for, hvorfor trialklubben også indimellem anvender disse, blot som almindelige gæster og brugere af faciliteterne.²⁴

Betydningen af samarbejdet

Samarbejdet med GAME Streetmekka faciliteterne har haft forskellige betydning for de lokale brugerforeninger.

Etableringen af GAME Streetmekka Esbjerg har haft en signifikant betydning for fællesskabet om graffiti og streetart, da det har givet dem et lovligt og offentligt socialt mødested. Det at kunne mødes og male sammen er vigtigt i forhold til det sociale fællesskab, men også for at de aktive individuelt kan udvikle sig som kunstnere. Repræsentanten for graffiti og streetart beskriver, at kulturen er opdelt i to lejre. Dem der maler for kunstens skyld, og dem der maler for spændingens skyld. Den første lejr dyrker graffitiens kulturhistorie og følger med i, hvordan kunstarten udvikler sig, nationalt og internationalt. Hvor den første lejr er kendetegnet ved malerier (de såkaldte pieces), er den anden lejr kendetegnet ved kruseduller eller navne (tags). Repræsentanten for graffiti og streetart lægger vægt på, at et sted som GAME Streetmekka ikke har mulighed for at tiltrække den sidste gruppe, da det ulovlige aspekt netop er det centrale for dem. GAME Streetmekka Esbjerg har dog alligevel haft en præventiv effekt, da mange af dem, der maler for kunstens skyld, tidligere havde udfordringer med at finde lovlige faciliteter. Som han beskriver:

Men jeg kunne mærke... førhen var der mange, der havde svært ved at finde lovlige steder. Der kunne de måske godt finde på at lave det i en tunnel en gang imellem eller sådan noget. Fordi de følte, at det var det mest uskyldige, hvis man skulle. Men der er de gået over til bare at male derover. Nu har de jo alle muligheder. Så der har det haft en præventiv effekt. Heller ikke ligesom dengang vi startede. Der var der ikke en lovlig væg. Der blev vi nødt til at gøre det ulovligt. Men nu behøves man ikke at være kriminel, bare for at male graffiti. Der kan man få lov til at gøre det og udøve det som en almindelig kunstform.

(Repræsentanten for graffiti og streetart, GSM Esbjerg)

Udover at tilbyde en lovlig væg og dermed have en præventiv effekt beskriver repræsentanten, hvordan stedet har været med til at skabe større opmærksomhed og viden om graffiti og streetart i den offentlige bevidsthed. Repræsentanten beskriver, hvordan de oplever flere unge mennesker,

²⁴ I GAME Streetmekka Viborg er i gangsat en proces, hvor trialområdet bliver fjernet pga manglende brug og erstattet af et indendørs skateområde, for at imødekomme ønskerne fra de aktive medlemmer.

der kommer forbi og gerne vil prøve at male. Det har de ikke tidligere på lovlig vis haft muligheden for. Fordi væggen er placeret ved en gangsti, passerer der dagligt nysgerrige borgere forbi. Repræsentanten beskriver, hvordan de ofte oplever, at borgere stopper op og spørger nysgerrigt ind til deres malerier og praksis. De er interesseret i at vide, om de er glade for, at de har fået stedet, hvad de laver, hvorfor de skriver de ting, som de gør, samt hvordan de finder på det. Muligheden for at møde de aktive aktører og stille nysgerrige spørgsmål er med at skabe mere viden om miljøet og forskellen på graffiti og streetart som henholdsvis kunst og hærværk.

Graffiti-malere har nok altid haft lidt et broget ry, da det bliver forbundet med noget kriminelt på en eller anden måde. Så når man ser, at folk går ture med deres hunde deroppe og unge mennesker kommer cyklende forbi, at de kan se, at det er jo søde og rare mennesker, der står og maler i alle aldre (...) De får lidt et ansigt på, af dem som folk måske har set et eller andet sted, med hættetrøje på i en tunnel bare er ganske normale mennesker, der har lyst til at udfolde sig kreativt.

(Repræsentanten for graffiti og streetart, GSM Esbjerg)

Streetmekka har dermed været med til at legitimere graffiti og streetart miljøet i Esbjerg. Som repræsentanten nævner har der været nogle bekymringer i forhold til at give graffiti og streetart fysiske faciliteter i Streetmekka. Repræsentanten kan godt følge bekymringen, men mener, at etableringen af de lovlige faciliteter netop er med til at løse en del af problemet.

GAME Streetmekka Esbjerg er pt. det største lovlige område for graffiti og streetart i Danmark. Der findes ikke mange lovlige mure og vægge i Danmark, så faciliteterne tiltrækker udøvere fra hele landet. Repræsentanten beskriver, hvordan flere har givet udtryk for, at GAME Streetmekka er et af de fedeste steder i Danmark at male, fordi kvaliteten af væggene og hele området er fedt. Det betyder meget for de lokale aktive aktører, at deres hjemby har noget at byde på. Både repræsentanten såvel som den daglige leder beskriver også, hvordan Streetmekka har haft besøg af internationale kunstnere.

Udover at tilbyde gode kvalitets faciliteter til deres kunst, så har GAME Streetmekka også etableret et ansigt udadtil, som har skabt nye muligheder for de aktive aktører. Fællesskabet om graffiti og streetart sætter pris på at have et stort, samlet og lovligt sted at male, men der ligger også en væsentlig værdi i at kunne indtage og udsmykke nye byrum. Repræsentanten beskriver, hvordan Streetmekka er blevet bindeled mellem malerne, firmaer og institutioner, som gerne vil have udsmykket en væg eller mur. Tidligere har det været svært at komme i kontakt med de aktive aktører. Graffitimalerne har oftest skjult deres identitet, fordi de indimellem tidligere har været henvist til at male på ulovlige steder. Nu er det imidlertid offentligt kendt, at de holder til i GAME Streetmekka Esbjerg, og interesserede kan kontakte dem igennem huset. Det giver dem nye muligheder for at dyrke, udvikle og promovere deres kunst.

For mange af de andre brugerforeninger har GAME Streetmekka ikke haft den samme legitimerende funktion, men huset har givet dem nogle optimale fysiske rammer for deres gadeidrætter. Inden etableringen af Streetmekka var Streetworkout i Aalborg fx henvist til byens offentlige træningsfa-

iliteter eller nødsaget til at melde sig ind i et kommercielt træningscenter, og rullehockeyholdende fra ELK i Esbjerg var henvist til at spille på gaden i sommersæsonen:

De har jo de perfekte rammer til at gøre det, vi har brug for. Så på den måde har det stor betydning. Ellers skulle vi jo spille på en lukket vej eller et eller andet og det kan vi også godt. Men så skal vi fjerne mål og så videre, når der kommer en bil. Ligesom vi gjorde i gamle dage. Så det er rigtig fint, at vi kan gøre det under så ordnede forhold.

(Repræsentanten for rullehockey, GSM Esbjerg)

Flere brugerforeninger beskriver også, hvordan deres samarbejde med og tilstedeværelse i GAME Streetmekka har betydet, at de har fået nye medlemmer og haft mulighed for at vokse og udvikle sig som fællesskab. GAME Streetmekka har været en vigtig platform, hvor de har kunne synliggøre deres aktiviteter. Repræsentanten for skate i Esbjerg beskriver, hvordan populariteten af skate har bølget op og ned siden 70'erne i Danmark. Ifølge ham er faciliteter som GAME Streetmekka med til at sikre en mere stabil, lokal interesse for skate.

... nogle år er det mere hot end andre. Men når du har en facilitet som GAME Streetmekka, gør det, at du får et miljø, som er blivende og du kan se... Vi har haft det her skateskoleprojekt, som vi kørte sidste år, hvor vi havde forskellige folkeskoleklasser igennem. De kunne vælge valgfag, hvor vi var to undervisere på og underviste dem der. Man kan jo se at hele den generation, de er der bare hele tiden. De er blevet en bestanddel af det. De er der ikke, fordi det er sommer, og fordi det er smart eller fordi, at de lige kender nogle, der har et skateboard eller sådan noget. De er der, fordi de er skatere nu.

(Repræsentanten for skate, GSM Esbjerg)

Som repræsentanten beskriver, har GAME Streetmekkas faciliteter skabt muligheden for, at brugerforeningen har kunne gennemføre forløb med folkeskoleklasser, hvilket han mener har haft en afgørende betydning i forhold til at få flere børn og unge til at dyrke skateaktiviteter. I Viborg fortæller repræsentanten for Viborg parkour også, at det at blive en del af GAME Streetmekka Viborg har givet dem en langt større eksponering af deres aktiviteter. Det sker via de besøgende brugere, men også især besøgende skoler og institutioner.

Børn og voksne ved bare, hvis du skal gå til parkour i Viborg, så er det oppe i Streetmekka, og det betyder bare, at holdene er gået fra at ligge på måske 7-13 deltagere til nu, hvor vi pt. er de der 20 deltagere.

(Repræsentanten fra Viborg Parkour, GSM Viborg)

I Aalborg har samarbejdet mellem GAME Streetmekka og Aalborg Klatreklub skabt en betydningsfuld synergieffekt, hvor de påvirker hinandens rekruttering af nye medlemmer positivt.

Der er mange af vores medlemmer som [efter vores klubflytning] fortsat klatrer i Streetmekka, og omvendt er der også mange, som har klatret i Streetmekka og som så gerne vi have nogle flere udfordringer ... De som er blevet bidt af det [klatring] kommer så fra Streetmekka og over i vores klub, så vi har gensidige fordele af hinanden, og jeg vil sige, vi ser slet ikke hinanden som konkurrenter ... Der er noget mere synergi i klatremiljøet i Aalborg i og med, at vi har fået Streetmekka.

(Repræsentanten for Aalborg Klatreklub, GSM Aalborg)

Samarbejdet med Aalborg Klatre Klub er et godt eksempel på, hvordan GAME Streetmekka kan være med til at bygge bro mellem selvorganiseret- og foreningsbaseret idræt.

Opsamling

- Brugerforeningerne i GAME Streetmekka dækker over vidt forskellige organisationsformer (løse fællesskaber, foreninger, kommercielle aktører)
- Samlet set, har brugerforeningernes incitament for at indgå i et samarbejde med GAME Streetmekka i høj grad har været, at de ikke har de samme fysiske rammer andre steder i kommunen, den fleksible organisering, den ungdoms- og gadekulturelle atmosfære, og det at huset fungerer som et socialt mødested, der kan synliggøre deres aktiviteter - og i skaternes tilfælde i Esbjerg give dem et bedre renommé i byen.
- Modellen for samarbejde mellem GAME Streetmekka og lokale brugerforeninger har ikke kunne overføres uden væsentlige lokale tilpasninger fra København til Jylland. Der er lavet individuelt tilpassede samarbejdsaftaler, som er meget varierende i forhold til forpligtelser og formalitet. Brugerforeningerne er meget tilfredse med deres samarbejdsaftaler.
- Ledelsen i de lokale GAME Streetmekka huse har været udfordret på at finde nok foreninger og selvorganiserede grupper, der kunne skabes et formelt samarbejde med. Det opsøgende arbejde er især ressourcekrævende, når det drejer sig om aktiviteter, som ikke er udbredte i den lokale kontekst.
- Der er ikke oprettet brugerråd i de tre GAME Streetmekka huse, men kontakten og dialogen mellem brugerforeningerne og GAME Streetmekka foregår ad hoc og gennem brugerworkshops. Der er ikke én model for brugerinddragelse, som fungerer for alle brugerforeninger og deres kulturer.
- Brugerforeningerne udtrykker i høj grad oplevelsen af at blive inkluderet og spurgt til råds i forbindelse med aktiviteterne, faciliteterne og udviklingen af disse. På trods af det, så betyder fraværet af brugerrådet, at der ikke er en formaliseret demokratisk beslutningsstruktur i GAME Streetmekka husene husenes drift, ledelse og udvikling på evalueringstidspunktet. Det er væsentligt at nævne, at børn og unge under 18 år heller ikke har nogle formel indflydelse i langt de fleste foreninger.
- For brugerforeningerne er anerkendelse af deres lokale ekspertise meget vigtig. De anerkender vigtigheden af professionel konsulentbistand, men mener, at det kan gå ud over anerkendelsen af den lokale ekspertise samt de lokale ønsker og behov.

- Samarbejdet med GAME Streetmekka har haft en stor betydning for alle brugerforeningerne. GAME Streetmekka har bidraget med faciliteter, som langt de fleste brugerforeninger giver udtryk for, er optimale i forhold til deres aktiviteter og kulturen omkring den. Flere brugerforeninger beskriver, hvordan GAME Streetmekka har betydet, at de har fået nye medlemmer og haft mulighed for at vokse og udvikle sig som fællesskab. GAME Streetmekka har været en vigtig platform, hvor de har kunne synliggøre deres aktiviteter. GAME Streetmekka har fx skabt mulighed for at lave aktiviteter for skolebørn. Dermed er GAME Streetmekka og brugerforeningerne med til at skabe et mere mangfoldigt idrætstilbud i kommunerne.
- I GAME Streetmekka Esbjerg påpeger repræsentanten for graffiti og streetart, hvordan etableringen af den lovlige væg har en præventiv effekt, og hvordan stedet har været med til at skabe større opmærksomhed og viden om graffiti og streetart i den offentlige bevidsthed.

6. FACILITETERNE OG ARKITEKTURENS SAMSPIL MED AKTIVITETER OG LOKALSAMFUNDET

I dette kapitel præsenteres og diskuteres GAME Streetmekkas faciliteter i forhold til visionerne og målsætningerne for disse. Der zoomes ind på faciliteternes evne til at rumme fællesskaber, fleksibelt understøtte og spille sammen med mange forskellige aktiviteter og brugere samt interagere med lokalområdet. Kapitlet indledes med en kort præsentation af de tre GAME Streetmekkaer, herunder bygningernes kulturhistorie, deres omgivelser, faciliteternes konkrete udformning og deres funktioner. Efter præsentationen af de tre GAME Streetmekka huse beskrives brugernes vurdering af faciliteterne og derefter fremhæves og diskuteres de primære funktioner på tværs af de tre faciliteter med henblik på at udlede læring. Kapitlet afsluttes med en beskrivelse af, hvorvidt det er lykkedes at skabe synergi mellem inde og ude samt mellem forskellige aktiviteter i GAME Streetmekka husene.

GAME Streetmekka Esbjerg, Viborg og Aalborg er alle udviklet med afsæt i udtjente industribygninger, der er omdannet til multifunktionelle kultur- og idrætsfaciliteter.

GAME Streetmekka Esbjerg

GAME Streetmekka Esbjerg er etableret på det gamle, efterladte remiseområde, som ligger centralt i byen.



Drejeskiven og de gamle bygninger, GAME Streetmekka Esbjerg.

Remisen blev etableret i 1880 og var i funktion indtil slutningen af 1980'erne. Herefter lå området og bygningerne øde hen. Fra 1990'erne og frem til etableringen af GAME Streetmekka Esbjerg blev remisen et tilgroet og vildt område, der tiltrak byens børn og unge samt et hjemsted for hjemløse og narkomaner. Området var ligeledes et eftertragtet sted for hobbyfotografer, graffitimalere og skatere, der fotograferede, malede og byggede ramper i de forladte industribygninger.



Luftfoto af DSB-remisen i Esbjerg fra 1972 (tv), og luftfoto af GAME Streetmekka Esbjerg fra 2018 (th) (webkort.esbjerg-kommune.dk).

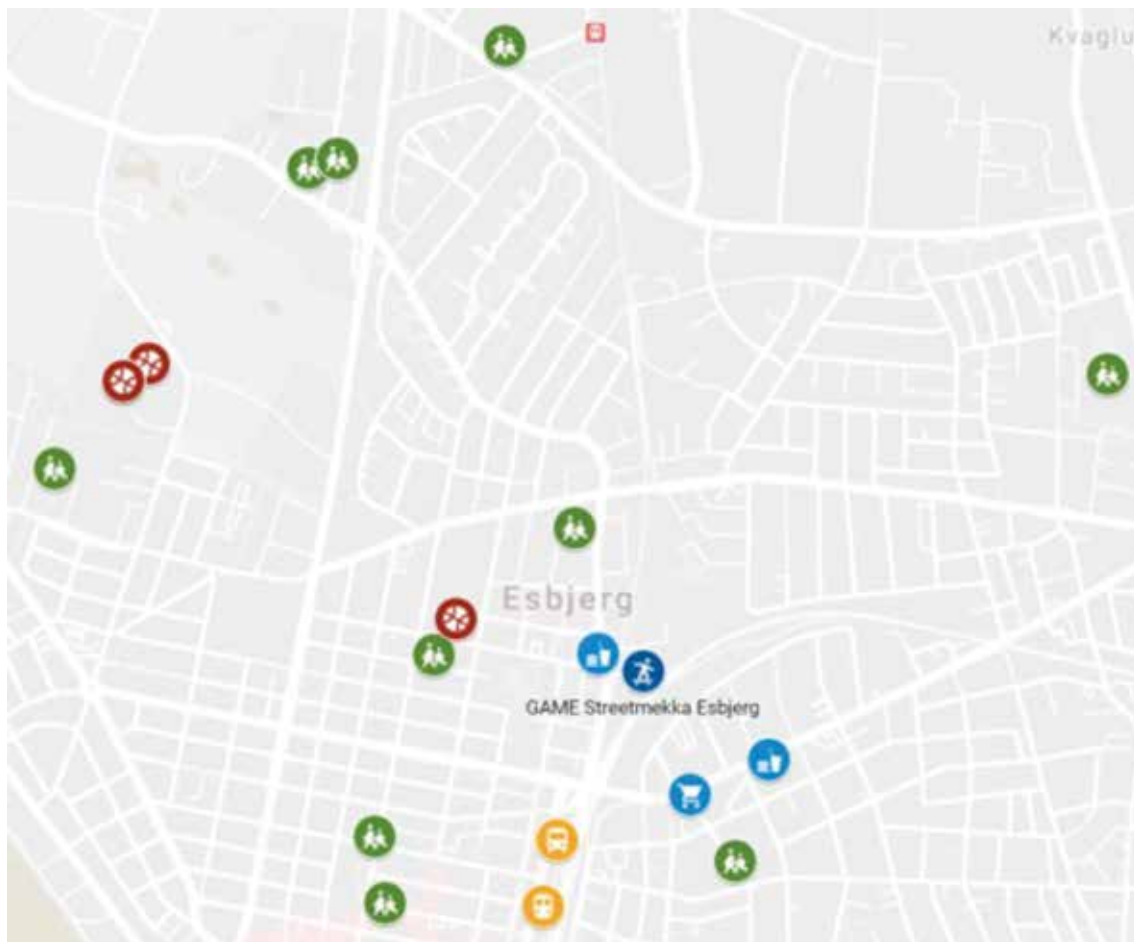
GAME Streetmekka Esbjerg er etableret på et større grønt og tilvokset område af remiseområdet, der støder op imod haveforeningen Remisen i nord. Remisebygningerne udgjorde oprindeligt en cirkelform. Grundet forfald og brand er der kun bevaret én af de oprindelige værkstedsbygninger samt den store drejeskive, der udgør områdets mest synlige og kendetegnende levn. Drejeskiven er ikke længere funktionsdygtig, men fungerer i dag med de bevarede jernbanespor som områdets stærkeste, kulturhistoriske formidler og et sted, hvor brugerne kan hænge ud eller dyrke aktiviteter. Via de krumme linjer og jernbanespor i asfalten er drejeskiven forbundet til den gamle værkstedsbygning og de store porte i denne, som desuden er med til at understrege den oprindelige funktion og sammenhæng mellem områdets faciliteter. Jernbanesporet er de fleste steder fjernet for at muliggøre skateaktiviteter, men er bevaret i den gamle værkstedsbygning, hvor også smøregraven er forvaret. Som supplement til og i forbindelse med den gamle, renoverede remisebygning er der etableret to nye bygninger, der er forbundet af en mellemgang, der fungerer som hæng-ud-rum. Overfor den gamle remisebygning, på den anden side af drejeskiven, er der skabt en udendørs, men overdækket skatebowl. Skatebowlen og de nye bygninger skaber i sammenhæng med den gamle, renoverede remisebygning en åben cirkel, som skaber et rum for aktivitet og ophold i midten.

Kontekst

GAME Streetmekka Esbjerg er placeret, så DSBs banelegeme løber langs bagsiden af huset, og som nabo til et større P-hus med gratis parkering til Sydvestjysk Sygehus. Faciliteten opfylder dermed kravet om at være centralt og bynært placeret med let adgang til offentlig transport. GAME Streetmekka Esbjerg er placeret i indre by mellem bymidten, Boldesager og de østlige bydele, og

udgør derved et geografisk bindeled imellem disse. 10 skoler og uddannelsesinstitutioner ligger inden for en radius på to km. Det samme gør sig gældende for tre idrætsfaciliteter. Inden for en radius af 500 m fra Streetmekka Esbjerg ligger to take-away steder og en dagligvareforretning. Fra GAME Streetmekka Esbjerg er der mindre end 900 meter til banegården og busstationen, men flere kilometer til det nærmeste sociale boligområde

Figur 29. Kort over Esbjerg, som viser placeringen af GAME Streetmekka Esbjerg i forhold til skoler og uddannelsesinstitutioner, stationer, idrætsfaciliteter, take-away steder og dagligvareforretninger.



Figuren er et kort over Esbjerg, som viser placeringen af GAME Streetmekka Esbjerg i forhold til skoler og uddannelsesinstitutioner, stationer (tog og centralbusstation) og idrætsfaciliteter inden for en radius på 2 km, samt take-away steder og dagligvareforretninger indenfor en radius på 500 m.

GAME Streetmekka Viborg

GAME Streetmekka Viborg er etableret i en gammel Vestas vindmøllehal beliggende centralt i Viborg. Den historiske og udtjente vindmøllehal er renoveret og ombygget til en multifunktionel kultur- og idrætsfacilitet med et rå arkitektonisk udtryk.



Indgangsfacaden til Streetmekka Viborg med offentligt skateområde under haltag til højre i billedet. GAME foto af Andreas Thorup Berthelsen.

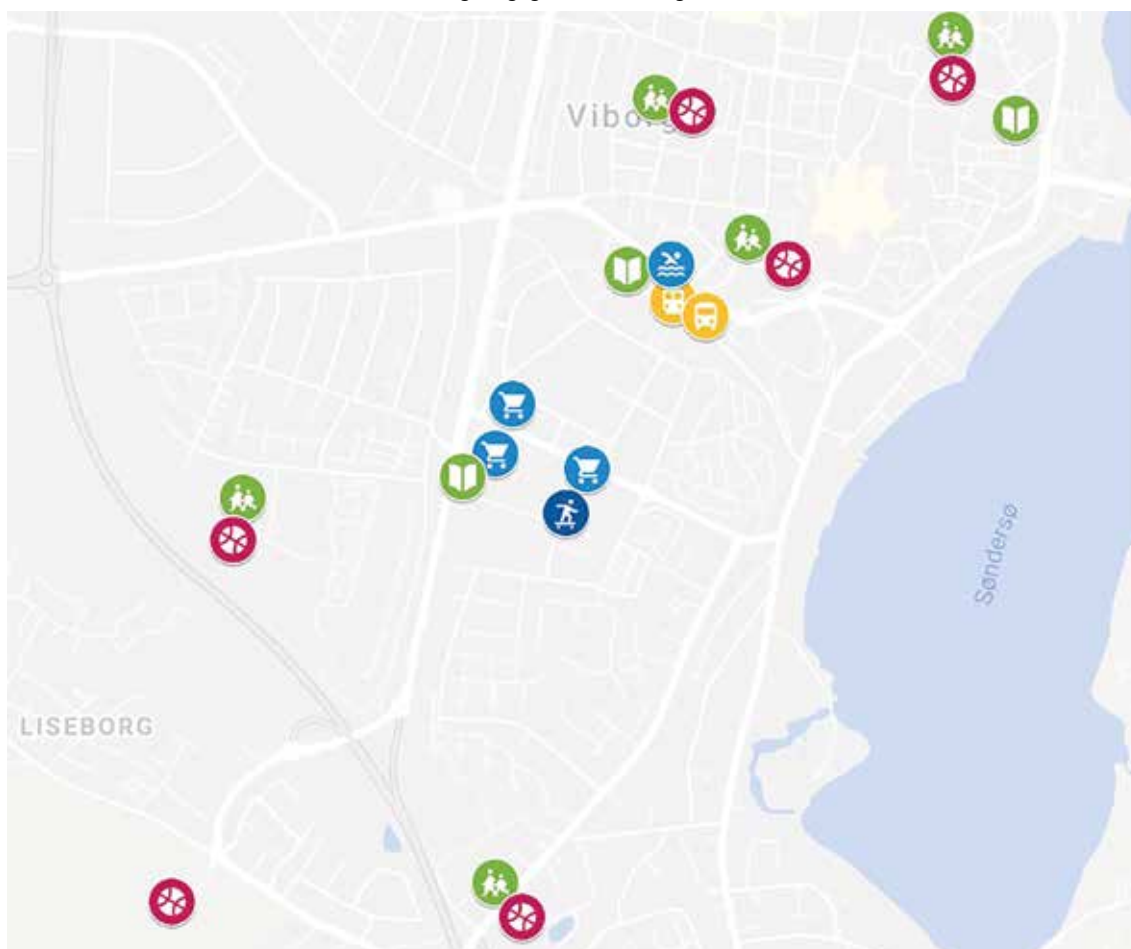
I forbindelse med den gamle, renoverede fabrikshal er der blevet etableret et større, udendørs skateområde på den nordlige side. Halvdelen af skateområdet er overdækket og delvis lukket med en særlig plastkonstruktion, som sikrer brugerne et tørt, men lyst skateområde i ly for regn og blæst. Ved indgangsfacaden løber desuden et asfaltbånd, som forbinder skateområdet med pladsen foran GAME Streetmekka Viborg og løber hele vejen rundt om huset.

Kontekst

GAME Streetmekka Viborg er placeret i et gammelt industriområde i Viborg By. Området undergår aktuelt en større forandring ved byfornyelsesprojektet Viborg Baneby. Der er planer om at opføre boliger til op mod 3.500 mennesker i nærområdet samt at gøre plads til institutioner og butikker (www.baneby.viborg.dk). GAME Streetmekka Viborg opfylder kravet om at være centralt og bynært placeret med let adgang til offentlig transport. På GAME Streetmekka Viborgs facilitetsområde findes der gratis parkeringsmuligheder, og huset ligger 650 meter fra Viborg station og busterminal. GAME Streetmekka Viborg liggexr tæt op ad det udsatte boligområde Ellekonebakken, hvor der

inden etableringen af GAME Streetmekka var etableret en GAME Zone. Derudover ligger faciliteten mindre end halvanden kilometer fra den gamle bydel og centrum af Viborg By. Inden for en radius af to kilometer findes der seks skoler, et gymnasium og seks idrætsfaciliteter (facilitetsdatabasen.dk), og inden for en radius af 500 m ligger tre dagligvareforretninger.

Figur 30. Kort over Viborg, som viser placeringen af GAME Streetmekka Viborg i forhold til skoler, uddannelsesinstitutioner, stationer, idrætsfaciliteter og dagligvareforretninger.



Figuren er et kort over Viborg, som viser placeringen af GAME Streetmekka Viborg i forhold til skoler og uddannelsesinstitutioner, stationer (tog og centralbusstation) og idrætsfaciliteter inden for en radius på 2 km, samt dagligvareforretninger inden for en radius på 500 m.

GAME Streetmekka Aalborg

GAME Streetmekka Aalborg er etableret i det gamle industriområde Eternitten, som ligger centralt i Aalborg. Dansk Eternit blev stiftet i 1927, og indtil 2004 blev der produceret i de gamle fabriksbygninger. Herefter stod bygningerne tomme og efterladte. I 2006 blev bygningerne og det 365.000 m² industriområde opkøbt af ejendomsudviklere, der indgik i et byfornyelsessamarbejde med Aalborg Kommune. I dag rummer området Eternitten beboelse (knap 3000 beboere), butikker og GAME Streetmekka Aalborg.



Facaden og indgangen til GAME Streetmekka Aalborg cirka et år efter åbningen.

GAME Streetmekka Aalborg har til forskel fra de to andre GAME Streetmekkaer et mere begrænset udendørsareal. På den sydvestlige side af faciliteten er etableret et asfaltområde med opmalet half-court til streetbasket, forskellige betonelementer og rails til parkour samt en organisk skulptur med greb til klatring og tilhørende faldunderlag. Området er på kreativ vis forbundet til en offentlig gangsti i et lavere plan via betonelementer, der er placeret i skrænten.



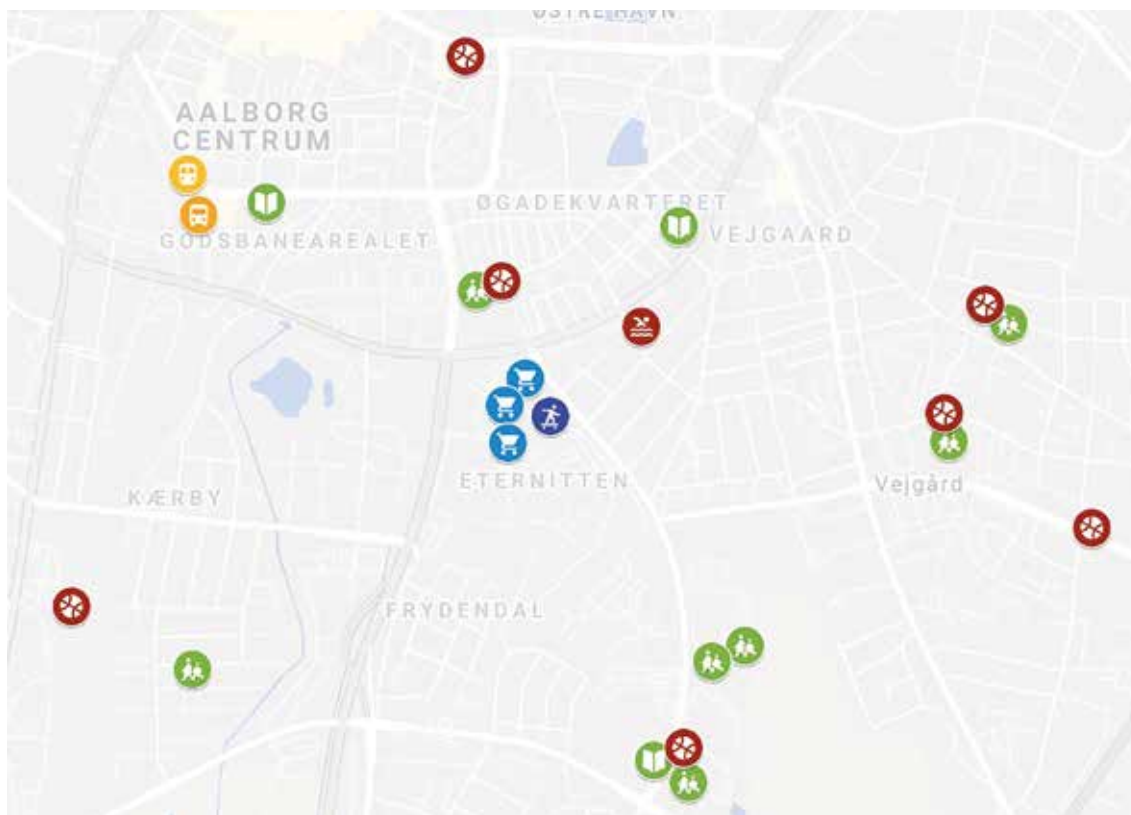
Udendørsarealet i GAME Streetmekka Aalborg cirka et år efter åbningen

Kontekst

GAME Streetmekka Aalborg er placeret i det nybyggede by- og beboelsesområde Eternitten med cirka 1,5-2 km ind til midtbyen. Gadeidræts- og gadekulturfaciliteten ligger delvist omkranset af nye lejlighedskomplekser, hvoraf en større del er almennyttige ungdomsboliger. Ungdomsboligerne spiller højst sandsynlig en afgørende rolle for, at lidt over halvdelen af de næsten 3.000 indbyggere på Eternitten er mellem 20 og 29 år.²⁵ Der findes offentlig bustransport få hundrede meter fra GAME Streetmekka Aalborg, men kultur- og idrætsfaciliteten har ingen tilknyttet parkeringsmuligheder. Alt i alt opfylder GAME Streetmekka Aalborg også kravet om at være centralt og bynært placeret med let adgang til offentlig transport. For dem, der kommer i egen bil, er adgangen begrænset af den manglende parkeringsplads. Der er dog mulighed for tidsbegrænset parkering ved de nærliggende dagligvareforretninger. Inden for en radius på to km fra GAME Streetmekka Aalborg ligger der syv skoler og tre ungdomsuddannelser. Det samme gør sig gældende for syv idrætsfaciliteter samt en mindre svømmehal. Kigges der på det helt tætte nærområde, ligger der inden for en radius af 300 m fra GAME Streetmekka Aalborg tre dagligvareforretninger og en fastfood restaurant. Fra GAME Streetmekka Aalborg er der desuden cirka 1,8 kilometer til Aalborg station og busterminal.

²⁵ Eternitten er planzone 101. På følgende link kan alderssammensætningen for indbyggerne i planzonen aflæses: <http://apps.aalborgkommune.dk/statistik/webaarbog/Folketal2019/Struktur/Planzoner/indexlevel1/Planzoner5aarsaldersklasser.html>

Figur 31. Kort over den sydøstlige del af Aalborg, som viser placeringen af GAME Streetmekka Aalborg i forhold til skoler og uddannelsesinstitutioner, stationer, idrætsfaciliteter og dagligvareforretninger.



Figuren er et kort over en del af Aalborg, som viser placeringen af GAME Streetmekka Aalborg i forhold til skoler og uddannelsesinstitutioner, stationer (tog og centralbusstation) og idrætsfaciliteter inden for en radius på 2 km samt dagligvareforretninger inden for en radius på 300 m.

Arkitektoniske priser

GAME Streetmekka faciliteterne bygger på et formål om at revitalisere udtjente industrijendomme. De tre faciliteter adskiller sig derfor arkitektonisk markant fra traditionelle kultur- og idrætsfaciliteter, hvilket har tiltrukket opmærksomhed og givet omtale i såvel danske som udenlandske arkitekturmiljøer. Både GAME Streetmekka Esbjerg og Viborg har været nomineret til flere arkitekturpriser, og GAME Streetmekka Viborg har vundet flere af disse.

GAME Streetmekka Esbjerg blev i 2016 nomineret til to udenlandske arkitekturpriser. Den ene var den såkaldte WAN award, der uddeles af World Architecture News. GAME Streetmekka Esbjerg var nomineret i kategorien 'Future Project Civic Buildings', hvor faciliteten fik en placering i top seks. Senere samme år blev faciliteten igen nomineret til en pris ved World Architecture Festival i kategorien 'sport', hvor der blev hentet en andenplads.

I det danske arkitekturmiljø er alle tre GAME Streetmekkaer blevet nomineret til Renoverprisen. Renoverprisen er stiftet af Realdania og Grunderejernes Investeringsfond

...med henblik på at anerkende renoveringsprojekter, der er med til at vise vejen for, hvordan vi bedste løser de store samfundsmæssige opgaver, det er at få opdateret den eksisterende bygningsmasse i Danmark.²⁶

Prisens formål er at sætte fokus på anerkendelsesværdige danske renoveringsprojekter. GAME Streetmekka Viborg var nomineret til prisen i 2019, hvor en del af begrundelsen var følgende:

GAME Streetmekka er et livgivende eksempel på en vellykket transformation. Fra en funktionstømt produktionshal til et inviterende GAME Streetmekka. Det skaber værdifuld ny identitet, fungerer som epicenter for de unges gadeidræt, og er det link, som binder områdets forskellige boligområder sammen på en sympatisk måde. Lægges hertil det begavede bud på en ny skarptskåret, transparent facade, opdeling i klimazoner med ud- og indvendig isolering og PCB-renovering er GAME Streetmekka et overbevisende bud på en livgivende oase med noget på hjerte.²⁷

Internationalt er GAME Streetmekka Viborg heller ikke forbigået. I 2019 roste IOC – den Internationale Olympiske Komite - sammen med IAKS – International Association for Sports and Leisure Facilities - holdet bag GAME Streetmekka Viborg og gav faciliteten en IOC IAKS-guldmedalje. Prisen gives til bygninger og faciliteter, som viser bæredygtige hensyn, funktionalitet og exceptionel arkitektonisk design. Sammen med denne guldmedalje fik GAME Streetmekka Viborg desuden disse rosende ord fra bedømmelseskomiteen.

GAME Streetmekka Viborg is a great solution for tackling two driftnet contemporary challenges in today's society: the sustainable re-use of abandoned prefabricated industrial buildings and the creation of a lasting social change through youth-led sports and culture [...] considering that the budget was very limited the jury was overwhelmed by the multitude of activities the facility now offers.²⁸

(IAKS – International Association for Sports and Leisure Facilities)

Yderligere har GAME Streetmekka Viborg i 2019 både vundet ArchDailys²⁹ pris indenfor sportsarkitektur og German Design Council ICONIC Awards³⁰ for bedste innovative sports arkitektur samt samme år shortlisted til en af verdens største arkitekturpriser Mies van der Rohe Award.³¹ GAME Streetmekka Aalborg har ikke tiltrukket sig samme opmærksomhed fra de danske og udenlandske arkitekturmiljøer som de to andre faciliteter, men var til gengæld indstillet og vandt

²⁶ <https://renover.dk/om-prisen-2/>

²⁷ <https://renover.dk/projekt/streetmekka-viborg/>

²⁸ <https://iaks.sport/awards-archive/award-2019>

²⁹ <https://boty.archdaily.com/us/2019/candidates/120078/streetmekka-viborg-slash-effekt>

³⁰ <https://www.effekt.dk/news/2019/8/27/game-streetmekka-viborg-wins-iconic-awards-2019>

³¹ <https://www.dezeen.com/2019/01/17/mies-van-der-rohe-awards-2019-shortlist/>

regionsvalget i Nordjylland til Danskernes Idrætspris i 2020.³²

Funktioner i GAME Streetmekka Esbjerg, Viborg og Aalborg

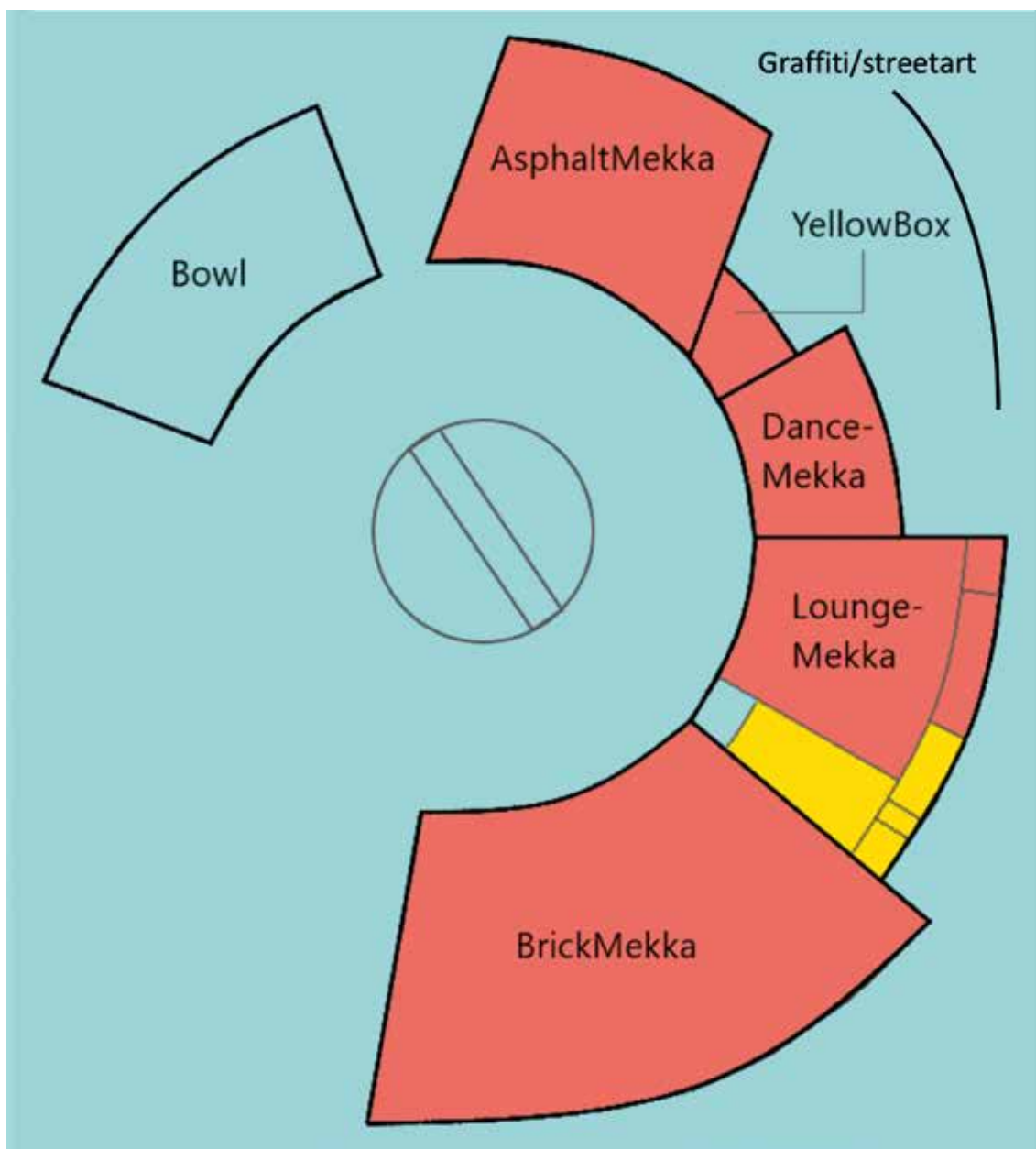
Som facilitetskoncept rummer GAME Streetmekka faciliteter forskellige typer af gadeidrætslige og gadekulturelle aktiviteter. Hvor de udendørs er offentligt tilgængelige, kræver de indendørs betalt entré eller et medlemskab af GAME Streetmekka. Der findes også lukkede faciliteter, som kun er tilgængelige for brugerforeninger og ansatte. Der skelnes mellem tre zoner: offentlige, semi-offentlige og lukkede. Da formålet er at belyse faciliteternes evne til at rumme fællesskaber, fleksibelt understøtte og spille sammen med forskellige aktiviteter og brugere samt interagerer med lokalområdet, så afgrænser evalueringen sig til de fuldt offentlige og semi-offentlige zoner, hvor dette samspil primært udfoldes.

³² <https://danskernesidraetspris.dk/initiater/vis/2101>

Plantegninger af GAME Streetmekka Esbjerg, Viborg og Aalborg

GAME Streetmekka Esbjerg

Figur 32. Plantegning GAME Streetmekka Esbjerg.



Figuren viser en ikke målfast plantegning over Game Streetmekka Esbjerg. Plantegningen illustrerer hvor aktivitetsrummene ligger i forhold til hinanden, samt hvilke zoner de forskellige rum ligger i. Den blå farve markerer offentlige zoner, koralfarven markerer semi-offentlige zoner, og den gule farve markerer lukkede zoner.

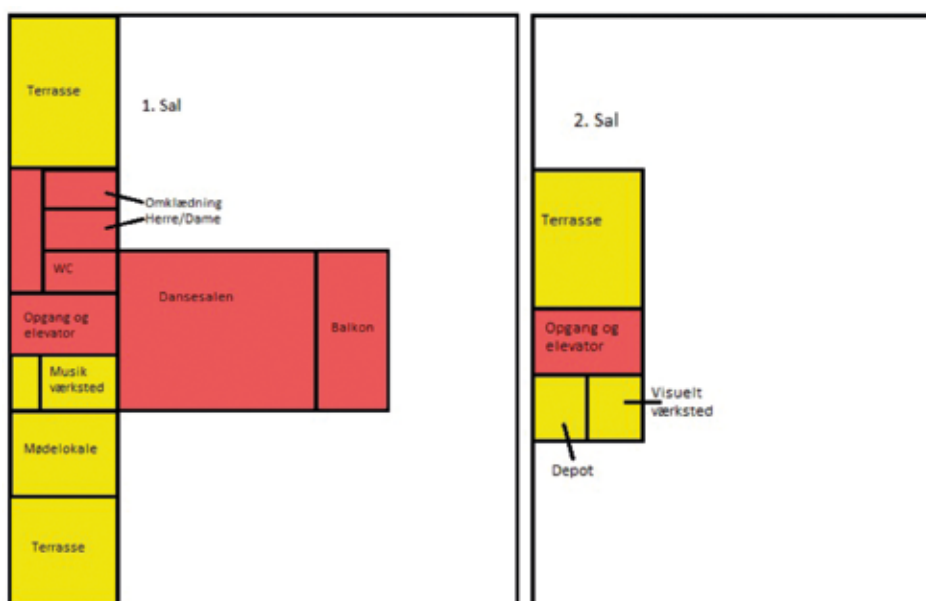
GAME Streetmekka Viborg

Figur 33. Plantegning GAME Streetmekka Viborg.

Grundplan



1.sal og 2.sal

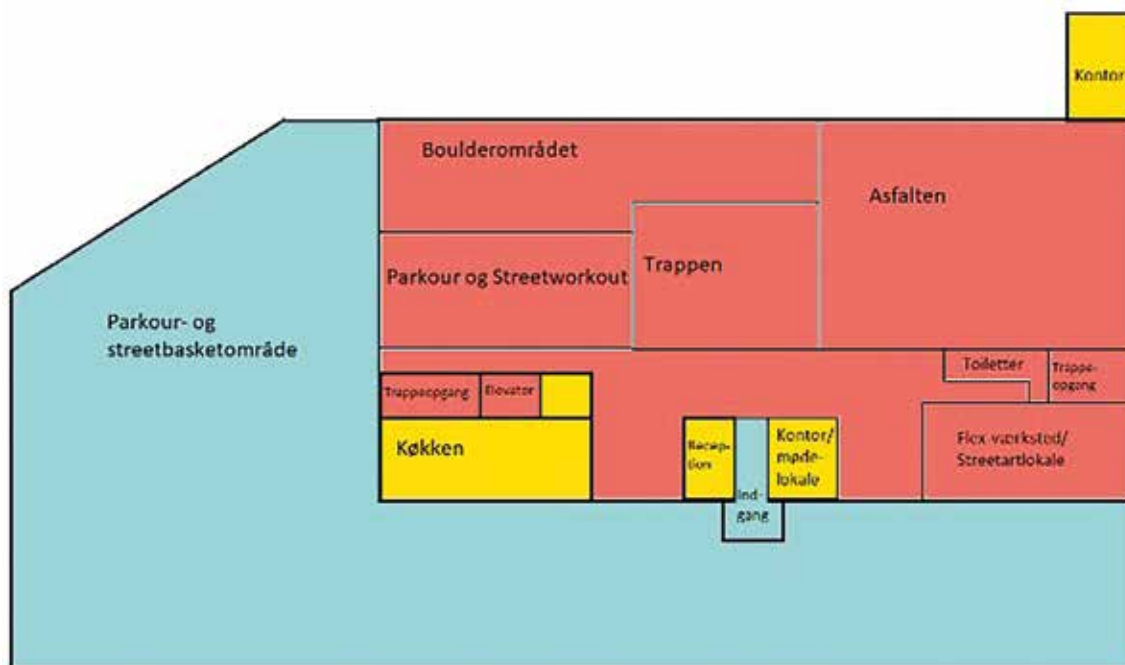


Figurerne viser en ikke målfast plantegning over GAME Streetmekka Viborg. Plantegningen illustrerer hvor aktivitetsrummene ligger i forhold til hinanden, samt hvilke zoner de forskellige rum ligger i. Den blå farve markerer offentlige zoner, den røde markerer semi-offentlige zoner, og den gule farve markerer lukkede zoner.

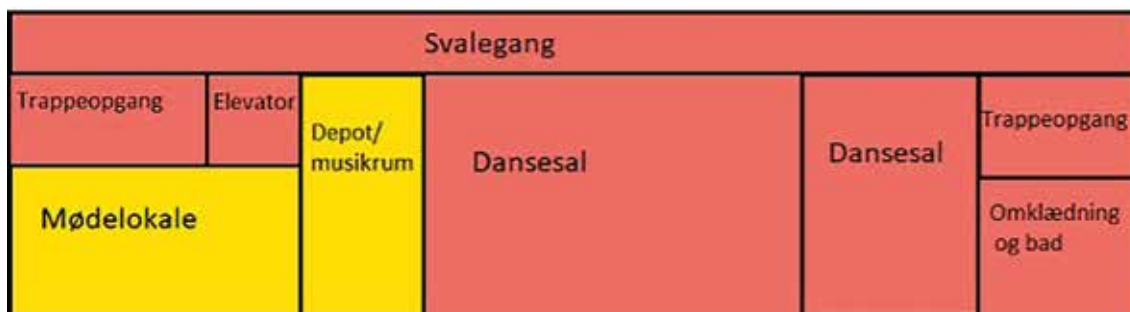
GAME Streetmekka Aalborg

Figur 34. Plantegning GAME Streetmekka Aalborg.

Grundplan



1. sal



2.sal



Figuren viser en ikke måfast plantegning over Game Streetmekka Aalborg. Grundplanet blev ændret i 2020, hvor kontor/ mødelokalet blev revet ned. Plantegningen illustrerer hvor aktivitetsrummene ligger i forhold til hinanden, samt hvilke zoner de forskellige rum ligger i. Den blå farve markerer offentlige zoner, koralfarven markerer semi-offentlige zoner, og den gule farve markerer lukkede zoner.

De semi-offentlige områder (gule) er tilgængelige for medlemmer, brugerforeninger, frivillige og betalende gæster. De offentlige zoner (blå) er tilgængelige for alle. Faciliteterne i de offentlige zo-

ner medvirker til at give GAME Streetmekka et åbent og imødekommende udtryk og er desuden med til at understøtte samspillet med den omkringliggende bydel. I de offentlige zoner inviteres de lokale borgere 'inden for', hvilket bidrager til at øge områdets rekreative værdi. De offentlige zoner giver desuden borgere mulighed for at snuse til gadeidræt- og kultur, uden at de behøver at tegne medlemskab eller betale entré til GAME Streetmekka. Faciliteterne kan benyttes i og udenfor åbningstiden, og muliggør dermed møder og interaktioner mellem udøvere af gadeidræt/kultur og de 'almindelige' borgere i bydelen, hvormed fordomme og barriere nemmere kan nedbrydes. I Esbjerg beskriver repræsentanten for graffiti og streetart fx, hvordan det har en positiv effekt, at muren til graffiti og streetart er placeret ved en offentlig gangsti. Det betyder, at forbipasserende ofte stopper op og stiller nysgerrige spørgsmål til deres kunst, hvormed kunstnerne har kunne nedbryde nogle af de fordomme, der var om graffiti i Esbjerg, hvilket giver dem mere legitimitet i byen.

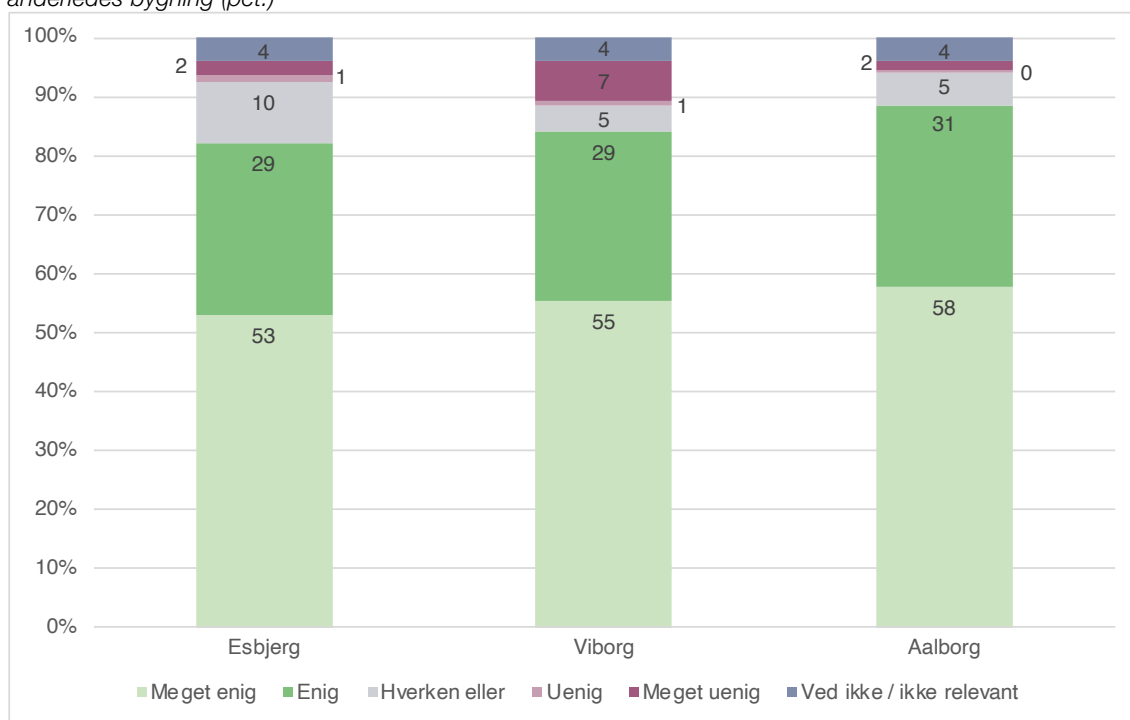
I både GAME Streetmekka Esbjerg og Viborg er der etableret udendørs, offentlige skatefaciliteter. De ansatte fortæller, at der altid er meget aktivitet, og at der ofte er brugere fra tidlig morgen inden skole til kl. 22-23 om aftenen. De udendørs skateområder rummer dermed aktiviteter og fællesskaber, uden at det kræver, at brugerne skal være medlem af GAME Streetmekka. De udendørs arealer er for nogle bruger 'indgangen' til et medlemskab i Streetmekka og de øvrige faciliteter og aktivitetsmuligheder, som er inde i huset. Faciliteterne i den offentlige zone fungerer således som områder, hvor børn og unge samt potentielle brugere bliver præsenteret for og møder gadeidrættten, streetkulturen og andre aktive.

I det følgende afsnit skal vi se nærmere på, hvordan brugerne oplever og vurderer GAME Streetmekkas overordnede arkitektur samt de offentlige og semioffentlige faciliteter til deres aktiviteter.

Brugernes vurdering af den overordnede arkitektur i GAME Streetmekka

For at undersøge hvorvidt den rå og industrielle arkitektur har en betydning for brugerne, er de blevet spurgt, hvorvidt de synes, at det er sejt, at GAME Streetmekka er etableret i en rå og anderledes bygning.

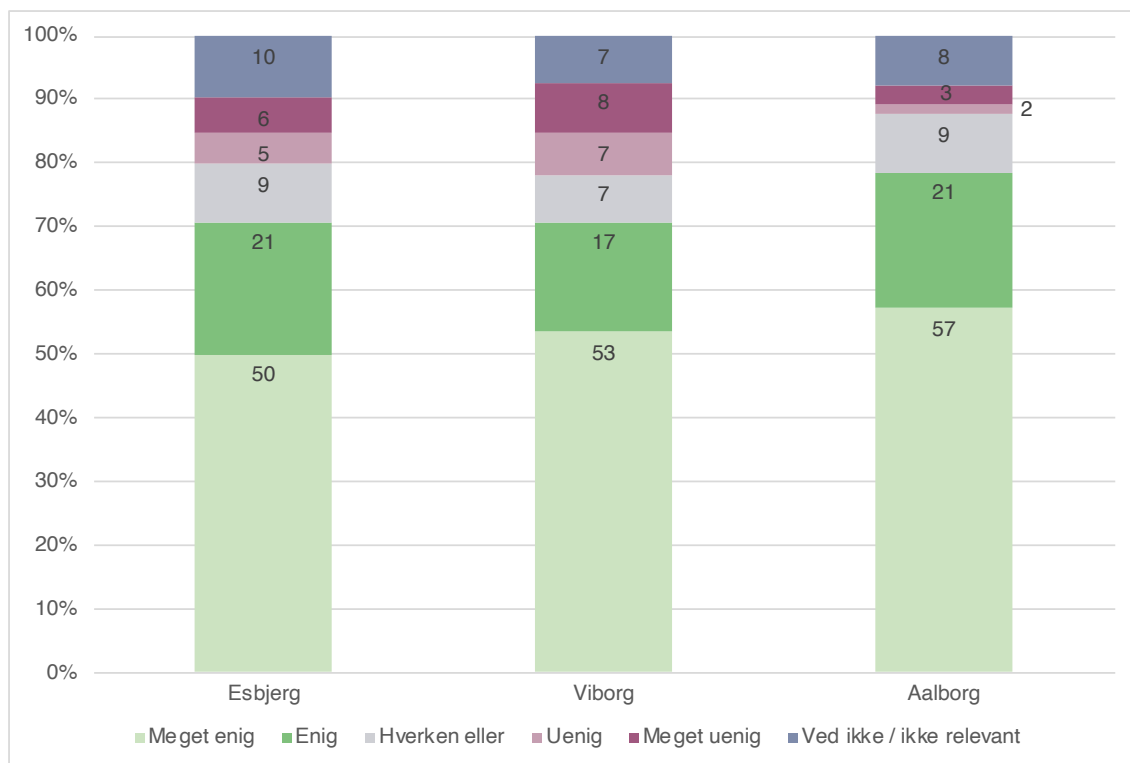
Figur 35. Oversigt over hvorvidt brugerne synes, det er sejt, at GAME Streetmekka er etableret i en rå og anderledes bygning (pct.)



Figuren viser, hvorvidt brugerne er enige eller uenige i udsagnet: "Det er sejt, at det er en rå og anderledes bygning" på tværs af de tre huse i procent (Esbjerg N= 143, Viborg N=243 og Aalborg N=243.)

Figur 35 viser, at langt de fleste brugere er meget enige eller enige i udsagnet. Over halvdelen af alle brugerne i de tre GAME Streetmekkaer er meget enige i, at det er sejt, at GAME Streetmekka er etableret i en rå og anderledes bygning. Brugere blev også spurgt, om de bedre kan lide den revitaliserede industribygning end en almindelig idrætshal.

Figur 36. Brugernes bedømmelse af GAME Streetmekka i sammenligning med en almindelig idrætshal (pct.).



Figuren viser, hvorvidt brugerne er enige eller uenige i udsagnet: "Jeg kan bedre lide den her gamle bygning end en almindelig idrætshal" på tværs af de tre huse i procent (Esbjerg N= 143, Viborg N=243 og Aalborg N=243).

GAME Streetmekka Aalborg har den største andel af brugere (57%), som er meget enige i, at de bedre kan lide den revitaliserede industribygning end en almindelig idrætshal. Kun fem procent svarer, at de er meget uenige eller uenige i udsagnet. Forskellene mellem de tre huse er dog minimale. På tværs af de tre GAME Streetmekka huse er mellem 70 og 78 procent af brugerne meget enige eller enige i, at de bedre kan lide den revitaliserede industribygning end en almindelig idrætshal. Brugernes svar peger på, at GAME Streetmekkas overordnede rå, industrielle og gade-kulturelle arkitektoniske udtryk har en positiv betydning for brugerne.





Billederne illustrerer, hvordan GAME Streetmekka Aalborg (øverst til venstre), Viborg (nederst til højre) og Esbjerg (øverst til højre og nederst til venstre) har et rå, industriel og gadekulturel arkitektonisk udtryk.

Brugerne i GAME Streetmekka blev også bedt om at vurdere de enkelte funktioner i de tre faciliteter. Disse skulle vurderes på en skala fra 1-5, hvor 1 er dårligst og 5 er bedst. Gennemsnittet for brugernes tilfredshed med de forskellige funktioner er samlet set 4,11 i GAME Streetmekka Esbjerg, 4,23 i GAME Streetmekka Viborg og 4,25 i GAME Streetmekka Aalborg. Selvom brugerne generelt er meget tilfredse med funktionerne, så gør det sig mest gældende for brugerne i Aalborg og Viborg, og i lidt mindre grad for brugerne i Esbjerg.

Brugernes vurdering af de enkelte aktivitetsfunktioner i de tre GAME Streetmekka huse

Nedenstående tabel viser, hvilke funktioner der er til rådighed for gadeidrætslige og gadekulturelle aktiviteter i GAME Streetmekka Esbjerg, Viborg og Aalborg.

Tabel 28. Faciliteter i de tre GAME Streetmekka huse.

FACILITETER	ESBJERG	VIBORG	AALBORG
ASFALTOMRÅDE TIL STREETBASKET, STREETSOCER, STREETHOCKEY M.M.	Ja Indendørs/udendørs	Ja Indendørs/udendørs	Ja Indendørs/udendørs
RAMPER ELLER BOWL TIL SKATEAKTIVITETER	Ja Indendørs/udendørs	Ja Indendørs/udendørs	Nej
REDSKABER TIL PARKOUR, CALISTHENICS, STREETWORKOUT M.M.	Ja Indendørs	Ja Indendørs/udendørs	Ja Indendørs/udendørs
DANSESAL TIL DANSEAKTIVITETER	Ja Indendørs	Ja Indendørs	Ja Indendørs

FACILITETER TIL TRIAL	Nej	Ja Indendørs/udendørs	Nej
HÆNG UD OMRÅDER TIL SOCIALT SAMVÆR	Ja	Ja	Ja
VÆRKSTED ELLER MURE TIL GRAFFITI, STREETART, KREATIVE VISUELLE PRODUKTIONER M.M.	Ja Indendørs/udendørs	Ja Indendørs/udendørs	Ja Indendørs/udendørs
VÆRKSTED TIL MUSIKPRODUKTION	Kan benytte hæng ud området	Ja Ikke i anvendelse ved evalueringen	Ja Ikke i anvendelse ved evalueringen
ANDRE VÆRKSTEDSRUM	Nej	Ja Metal og træ	Nej

Oversigt over de offentlige og semi-offentlige faciliteter til gadeidrætslige- og gadekulturelle aktiviteter i GAME Streetmekka Esbjerg, Viborg og Aalborg.

I forhold til brugernes tilfredshed med de enkelte faciliteter, viser nedenstående tabel, hvilke af disse der er størst og mindst tilfredshed med på tværs af alle brugergrupper i de tre GAME Streetmekka huse:

Tabel 29. Faciliteter med størst og mindst tilfredshed.

TILFREDSHED	ESBJERG	VIBORG	AALBORG
STØRST TILFREDSHED	Skatebowlen udenfor (4,33) Lounge Mekka (4,20)	Asfaltbanen (indendørs boldspil) (4,38) Udendørs skateområde (4,33)	Boulder/klatrevæggen (4,41) Asfaltområde (indendørs boldspil) (4,41)
MINDST TILFREDSHED	Dance Mekka (3,88) Indendørs skatehal (3,97)	Boulder/klatrevæggen (4,02) Minirampen til skate indenfor (4,16). Graffitiområdet udenfor (4,16)	Det udendørs område til streetbasket, parkour og bouldering (3,96) Værkstedet til streetart (4,06)

Oversigt over de faciliteter til gadeidrætslige- og gadekulturelle aktiviteter, som brugerne har størst og mindst tilfredshed med i GAME Streetmekka Esbjerg, Viborg og Aalborg.

I forhold til brugernes svar er det vigtigt at påpege, at deres samlede svar ikke kun fortæller om tilfredsheden med funktionerne, men også om deres popularitet. Vi kan se, at brugere der angiver,

at de også dyrker den aktivitet, som funktionen er tiltænkt, vurderer den pågældende funktion mere positivt end brugere, der ikke dyrker den pågældende aktivitet. Der er dermed en tendens til, at brugere er mindre tilfredse med de funktioner, som har mindre relevans for dem.

I det følgende vil vi zoome ind på funktionstyperne på tværs af de tre faciliteter og give et kvalificeret bud på, hvad der ligger til grund for brugernes vurdering af de enkelte funktioner. Her vil vi tage udgangspunkt i de relevante brugergrupperes vurdering af funktionerne. Vi vil beskrive, hvad der fungerer godt, hvad der fungerer knap så godt, og dermed hvilken viden der kan udledes til kommende faciliteter.

Funktionerne til skate

De udendørs skatefunktioner i Esbjerg og Viborg er blandt de bedst vurderede funktioner i de to GAME Streetmekka huse på tværs af alle brugerne, men også blandt de brugere, der dyrker skateboard og løbehjul/scoot.³³ Tilfredsheden er stort set den samme for de to brugergrupper de to steder. De daglige ledere og de ansatte peger på, at de udendørs skatefaciliteter er nogle af de mest populære områder i GAME Streetmekka Esbjerg og Viborg. Den udendørs skatefunktion i Esbjerg er en skatebowl, der er designet til at imitere og forbedre oplevelsen af pool skating (hvor udøverne skater i en tørt swimmingpool). Her kan udøverne skabe fart og momentum ved at 'pumpe' (trykke ned i board eller løbehjul på et bestemt tidspunkt) og dermed bevæge sig rundt uden at skulle skubbe i underlaget med en fod. Skatebowlen består af to bowls med varierende hældninger. De ansatte fortæller, hvordan der altid er meget aktivitet på området, inden de indendørs faciliteter åbner kl. 15.00.



Billedet til venstre viser skatebowlen udefra, mens billedet til højre viser skatebowlen inde fra selve bowlen.

³³ Tilfredsheden iblandt brugere der dyrker løbehjul/scoot eller skateboard ligger mellem 4.7-4.5.



Billedet viser den dybe ende af skatebowlen fotograferet indefra.

I GAME Streetmekka Viborg består de udendørs skatefunktioner af to områder. Det ene er skatefaciliteterne under halvtaget, som består af en bowle, et par mindre ramper i træ, en rampe i beton og nogle obstacles som rails og bokse.



På billederne gives et groft overblik over de faciliteter, som er tiltænkt skateboard, scoot, rulleskøjter mf.

Umiddelbart udenfor er placeret et asfaltbælte, der går rundt om husets vestlige side. På den anden side af asfaltbæltet er det andet udendørs skateområde etableret langs en graffitivæg. Det består af et større betonområde med forskellige mindre ramper og elementer rettet imod street- og flowskate.

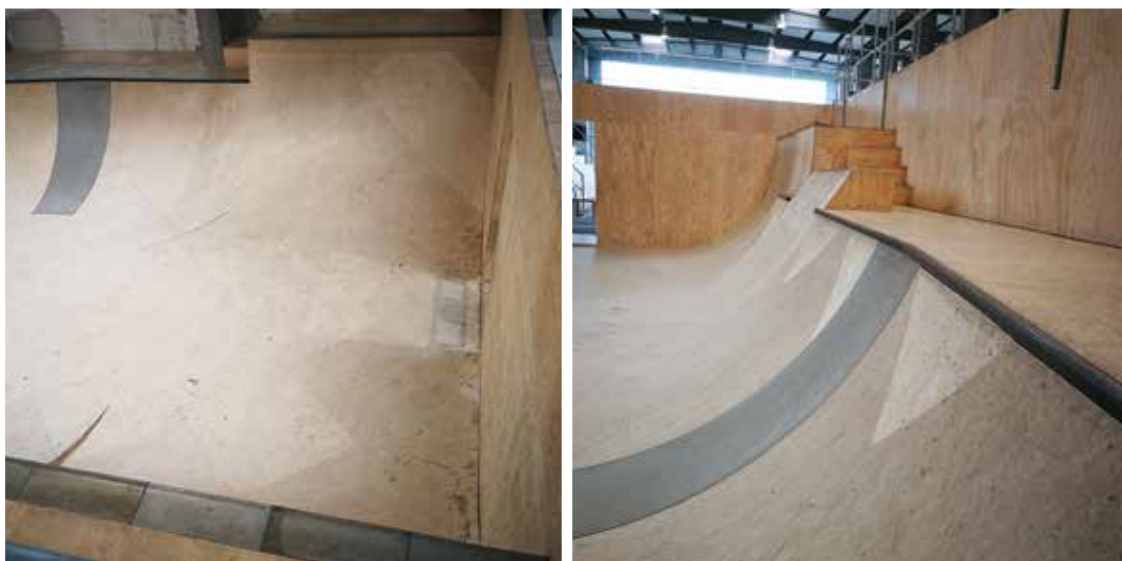
Ved de udendørs skatefunktioner kan følgende fremhæves:

- Begge udendørs skatefunktioner er designet, så de rammer en meget bred målgruppe på tværs af aktiviteter (primært løbehjul, skateboard, BMX), aldersgrupper samt nybegyndere og øvede. Den bred brugergruppe i skatebowlen i Esbjerg er sikret gennem varierende hældninger, krumninger og højder, imens skatefunktionen i Viborg inkluderer mange forskellige typer af skatefaciliteter så som en bowle, ramper, forskellige obstacles og et bredt, fladt asfaltbælte, som er placeret i tæt forbindelse. Det betyder, at der er faciliteter til forskellige typer af skate og mulighed for at brugerne kan bruge dem i sammenhæng med hinanden.
- I GAME Streetmekka Esbjerg fortæller de ansatte, at der er skabt en god kultur for, at brugerne selv fjerner skrald fra bowlen og dermed tager ejerskab over dens tilstand. I begyndelsen gjorde de ansatte bowlen ren hver dag, men nu kan brugerne i stedet hente en kost og en spand til affald, hvilket har overdraget ansvaret og ejerskabet for at den holdes ren og sikker.
- I GAME Streetmekka Viborg er det største skateområde under halvtaget afdækket for regn og vind med en lys plastikkonstruktion. Den sikrer, udover læ, også dagslys på området og skåner naboerne for støjgener. Brugere er meget glade for, at de kan skate året rundt pga. overdækningen. Afskærmning for regn og vind er ikke effektiv nok i GAME Streetmekka Esbjerg. De ansatte såvel som brugerne beskriver, hvordan der ofte ligger vand i bowlen, fordi 'regnen bevæger sig horisontalt' (pga. hyppig blæst) i Esbjerg. Det gør det farligt at skate og begrænser dermed brugen under og efter regnvejr.

I GAME Streetmekka Esbjerg og Viborg er der også indendørs funktioner til skate. Af de to mest aktive brugergrupper, der dyrker løbehjul/scoot og skateboard, er funktionen vurderet til 4.29 i Viborg, mens brugerne i Esbjerg, der dyrker løbehjul/scoot, er lidt mere tilfredse med funktionen (4.43), end brugerne der dyrker skateboard (4.16).³⁴

Den indendørs skatefunktion i Viborg består af en U-rampe i træ. I U-rampen kan brugerne opnå høj fart og lang tid i luften, hvorved de kan træne forskellige luftbårne tricks. U-rampen går også under betegnelserne 'vert' afledt af (vertical skating/skateboarding) og half-pipe. Desuden kommer præfikset 'mini', da nogle vil kategorisere den som en minirampe, mini ramp eller minivert.

³⁴ Brick Mekka er et af de mest populære områder i huset, men får samtidig den næst dårligste vurdering af brugerne samlet set (3,97). Det er brugerne, der dyrker graffiti og streetart, som trækker gennemsnittet væsentligt ned.



På billederne ses U-rampen fra to forskellige vinkler. Højre billede er taget fra balkonen og ned i U-rampen.

Den indendørs skatefunktion i Esbjerg er etableret i hallen Brick Mekka, som yderligere rummer funktioner til parkour, calisthenics, graffiti og streetart.



Billederne viser skateområdet indenfor.

Skateområdet er af typen street plaza, der skal give brugerne fornemmelsen af at skate i et byrum. Til parkour er der faste og mobile railkonstruktioner omkring den gamle, åbne smøregrav. Til graffiti og streetart er der vægge og betonsøjler. Herudover rummer hallen et par sofaer til socialt ophold.

Ved de indendørs skatefunktioner kan følgende fremhæves:

- Det at hænge ud og observere hinanden er et væsentligt aspekt i skatekulturen. Muligheden for ophold og synlighed er vigtigt for brugergrupperne. Sofaerne i GAME Streetmekka Esbjerg bliver brugt utroligt meget, og både brugere og forældre efterlyser endnu flere steder, hvor de kan slå sig ned og observere aktiviteten. I GAME Streetmekka Viborg er der etab-

leret en balkon over U-rampen, som gør aktiviteten synlig for husets brugere, der benytter dansesalen eller hænger ud på balkonen. Dermed skabes der synlighed og mulighed for sociale interaktioner på tværs af brugerne og deres aktiviteter.

- Brugere, der dyrker skateboarding i GAME Streetmekka Esbjerg, savner større afstand mellem de forskellige obstacles (objekter), og at der var tænkt flere flows ind i designet. At køre et flow betyder, at skateboarderne kan køre i en ubrudt linje og lave tricks på forskellige obstacles. Afstand mellem de forskellige obstacles er vigtig for, at skateboarderne kan nå at få den optimale fart i skateboardet til at kunne lave tricks. Disse behov har løbehjulsbrugere ikke, da de bevæger sig anderledes. U-rampen i GAME Streetmekka Viborg er udformet med forskellige højder og hældninger, som gør den anvendelig både for nybegyndere og mere øvede brugere. U-rampen er den eneste skatefacilitet indenfor, hvilket betyder, at især de erfarne skatere ikke vil betale entreprisen til GAME Streetmekka Viborg, men primært skater udenfor.
- Den daglige leder i GAME Streetmekka Esbjerg giver udtryk for, at der mangler flere frie områder uden obstacles (objekter) indenfor, hvor nybegyndere kan lære at stå på skateboard, som kræver væsentligt mere plads og tillæring end at køre på løbehjul. I GAME Streetmekka Viborg er U-rampen placeret lige ved siden af asfalområdet, som gør, at nybegyndere kan benytte disse. Vi ser også, at brugerne der dyrker skateboard og løbehjul, har en tilfredshed med asfalområdet, der faktisk er en lille smule højere, end hos brugerne der dyrker streetbasket/basket og streetsoccer/fodbold.
- For at sikre synergi imellem de forskellige områder var U-rampen i Viborg oprindeligt åben i begge ender. Det skulle muliggøre passage og synlighed mellem asfalområdet og området til parkour, trial, streetworkout og bouldering. Åbningen var imidlertid en begrænsning for aktivitet i U-rampen, da brugerne på hjul var bange for at ramme passerende brugere, når de skatede. Løsningen blev derfor at lukke U-rampen i den ene ende, hvilket har gjort rampen mere anvendelig for skateaktiviteter, men begrænset sammenhængen mellem aktivitetsområderne i GAME Streetmekka Viborg. U-rampens lukkede rum giver imidlertid anledning til fælles lege (fx stikbold), som samler de yngre brugere på tværs af alder, køn og aktiviteter. Ændringen af U-rampen kan ses som et eksempel på behovet for mere viden, når multifunktionelle faciliteter til forskellige brugere udformes. Det er ikke altid, at der er overensstemmelse mellem koncepter om synergi og synlighed, og den måde aktiviteterne udfoldes på. Denne uoverensstemmelse mellem ideer og konkret praksis kommer ikke kun til udtryk, når professionelle *udefra* designer til en specifik målgruppe. Det er også en risiko, når de enkelte brugergrupper bliver bedt om at komme med deres ønsker og ideer til faciliteter. I GAME Streetmekka Esbjerg blev skatetypen 'street plaza' valgt til den indendørs skatehal på baggrund af brugernes eget ønske (i forbindelse med en byggeworkshop). Det var imidlertid meget begrænset, hvor mange brugere der havde erfaring med denne form for skateboarding. Selvom brugerne har lært at skate på området, så var det til frustration for især skateboarderne, der i begyndelsen havde svært ved at skate på området.
- Brick Mekka er et flot eksempel på, hvordan det er muligt at revitalisere en udtjent industri-

bygning og formidle dens kulturhistorie. Der har dog været nogle udfordringer forbundet med benyttelsen af den gamle, udtjente bygning. Det har været en stor frustration for alle brugerne, at der blev ved med at dryppe vand ned på skateområdet fra taget. Vand på skateområdet gør det farligt at skate, og brugerne brugte derfor relativt meget tid på at tørre vand op, inden de kunne skate. Taget viste sig i efteråret 2018 at indeholde skimmel og blev derefter skiftet.



Billederne viser de forskellige underlag og en vandpyt skabt af det utætte tag.

- I forhold til formidlingen af bygningens kulturhistorie er de oprindelige gule fliser bevaret i nogle områder af Brick Mekka som et levn fra fortiden. De kan imidlertid ikke skates af skateboarderne, som det hedder i skatetekniske termer, men bremser deres fremdrift og skaber meget larm. Det betyder, at døren mellem Brick Mekka og resten af huset er nødt til at være lukket, og at det generer deltagere og undervisere, når der bliver undervist i parkour. Den kulturhistoriske formidling har her en negativ indflydelse på synergien mellem de forskellige rum og aktiviteter i GAME Streetmekka Esbjerg.

Det er imidlertid væsentligt at være opmærksom på, at kritikken er forbundet til skatefacilitetens popularitet, og at kritikken af designet primært kommer fra skateboarderne, som følge af en oplevelse af pladsmangel. Herudover udgør den kun halvdelen af skatefaciliteterne i GAME Streetmekka Esbjerg.

Funktionerne til boldspil (asfaltområderne)

De indendørs asfaltområder i GAME Streetmekka Viborg og Aalborg er iblandt de bedst vurderede funktioner i de to huse på tværs af alle brugerne, men også blandt de brugere der dyrker boldspil.³⁵ De daglige ledere og de ansatte peger også på, at det er nogle af de mest anvendte områder. Asfaltområdet i GAME Streetmekka Aalborg er den funktion (sammen med bouldervæggen), som får den bedste vurdering på tværs af de tre huse. I alle tre GAME Streetmekka huse findes

³⁵ Tilfredsheden iblandt brugere der dyrker boldspil i Aalborg, er mellem 4.57-4.83. Den mest tilfredse brugergruppe er blandt brugere, der dyrker floorball.

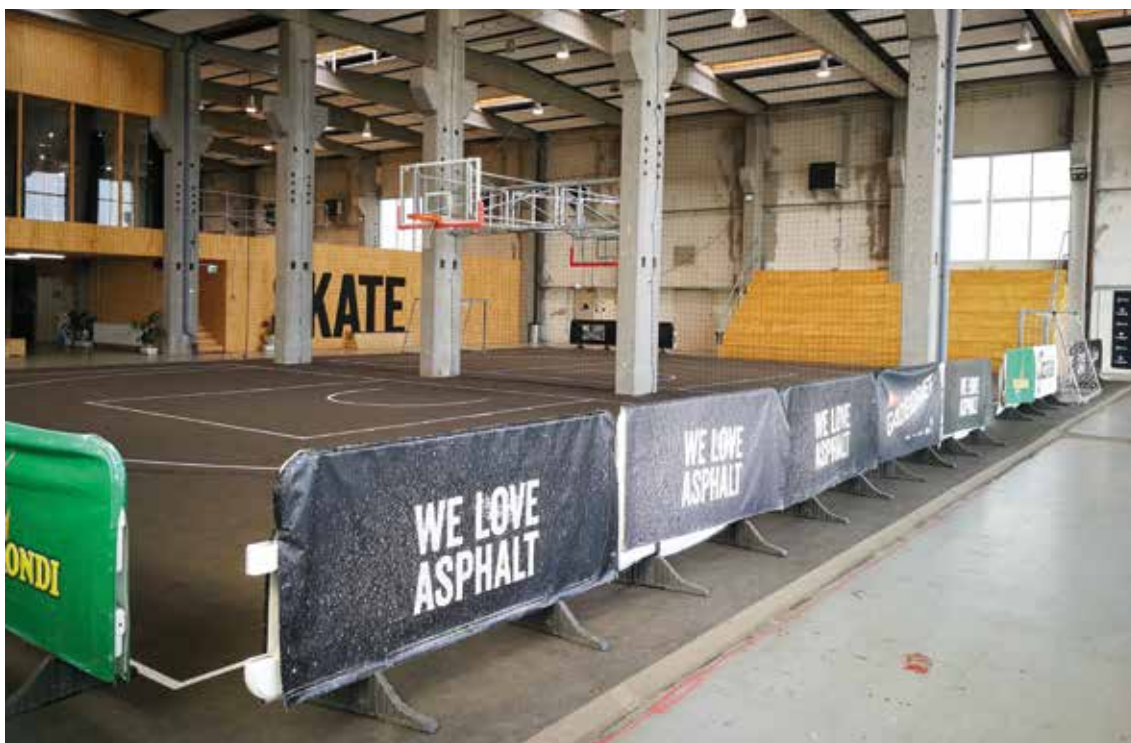
der udendørs asfaltområder til boldspil, men da de ikke adskiller sig væsentligt fra andre offentlige, udendørs faciliteter, har vi valgt at fokusere på de indendørs.

Asfaltområdet i GAME Streetmekka Aalborg rummer faciliteter til streetbasket, streetsoccer, floorball og ophold og socialt samvær. I den ene ende af rummet er 'trappen', og langs den ene side af asfaltbanen findes flere betonbænke. Disse områder kan bruges til pauser, opbevaring af tasker samt ophold og socialt samvær. Området med asfaltbanen fremstår lys og åben med højt til loftet og med et naturligt lysindfald fra store vinduespartier på gavlen og den ene langside. Det åbne rum, lysindfaldet og særligt pulverasfaltsbelægningen medvirker til en oplevelse af delvist at være udenfor på gaden. De synlige installationer og de blotlagte beton søjler og betonvægge giver desuden associationer til en fabriks- og lagerhal, hvorved asfaltbanen også fremstår med et rå arkitektonisk udtryk. På endevæggen samt langs svalegangen på stueniveau og 1. sal er malet graffiti og streetart, som ligeledes har en betydning for, at rummet fremstår med et rå udtryk.



På billederne ses asfaltbane. Billedet til højre viser trappen samt boulderområdet i baggrunden.

Det indendørs asfaltområde i GAME Streetmekka Viborg rummer faciliteter til forskellige typer af boldspil, skate samt ophold og socialt samvær. Asfalten er opdelt i to baner med tilhørende half courts. Der er hængt boldnet op imellem de gamle betonstolper, som dermed bliver anvendt til rumdeling og bidrager med et rå arkitektonisk udtryk, der formidler fabriksbygningens historie. Bane 2 er forbeholdt streetsoccer, og langs den ene side er etableret en større tribune i lyst træ, som kan bruges til ophold og socialt samvær samt som tilskuerplads og pauserum før, under og efter aktiviteter på asfalten. Til forskel fra de indendørs asfaltområder i GAME Streetmekka Aalborg og Esbjerg, findes den største tilfredshed med asfaltområdet i Viborg ikke hos brugerne, der dyrker boldspil, men hos brugerne der hænger ud og snakker, dyrker parkour og danser.



På billedet ses Streetmekka Viborgs to asfaltbaner og de betonstolper, som løber ned igennem faciliteten. Mellem stolperne hænger der et boldnet fra gulvet næsten helt til loftet samt langs banerne ud mod loungeområdet og u-rampen. På billedet ses også de flytbare bander.

I GAME Streetmekka Esbjerg har brugerne ikke vurderet asfaltområdet lige så godt som i GAME Streetmekka Viborg og Aalborg. Brugere i Esbjerg har samlet set vurderet den til 4,11. Her er det dog væsentligt at være opmærksom på, at skateaktiviteterne klart dominerer aktivitetsbilledet, for når vi ser på de brugergrupper, som primært anvender området, er tilfredsheden højere.³⁶ Tilfredsheden for disse brugergrupper matcher altså tilfredsheden i de to andre GAME Streetmekka huse. Det indendørs asfaltområde i GAME Streetmekka Esbjerg er etableret i en nybygget hal. Der er opstregt linjer til basketball, street hockey og streetsoccer. Langs den ene langside er etableret en tribune, som kan bruges til ophold og socialt samvær. Der er tale om et stort lyst rum med store porte, der kan åbnes ud til drejeskiven og dermed skaber både en direkte og en visuel sammenhæng til udeområdet. Den ene endevæg er dekoreret med et stort streetart værk, som bidrager til gædestemningen.

³⁶ Tilfredsheden er 4,75 hos brugerne, der spiller floorball, 4,67 hos brugerne der spiller rullehockey, og 4,52 hos brugerne der spiller streetsoccer/fodbold.



På billedet ses GAME Streetmekka Esbjergs asfaltområde i Asphalt Mekka. På billedet til højre kan stål tribunen skimtes bag banderne.

Ved de indendørs asfaltområder kan følgende fremhæves:

- Brugernes på tværs af alle tre huse giver udtryk for, at det er en stor fordel, at der er højt til loftet og store vinduer, der sikrer lys i asfaltområderne. Brugernes er yderligere glade for portene, som kan åbnes, så der kommer frisk luft ind om sommeren. Det giver yderligere fornemmelsen af at være udenfor og skaber synergi mellem inde og ude. Langt de fleste gadeidrætslige- og gadekulturelle aktiviteter er opstået på gadeplan, og mange brugere foretrækker derfor uderum, når det er muligt.
- På tværs af de tre huse peger brugerne på, at især pulverasfalten er særlig vellykket. De har ikke adgang til den samme jævne og rene asfalt andre steder i byerne. To ældre streetbasket spillere fra GAME Streetmekka Aalborg beskriver fx:

Bruger 1: Nede på havnen, det er jo også gode faciliteter, men så er det sådan nogen små detaljer man går op, f.eks. om kurvene er gode ... Der er desuden ikke streget op dernede, og så når der bliver vådt, så det bliver rigtig glat. På havnen kan det også nemt blæse, fordi det ligger lige ud til vandet ... så der er flere småting...

Bruger 2: ja, mulighederne her er bare bedre ... Udmærkede åbningstider, pladsen er fin, både i weekenderne og også i hverdagene, så ja. Jeg har helt ærligt svært ved at se, hvordan det skal blive bedre fordi forholdene er så gode. Altså jeg synes virkelig ikke, der er en finger at sætte på Streetmekka. Asfalten er god, der er godt underlag, altså det er virkelig fantastisk.

Udover selve asfalten påpeger brugerne også adgangen til huset som en særlig styrke.

- Trætribunen i Viborg og trappen i Aalborg er væsentlige og centrale opholdssteder i huset. I hverdagene fungerer tribunen og trappen begge som steder, hvor brugere kan sætte sig og slappe af, spise lidt mad og snakke sammen uden nødvendigvis at være med i de fysiske aktiviteter. Tribunen og trappen kan i høj grad opfattes som et 'forbindelsessted' forstået på den måde, at der bliver skabt forbindelser til og fra aktiviteterne på asfalområderne samt mellem brugerne. Dette vidner den høje tilfredshed iblandt mange forskellige brugergrupper også om. Tribunen i Esbjerg har i lidt mindre grad samme samlende effekt, da den ikke er placeret i synlig eller direkte sammenhæng med andre funktioner, men i Asphalt Mekka, hvor der primært foregår boldspil. I Esbjerg fungerer opholdsområdet Lounge Mekka som det primære hæng-ud-område.
- Selvom brugerne er meget tilfredse med asfalområderne, så peger både brugerne og de ansatte på, at der var nogle funktionelle udfordringer i starten. I GAME Streetmekka Aalborg var der fx lavet en niveauforskel i overgangen fra asfalområdet til betongulvet, der indkredser området. Det betød, at brugerne var bange for at vride om i deres fodled under aktivitet. Banerne var derudover opstregtet forkert, men det blev tilrettet samtidig med at niveauforskellen til asfalten blev udlignet. I GAME Streetmekka Esbjerg påpeger de ansatte, at der med fordel kunne have været mere plads rundt om streetbasket banerne – ideelt set 0,5-2 meter mere i hver ende. Brugere ramler hele tiden ind i betonvæggen, og folk har svært ved at gå forbi, når der spilles på banen.
- I GAME Streetmekka Viborg beskriver brugere og ansatte, hvordan de har haft udfordringer med de mekaniske basketkurve, der kan køres op og ned. De kan ikke holde til, at der bliver dunket på dem, dvs. scoret ved at bolden presses eller slås ned i kurven. Den daglige leder fortæller, at aktiviteterne er hårde for bygningen:

Alt der kan skydes ned med bolde, bliver skudt ned med bolde. Vi har simpelt hen fået sikret over med gitter sådan foran ting, der kan skydes ned. [...] det er faktisk metalgitter, der hænger foran lamper og nødbelysning [...] de der varmeblæsere blev ramt, så de blev skæve, de er også blevet sikret. [...] Nøddøren derover, der var et håndtag, der blev skudt af, så alt der kan skydes ned, det bliver skudt ned, det skal man vide.

Dette understreger, at det er særlig vigtigt, at der udvælges robust inventar, både til aktiviteterne såvel som til husets almindelige funktioner (ruder, stikkontakter, loftplader og brandalarmer m.m.).

Funktionerne til dans

Funktionerne til dans ligner hinanden i de tre GAME Streetmekka huse, og brugerne er samlet set tilfredse med disse. Brugere, der danser i GAME Streetmekka Viborg og Aalborg, har vurderet dansesalene til henholdsvis 4.71 og 4.75, imens brugerne, der danser i GAME Streetmekka

Esbjerg, vurderer dansesalen til 4.54. Selvom dansesalen i GAME Streetmekka Esbjerg er den funktion, som brugerne er mindst tilfredse med, så er brugerne, der danser, imidlertid meget glade for rummet.

Dancesalen i GAME Streetmekka Esbjerg, kaldet Dance Mekka, er beliggende i det nye byggeri, hvilket også er understreget af det mere klassiske og lyse design samt de nye rå betonvægge. Dance Mekka består af et stort åbent rum med tribuner til tilskuere eller ophold i begge sider. Hele den ene væg består af spejle, imens den anden er brudt af vinduer ud til en smal gang og endnu en række vinduer ud til udeområdet. Det betyder, at rummet fremstår lyst og indbydende, og at der er direkte visuel sammenhæng mellem salen og udeområdet med den karakteristiske drejeskive.



På billederne ses Dance Mekka fra to forskellige vinkler. Billedet til venstre er fotograferet fra et af de bagerste hjørner, mens billedet til højre er taget fra spejlvæggen midt i rummet. Her ses udsigten til drejeskiven.

På grund af spejlingen af de store vinduer ud til gangen og videre ud til udeområdet, kan brugerne i dansesalen følge med i, hvad der sker derude, selvom de står med ryggen til vinduerne. Spejlvæggen får rummet til at virke stort og åbent. Det er muligt at trække gardiner for vinduerne ud til gangen, så nysgerrige blikke kan holdes ude.

Dancesalen i GAME Streetmekka Viborg ligger på 1. sal, og brugerne tilgår rummet gennem opgangen ved siden af loungeområdet eller via balkonen over U-rampen. Dancesalen er et nybygget rum i den gamle industribygning, men der er holdt fast i referencen til den gamle bygning. Dette er gjort ved, at de bærende betonstolper er blotlagte langs to sider af rummet. Den ene ende består overvejende af spejle og et par store vinduer ud mod trialområdet. Modsatte ende består primært af vinduer, som vender ud mod Asfaltområdet og mødes med flere vinduer og en glasdør ud mod balkonen over U-rampen. De mange vinduer, loftslyset, de lyse gulve og vægge medvirker til, at rummet fremstår lyst og indbydende. Spejlvæggen får desuden yderligere rummet til at virke stort og åbent. Fra dansesalen er der udsyn til flere af de øvrige aktivitetsområder i huset, men indsynet er begrænset, da rummet ligger på 1. sal, og det er muligt at trække gardiner for samtlige vinduer.



På billedet ses dansesalen i et panoramabillede. Mod højre i billedet er ind- og udgang til balkonen over U-rampen, og til venstre udenfor billedet er ind- og udgangen til elevatoren og trappeopgangen.

I GAME Streetmekka Aalborg er der til forskel fra Esbjerg og Viborg etableret to dansesale. De to sale har et klassisk og lyst design med et større frit gulvområde. De oprindelige betonsøjler og betonvægge er blotlagte flere steder for at fastholde referencer til den gamle fabrikshal. I den store dansesal (ca. 100 kvm²) består hele den ene væg af spejle, imens der står en trætribune ved den modsatte væg, hvori der yderligere er to store glas- og vinduespartier ud til svalegangen. Samlet fremstår rummet lyst og indbydende, og der er ind- og udsyn mellem dansesalen og svalegangen. Fra vinduespartierne kan brugerne desuden kigge ned på hhv. asfaltbanen og boulderområdet. I den store dansesal er der etableret et større glasparti mellem dansesalen og svalegangen på 2. sal, hvorfra brugerne udenfor dansesalen kan kigge ind i og ned i dansesalen. Brugere af den store dansesal har desuden mulighed for at trække gardiner for vinduerne ud mod både 1. sal og 2. sal.



På billederne ses de to dansesale. Billedet til venstre er den større sal, og billedet til højre viser den mindre dansesal.

Den lille dansesal (ca. 65 kvm²) ligger ved siden af den store sal og tilgås ligeledes fra svalegangen eller via en dør mellem de to dansesale. I denne sal findes der vinduer ud mod vejen (Kridtsløjfen),

som også kan anvendes til at lukke frisk luft ind i salen. Dansesalen har i stil med den store dansesal en spejlvæg og trætribune blot i mindre skala. Den lille dansesal fremstår også lys og åben, blandt andet på grund af vinduerne og spejlvæggen. I de to sale står der, foruden musikanlæg til afspilning af egen musik, desuden yogamåtter, som brugerne af Streetmekka kan tage frem til yoga, akroyoga, udstrækning mm. Begge sale tilgås via svalegangen på 1. sal eller via en dør mellem de to sale.

Ved dansesalene kan følgende fremhæves:

- På tværs af alle tre huse er brugerne meget glade for dansesalene og påpeger, at de lever op til deres behov og ønsker. Brugere beskriver, at det er et virkeligt godt gulv og et lækkert rum at danse i, som har alt det, de har brug for.
- Både de ansatte og brugerne beskriver, at det er vigtigt, at gardinerne kan trækkes for i dansesalene. I Esbjerg er det især i forhold til de yngre piger, at muligheden for at lukke nysgerrige blikke ude er essentiel, men i Viborg peger repræsentanten fra Dance By Heart også på, at det er vigtigt for de ældre kvinder. Muligheden for at skabe et mere intimt rum er vigtig for aktiviteten i dansesalene. I Viborg betyder placeringen på 1. sal, at indsynet er begrænset. Muligheden for at skabe et mere intimt rum ved at trække gardinerne for samt tilgængelige sækkestole til socialt ophold på balkonen betød imidlertid, at børn og unge begyndte at bruge rummet til at hænge ud i. Det begrænsede den aktive brug af rummet. Udfordringen blev løst ved at flytte sækkestolene fra balkonen.
- I GAME Streetmekka Esbjerg beskriver de ansatte, hvordan de yngre drenge har svært ved at lade pigerne være i fred, når de danser i dansesalen. De ansatte er nødt til at være opmærksomme på drengene for at sikre tryghed for pigerne.
- Både i GAME Streetmekka Esbjerg og Viborg blev det observeret, hvordan de yngre piger danser sammen i mindre grupper, men ikke samtidig. Der opstår derfor kø, når dansesalen er optaget en pigegruppe. Det kan være relevant at overveje, hvordan de kan inspireres til at danse samtidig, eller om det giver mere aktivitet at skabe flere dansesale fremfor én stor. De to dansesale i GAME Streetmekka Aalborg betyder, at der ikke opstår kø på samme måde som i Esbjerg og Viborg. Brugere og de ansatte beskriver imidlertid også, hvordan der ofte foregår flere aktiviteter samtidig i dansesalene. Dette kan også skyldes, at der er tale om en væsentlig ældre brugergruppe end i Esbjerg og Viborg.
- I Aalborg manglede den store dansesal indledningsvist en effektiv udluftning, og der blev derfor hurtigt varmt. Flere brugere foretrak derfor den lille dansesal, hvor de kunne åbne vinduerne.

Funktionerne til parkour, calisthenics og street workout

Alle tre GAME Streetmekka huse indeholder funktioner til parkour, calisthenics og street workout. Selvom der er tale om tre selvstændige aktiviteter, så kan de anvende nogle af de samme redskaber, og funktionerne er derfor tænkt sammen i alle tre huse. Generelt er der en høj tilfredshed med indendørsfunktionerne i de tre GAME Streetmekka huse. I GAME Streetmekka Esbjerg er indendørsfunktionen ikke bedømt selvstændigt, men som en del af Brick Mekka. I GAME Streetmekka Esbjerg består området til parkour- og calisthenics af forskellige sortmalede rail-konstruktioner, som er skabt omkring den gamle smøregrav og nærtstående metalsøjler. Parkourudøverne har en tilfredshed med Brick Mekka på 4.5, imens brugerne, der dyrker calisthenics, har bedømt den til 4.75 og dermed har en lidt højere tilfredshed.



På billedet til venstre ses smøregraven. På billedet til højre ses to mobile railsystemer og mobile træbokse.

I både GAME Streetmekka Viborg og Aalborg er funktionerne til parkour, calisthenics og street workout etableret i tæt forbindelse til funktionen til bouldering. I GAME Streetmekka Viborg er funktionerne til parkour, calisthenics og street workout placeret bagerst i huset. Rummet er lyst og åbent med højt til loftet. Parkourudøverne har en tilfredshed med området til parkour på 4.46, imens brugerne der dyrker calisthenics eller streetworkout har en tilfredshed på 3.4.³⁷ På undersøgelsestidspunktet fandtes der ikke specifikke redskaber til calisthenics og streetworkout, men denne brugergruppe skulle anvende parkourfunktionerne. Det er svært at adskille de specifikke aktivitetsområder fra hinanden, da de 'rækker' ind i hinanden med flydende overlap mellem faciliteternes primære funktioner. De karakteristiske betonsøjler, som står tilbage efter renoveringen af industrihallen, er også synlige på dette område. Søjlerne samt parkourkonstruktionen i midten medvirker til en delvis opdeling af rummet med trialområdet på den ene side og parkour, bouldering og panna på den anden side. For enden af rummet er der to store porte, og rundt om disse er der større glasparter med lysindfald.

Området til parkour³⁸ består af forskellige træ- og rail-konstruktioner, der er bygget omkring de

³⁷ Færre end 10 brugere har svaret, de dyrker calisthenics eller streetworkout, og vurderingen er derfor statistisk usikker.

³⁸ Da de specielle faciliteter til calisthenics og streetworkout først blev opsat efter undersøgelsestidspunktet, fokuseres der på parkourdelen.

gamle blotlagte betonstolper, som løber gennem huset. Disse konstruktioner sidder enten fast i gulvet eller boltret ind i betonstolperne, hvorved betonstolperne inkluderes som en del af parkourområdet. Udover de faste strukturer består næsten to tredjedele af parkourområdets faciliteter af forskellige mobile elementer, der kan rykkes rundt på og sættes i relation til hinanden og til de faste elementer.



På billedet ses parkourområdet fra forskellige vinkler.

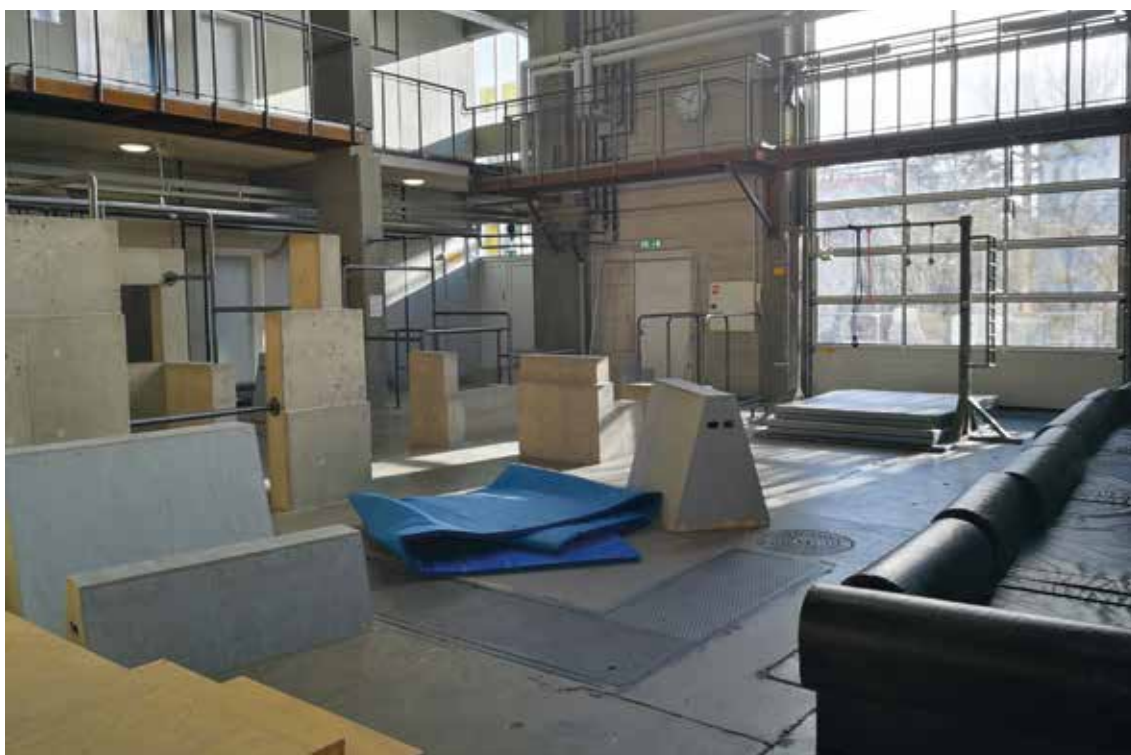
I GAME Streetmekka Aalborg er funktionen til parkour og streetworkout placeret i stueniveauet, hvor store vinduer i gavlen gør området lyst og indbydende. Parkourudøverne har en tilfredshed med funktion til parkour på 4.38, imens brugerne, der dyrker streetworkout, har en lidt lavere tilfredshed på 4.07. De har imidlertid bedømt deres egen funktion til streetworkout til 4,47, hvilken parkourudøverne vurderer til 4.59. Det betyder, at parkourudøverne er mere tilfredse med funktionen til streetworkout, end den primære målgruppe for denne, og at parkourudøverne er mere tilfredse med funktionen til streetworkout end deres egen. Brugere, der dyrker streetbasket/basket samt bouldering, har også en høj tilfredshed med funktionen til streetworkout, hvilket tyder på, at den er populær til fysisk træning for disse brugergrupper.

Området til parkour består af forskellige betonelementer, som er støbt ned i facilitetens gamle betongulv. Der er desuden monteret flere rail-konstruktioner til betonelementerne og gulvet. Tilsammen danner faciliteterne et mindre netværk af rails og betonflader i forskellige højder. De nybyggede parkourstrukturer, er placeret med 1-2 meters afstand til de oprindelige betonsøjler og betonvægge. Enkelte steder er den nye konstruktion boltret fast eller placeret i relation til de eksisterende betonsøjler. Udover de fastmonterede strukturer er der også opsat forskellige mobile trækasser fra 50-120 cm i højde, nogle tunge gummiblokke på 60x20x10 cm og et mobilt rail-stativ. Funktionen er etableret i forbindelse med den store trappe midt i huset, som fungerer som hæng-ud-område. Trappen består af forskellige afsatser og mindre plateauer.



Billedet viser parkourområdet.

Funktionerne til streetworkout er placeret mellem området til parkour og bouldervæggen og består af et pull-up stativ og et dip-stativ. På pull-up stativet hænger desuden elastikker og andre træningsredskaber.



På billedet ses et pull-up stativ med træningsredskaber samt et dip-stativ til venstre for.

Ved åbningen af GAME Streetmekka Aalborg var det tiltænkt, at parkourudøvere og brugere, der dyrkede streetworkout, skulle deles om de fastetablerede rails (parkourområdet). På trods af at brugerne, der dyrkede streetworkout, havde været inddraget i byggeprocessen og angivet konkrete mål, så modsvarede de ikke de endelige opsatte redskaber. Brugere kunne derfor ikke dyrke

deres aktivitet, som de gerne ville. Derfor bad de om lov til at sætte deres egne redskaber ind i huset, indtil GAME Streetmekka Aalborg fik bygget de specielle redskaber til dem, som de selv bistod med designet af (de nuværende, som er afbilledet på overstående foto).

I GAME Streetmekka Aalborg, Viborg og Esbjerg er der også etableret udendørsfunktioner til parkour, calisthenics og street workout. I GAME Streetmekka Esbjerg er der bygget træbokse af varierende størrelse til dyrkelse af parkour, men medarbejderne og brugerne beskriver, at parkour-udøverne kun sjældent anvender disse, da de ikke giver træningsmuligheder nok i forhold til funktionen og det mobile railsystem indenfor. I GAME Streetmekka Viborg er der uden for hovedindgangen etableret funktioner til parkour og trial, som dermed er det første, brugerne møder, når de bevæger sig ind på matriklen fra Nelliavej. Trialområdet består af kampesten og betonelementer placeret på græsunderlag med tilstødende asfaltarråder. Ligesom indenfor indgår der også genbrugsmaterialer fra det tidligere område, der var etableret til parkour og trial ved banegården. Efter evalueringen er der færdigetableret et større udendørs parkourområde med betonelementer, rails og faldunderlag i Viborg. De ansatte og brugerne fortæller, at udendørsområdet tidligere primært blev anvendt om sommeren, og det meste parkourtræning indledningsvist foregik indendørs. Dette har det nye udendørs parkourområde ændret på, således at mange både hold- og selvorganiserede aktiviteter foregår på det udendørs parkouranlæg året rundt, når vejret ellers tillader det.



På billederne ses udendørsområdet til parkour og trial før etableringen af det nye udendørs parkourområde.

I GAME Streetmekka Aalborg er der etableret udendørsfunktioner til parkour i sammenhæng med bouldering. Udendørsarealet er det område, som brugerne har den laveste tilfredshed med i GAME Streetmekka Aalborg (3.96). Brugere, der dyrker parkour eller hænger ud og snakker, har dog en større tilfredshed med området. Funktionen består af varierende betoncylindre og rails. Nogle af disse er placeret på en skrænt, hvormed området forbinder GAME Streetmekka Aalborg med en offentlig trappegang.



Billederne viser udendørsområdet til parkour og bouldering i GAME Streetmekka Aalborg.

Ligesom i Viborg er det primært om sommeren, at de udendørs funktioner til parkour bliver benyttet. Nogle udøvere gør imidlertid opmærksom på, at funktionerne ikke virker lige så velovervejet som de indendørs:

Det railområde, vi har derude, er meget fint til balancer, precisions [red. præcisions hop] og sådan noget. Men det føles som om det udendørs område ikke er lige så gennemtænkt som det indendørs. Altså de mange cylinderformede betonelementer der... man kan sige, at de er placeret lidt spøjst i forhold til hinanden, og der er også meget store afstande imellem dem

(Parkourudøver, GSM Aalborg)

Ved funktionerne til parkour, calisthenics og streetworkout kan følgende fremhæves:

- I GAME Streetmekka Esbjerg er railkonstruktionen om den gamle smøregrav et flot designmæssigt svar på, hvordan funktionerne kan adapteres til bygningens tidligere historie og dermed understøtte den kulturhistoriske formidling. De ansatte og brugerne giver på undersøgelsestidspunktet imidlertid udtryk for, at området sjældent bliver brugt. De ansatte peger på, at konstruktionen rundt om smøregraven har en afskrækkende effekt på nogle børn og unge. De tør ikke bevæge sig på stedet af frygt for at falde ned i hullet. De lokale parkourudøvere er også skeptiske overfor designet. De påpeger, at det er problematisk, at der er så mange forskellige niveauer og fremspring i smørgraven. Hvis graven havde haft ét lige underlag, så ville de bedre kunne sikre sig imod skader, hvis de falder ned. GAME oplyser, at der siden evalueringen er bygget en trækonstruktion over dele af smøregraven, der benyttes til parkour fra den ene side og til skate fra den anden side.
- I GAME Streetmekka Esbjerg giver de lokale parkourudøvere udtryk for, at de valgte rails er for tykke til at sikre et godt og sikkert greb, når de bevæger sig på dem. De giver også udtryk for, at designet ikke er tilpasset deres behov og ønsker. De havde ønsket sig nogle mure og bokse i forskellig højde at bevæge sig på. Det konkrete designet er udformet af en specialkonsulenter fra København. Dette kritiseres af udøverne i Esbjerg, da de mener, at de dyrker parkour på en anden måde i Esbjerg end parkourudøverne i København. Der er givetvis et fremtidigt hensyn at tage mellem brug af designkyndige specialkonsulenter for at sikre kvalitet og den lokale kontekst og behov. I GAME Streetmekka Viborg sætter de lokale parkourudøvere pris på, at GAME Streetmekka har genbrugt sten og betonelementer, som var en del af deres tidligere udendørs anlæg nede ved banegården. Det giver dem et ejerskab til faciliteten.
- Brick Mekka i GAME Streetmekka Esbjerg er ikke opvarmet, og der er derfor koldt i vinterhalvåret, hvilket parkourudøverne indimellem oplever som udfordrende. Kulden og aktivitet i hallen betyder, at der dannes kondens, hvilket gør rail-konstruktionerne glatte. Problemet med kondens løses ved, at de ansatte åbner portene hver morgen. For at imødekomme kritikken har GAME Streetmekka Esbjerg indkøbt mobile railstativer og bokse, som udøverne kan flytte ind i Asphalt Mekka (asfaltområdet til boldspil). På undersøgelsestidspunktet blev

der alene observeret fangeleg på funktionen til parkour og calisthenics, imens al parkour og parkourundervisning foregik i Asphalt Mekka.

- I GAME Streetmekka Esbjerg deler brugerne, der dyrker parkour, calisthenics og streetworkout, Brick Mekka med skateaktiviteterne. De lokale parkourudøvere beskriver, at det larmer utrolig meget, når skaterne er aktive. Det er derfor svært for dem at koncentrere sig om deres aktivitet eller undervise, og derfor foretrækker de at bruge de mobile redskaber i Asphalt Mekka. De lokale parkourudøvere i GAME Streetmekka Viborg giver udtryk for, at der er en merværdi i den tætte forbindelse til trialområdet og de overlappende funktioner. Parkourudøverne bruger i høj grad de træstammer, som er etableret til trial, i deres egen træning og i deres undervisning af børn og unge.
- Funktionerne i GAME Streetmekka Viborg og Aalborg er designet, så de har faciliteter, der passer til både nybegyndere og øvede såvel som muliggør undervisning af en større gruppe. Særligt i GAME Streetmekka Viborg findes der mange forskellige strukturer og elementer, som varierer i højden fra fem centimeter til 2,5 meter over jorden. I GAME Streetmekka Aalborg giver den tætte forbindelse til trappen til socialt ophold indenfor funktionen en merværdi. Det er imidlertid væsentligt at være opmærksom på, at de forskellige elementer til parkour, men også streetworkout, hverken placeres for tæt (så der er plads til bevægelse imellem dem), eller for langt fra hinanden (så direkte bevægelse imellem disse ikke er muligt, som det er tilfældet udenfor i GAME Streetmekka Aalborg).
- De udendørs faciliteter benyttes i mindre grad end de indendørs og er generelt også mindre på tværs af de tre huse. Udøverne i Aalborg og Esbjerg oplever, at de udendørs faciliteter tilbyder langt færre træningsmuligheder, end de indendørs faciliteter gør.

Funktionerne til bouldering

I GAME Streetmekka Aalborg og Viborg er der etableret en væg til bouldering og klatreaktivitet. Begge funktioner bliver af brugerne samlet set vurderet til en tilfredshed over 4 (ud af 5). Brugerne i GAME Streetmekka Viborg er dog samlet set en anelse mindre tilfreds med deres bouldervæg, end brugerne samlet set er med funktionen i GAME Streetmekka Aalborg.

I GAME Streetmekka Viborg er boulderområdet et relativt lille område, som står i direkte forbindelse med parkour, trial og streetworkout. De brugere, der har angivet, at de klatrer, når de er i GAME Streetmekka Viborg, har en tilfredshed med væggen, der ligger på 4.58. Samme gruppe er imidlertid en smule mere tilfredse med funktionerne til parkour og trial. Selve bouldervæggen består af træplader, som er sat sammen i forskellige vinkler, hvilket giver forskellige hældninger og udformninger. Bouldervæggen er designet med to små face sektioner (væg med 0 graders hældning) og to overhængende vægsektioner, der har en hældning på omkring 10 og 30 grader. Tilsammen er der cirka 10 vægmeter med klatregreb fra gulv til op til 4-4,5 meters højde. Under væggen findes et større område med faldunderlag bestående af tykke madrasser. På væggen er der cirka 15-20 'problemer' (ruter). Problemerne er sat efter et farvesystem og tydeliggør, hvilke

greb som er med i et givent problem. Facilitetens størrelse muliggør, at 3-4 personer kan være aktive på væggen af gangen.

Bouldervæggen



På billederne ses Bouldervæggen og faldunderlaget, som ligger ved siden af parkourområdet.

I GAME Streetmekka Aalborg har der fra begyndelsen været et tæt samarbejde med den lokale klatreklub om bouldervæggen. I GAME Streetmekka Aalborg er boulderområdet placeret i det ene hjørne og bevæger sig fra stueniveau til 1. sal. Brugere, der kommer i GAME Streetmekka Aalborg for at klatre, har vurderet væggen til 4.70. Boulderområdet fremstår lyst og åbent med højt til loftet og med et naturligt lysindfald fra store vinduespartier i gavlen samt fra vinduer øverst oppe langs hallens væg. På gulvet under samtlige bouldervægge er lagt et større areal med faldunderlag. Faldunderlaget består af tykke madrasser. Faldunderlaget har fået nogle store hynder, som inviterer brugerne til at sætte sig eller slænge sig på disse mellem deres aktiviteter på væggene. Boulderområdets størrelse er sammenlagt cirka 200-250 kvadratmeter fordelt på omkring 35-40 vægmeter, som er opdelt i et nedre og et øvre område. Sammenlagt muliggør de to områder, at 8-10 personer kan være på væggen samtidig. Aktiviteten bouldering er meget styrkepræget og involverer derfor typisk også en del pausetid mellem hver klatretur, hvor udøverne forsøger at 'løse' et givent boulderproblem. Derfor har boulderområdet en kapacitet på op til 30 personer, som kan være aktiv på facilitetsområdet samtidig.



På billedet ses boulderområdet på 1. sal og i stueniveauet.

Området i stueniveau består overvejende af overhængende vægpartier, som sammen med det sorte madrasmråde gør, at området fremstår mindre lyst og åbent. Vægdesignet på den nedre sektion retter sig i overvejende grad mod brugere med et større erfarings-, teknisk- og/eller styrkeniveau. Designet af den nedre bouldersektion muliggør desuden udtopning på problemerne. Udtopning beskriver boulderproblemer, hvor problemet løses/afsluttes ved, at udøveren når op på eller hen over toppen af væggen/strukturen, hvor boulderproblemet er sat.

Det øvre område er bygget som en balkon oven på den nedre sektionens overhængende væg. Den øvre sektion består overvejende af lodrette vægge og hældningsgraden svinger mellem cirka minus 5 og plus 5 grader. Der er således gode forudsætninger for, at rutebyggerne (den/de personer som sætter og ændre boulderproblemerne) kan sætte begyndervenlige boulderproblemer, hvor brugerne kan aktivere deres fødder og ben i langt højere grad, end det er tilfældet på den overhængende væg. Den øvre bouldersektion kan derfor groft kategoriseres som mere begyndervenlig. Det øvre område kan tilgås via en trappe i højre side af boulderområdet, via svalegange på 1. sal eller ved udtopning af et boulderproblem med start i stueniveauet.

I GAME Streetmekka Aalborg findes der også en betonstruktur udenfor til bouldering, som er etableret i forbindelse til funktionerne til parkour, der består af varierende lave betoncylindre og rails. Udendørsarealet er det område, som brugerne har den laveste tilfredshed med i GAME Streetmekka Aalborg (3.96). Brugere, der dyrker parkour eller hænger ud og snakker, har dog en større tilfredshed med området. Repræsentanten fra Aalborg Klatreklub beskriver imidlertid, hvordan brugerne, der klatrer, foretrækker den indendørs bouldervæg. Selvom betonstrukturen er bygget til bouldering og står i direkte forbindelse med det indendørs område, når porten er åben i sommerhalvåret, har repræsentanten aldrig set nogen benytte den.

Ved boulderfunktionerne kan følgende fremhæves:

- Der er ikke ret mange brugere, der primært kommer for at klatre i GAME Streetmekka Viborg. Der kan være flere forskellige årsager til dette.
 - 1) Den relativt lille væg stiller krav om jævnlig udskiftning af problemer (ruter der består af farvemarkerede klatregreb), hvilket ikke sker. Jævnlig udskiftning af boulderproblemer er

almindeligvis højt prioriteret i boulderklubber. Udskiftningen har nemlig stor betydning for, at udøverne hele tiden udfordres og bibeholder interessen for væggen. De ansatte peger på, at der ville være potentialer i et formelt samarbejde med den lokale klatreklub, som man fx har i GAME Streetmekka Aalborg. Selvom klatrerne i Aalborg også oplevede, at problemerne ikke blev skiftet eller grebene rengjort, så har deres tilstedeværelse og samarbejde med GAME Streetmekka Aalborg betydet, at de har kunne påpege og indgå i et samarbejde om at løfte denne opgave. En af brugerne, som også er bestyrelsesmedlem i klatreklubben i Aalborg påpeger, at det kræver meget at holde en bouldervæg ved lige:

Jeg er faktisk ikke helt sikker på, om de [red. GAME] havde tænkt på, at bouldering altså ikke bare er at få klasket nogle greb op på en væg... Der skal fornyes, der skal pilles ned og der skal sættes nye problemer op, måske skal man fra tid til anden have nogle professionelle rutebygger ind og sætte nogle virkelig fede problemer, og måske skal der indkøbes nogle spændende og anderledes greb og sådan noget. Det første lange stykke tid i Streetmekka der sad grebene og sandede til, blev fedtede, slidte og træls og alle [red. der boulderede] kendte alle problemerne, så der var ikke stor nok udskiftning, og det har nok både været fordi det koster rigtig mange mandetimer, men også fordi der var et stort slid på grebene ved at mange klatrer... så det har helt klart været akilleshælen derude. Et godt klatrested er ikke bare sådan gjort ved en anskaffelsesudgift én gang, og så bærer faciliteten sig selv. Og det ved jeg slet ikke, om de har haft øje for og økonomi til.

(Bestyrelsesmedlem fra Aalborg Klatreklub)

- 2) Væggen er svær for nybegyndere på overhængene. De ansatte peger på, at de vil prøve at løse udfordringen ved at indkøbe flere store greb, som er nemmere at holde fast i. Det stiller imidlertid stadig store krav til rutebyggerne at skabe nybegyndervenlige ruter, når der er overhæng på væggen.
 - 3) Der er ingen mulighed for at låne klatresko eller kalk, hvilket gør den autentiske praksis mindre tilgængelig for brugerne.
 - 4) Der er ingen samarbejde med klatregrupper eller foreninger, som kunne sikre mere aktivitet på væggen.
- De ansatte og de lokale parkourudøvere peger på, hvordan væggen og madrasserne ofte bliver brugt af parkourudøverne. De klatrer på væggen eller bruger madrasserne til at lande på, når de bevæger sig. De ansatte peger også på, hvordan madrassen er et populært sted at lege og 'mosle rundt' for de yngre børn i huset. De ansatte henviser børnene til området, hvis de leger i områder af huset, som er reserveret til anden aktivitet (fx U-rampen), eller hvor der skal foregå holdundervisning.
 - Til forskel fra bouldervæggen i Viborg er bouldervæggen i Aalborg skabt med gode muligheder for både nybegyndere og øvede udøvere. Funktionen har mange forskellige greb, både crimps, pincers, pockets, slopers, jugs, volumes og makroer, hvilket giver mange træ-

ningsmuligheder og mulighed for at variere mellem balancetekniske og styrkeprægede problemer. Nogle klatrere påpeger, at overhænget på den nedre væg er meget krævende og dermed afgrænser sig til de mest erfarne klatrere.

- Muligheden for udtopning tilfører et yderligere aspekt til boulderområdet muligheder og anvendelighed. Udtopningselementet betyder, at brugerne i Streetmekka Aalborg også kan øve sig på forskellige tekniske elementer knyttet til udtopning, hvilket desuden er overførbart til den originale, udendørs bouldering.
- Brugere påpeger, at begge vægge kunne gøres mere begyndervenlige, hvis der blev lavet en tydeligere markering af, hvor problemerne (de forskellige ruter) starter og slutter.
- De store hynder i faldunderlaget i GAME Streetmekka Aalborg underbygger det sociale samvær og den gensidige observation af hinandens klatring, som er en del af boulderkulturen.

Funktionerne til graffiti og streetart

Der er etableret funktioner til graffiti og streetart i alle tre GAME Streetmekka huse. Selvom alle brugerne er godt tilfredse med funktionerne, er de mere tilfredse med de udendørs end de indendørs. Der er forskel på, hvor meget aktiviteterne fylder, og hvordan de udfolder sig i de tre huse. Aktiviteterne fylder mest i GAME Streetmekka Aalborg og Esbjerg, hvor vi finder både indendørs og udendørs faciliteter. I Esbjerg findes det største fællesskab om graffiti og streetart. Det skyldes delvis, at remisegrunden var tilholdssted for især graffiti kunstnere før etableringen af GAME Streetmekka, men også at vi her finder den største væg til lovlig udsmykning i Danmark. På evalueringstidspunktet var der ingen organiserede hold eller workshops i graffiti eller streetart, men der er med tiden (i alle tre huse) etableret åbne workshopforløb. Det varierer, hvorvidt workshops afvikles inde eller udenfor.

I GAME Streetmekka Esbjerg består funktionerne til graffiti og streetart af ca. 1000 lovlige kvadratmeter på bagsiden af huset. Her har de mulighed for at male på udvalgte vægge. Brugere, der dyrker graffiti og streetart, har vurderet udendørsområdet til 4.67.



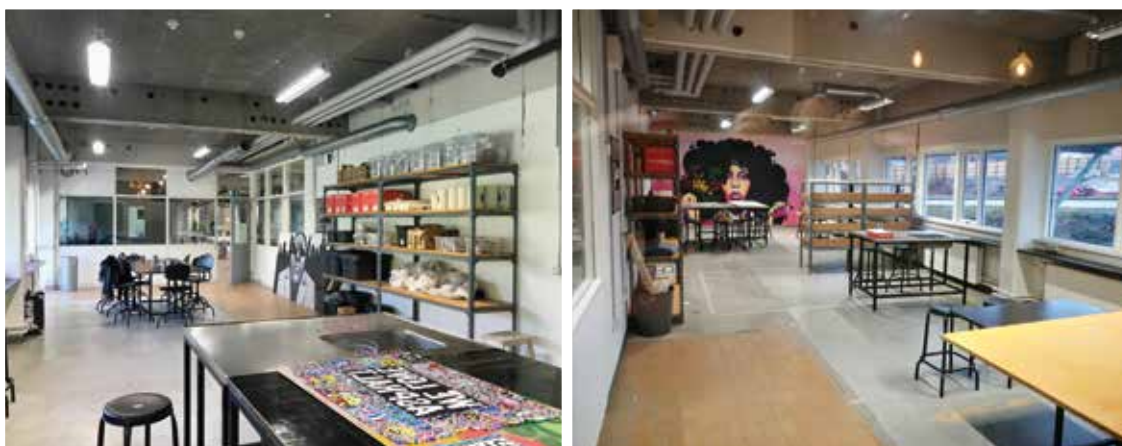
Billederne viser graffiti og streetart malet på forskellige typer af flader i graffitiområdet.

Brugere, der gerne vil male indendørs, har også mulighed for at udsmykke væggene i Brick Mekka (den indendørs hal til skateaktiviteter, parkour og calisthenics) efter aftale med den daglige leder. Tilfredsheden med indendørsfaciliteten er blandt brugerne, der dyrker graffiti og streetart, 3.5 og dermed markant mindre end med væggene udenfor. De brugere, vi talte med, beskriver imidlertid også, at de generelt foretrækker at male udenfor.



Billedet til venstre viser bevaret graffiti og streetart i smøregraven, mens billedet til højre viser "ny" graffiti og streetart på en væg i Brick Mekka.

I GAME Streetmekka Aalborg findes et større indendørs værksted til streetart og kreative aktiviteter. Her er der mulighed for, at brugerne kan sætte sig i et aflukket rum og fordybe sig i kreative og streetkulturelle aktiviteter såsom pasteups, stencils, graffiti sketching, perlegraffiti, gadestrik mm. Blandt de brugere, der dyrker graffiti og streetart, er tilfredsheden 5. Det er dog væsentligt at være opmærksom på, at under ti brugere har svaret, at de dyrker graffiti og streetart i GAME Streetmekka Aalborg. Streetart er, i modsætning til flere af de øvrige rum i GAME Streetmekka Aalborg, et lokale for mere stillesiddende fordybelse. Lokalet er separat fra de øvrige rum i huset, dog er der et større vinduesparti ud mod cafe- og loungeområdet, hvorved der er holdt fast i et af facilitetskonceptets bærende principper om synlighed mellem aktivitetsområderne.



På billederne ses faciliteterne til streetart med opbevaringsplads, arbejdsborde og vinduerne ud mod cafe- og loungeområdet. Billederne er taget på to forskellige tidspunkter og derfor er placeringen af borde og stole forskellig.

Den daglige leder fortæller, at faciliteterne til streetart primært anvendes af brugerne på egen hånd, men at der også i perioder afholdes ugentlige hold i graffiti, hvor streetart ind i mellem anvendes, og events. Endevæggen i streetart-lokalet er dekoreret med et større værk med forskellige hilsner, navne og tags fra brugerne af GAME Streetmekka Aalborg. Brugere, der maler graffiti, er fortrinsvis udenfor. Det lovlige graffitiområde er placeret over indgangen og langs facadevæggen. Her har brugerne mulighed for at male på omkring 300 m² lovlig mur/væg. Det meget begrænsede antal brugere, der svarer, de laver graffiti og streetart udenfor, har en tilfredshed på 4.33.



På billedet ses facaden på GAME Streetmekka Aalborg, hvorpå den lovlige facadevæg til graffiti er placeret.

I GAME Streetmekka Viborg er graffiti og streetart-området placeret langs det udendørs skate-område og den udendørs streetbasketbane. Muren, der males på, fungerer desuden som lyd-dæmpende værn mellem skateområdet og naboerne. Samlet set er der omkring 85 meter væg varierende i højde fra 2-4 meter, som lovligt og frit må bruges til graffiti og streetart. Brugere, der dyrker graffiti og streetart, har en tilfredshed på 4.71 med området.



Billederne viser graffiti og streetart på den lovlige graffitivej, som ligger langs den nordlige side af Streetmekka Viborg.

På undersøgelsestidspunktet var der ikke etableret et indendørs værksted til graffiti og streetart, men siden hen er åbnet et stort visuelt værksted på 1 sal, som brugerne frit kan bruge i åbnings-tiden.

Ved graffiti og streetart funktionerne kan følgende fremhæves:

- Det er med tiden lykkedes alle husene at etablere aktivitetstilbud inden for graffiti og streetart, og alle husene har både indendørs og udendørs faciliteter til dette.
- Brugere er særlig glade for, at der er forskellige typer af overflader til rådighed, som de kan male på, dvs. både træ, murværk og metal.
- Brugere vil gerne rydde op efter sig selv, når skraldespande er let tilgængelige.
- Det er vigtigt med tydelig skiltning, da nye brugere og udefrakommende ikke kender til de mundtlige aftaler om lovlige og ulovlige områder i forhold til udsmykning.
- Brugere er særlig glade for de lovlige udendørsarealer, da de foretrækker at dyrke deres aktivitet udenfor, men de sætter ligeledes stor pris på muligheden for at komme indendørs, fx når vejret er dårligt. I Esbjerg efterlyser brugere bedre forudsætninger for at kunne male udenfor i aftentimerne og i vådt vejr i form af et halvtag og aftenbelysning.
- Det er vigtigt at være opmærksom på udsugning indendørs. Manglende udsugning begrænser den potentielle aktivitet i det indendørs streetart lokale i Aalborg, men var ikke mulig at etablere indenfor den økonomiske ramme.
- Det indendørs streetart lokale i Aalborg giver mulighed for, at brugere kan trække sig tilbage og fordybe sig uden larm og tilstedeværelse af en masse andre brugere. Den daglige leder beskriver, hvordan det især er de yngre piger, der har gavn af lokalet:

Det [red. streetart] er meget her vi får vores første kontakt med pigerne. Det er også her, hvis nogle af brugerne synes det hele bliver lidt for meget på asfalten, at vi kan trække dem med ind og vise dem det her rum.

(Daglig leder, GSM Aalborg)

Streetart lokalet er med til at sikre et mangfoldigt aktivitetsudvalg for brugerne i huset.

Områderne til ophold og socialt samvær (hæng ud aktiviteter)

Da et af de kortsigtede mål for GAME Streetmekka konceptet er at skabe samlingssteder, hvor nye venskaber opstår, er der lagt særlig vægt på etableringen af steder til ophold og socialt samvær i alle tre huse.

Der er generelt skabt gode mulighed for socialt ophold ved de fleste funktioner i husene i form af tribuner (ved asfaltbaner og dansesale) og varierende siddemuligheder. I alle tre huse er der imidlertid også etableret cafe- og loungeområder samt diverse funktioner målrettet brugernes sociale samvær, som fx fællesskabende spil og aktiviteter som bordtennis og bordfodbold, udenom de 'store' aktiviteter. Generelt er der meget stor anvendelse af og tilfredshed med disse specifikke områder og funktioner blandt brugerne i alle tre GAME Streetmekka huse. Nedenstående tabel viser en oversigt over de målrettede hæng-ud-områder, som beskrives i det følgende.

Tabel 30. Målrettede områder til hæng-ud-aktiviteter.

ESBJERG	VIBORG	AALBORG
Lounge Mekka	Loungeområdet	Trappen
Yellow Box	Cafeen	Loungeområdet
Brick Mekka	Balkonen	Traverskranen
		Balkoner på 1. og 2. sal

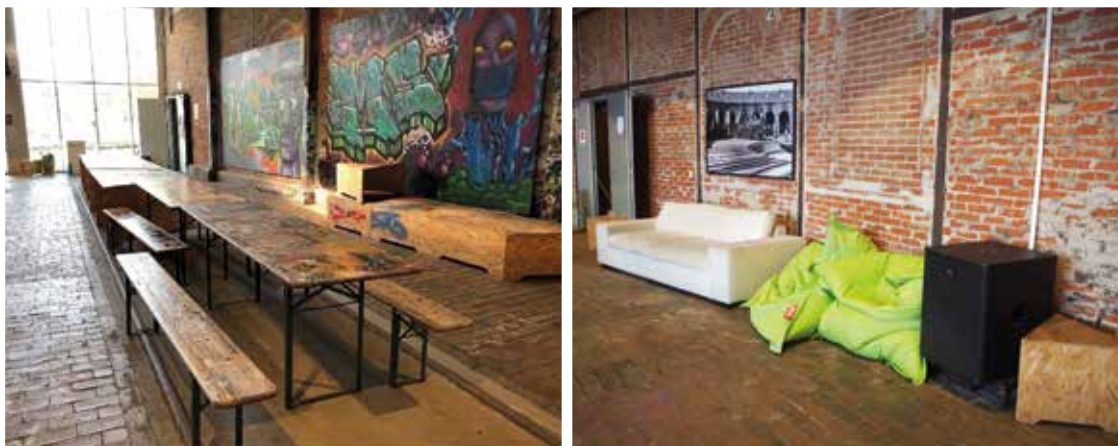
Tabellen viser de områder der er målrettet til at brugerne kan hænge ud i de tre GAME Streetmekka huse.

I GAME Streetmekka Esbjerg er der etableret to primære områder og funktioner til socialt ophold og samvær udenom de 'store' aktiviteter i huset. Lounge Mekka er et centralt, multifunktionelt rum, som er skabt i remisens gamle bygning. Det er det første rum, man møder, når man træder ind igennem receptionen. Det oprindelige gule flisegulv, en rød murstensvæg med spor efter porte samt massive og overtegnede (graffiti) træ søjler og loftsbjælker er bevaret og blottet, og vidner om stedets kulturhistorie. Den farverige graffiti på træ søjler og loftsbjælker giver liv til rummet og understøtter et ungdomskulturelt og gadekulturelt æstetisk udtryk. Fra loungeområdet er der gennem vinduesfacaden direkte udsigt til udeområdet og den store drejeskive, som skaber sammenhæng mellem inde og ude. Lounge Mekka er ligesom Brick Mekka (det indendørs område til skate

og parkour) et æstetisk, men også funktionelt flot eksempel på, hvordan det er muligt at skabe et multifunktionelt aktivitetsrum samtidig med, at stedets kulturhistorie bevares.



På billedet ses Lounge Mekka i GAME Stretmekka Esbjerg.



På billedet til venstre ses det gamle gule flisegulv, den blottede rødstensmur med aftegninger efter porte, massive overmalede træsøjler- og bjælker. Desuden ses sofaer, sækkestole og pannabanen og bordfodboldbordet. På billedet til højre ses langbordet med tilhørende skamler og bænke. Det er det forreste bord brugerne har været engagerede i at bygge på en byggeworkshop.

Lounge Mekka er indrettet til, at brugerne kan hænge ud og snakke samt spille bordtennis og panna, men det kan også anvendes som værksted for graffiti, streetart og musikproduktion. I forbindelse med en byggeworkshop har brugerne været med til at bygge et langt bord med tilhørende skamler, som udgør et samlingssted for møder og især børnefødselsdage. Langs bagvæggen

står to gamle sofaer, som er doneret af en lokal møbelbutik. Blandt de brugere, der svarer, at de bruger rummet til at hænge ud i, spille bordtennis eller panna, ligger tilfredsheden mellem 4.39 og 4.67. Rummet fungerer som et opholds- og mødested. Langbordet kan bookes til fødselsdage, og herigennem har relativt mange børn stiftet bekendtskab med huset. Her lægger mange brugere deres overtøj, venter på deres venner eller forældre, eller de hænger ud med disse og andre brugere. Rummet bliver også anvendt til større events og møder. På grund af flisegulvet og de mange skateaktiviteter i huset er der et højt lydniveau i rummet. De ansatte peger på, hvordan der nogle gange kan blive rodet med brugernes tasker og overtøj. Til de større arrangementer og events savner de nogle skabe, hvor brugerne kan låse deres værdigenstande inde. Yellow Box er et lille rum placeret i gangen mellem Dance Mekka og Asphalt Mekka. I den ene side er der opsat en væg-til-væg tribune med indbyggede stikkontakter, hvor brugerne kan tage strøm fra. I den modsatte side er en vinduesfacade, så man fra tribunen har overblik over udeområdet og drejeskiven. De ansatte fortæller, at de i begyndelsen ofte var inde i rummet for at stoppe drillerier og tumult imellem de mindre børn, givetvis fordi rummet er placeret i afstand til de ansatte i receptionen og på kontoret. Udfordringen er dog blevet mindre med tiden, og i dag bruges rummet som oftest til at hænge ud og slappe af i.



På billederne ses tribunerne i Yellowbox samt udsigten fra tribunerne.

I Brick Mekka er også opsat et par sofaer, som er meget populære blandt brugerne. Her hænger de ud imellem deres aktiviteter eller spiser. Den ene er skabt af gamle paller af en flekstidsansat i samarbejde med nogle brugere, og den anden er doneret fra en lokal møbelbutik. Sofaerne er også populære hos ledsagende forældre.



Billedet til venstre viser den donerede udstillingssofa fra et lokalt møbelhus, mens billedet til højre viser sofaen af gamle pallerammer, som en af de flekstidsansatte har lavet i samarbejde med brugere.

I GAME Streetmekka Viborg er loungeområdet centralt placeret i huset under dansesalen, hvorfra brugerne let kan tilgå resten af husets faciliteter. Her er hjemmebyggede borde og skamler til socialt ophold, fødselsdage, spisning og kreative workshops samt et bordtennisbord og et bordfodbolddbord. Der er yderligere forskellige planter i sjove og alternative pletter (ombyggede loftslamper fra den oprindelige bygning), hvilket får området til at virke uformelt og indbydende til kreative og mere rolige aktiviteter. En lavere loftshøjde end i resten af huset er ligeledes med til at skabe en afslappet og tryk stemning i området. I rummet er ophængt en stor opslagstavle med forskellige informationer og mulighed for at udstille brugernes streetart. Området er åbent med udsyn til asfaltområdet på den ene side og trial- og parkourområdet til den anden side. De ansattes kontor ligger ved siden af loungeområdet, hvor et stort vinduesparti skaber visuel kontakt mellem ansatte og brugere. Der findes en vandpost, skabe til brugernes tasker og indgang til toiletter og opgangen, der binder husets etager sammen.





På billederne ses Loungeområdet fra forskellige vinkler.

Blandt de brugere, der svarer, at de primært hænger ud og snakker eller spiller bordtennis i GAME Streetmekka, er tilfredsheden 4.44 og 4.45. De ansatte fortæller, at en relativ stor del af brugerne benytter området, når de er i huset. Hele 21 procent af alle brugerne, der har besvaret spørgeskemaet, svarer, at de dyrker bordtennis, når de benytter GAME Streetmekka Viborg. En ansat fortæller, at bordtennisbordet ikke var særligt populært i begyndelsen, men nu *"nok tager pladsen som nummer ét af tingene, der bliver brugt mest, det er virkelig blevet populært"*.

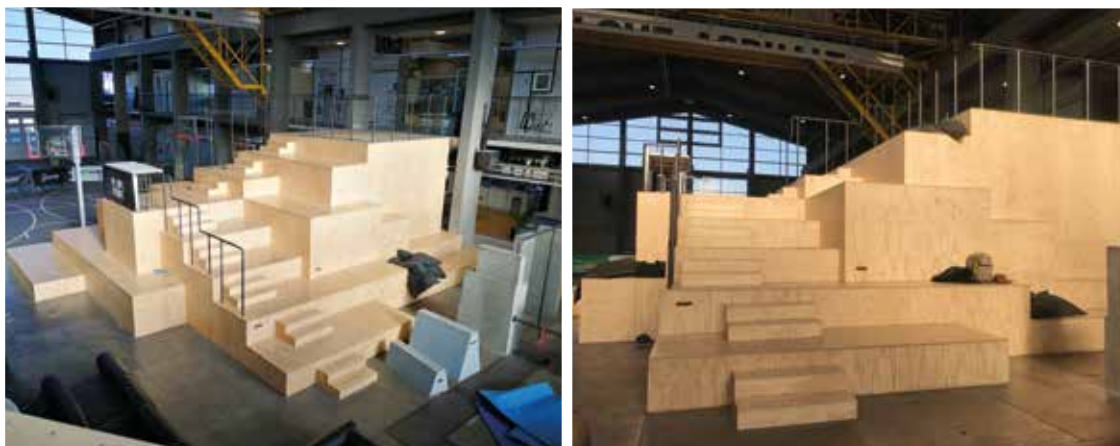
Andre ansatte beretter, hvordan bordtennisbordet samler brugerne på tværs af alder og de aktiviteter, som brugerne ellers dyrker i huset. Der opstår ofte kø, da der er mange, der gerne vil spille. En bruger giver også udtryk for, at det vil være godt med et bord mere, så flere kan spille samtidig. Det gør sig særligt gældende til Friday Jams, hvor der er ekstra mange brugere i huset. Bolde og bat kan lånes gratis i receptionen, hvilket er medvirkende til at gøre aktiviteten let tilgængelig og inkluderende. Ligesom i Esbjerg bliver langbordet og området også anvendt til fødselsdage, og de ansatte peger på, at der her ofte deltager børn og unge, som ikke tidligere har været i GAME Streetmekka. Hvor børnefødselsdagene klart dominerer i både Esbjerg og Viborg, så har GAME Viborg også lagt hus til en 80-års fødselsdag for børnebørn.

I forbindelse med receptionen er der også etableret et cafeområde i GAME Streetmekka Viborg. Ligesom i loungeområdet er her lavt til loftet, men der er ingen særlig dekoration. Rummet har et råt, minimalistisk udtryk. Her er placeret borde og stole til socialt samvær, et par skraldespande og en åben luge ind til receptionen, hvor brugerne kan komme i kontakt med de ansatte. Her kan de også købe snacks og sodavand samt hente diverse låneudstyr og værktøj til at stramme skruer på løbehjul og skateboards. Fra cafeområdet er der frit udsyn til asfalområdet. Blandt de brugere, der svarer, at de primært spiller streetbasket/basket eller streetsoccer/fodbold i GAME Streetmekka Viborg, er tilfredsheden henholdsvis 4.46 og 4.21. Der er altså forskel på, hvor tilfredse de to brugergrupper er. Det skyldes givetvis, at streetsoccer/fodbold primært spilles på asfalområdet længst væk fra cafeen, og brugerne her i stedet benytter tribunen til deres sociale samvær, pauser og ophold. I den ene ende af cafeen er en 3x3 meter port, som i sommerperioden åbnes ud til et sydvendt plateau med pallesofaer til ophold. De ansatte fortæller, at cafeen oftest anvendes til stillesiddende pauser eller spisning. Under feltarbejdet var der meget lidt aktivitet i cafe-området.

De fleste brugere vendte hurtigt tilbage til aktivitetsområderne efter henvendelse eller køb i receptionen. Under det månedlige Friday Jam var aktiviteten og tilstedeværelsen dog en anden. Her var stor aktivitet under hele eventet, hvor der også blev solgt mad fra det tilhørende køkken. GAME Streetmekka Viborg har etableret et lokalt samarbejde om køkkenet. Til Friday Jammet blev køkkenet drevet af en søn til ejeren af et lokalt pizzeria. Sønnen er også tilknyttet huset som playmaker, og er derved et eksempel på, hvordan det er lykkedes at skabe en ung, aktiv medskaber af huset og aktiviteterne i dette. Det var tydeligt, at de unge mennesker i køkkenet var kendte af brugerne i huset, hvilket var med til at skabe en god stemning.

I GAME Streetmekka Viborg var der oprindeligt placeret sækkestole på balkonen til socialt ophold. Desværre endte sækkestolene ofte i dansesalen, hvor brugernes sociale ophold var en udfordring for brugerne, der gerne ville danse. Den daglige leder fortæller yderligere, at sækkestolene også endte i brusebadet, hvor brugerne blev tiltrukket af, at de uforstyrret kunne hygge sig sammen. Derfor endte sækkestolene med at blive fjernet.

I GAME Streetmekka Aalborg er der etableret tre primære områder og funktioner for socialt ophold og samvær udenom aktiviteterne i huset. Trappen er husets centrale, multifunktionelle facilitet til ophold og socialt samvær. Den fungerer, udover at være trappe til huset 1.sal, også som rumdel mellem asfaltområdet og området med parkour, streetworkout og bouldering. Trappen er ca. 6x6 meter i omfang, bygget i lyst træ og fremstår minimalistisk med varierende plateauer og upolerede jerngelænder. På nogle af plateauerne er placeret sækkeskole til ophold. Nederst er etableret to ankerpunkter til opsætning af slacklines mellem trappen og boulderområdet. Trappens størrelse muliggør, at trappens indre er udnyttet til depotrum til udstyr.





På billederne ses trappen fra balkonen på boulderområdet fra området til parkour og streetworkout samt fra asfaltbanen i den modsatte ende af Streetmekka Aalborg.

Blandt de bruger, der dyrker aktiviteter, som foregår på eller tæt ved trappen, ligger tilfredsheden mellem 4.28 og 4.56. De ansatte beskriver, hvordan det egentlig var tanken, at trappen kunne anvendes til træning i streetworkout og parkour, men anvendes hovedsageligt til pauser, socialt samvær og opbevaring af brugernes ejendele. Når vi ser på brugernes tilfredshed med trappen, så er den største tilfredshed også at spore blandt brugerne, der primært hænger ud og snakker. En parkourudøver beskrev imidlertid, hvordan de har gode erfaringer med at bruge trappen i deres træning:

Vi har lavet noget forskelligt løb op og ned ad trapperne. Vi kører også meget kravl og hop op ad trappeelementerne, hvilket fungerer supergodt [...]. Det fungerer egentlig meget godt at inkludere det her trappeområde... Altså det spiller meget fint sammen [red. med de øvrige faciliteter].

(Parkourudøver, GSM Aalborg)

Trappen tilbyder et godt overblik over aktiviteter i begge sider af aktivitetshallen, og de ansatte mener, at den har stor betydning for de forskellige brugergruppers interaktion med hinanden.

Cafe- og loungeområdet ligger i forlængelse af indgangen og receptionen. Området rummer borde og stole til ophold og socialt samvær, spisning, kreative workshops, fødselsdage samt bordfodbold og bordtennis. Her er skabe til brugernes ejendele og en vandpost. Der ses dekorationer og inventar, der har en reference til husets oprindelige industrielle funktion og det genanvendelsesprincip, som er en central del af GAME Streetmekka konceptet. De oprindelige fliser er bevaret i gulvet, imens to håndvaske, der oprindeligt stod i bygningen, er placeret centralt i området. Håndvaskene har en stor værdi, fordi mange brugere benytter dem til at fylde deres vanddunke, hvorved der skabes social interaktion mellem disse samt mellem brugerne og de ansatte i receptionen, som er placeret tæt på 'vandhullet' (som de ansatte kalder vaskene). Derudover har det stor betydning for de brugere, der klatrer, at de har nem adgang til en vask, hvor de kan vaske kalk af

deres hænder. Udover de oprindelige fliser og vaskene er gamle døre og andet materiale, såsom ventilationsrør, genanvendt til dekorationer på vægge, pletter og ombygget til borde, bænke og et sofamøblement, af brugerne i forbindelse med byggeworkshops, hvilket understøtter et gade- og ungdomskulturelt udtryk.



På billederne ses cafe- og loungeområdet med borde og bænke, samt døren ud til køkkenet, sofaområdet i den anden ende samt bordfodboldebordet og vandposten.



På billederne ses en basketball der er skåret op og anvendes som potteplante, et aflangt ventilationsrør som også fungerer som aflang potteplante, et aflangt ventilationsrør sat på højkant med en plante i samt en kurv med bløde puder til siddeunderlag.

I cafe- og loungeområdet er loftet, som i GAME Streetmekka Viborg, sænket, hvilket er med til at skabe en tryk og hyggelig stemning. Fra området er der udsigt til alle faciliteter i stueplan, hvilket betyder, at brugerne kan følge med i aktiviteterne på afstand. Tilfredsheden med cafe- og loungeområdet er høj blandt brugerne. Blandt brugerne, der svarer, at de primært hænger ud og snakker i huset, er tilfredsheden 4.45. Området anvendes primært til ophold og socialt samvær, men også uformelle bordtennis- og bordfodboldkampe samt mad events og -fællesskaber, der anvender det tilstødende køkken. I 2019 var der en periode med et ugentlige 'Meet Up and Eat Up' steetsoccer arrangementer, hvor brugerne kunne deltage i streetsoccer og efterfølgende spise sammen. Projektet blev varetaget af en juniorkoordinatør med midler fra Den Nationale Platform

for Gadeidræt. I 2020 fik GAME Streetmekka Aalborg et samarbejde med Dansk Flygtningehjælp Ungdom (DFUNK) om ugentlige sociale aktiviteter omkring madfællesskabet Mad Mekka, som er en aktivitet målrettet unge flygtninge og danskere i forsøget på at skabe meningsfulde aktiviteter og relationer. Repræsentanten fra Mad Mekka fortæller, at faciliteterne er virkelig gode for dem. De er i GAME Streetmekka for at lave mad sammen, men deltagerne kan samtidig tage en halv times pause med andre aktiviteter og interagerer med de andre brugere i huset.



På billederne ses kranen samt plateauet med indrettet område til ophold og socialt samvær.

Traverskranen er placeret midt i huset, hvor den går på tværs af den store aktivitetshal i forlængelse af 2. sal helt oppe under taget. På kranen er der skabt et opholdsrum med sækkepuder og et par små sofaborde. Den er tilgængelig for alle brugere. Kranen er stadig funktionsdygtig, og kan køres frem og tilbage over den store aktivitetshal af de ansatte. Et stort lærred er monteret på kranen, som kan sænkes ned og fungere som rumdeler. Traverskranen er den tydeligste kulturhistoriske formidler og et fysisk minde om aktivitetshallens fortid som fabrikshal. Brugerne har gennemsnitligt en stor tilfredshed med kranen på 4.29, imens de brugere, der svarer, at de primært hænger ud og snakker i GAME Streetmekka Aalborg, har en lidt højere tilfredshed på 4.54. Kranen giver et flot overblik over hele aktivitetshallen og et rum, hvor man kan være delvis skjult for de andre brugere. De ansatte beskriver, hvordan kranen har en evne til at tiltrække de skoleelever, der ikke ønsker at deltage i aktiviteterne, når de er på skolebesøg.

Ved områderne til hæng-ud-aktiviteter kan følgende fremhæves:

- Den lave loftshøjde og den kreative indretning af loungeområderne i alle tre GAME Streetmekka huse betyder, at der er skabt intime rum, som dog stadig bærer det rå, industrielle udtryk, som kobler sig til ungdoms- og gadekulturen. Her kan brugerne trække sig tilbage og interagere på andre måder end i de målrettede aktivitetsområder. Loungeområderne i GAME Streetmekka Viborg og GAME Streetmekka Aalborg vurderes i lidt højere grad end loungeområdet i GAME Streetmekka Esbjerg at have et kønsneutralt udtryk. Det skyldes delvis den lavere loftshøjde og den kreative indretning med planter. Overordnet fremstår loungeområderne i Viborg og Aalborg som mere rolige områder end Lounge Mekka i Esbjerg.

- Det er især i forhold til de forskellige områder til hæng-ud-aktiviteter, at GAME er lykkedes med at bevare og formidle bygningernes kulturhistorie.
- I alle tre huse er opsat bordfodbold og bordtennis som en del af loungeområderne. Det er meget populært hos brugerne, og mange ansatte peger på, at det ofte er her, de ser mest interaktion på tværs af brugergrupperne. Det er lettere for brugerne at mødes 'på udebane' over et spil end at deltage i hinandens primære aktiviteter.
- Ud over loungeområderne er GAME Streetmekka lykkedes med at etablere mindre områder til socialt ophold rundt omkring i husene, hvor brugerne kan tage pauser, lægge deres øjendele og hænge ud. Hermed sikres en dynamisk og umiddelbar interaktion imellem brugerne.

Toiletter, omklædning og bad

Der er etableret toiletter, omklædning og bad i de tre GAME Streetmekka huse. I GAME Streetmekka Esbjerg og Viborg er der etableret traditionelle faciliteter til omklædning og bad. I GAME Streetmekka Esbjerg skulle omklædning og bad være åbent for husets brugere, men efter udfordringer med brugere, der hang ud og gjorde baderummene beskidte og rodede, blev de aflåst. Hvis brugerne vil i bad, skal de have en ansat til at åbne for dem. De ansatte peger på, at det udelukkende er folkeskolerne og de voksne skatere, der bruger bedefaciliteterne. I GAME Streetmekka Viborg fortæller de ansatte ligeledes, at brugerne meget sjældent benytter sig af omklædning og bad. Den daglige leder har imidlertid oplevet, at baderummet er blevet brugt til socialt ophold som i Esbjerg. I Viborg er omklædning og bad imidlertid altid ulåst for brugerne. I GAME Streetmekka Aalborg og Viborg er baderummene etableret og designet efter brugerinddragelse af børn og unge. I GAME Streetmekka Aalborg er der etableret brusenicher med gardiner, bløde møbler og varm belysning.



På billedet ses pigeomklædningsrummet i GAME Streetmekka Aalborg.

På trods af dette, fortæller de ansatte, at det ligesom i Esbjerg og Viborg er meget begrænset, hvor meget de bliver brugt. Det er primært de ældre voksne, der benytter dem. At omklædning og

badefaciliteterne kun sjældent benyttes af børn og unge afspejler en bredere tendens til, at børn og unge ikke ønsker at klæde om og bade sammen efter fysisk aktivitet. Dertil kommer, at der i nogle gadeidrætter ikke er kultur for at udøvere klæder om til deres aktivitet, men anvender deres hverdagstøj. Det gør sig fx i høj grad gældende i skateaktiviteterne. Endvidere er baderumsfaciliteterne mere eller mindre irrelevant for de kunstneriske gadekulturelle aktiviteter.

Synergieffekter mellem inde og ude

GAME Streetmekka konceptet bygger på et princip om, at der arkitektonisk skal vægtes en kobling mellem inde og ude, ikke bare visuelt, men også funktionelt. I praksis er der i alle tre GAME Streetmekka huse skabt en tydelig visuel sammenhæng mellem inde og udefunktionerne ved brug af de store porte, som åbnes, når vejret tillader det. Derudover spiller de store vinduesfacader i GAME Streetmekka Esbjerg og Viborg en afgørende rolle for, at der er visuel sammenhæng mellem inde og ude. Brugerne giver generelt udtryk for, at de sætter stor pris på den sammenhæng og den lette adgang mellem inde og ude, der skabes, når portene er åbne. De daglige ledere fortæller imidlertid også, hvordan de åbne porte desværre har betydet, at nogle brugere ikke får sig registeret i receptionen eller snyder sig ind. De ansatte og frivillige skal derfor bruge tid på at holde øje med brugerne. I GAME Streetmekka Aalborg er der opsat boldnet i den ene ende af den store aktivitetshal. Det løser problemet med brugere, der ikke bliver registeret eller betaler indgang, men desværre forhindrer det også den lette adgang ind og ud. I GAME Streetmekka Viborg forbinder en branddør det offentlige tilgængelige, udendørs skateområde under haltaget med det semi-offentlige asfalområdet og U-rampen indenfor. I feltarbejdet blev det observeret, at brugerne flittigt brugte døren. Døren skaber en let adgang og fri bevægelighed mellem skatefaciliteterne, men udfordrer samtidig registreringen af brugerne i GAME Streetmekka Viborg.

Vi har en udfordring med vores udgang til skateområdet, fordi det er en nødudgang, så den må ikke blokkes, den må ikke lukkes. Det betyder jo også, at der er en anden indgang frem for vores indgangsmølle over ved receptionen, og det er der jo nogen, der har luret, og så smutter de gratis ind, og det er ikke det, der er meningen, og det er vi ret trætte af. Vi napper dem, vi kan, men det er en kæmpe udfordring, for vi kan ikke lukke den...

(Daglige leder, GSM Viborg)

Den daglige leder fortalte, hvordan nogle brugere aktivt forsøger at snyde sig ind, men også at andre brugere kun snyder, fordi de ikke gider at gå uden om og registrere sig, selvom de har års-kort og gratis adgang i huset. Som den daglige leder beskriver, er aflåsningen af døren ikke muligt, da det er en branddør, men det vil også begrænse sammenhænge og brugerens lette bevægelse mellem de forskellige skatefaciliteter. Døren blev aflåst i en periode, hvilket ifølge en bruger skabte en større opdeling mellem inde og ude:

Det er virkelig ærgerligt, at døren ud til det udendørs skateanlæg er blevet låst, og man dermed som gruppe er mere opdelt i dem, der er ude, og dem der er inde.

(Bruger, GSM Viborg)

I lyset af brugernes oplevelse med den nu aflukkede branddør og feltobservationerne, står branddøren som et tydeligt eksempel på vigtigheden af at designe faciliteter, der muliggør en let og fri bevægelighed mellem de forskellige faciliteter. Samtidig er branddøren også et eksempel på andre problemstillinger ved et facilitetskoncept som dette, hvor der på den ene side ønskes tilgængelighed og synlighed mellem aktivitetsområderne, og på den anden side er krav om entrébetaling og registrering af brugerne.

Hvor branddøren i GAME Streetmekka Viborg muliggør let og fri bevægelighed mellem inde og ude, så er Brick Mekka i GAME Streetmekka Esbjerg et eksempel på, hvordan der kunne være skabt en større aktiv og funktionel forbindelse mellem inde og ude. Skateboarderne savner flere flade områder, hvor de kan tage tilløb og få fart i skateboardet. I sommerperioden, når portene er åbne, ville det have været oplagt, at skaterne kunne benytte asfaltområdet udenfor i sammenhæng med de indendørs skatefaciliteter. Det kan de imidlertid ikke, fordi der ikke er skabt en funktionel overgang mellem inde- og udeområdet. Skateboarderne kan ikke skate på den asfaltbelægning, der er lagt umiddelbart udenfor porten, og der er desuden en højdeforskel, som forhindrer deres rul. Her ville en enkelt eller to striber glat asfalt kunne have gjort en stor forskel i forhold til at skabe en funktionel forbindelse og sammenhæng mellem det indendørs og udendørs område.



På billedet ses portene mellem udeområdet og Brick Mekka i GAME Streetmekka Esbjerg.

Synergieffekter mellem aktiviteterne

GAME Streetmekka konceptet bygger på et princip om, at arkitekturen og de forskellige funktioner skal være med til at skabe synergi mellem de forskellige aktiviteter. Det er forskelligt, hvor meget synergi planløsningerne i de tre GAME Streetmekka huse giver mulighed for. I Esbjerg er Asphalt Mekka, Dance Mekka og Brick Mekka separate rum, der ligger i forlængelse af hinanden. For at interagere med brugere, der spiller streetbasket, skal skatere bevæge sig ned i den anden ende af huset og omvendt. Planløsningerne i GAME Streetmekka Aalborg og Viborg er mere centraliserede. I Aalborg har trappen, hvorfra brugerne kan overskue alle husets funktioner, en væsentlig betydning for at skabe kontakt mellem de forskellige brugergrupper og deres aktiviteter.

I forhold til at skabe synergi og interaktion mellem de forskellige gadeidrætslige og gadekulturelle aktiviteter i husene, viser analyserne også, at nogle aktiviteter passer bedre sammen end andre. I GAME Streetmekka Esbjerg er funktionerne til skate og parkour etableret i samme hal. Der er imidlertid ikke skabt overlap eller sammenhæng mellem funktionerne, men de har fået tildelt hver sin halvdel af hallen og separate faciliteter. Flere skatere efterlyser, at faciliteterne i højere grad var skabt, så de kunne bruges til både skate og parkour. Som en bruger beskriver:

Jeg tror, at meget af frustrationen går på, at det er ret kompakt. Tingene er ret tæt på hinanden. Og så har man et kæmpe parkour-område lige ved siden af, som bliver brugt én gang i ugen eller noget i den stil, hvor der så er ti unger

ovre. Og der er altid nogen inde og skate. Altså altid. Så kigger man over på det store stykke tomme gulv, der er over bagved og et par rør. Så tænker man bare. "Hvor er det bare ærgerligt, at man ikke lige fik tænkt, at man faktisk fik tænkt, at man faktisk kunne bygge noget, som parkour-folkene kunne bruge. Men som også kunne skates.

(Bruger, GSM Esbjerg)

Udover at de fysiske faciliteter ikke lægger op fælles afbenyttelse, så larmer skateaktiviteterne så meget, at parkourudøverne foretrækker at være i Asphalt Mekka med deres mobile stativ og kasser. Aktiviteterne parkour og skate er ofte blevet sammenlignet, da begge aktiviteter oprindeligt er baseret på brug af det eksisterende, urbane rum. Der er imidlertid tale om to meget forskellige kulturer, som har deres egne ønsker og behov i forhold til det arkitektoniske design (Larsen et al 2015). Hvor skaterne har brug for lavere objekter og plads omkring dem, har parkourudøverne brug for højere objekter, som er placeret i en afstand, så de kan springe imellem dem. GAME oplyser, at der efter evalueringstidspunktet er tilføjet en trækonstruktion, der udvider skateområdet med mere fri gulvplads samt en quarter ramp, der kan benyttes af skatere fra den ene side og af parkourudøvere fra den anden side samt fra gulvet i smørgraven.

Det er imidlertid i langt højere grad lykkedes at skabe synergi mellem parkour og andre lignede aktiviteter som calisthenics, streetworkout, bouldering i GAME Streetmekka Viborg og Aalborg. Som en bruger fortæller, skabes der naturligt kontakt mellem brugerne:

Jeg tror meget, at de sportsgrene der er her [red. boulder, parkour og streetworkout], kan ét eller andet i forhold til den kontakt, der skabes mellem folk. Det kan være fordi, klatrerne kan se dem, der laver parkour, og dem, der laver streetworkout og sådan. Det ser fedt ud, og de spørger hinanden, hvordan laver du det der, og så kommer man automatisk til at snakke med folk. Jeg tror egentlig også, det er meget godt, at det er sådan et åbent rum, hvor man kan kigge på hinanden og få inspiration fra hinandens aktiviteter.

(Bruger, Aalborg)

Faciliteterne til bouldering, parkour og streetworkout er placeret tilpas tæt op ad hinanden. Synligheden og eksponeringen af aktiviteterne og brugergrupperne på tværs er af betydning for, at der opstår sociale interaktioner imellem dem. Den tætte placering har betydning for, at brugerne falder i snak med hinanden, hjælper hinanden, deler øvelser, udfordringer og erfaringer. Oprindeligt blev der etableret fælles faciliteter til parkour og streetworkout, men det fungerede ikke i praksis for brugerne, der dyrker streetworkout. De kunne ikke anvende de rails, som var etableret på området, men havde behov for deres egne, standardiserede konkurrencestativer.

For at vi kan træne, har vi brug for minimum en høj bar og en dip-bar, og det havde dem, der designede området, også bygget, men dip-baren var alt for bred i forhold til de mål, vi havde givet dem, og den høje bar, som gerne skal

være fri, lå lige op ad et andet, så man ikke rigtigt kunne bruge den. Det [red. faciliteten til streetworkout og calisthenics] var sådan sat sammen med parkourområdet, og det gjorde egentlig... jo vi kunne godt bruge det, men der var ikke noget positivt i det for os egentlig. Der var ikke nogen af os, som havde lyst til at træne på det, men igen så snakkede vi med Anja [red. den daglige leder], om det var en mulighed at rykke vores eget stativ derved, og så fik vi egentlig hurtigt vores egne rails ind i huset, og så har det været superfint for os siden.

(Repræsentant for Streetworkout, GSM Aalborg)

For brugergrupperne, der dyrker parkour og bouldering, tilføjer faciliteterne til streetworkout et ekstra element til deres træningsmuligheder, men denne synergieffekt går i mindre grad den anden vej, da faciliteterne til parkour ikke er ideelle og i nogle tilfælde ubrugelige for brugerne, der dyrker streetworkout. Eksemplet vidner om, at arkitekter og entreprenører må have en specifik opmærksomhed på de enkelte brugergruppers særlige krav og ønsker, når der skal designe succesfulde faciliteter til flere brugergrupper.

I GAME Streetmekka Viborg er det lykkedes at skabe faciliteter, som benyttes af brugerne til både parkour og trial. Til forskel fra faciliteterne til skate, anvendes der højere objekter i trial, som derfor også kan anvendes af parkourudøverne. Repræsentanten for parkour beskriver, hvordan faciliteterne til trial bryder med den arkitektur, der præger mange parkourfaciliteter, og dermed har udfordret og inspireret ham:

Trial og parkour er to områder, bevægelsesområder, som harmonerer rigtig godt med hinanden. Parkourfaciliteter er relativt firkantede i forhold til vægge og rør, uanset hvor kreativ vores parkdesigner er, så bliver det stadigvæk meget snorlige vægge, måske med nogle vinkler, hvorimod cykeltrial de hopper rigtig meget rundt på naturelementer, træstammer, betonelementer, kampesten altså alt muligt forskelligt, og det synes jeg er vildt inspirerende at have som noget, vi kan bruge i parkour, fordi det giver nogle mærkelige landinger og altså andre udfordringer, så trial og parkour matcher ret godt.

(Repræsentanten for parkour, GSM Viborg)

Repræsentanten påpeger dog, at der er et væsentligt risikomoment, som kræver opmærksomhed, når begge brugergrupper er aktive på området, fordi de ikke altid kan aflæse hinandens bevægelsesmønstre. Der har dog været begrænset trial aktivitet på området, fordi den oprindelige lokale brugergruppe foretrækker deres egen træningshal, og fordi aktiviteten og det konkrete design kan være svær at tilgå for nybegyndere og husets brugere.

Da skatefaciliteterne i GAME Streetmekka Esbjerg og Viborg bliver brugt til forskellige typer af skateaktiviteter, opstår der, ligesom på mange af landets andre skatefaciliteter, vedvarende territoriale stridigheder (Bernsen 2020). Det gør sig særligt gældende blandt de yngre brugere på løbehjul og skateboarderne i Esbjerg. De territoriale stridigheder kan delvis forklares socialt og kulturelt.

Fællesskaberne bliver stærke identitetsmarkører ved at udvikle implicite normer for medlemmernes praksis, som det er svært for udeforstående at afkode og forstå. For at skabe et stærkt og identitetsskabende fællesskab, er det ikke nok at have en fælles praksis og fælles forståelse af denne, men fællesskabet må også aktivt defineres i modsætning til noget 'andet'. Stærke identitetsskabende fællesskaber har derfor den egenskab, at de på samme tid er både inkluderende og ekskluderende. Fællesskaberne styrkes ved, at der skabes normer om, at udøverne skal tage afstand til andre fællesskabers praksis (Rannikko *et al.* 2016). At tage afstand til hinandens aktiviteter er derfor en del af dynamikken i stærke identitetsskabende fællesskaber, som i høj grad karakteriserer mange gadeidrætter. Dynamikken i stærke fællesskaber kan dog ikke alene forklare de territoriale konflikter.

De territoriale konflikter på skatefaciliteterne omhandler som oftest, at skateboardene føler sig begrænset af løbehjuls brugernes brug af faciliteterne og har dermed også rod i reelle fysiske forskelle på gruppernes bevægelsesmønstre. Skateboarderne bevæger sig i lange regelmæssige linjer gennem faciliteten. De har brug for plads til at få fart i boardet, og de har brug for plads, når de ændrer køreretning i bløde sving eller gennem tricks. Deres eneste mulighed for at påvirke boardets retning og holde balancen er gennem fødderne. Fordi skateboarding kræver plads og foregår i lange regelmæssige linjer, så er der i skatekulturen uskrevne regler for, at man skiftes til at køre en runde for derefter at holde stille, betragte de andre og vente på sin næste tur. I skatekulturen kaldes dette 'skate-etikette'. Løbehjulsbrugerne bevæger sig til forskel lynhurtigt og kan vende på stedet. Løbehjulene er udstyret med et styr, så de kan bruge hænderne til at bestemme deres kørselsretning og holde balancen. Fordi løbehjulene er lettere at håndtere, så betyder det, at de i højere grad kan anvende faciliteten samtidig og bevæge sig på kryds og tværs imellem hinanden uden risiko for sammenstød. Det betyder også, at løbehjul er nemmere at lære at stå på, så nybegyndere hurtigere – og uden at kende de uskrevne regler for køkulturen – begynder at bruge skatefaciliteterne end nybegyndere på skateboard. Skateboarderne oplever, at løbehjulsbrugerne overser eller ikke respekterer den køkultur, de har etableret, og at løbehjulsbrugerne 'snaker' deres kørsel (kører på tværs). Det skaber frustration, men også en reel risiko for skader, da skateboardere ikke kan vende på stedet, som løbehjulsbrugerne kan.

De ansatte i Esbjerg gav udtryk for, at de territoriale konflikter ofte skyldes, at nybegynderne ikke kan gennemskue de uskrevne regler knyttet til benyttelse af skatefaciliteter. Som en løsning forsøgte de ansatte først at reservere det indendørs skateområde til skateboarderne efter kl.19.00. Det blev imidlertid droppet, da løbehjulsbrugerne var en relativ stor brugergruppe, som man herved ekskluderende om aftenen. Efterfølgende blev der etableret undervisning i scoot/løbehjul, hvor formålet var at lære brugerne de uskrevne regler for brug af skatefaciliteterne. Det fjernede ikke alle konflikterne mellem de to brugergrupper, men har reduceret dem. I feltarbejdet blev det observeret, hvordan løbehjulsbrugerne ind imellem glemte at se sig for eller respektere køkulturen. Flere skateboardere gjorde imidlertid opmærksom på, at det ikke var de seriøse løbehjulsbrugere, som brugte faciliteten meget, de oplevede som problemet. Det var i højere grad brugere, som kørte for sjov, som en del af det at 'hænge ud' i huset, og især mindre børn og deres forældre. I GAME Streetmekka Viborg har de ikke oplevet denne samme territoriale konflikt mellem skateboardere og løbehjulsbrugere. Den daglige leder peger på, at det højst sandsynligt skyldes, at de ældre skateboardere har fundet ud af, at de kan have faciliteterne for sig selv efter kl. 20.00. Frustrationen over mindre børn og deres forældre, som blokerer for både skateboardernes og løbehjulenes brug, går dog igen i Viborg.

Der er mange små børn, som bare sætter sig på røven på skateboards og bare flyver rundt. Det er lidt irriterende, fordi de blokerer muligheden for at køre. ... de kigger sig ikke for. Ikke at det kun er små børn, men der er nogle gange, hvor voksne ikke tager hensyn til andre, som måske er i gang med at lave noget.

(Løbehjulsbruger 1, Viborg)

Også fædre... jeg har prøvet herover, hvor der var én, som kom susende forbi [red. på tværs af køreretningen], og så kører jeg ned fra den anden side på samme tid, og så siger det egentlig bare klask, og så havde jeg ondt i skulderen resten af dagen.

(Løbehjulsbruger 2, Viborg)

Det er kilde til frustration hos både skateboarderne og løbehjulsbrugerne, når nye brugere eller forældre til de yngste brugere ikke forstår, eller ikke kan afkode de normer, der er for, hvordan de faste brugere skater på områderne. Hermed kommer de til at overtage området til stor irritation for de andre brugere, og ofte uden at være bevidste om det. Brugere efterlyser forståelse for, at de er seriøse omkring deres skate og bruger faciliteterne på en relativt fast, afgrænset måde, ligesom andre seriøse idrætsudøvere.

Spørgsmålet er, hvordan GAME Streetmekka bedst muligt sikrer, at skatefaciliteterne kan rumme flere brugergrupper? I andre faciliteter har en strategi været adskillelse, hvor de forskellige brugergrupper har brugsret i forskellige perioder, eller faciliteten kan opdeles i forskellige brugerområder. Det sidstnævnte adskillelsesprincip er anvendt i Fælledparken i København. Her endte de territoriale konflikter med, at Københavns Kommune anlagde et ekstra skatefacilitet designet til og forbeholdt løbehjulsbrugerne. At adskille brugerne i afgrænsede områder går dog stik imod GAME Streetmekkas princip om at skabe overlappende funktioner og faciliteter, der kan rumme flere brugergrupper. Et yderligere kritikpunkt af adskillelsesprincippet er, at det kun virker i en begrænset periode. I Fælledparken fandt løbehjulsbrugerne tilbage i skateboardområdet, da nyhedsværdien af deres eget skateområde forsvandt, og kommunen har nu været nødsaget til at sætte løbehjul-forbudt-skilte op ved det store 'Skateboard stadion'. I denne sammenhæng kan ugentlige, åbne træninger i skateboard, eller månedlige introduktionsworkshops i skate-etikette for nye brugere, som det allerede er tilfældet i GAME Streetmekka Esbjerg, være en bedre løsning, som stemmer overens med GAME Streetmekkas målsætning for faciliteterne. I forhold til forældre, som bruger skatefaciliteterne til leg med deres mindre børn, kan særlige events, hvor forældre inviteres ind med deres yngre børn og introduceres til huset og aktiviteterne, måske være en løsning. Endelig er det også væsentligt at henvise til, at flere internationale studier viser, hvordan territoriale konflikter i skatefaciliteter er forbundet med udvikling af sociale og demokratiske færdigheder (Jenson et al. 2012; Petrone 2010; Vivoni 2013; Wood et al. 2014). Der kan altså være et demokratisk og socialt læringspotentiale i at skulle lære at forhandle om pladsen på skatefaciliteterne og udvise respekt for hinandens forskellige måder at bruge dem på.

Opsamling

- Brugernes svar peger på, at GAME Streetmekkas overordnede råde, industrielle og gadekulturelle arkitektoniske udtryk har en positiv betydning for brugerne. På tværs af de tre huse er mellem 70 og 78 procent af brugerne meget enige eller enige i, at de bedre kan lide den revitaliserede industribygning end en almindelig idrætshal.
- Brick Mekka er et flot eksempel på, hvordan det er muligt at revitalisere en udtjent industribygning og formidle dens kulturhistorie. Samtidig er der en vis risiko forbundet med at benytte gamle, udtjente bygninger. En utæthed i loftet i GAME Streetmekka Esbjerg, førte i første omgang til vand på skateområdet, hvilket udgjorde et risikomoment, og i anden omgang til en længere nedlukning pga. skimmelsvamp.
- Overordnet set er brugerne meget tilfredse med faciliteterne og beskriver, hvordan de imødekommer deres behov og ønsker. De har ikke de samme lækre, faciliteter til rådighed andre steder i byen (fx ren og jævn asfalt). Langt de fleste faciliteter er skabt, så de rammer en meget bred målgruppe i forhold til alder og færdighedsniveau. Bouldervæggene kan imidlertid gøre mere begyndervenlige med tydeligere afmærkning af problemer/ruter.
- I GAME Streetmekka Viborg er det største skateområde under haltaget afdækket for regn og vind med en lys konstruktion af plastik. Den sikrer, at området kan bruges året rundt i alle slags vejr, og skåner naboerne for støjgener. I Esbjerg fungerer afdækningen ikke optimalt, og begrænser derved brugen af skatebowlen i dårligt vejr.
- Det at hænge ud og observere hinanden er et væsentligt aspekt i gadeidræts- og gadekulturen. Trætribunen i Viborg og trappen i Aalborg er væsentlige og centrale opholdssteder i huset. I hverdagene fungerer tribunen og trappen begge som steder, hvor brugere kan sætte sig og slappe af, spise lidt mad og snakke sammen uden nødvendigvis at være med i de fysiske aktiviteter. Tribunen i Esbjerg har i lidt mindre grad samme samlende effekt, da den ikke er placeret i synlig eller direkte sammenhæng med andre funktioner, men i Asphalt Mekka, hvor der primært foregår boldspil. Muligheden for ophold og synlighed er vigtigt for brugergrupperne. Det er dog vigtigt for brugerne der danser, at gardinerne kan trækkes for i dansesalene, så nysgerrige blikke kan holdes ude.
- Den lave loftshøjde og den kreative indretning af loungeområderne i alle tre GAME Streetmekka huse betyder, at der er skabt intime rum, som dog stadig bærer det råde, industrielle udtryk, som kobler sig til ungdoms- og gadekulturen. Her kan brugerne trække sig tilbage og interagere på andre måder end i de målrettede aktivitetsområder. I alle tre huse er der opsat bordfodbold og bordtennis som en del af loungeområderne. Det er meget populært hos brugerne, og mange ansatte peger på, at det ofte er her de ser mest interaktion på tværs af brugergrupperne. Det er lettere for dem at mødes 'på udebane' over et spil end at deltage i hinandens primære aktiviteter.
- Det indendørs streetart lokale i Aalborg giver mulighed for, at brugerne kan trække sig tilbage og fordybe sig uden larm og tilstedeværelse af en masse andre brugere, og er dermed med til at sikre et mangfoldigt aktivitetsudvalg for brugerne i huset.
- Analyserne viser, at det er særlig vigtigt, at der udvælges robust inventar, både til aktiviteterne såvel som til husets almindelige funktioner (ruder, stikkontakter, loftplader og brandalarmer m.m.). Alt der kan skydes ned, vil blive skudt ned.
- Både i GAME Streetmekka Esbjerg og Viborg blev det observeret, hvordan de yngre piger

danser sammen i mindre grupper, men ikke samtidig. Der opstår derfor kø, når dansesalen er optaget. Det kan være relevant at overveje, hvordan de kan inspireres til at danse samtidig, eller om det giver mere aktivitet at skabe flere små dansesale fremfor én stor.

- Parkourudøverne i GAME Streetmekka Esbjerg giver udtryk for, at designet ikke er tilpasset deres behov og ønsker. Designet er lavet af en specialkonsulent fra København. Dette kritiseres af udøverne i Esbjerg, da de mener, at de dyrker parkour på en anden måde i Esbjerg end parkourudøverne i København. Der er givetvis et fremtidigt hensyn at tage mellem brug af designkyndige specialkonsulenter for at sikre kvalitet og den lokale kontekst og behov. I GAME Streetmekka Viborg sætter de lokale parkourudøvere pris på, at GAME Streetmekka har genbrugt sten og betonelementer, som var en del af deres tidligere udendørs anlæg nede ved banegården. Det giver dem et ejerskab til faciliteten.
- Det er vigtigt med tydelig skiltning om de lovlige udendørs arealer til graffiti og streetart, da nye brugere og udefrakommende ikke nødvendigvis kender til mundtlige aftaler om lovlige og ulovlige områder i forhold til udsmykning.
- Brugerne giver generelt udtryk for, at de sætter stor pris på den sammenhæng og den lette adgang mellem inde og ude, der skabes, når portene er åbne i sommerperioden. Det skaber imidlertid nogle udfordringer i forhold til registrering af brugerne.
- GAME Streetmekka Esbjerg et eksempel på, hvordan der kunne være skabt en større aktiv og funktionel forbindelse mellem inde og ude. Selvom portene kan åbnes mellem Brick Mekka og udendørsområdet, så kan overgangen mellem inde og ude ikke 'skates'. Et par striber glat asfalt, ville have gjort en stor forskel.
- Det er forskelligt, hvor meget synergi planløsningerne i de tre GAME Streetmekka huse giver mulighed for. I Esbjerg er Asphalt Mekka, Dance Mekka og Brick Mekka placeret i separate rum, der ligger i forlængelse af hinanden. For at interagerer med brugere, der spiller streetbasket, skal skatere bevæge sig ned i den anden ende af huset og omvendt. Planløsningerne i GAME Streetmekka Aalborg og Viborg er mere centraliserede. I Aalborg har trappen, hvorfra brugerne kan overskue alle husets funktioner, en væsentlig betydning for at skabe kontakt mellem de forskellige brugergrupper og deres aktiviteter.
- Etableringen af succesfulde faciliteter til flere brugergrupper kræver, at arkitekter har en specifik opmærksomhed på de enkelte brugergruppers krav og ønsker. Hvis ikke faciliteten muliggør deres træning, så bruger de ikke faciliteterne.
- Månedlige introduktionsworkshops i 'skate-etikette' for nye brugere og forældre er en god måde at dæmme ned for territoriale stridigheder, som udfolder sig på de fleste skatefaciliteter mellem skateboardere, brugere på løbehjul og forældre med mindre børn. Denne løsning stemmer overens med GAME Streetmekkas målsætning for faciliteter til forskel fra at opdele faciliteten i forskellige brugsområder eller tildele forskellige brugergrupper brugsret i forskellige perioder.

7. GAME STREETMEKKAS BETYDNING FOR LOKALSAMFUNDET

I dette kapitel analyseres GAME Streetmekkas betydning for lokalsamfundet i Esbjerg, Viborg og Aalborg. Kapitlet er opdelt i tre dele.

I den første del analyseres det, hvilket kendskab lokale foreninger, skoler og institutioner samt skoleelever har til GAME Streetmekka, og om og hvordan de anvender stedet. I analysen af skoleelevernes kendskab til og anvendelse af GAME Streetmekka ser vi også nærmere på, i hvilken anledning de har besøgt huset, og hvad de foretager sig, når de er der. Udover at give et indblik i skoleelevernes kendskab til og brug af husene, giver analysen hermed også indsigt i en udvalgt aldersgruppe af GAME Streetmekkas brugere og supplerer dermed brugeranalyserne i de tre huse. Analyserne bygger på elektroniske spørgeskemaer til lokale foreninger, skoler og institutioner samt skoleelever på 4-9 klassetrin i kommunerne.³⁹

I den anden del analyseres det, hvilken holdning anonyme borgere, lokale foreninger, de lokale idrætsråds og -samvirkers formænd samt skoler og institutioner har til GAME Streetmekka, og hvilken betydning de vurderer, at husene har for børn og unge i lokalområderne. Analyserne bygger på elektroniske spørgeskemaer til lokale foreninger, skoler og institutioner samt et gruppeinterview med de lokale idrætsråds og -samvirkers formænd.

Afslutningsvis fremlægges en analyse af, hvordan de kommunale konsulenter, der har været kontaktperson til de lokale GAME Streetmekkaer og deres kommunale ledere, vurderer deres lokale GAME Streetmekka og husenes betydning for børn og unge, det eksisterende kultur- og idrætsliv i kommunerne samt gadeidrættens og -kulturens rolle på den politiske dagsorden. Analyserne bygger på et gruppeinterview med de kommunale konsulenter og individuelle interviews med de kommunale ledere. Analysen afrundes med fire punkter, som opsummerer aktørernes bud på udfordringer og vigtig læring på tværs af de tre GAME Streetmekka huse.

Tabel 31. Oversigt over anvendte metoder i undersøgelsen af lokalsamfundets kendskab til og syn på GAME Streetmekka Esbjerg, Viborg og Aalborg

³⁹ For uddybende informationer om metode og de metodiske overvejelser, se bilag 2.

METODE		HVEM?	TEMA
SPØRGE- SKEMAER	Elektronisk spørge- skema (Besvaret via link udsendt i relevan- te facebookgrupper).	Borgere N = 674	Kendskab til og anvendelse af GAME Streetmekka Holdning til GAME Streetmekka. Vurdering af GAME Streetmekkas betydning for kommu- nens børn og unge.
	Elektronisk spørge- skema (Besvaret via link i skoletiden).	Skoleelever N = 12.722	Idræts- og motionsvaner. Kendskab til og anvendelse af GAME Streetmekka. Holdning til GAME Streetmekka.
	Elektronisk spørge- skema (Besvaret via link tilsendt pr. mail til skolen).	Repræsentanter fra skoler og institutioner. N = 118	Kendskab til og institutionens anvendelse af GAME Streetmekka. Holdning til GAME Streetmekka. Vurdering af GAME Streetmekkas betydning for byens børn og unge.
	Elektronisk spørge- skema (Besvaret via link tilsendt pr. mail til foreningen).	Repræsentanter fra foreninger i kommunerne. N=236	Kendskab til og foreningens eventuelle anvendelse af eller samarbejde med GAME Streetmekka. Holdning til GAME Streetmekka. Vurdering af GAME Streetmekkas betydning for byens børn og unge.
INTERVIEWS	Gruppeinterview over Zoom.	Lokale idrætsråds og -samvirke formænd.	Udbredelsen af gadeidræt og gadekultur i foreningerne. Holdning til GAME Streetmekka. Vurdering af GAME Streetmekkas betydning for byens forenings- og kulturliv. Vurdering af GAME Streetmekkas betydning for byens børn og unge.
	Gruppeinterview over Zoom.	Kommunale kultur-, fritids- og idrætskonsu- lenter.	Udbredelsen af gadeidræt og gadekultur i kommunerne. Holdning til GAME Streetmekka. Vurdering af GAME Streetmekkas betydning for byens forenings- og kulturliv. Vurdering af GAME Streetmekkas betydning for byens børn og unge. Vurdering af GAME Streetmekkas betydning for at få gadeidræt og gadekultur på den politiske dagsorden. Vurdering af det største udbytte af GAME Streetmekka og vigtig læring fremadrettet.
	Individuelle interviews over Zoom.	Kommunale ledere fra kultur- og fritidsafde- linger.	Kendskab til gadeidræt og gadekultur i kommunen og evt. visioner for områderne. Incitament og forventninger til GAME Streetmekka. Vurdering af GAME Streetmekkas betydning for byens børn og unge. Vurdering af GAME Streetmekkas betydning for at få gadeidræt og gadekultur på den politiske dagsorden. Vurdering af det største udbytte af GAME Streetmekka og vigtig læring fremadrettet.

Tabellen viser en oversigt over anvendte metoder i undersøgelsen af lokalsamfundets kendskab til og syn på GAME Streetmekka Esbjerg, Viborg og Aalborg.

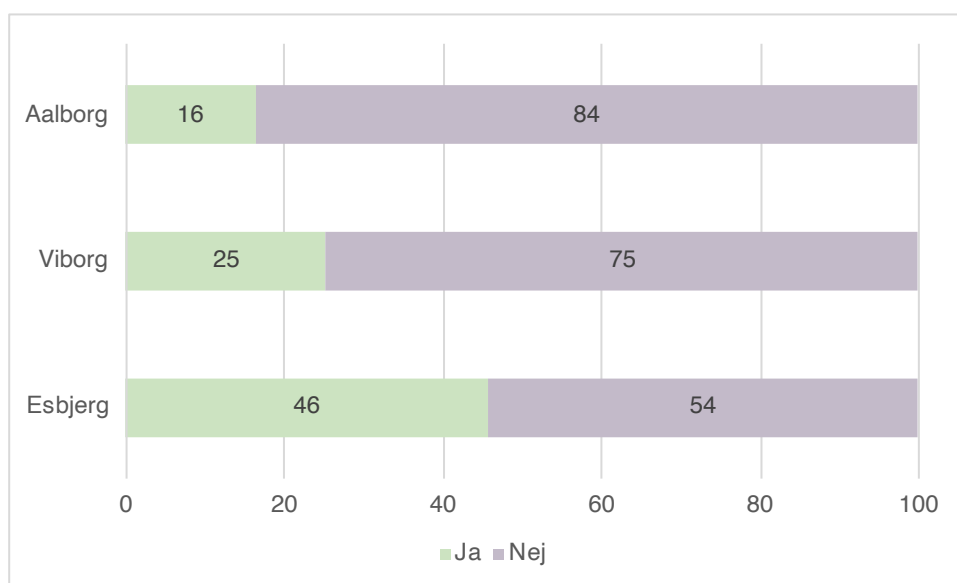
Lokalsamfundets kendskab til og anvendelse af Streetmekka

I de følgende afsnit redegøres der for henholdsvis foreningers, skolars og institutioners samt skoleelevers kendskab til og anvendelse af GAME Streetmekka.

Kommunale foreningernes kendskab til og anvendelse af GAME Streetmekka

Det varierer, hvor godt kendskabet til GAME Streetmekka er iblandt de frivillige foreninger i de tre kommuner.⁴⁰ Hvor knap halvdelen af de adspurgte foreninger i Esbjerg kender til GAME Streetmekka Esbjerg, så kender ca. en sjettedel af foreningerne i Aalborg til GAME Streetmekka Aalborg. Her skal dog tages højde for, at GAME Streetmekka Esbjerg havde været åbnet i længere tid end GAME Streetmekka Viborg og Aalborg, da den lokale spørgeskemaundersøgelse blev gennemført. Herudover er spørgeskemaet udsendt til 132 udvalgte idræts- og kulturforeninger, imens spørgeskemaerne i Viborg og Aalborg er udsendt via det centrale foreningsregister.

Figur 37. Foreningernes kendskab til GAME Streetmekka (pct.)

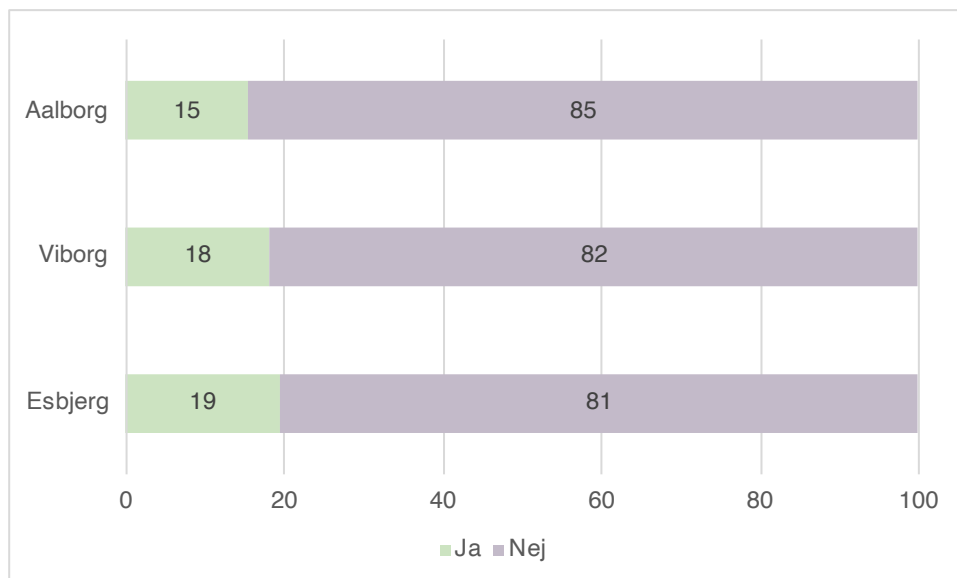


Figuren viser, hvorvidt de lokale foreninger har kendskab til GAME Streetmekka (Esbjerg N= 69, Viborg N=87 og Aalborg N=80).

Selvom nogle foreninger kender til GAME Streetmekka, så har de fleste ikke anvendt stedet. Figur 38 viser, at lidt mere end fire ud af fem foreninger, der kender til GAME Streetmekka, ikke anvender faciliteterne.

⁴⁰ Ingen af brugerforeningerne, der har fast samarbejdsaftale med GAME Streetmekka, har besvaret spørgeskemaerne.

Figur 38. Foreningernes anvendelse af GAME Streetmekka (pct.)



Figuren viser, hvorvidt de lokale foreninger, der har kendskab til GAME Streetmekka, også har anvendt stedet (Esbjerg N=31, Viborg N=22 og Aalborg N=13).

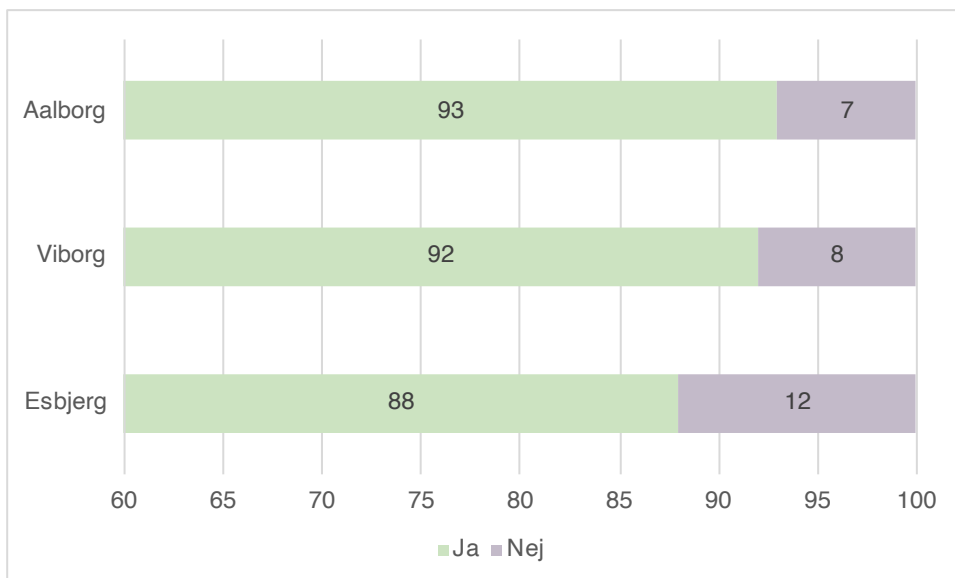
Når vi ser på, hvorfor mange foreninger ikke har anvendt GAME Streetmekka, så svarer langt de fleste foreninger, som kender stederne (Esbjerg 72%, Viborg 67% og Aalborg 91%), at de ikke har aktiviteter, der passer til GAME Streetmekkas faciliteter. I Esbjerg (n=25) angiver 12 procent og i Aalborg (n=11) angiver 9 procent, at GAME Streetmekka ligger for langt væk for dem. I Esbjerg svarer 12 procent imidlertid også, at de enten overvejer et samarbejde eller er ved at etablere et.⁴¹ Størstedelen af de foreninger, der anvender GAME Streetmekka, gør det et par gange om året, og de fleste svarer, at de anvender faciliteterne til deres egne træninger. Herudover har nogle foreninger også anvendt huset til at afholde egne events eller samarbejde med GAME om afholdelse af events.

Skoler og institutioners kendskab til og anvendelse af GAME Streetmekka

Langt de fleste skoler og institutioner i de tre kommuner kender til GAME Streetmekka, og langt de fleste af disse har også angivet, at de har anvendt faciliteterne.

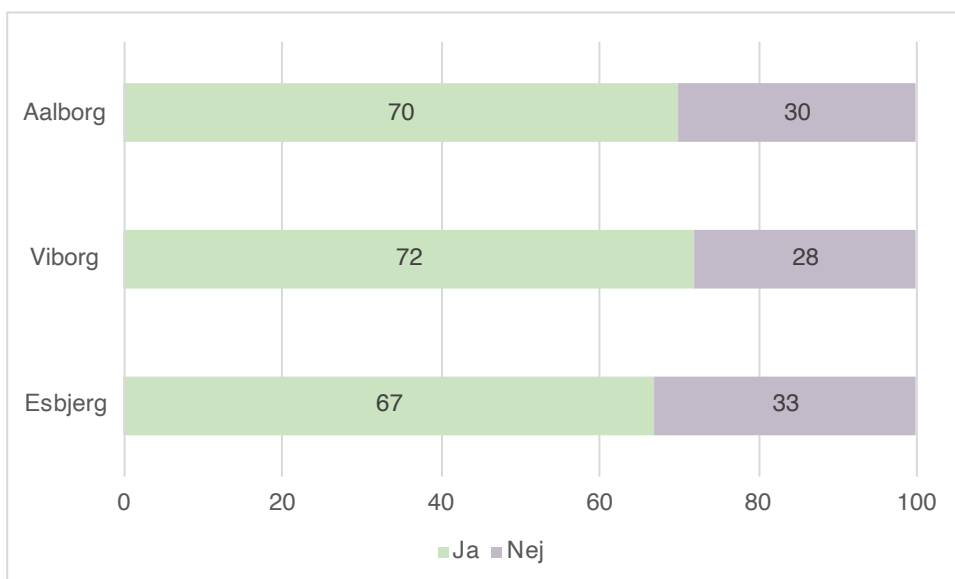
41 | Viborg har 39 procent ikke valgt én af de angivne begrundelser, men svaret "andet". Desværre har ingen uddybet denne anden begrundelse.

Figur 39. Skoler og institutioners kendskab til GAME Streetmekka (pct.)



Figuren viser skoler og institutioners kendskab til GAME Streetmekka (Esbjerg N=51, Viborg N=39 og Aalborg N=29).

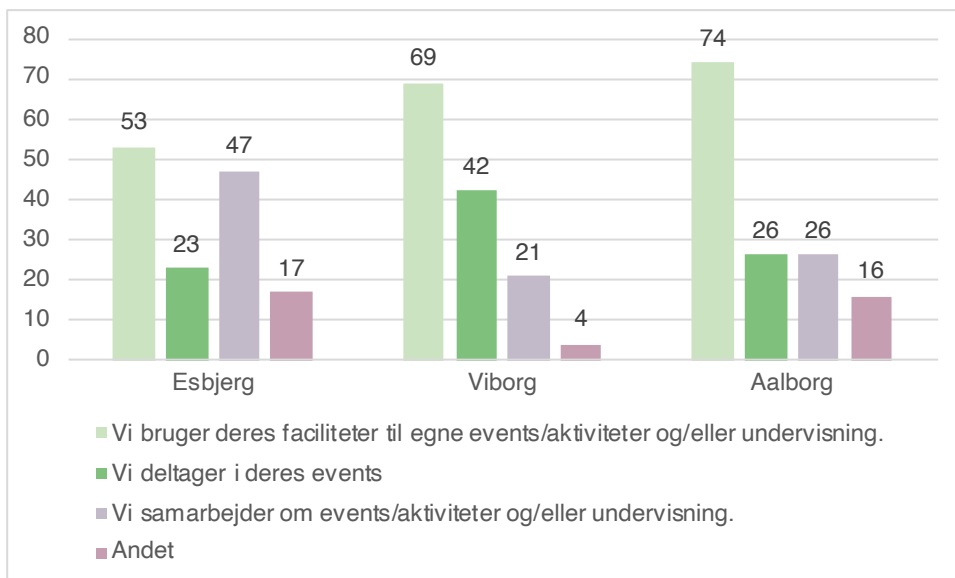
Figur 40. Skoler og institutioners anvendelse til GAME Streetmekka (pct.)



Figuren viser skoler og institutioners anvendelse af GAME Streetmekka (Esbjerg N=45, Viborg N=36 og Aalborg N=27).

I alle tre kommuner har skoler og institutioner oftest anvendt deres lokale GAME Streetmekka i forbindelse med deres egen undervisning eller arrangementer. GAME Streetmekka Aalborg har hele 74 procent af skolerne og institutionerne svaret, at de har anvendt GAME Streetmekka i forbindelse med deres egen undervisning eller arrangementer. I GAME Streetmekka Esbjerg er den næst mest populære anvendelse, at skoler og institutioner samarbejder med GAME Streetmekka om arrangementer eller undervisning, imens det i GAME Streetmekka Viborg er, at skolerne og institutionerne deltager i events arrangeret af GAME.

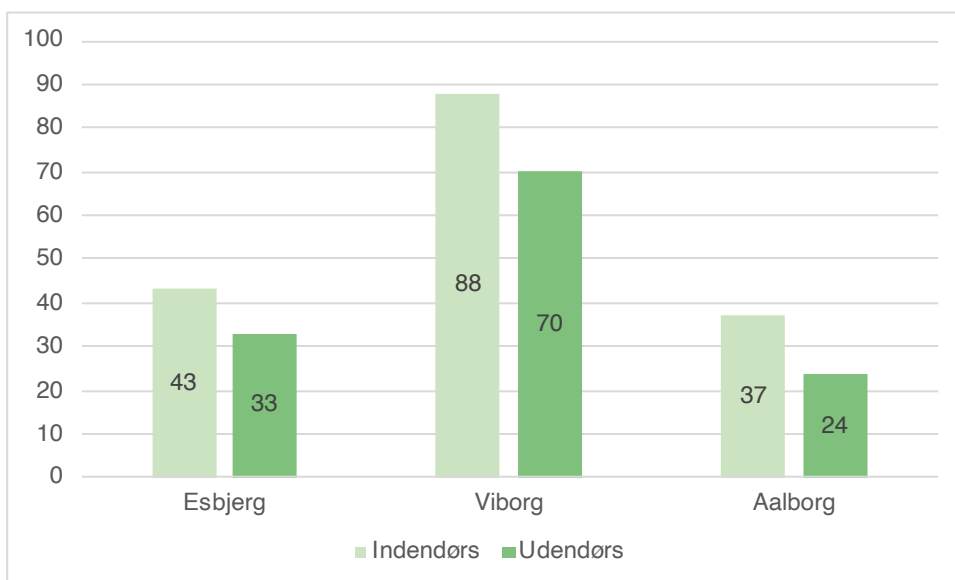
Figur 41. Skoler og institutioners anvendelsesmønstre i GAME Streetmekka (pct.).



Figuren viser skoler og institutioners svar på, hvordan de anvender GAME Streetmekka. Respondenterne har kunne vælge flere svar (Esbjerg N=30, Viborg N=26 og Aalborg N=19).

De fleste skoler og institutioner, der anvender GAME Streetmekka, gør det et par gange om året. De anvender oftere de indendørs faciliteter end faciliteterne udenfor.

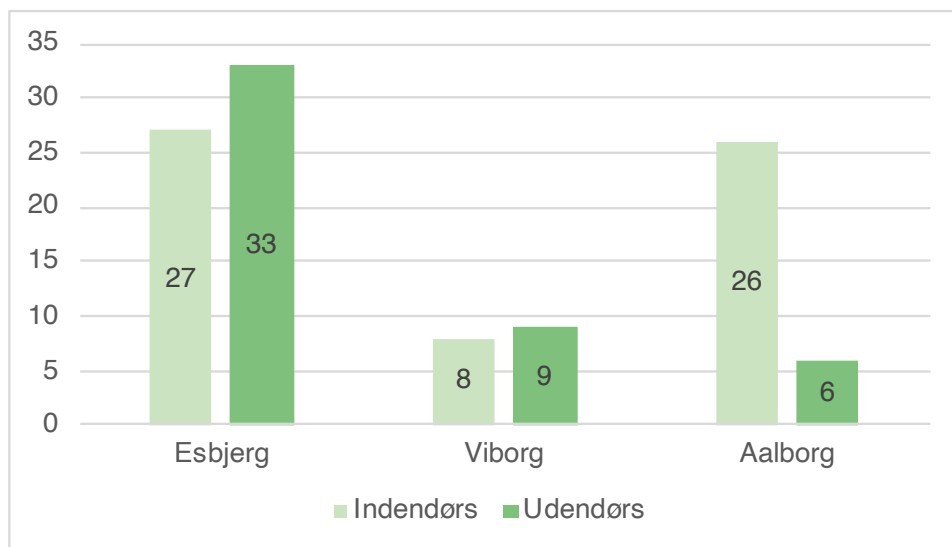
Figur 42. Andelen af skoler, som anvender GAME Streetmekkas faciliteter et par gange om året (pct.).



Figuren viser andelen af skoler og institutioner, der angiver, at de bruger henholdsvis de indendørs og udendørs faciliteter i GAME Streetmekka et par gange om året (Esbjerg N=30, Viborg N=26 og Aalborg N=19).

Når vi ser på den andel af skoler og institutioner, som svarer, at de månedligt anvender faciliteterne, ser det sådan ud:

Figur 43. Andelen af skoler, som anvender GAME Streetmekkas faciliteter månedligt (pct.).



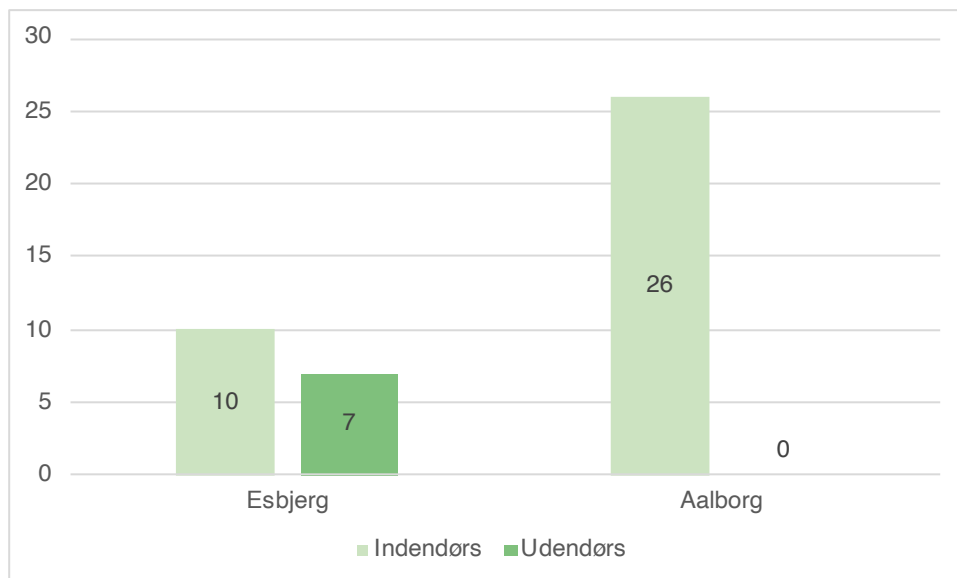
Figuren viser andelen af skoler og institutioner der angiver at de bruger henholdsvis de indendørs og udendørs faciliteter i GAME Streetmekka månedligt (Esbjerg N=30, Viborg N=26 og Aalborg N=19).

I GAME Streetmekka Viborg finder vi den største forskel mellem skoler og institutioner, der anvender GAME Streetmekka månedligt, og skoler og institutioner der anvender stedet et par gange om året. Hvor en relativ stor andel af skoler og institutioner anvender faciliteterne et par gange om året (88% anvender indendørsfaciliteterne og 70% anvender udendørsfaciliteterne), så er det en relativ lille andel, der anvender faciliteterne månedligt, som de gør i de to andre GAME Streetmekka huse. I Esbjerg anvender en høj andel på omkring hver tredje skole eller institution - af de skoler og institutioner der anvender GAME Streetmekka-faciliteterne månedligt.

GAME Streetmekka Aalborg adskiller sig fra de andre huse ved, at et relativ stort antal skoler og institutioner (41%) har svaret, at de aldrig har brugt faciliteterne udenfor. Det skyldes højst sandsynligt, at de udendørs faciliteter i Aalborg arealmæssigt er mindre end i Esbjerg og Viborg, men det kan også skyldes, at Aalborg ikke har faciliteter til skateaktiviteter.

I GAME Streetmekka Viborg er der ingen, der anvender faciliteterne ugentligt, som i de to andre huse. I Aalborg er der en relativ stor andel på 26 procent, som ugentlig benytter GAME Streetmekkas indendørsfaciliteter. Der kan hermed være en væsentlig læring at hente hos GAME Streetmekka Aalborg i forhold til at få flere skoler og institutioner til at være hyppige brugere af husene i Esbjerg og Viborg.

Figur 44. Andelen af skoler, som anvender GAME Streetmekkas faciliteter ugentligt (pct.).



Figuren viser andelen af skoler og institutioner der angiver at de bruger henholdsvis de indendørs og udendørs faciliteter i GAME Streetmekka ugentligt (Esbjerg N=30, Viborg N=26 og Aalborg N=19).

Den relativ lille andel af skoler og institutionerne, som ikke har anvendt GAME Streetmekka (Esbjerg N=12, Viborg N=12 og Aalborg N=8), svarede på, hvorfor de ikke har anvendt faciliteterne. I alle tre kommuner svarer flest skoler og institutioner, at GAME Streetmekka ligger for langt væk fra deres område. I Esbjerg og Aalborg har henholdsvis 17 og 13 procent svaret, at lokalelejen er for dyr, men langt de fleste har beskrevet andre grunde såsom: at de gerne vil, men ikke har nået det endnu; at det er for dyrt i transport; at eleverne ikke har udvist interesse for et besøg; at det er en prioriteringssag, og at skolen ikke har noget behov for at anvende GAME Streetmekka.

Opsamling

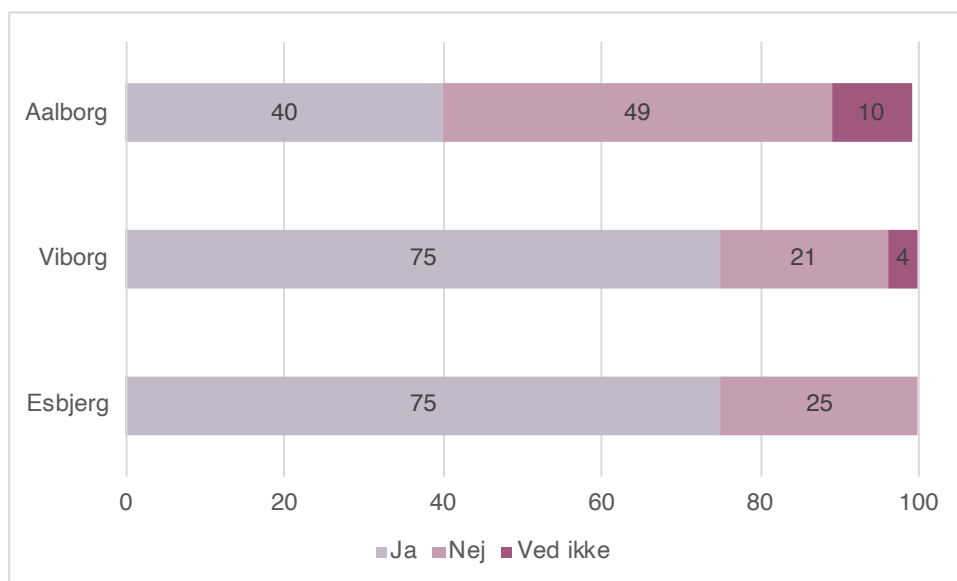
- Det varierer, hvor godt kendskabet til GAME Streetmekka er iblandt de frivillige foreninger i de tre kommuner. Hvor knap halvdelen af de adspurgte foreninger i Esbjerg kender til GAME Streetmekka Esbjerg, så kender ca. en sjettedel af foreningerne i Aalborg til GAME Streetmekka Aalborg. Størstedelen af de foreninger, der anvender GAME Streetmekka, gør det et par gange om året, og de fleste svarer, at de anvender faciliteterne til deres egne træninger. Herudover har nogle foreninger også anvendt huset til at afholde egne events, eller samarbejde med GAME om afholdelse af events.
- Langt de fleste skoler og institutioner i de tre kommuner kender til GAME Streetmekka, og langt de fleste af disse har også angivet, at de har anvendt faciliteterne. I alle tre kommuner har skoler og institutioner oftest anvendt deres lokale GAME Streetmekka i forbindelse med deres egen undervisning eller arrangementer. De anvender oftere de indendørs faciliteter end faciliteterne udenfor. GAME Streetmekka Aalborg adskiller sig fra de andre huse ved, at et relativt stort antal skoler og institutioner (41%) har svaret, at de aldrig har brugt faciliteterne udenfor.

- I alle tre kommuner svarer de fleste skoler og institutioner, som anvender husene, at de gør det et par gange om året. I Aalborg er der en relativ stor andel på 26 procent, som ugentlig benytter GAME Streetmekkas indendørsfaciliteter. Der kan hermed være en væsentlig læring at hente hos GAME Streetmekka Aalborg i forhold til at få flere skoler og institutioner til at være hyppige brugere af husene i Esbjerg og Viborg.

Skoleelevernes kendskab til og anvendelse af GAME Streetmekka

I både Esbjerg og Viborg kender 75 procent af skoleeleverne i 4-9 klasse til GAME Streetmekka. I Aalborg er GAME Streetmekka Aalborg imidlertid mindre kendt hos de lokale skoleelever. Her er det kun 40 procent, der kender til huset. Dette skyldes højst sandsynligt, at Aalborg er en større by med tilsvarende flere tilbud til aldersgruppen. Det kan også skyldes, at spørgeskemaet til forskel fra i Viborg og Esbjerg ikke er udsendt til alle skoleelever i kommunen, men til 15 udvalgte skoler.⁴² Selvom GAME Streetmekka Aalborg udmærkede sig i forhold til, at skolerne har registreret mere hyppigere skolebesøg, så er det givetvis de samme skoler, hvormed det generelle kendskab til huset kan være lavt i sammenligning med Esbjerg og Viborg.

Figur 45. Andelen af skoleelever, som kender deres lokale GAME Streetmekka (pct.).



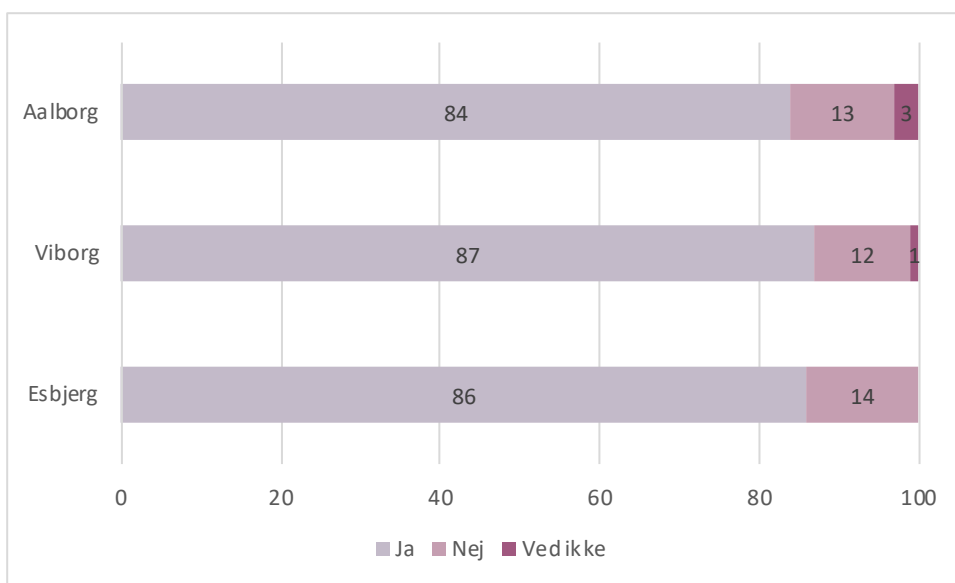
Figuren viser andelen af skoleelever der angiver, at de kender GAME Streetmekka (Esbjerg N=4303, Viborg N=4360 og Aalborg N=3723).

Der er en sammenhæng mellem skoleelevernes kendskab til GAME Streetmekka og deres køn, alder og hvorvidt deres forældre er i arbejde, men sammenhængen er meget svag. Lidt flere drenge end piger, lidt flere ældre skolebørn end de yngre, og lidt flere børn med forældre i arbejde

⁴² De 15 skoler er: Filstedvejens Skole, Gl. Hasseris Skole, Gug Skole, Nr. Uttrup Skole, Seminariskolen, Skansevejens Skole, Stolpedalsskolen, Gistrup Skole, Klarup Skole, Nibe Skole, Hals Skole, Sulsted Skole, Vadum Skole, Vestbjerg Skole og Vodskov Skole. Skolerne er udvalgt ud fra at sikre en bred geografisk repræsentation. Derudover er de største skoler udvalgt, for at få så mange respondenter som muligt.

end forældre uden arbejde kender til GAME Streetmekka. Skolens placering i forhold til GAME Streetmekka har imidlertid en signifikant betydning for børnenes kendskab til stedet. Jo kortere afstanden er, jo flere skoleelever kender til GAME Streetmekka.

Figur 46. Andelen af skoleelever, som har kendskab til GAME Streetmekka, der anvender stedet (pct.).

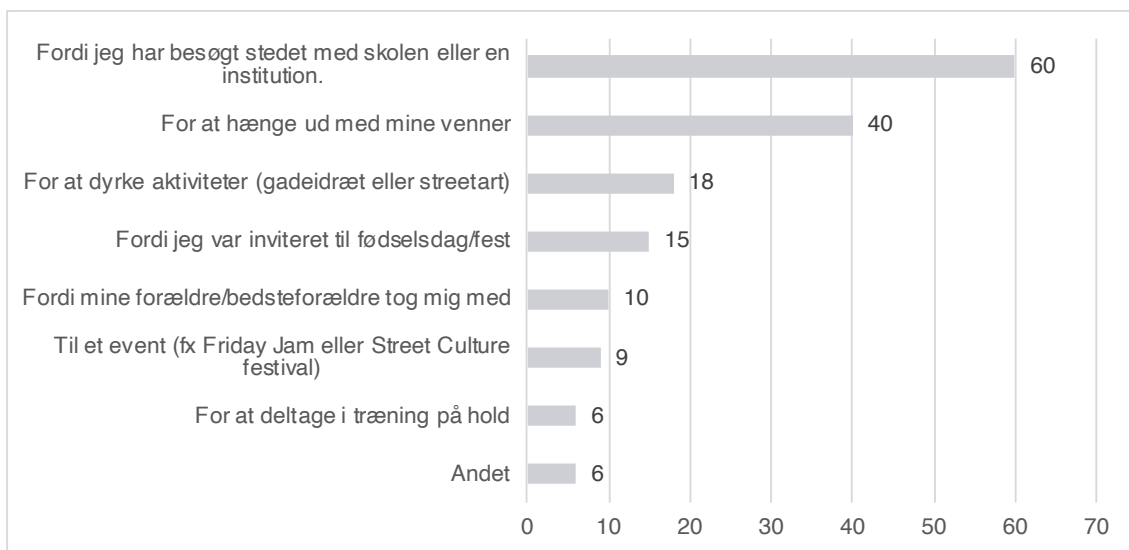


Figuren viser andelen af skoleelever, som kender GAME Streetmekka, der angiver, at de anvender GAME Streetmekka (Esbjerg N=3281, Viborg N=3341 og Aalborg N=1507).

På tværs af de tre GAME Streetmekka huse har knap 9 ud af 10 af de skoleelever, der har kendskab til faciliteterne, også anvendt disse. I GAME Streetmekka Esbjerg og Aalborg er den mest afgørende faktor for anvendelsen, som ved kendskabet, afstanden mellem GAME Streetmekka og skoleelevernes skole. Afstanden har ingen nævneværdig betydning for skoleelevernes anvendelse af GAME Streetmekka Viborg.

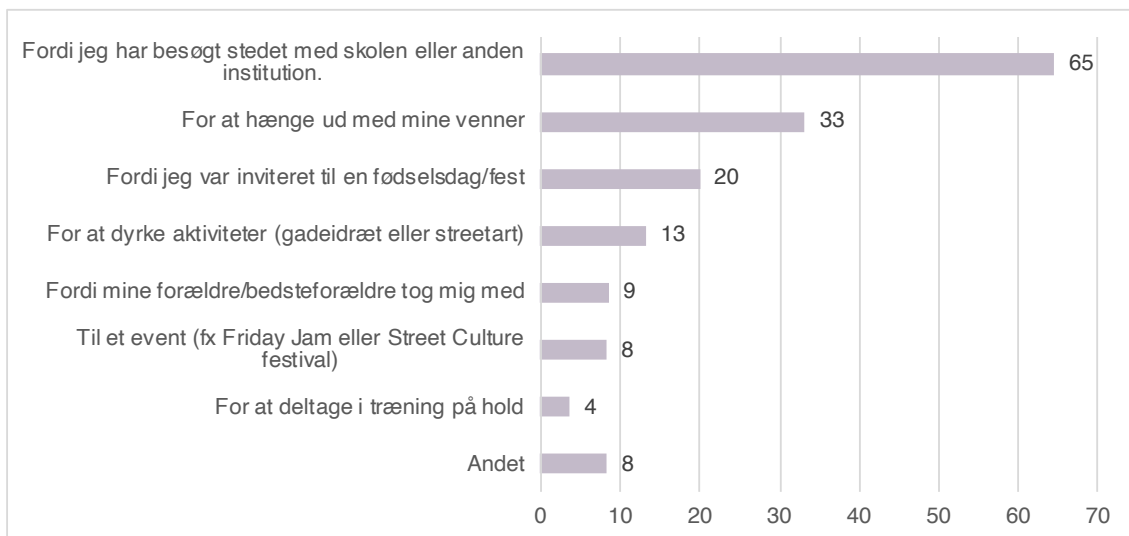
Den største andel af skoleelever, som har besøgt deres lokale GAME Streetmekka, har gjort det med skolen eller en anden institution. Det gør sig gældende for 60-65 procent af skoleeleverne på tværs af Esbjerg, Viborg og Aalborg. Den anden mest udbredte anledning til, at skoleeleverne anvender GAME Streetmekka, er 'for at hænge ud med mine venner'. Denne anledning er oftere angivet end svarmuligheden 'for at dyrke aktiviteter', hvilket peger på, at det sociale miljø i GAME Streetmekka er et væsentligt trækplaster for mange skoleelever. Der er meget små forskelle på, hvorfor eleverne kommer i GAME Streetmekka på tværs af de tre huse. Figur 47, 48 og 49 viser skoleelevernes angivelse af, hvorfor de har været i deres lokale GAME Streetmekka.

Figur 47. Hvorfor har skoleeleverne anvendt GAME Streetmekka Esbjerg? (pct.)



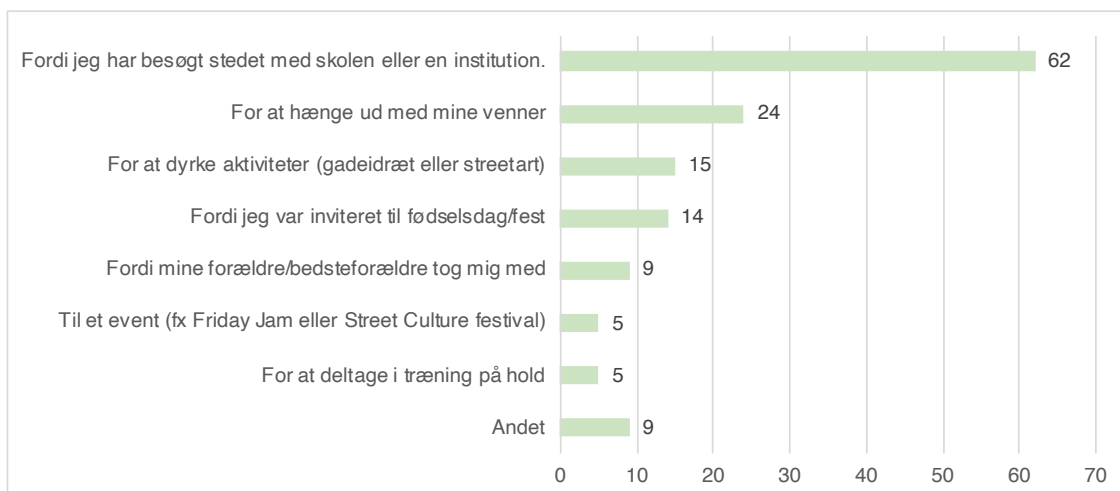
Figuren viser, hvorfor skoleeleverne har anvendt GAME Streetmekka Esbjerg. Skoleeleverne kunne angive flere svar (N=2687).

Figur 48. Hvorfor har skoleeleverne anvendt GAME Streetmekka Viborg? (pct.)



Figuren viser, hvorfor skoleeleverne har anvendt Streetmekka Viborg. Skoleeleverne kunne angive flere svar (N=2880).

Figur 49. Hvorfor har skoleeleverne anvendt GAME Streetmekka Aalborg? (pct.)

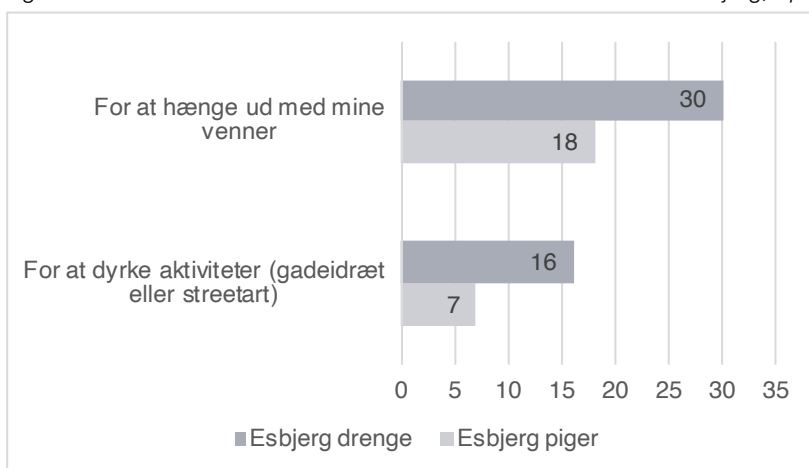


Figuren viser, hvordan skoleeleverne har anvendt GAME Streetmekka Aalborg. Skoleeleverne kunne angive flere svar (N=1263).

Fødselsdagsfester og andre fester udgør også en gennemgående begrundelse for at besøge GAME Streetmekka. I GAME Streetmekka Viborg er det hver femte skoleelev, der har besøgt huset, som har gjort det i forbindelse med en fødselsdag.

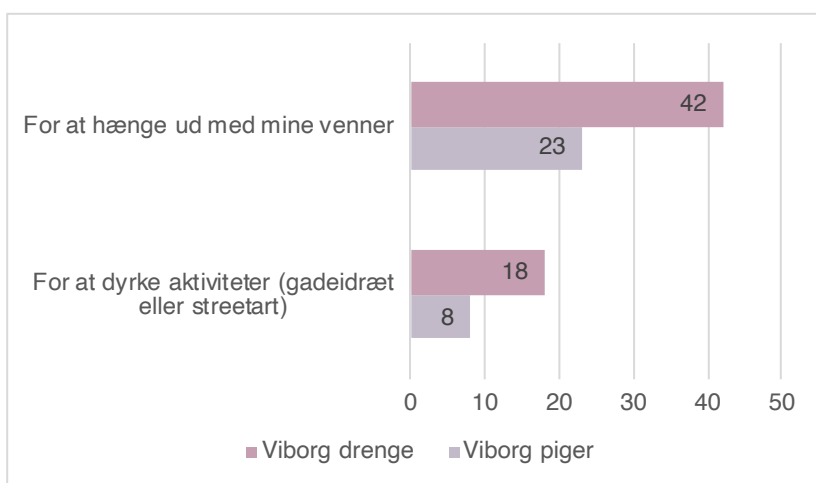
Blandt skoleeleverne i de tre kommuner kommer drengene i højere grad end pigerne i GAME Streetmekka for at hænge ud med venner og for at dyrke aktiviteter.

Figur 50. Hvorfor har skoleeleverne anvendt GAME Streetmekka Esbjerg, opdelt på drenge og piger? (pct.)



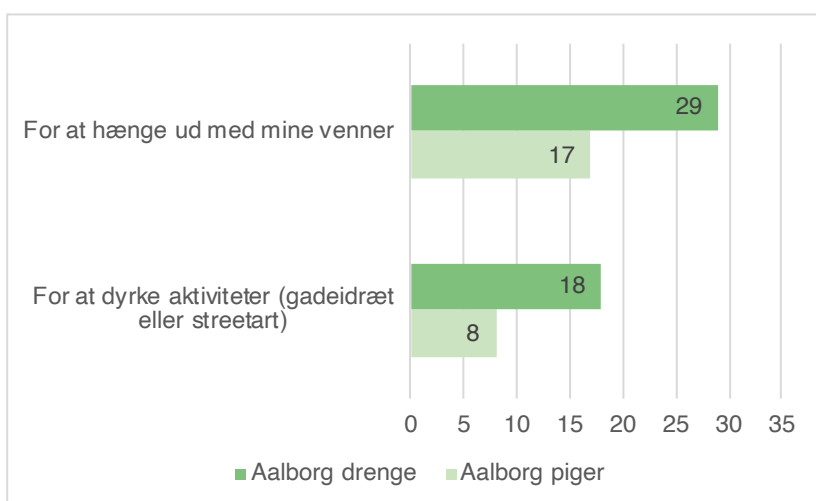
Figuren viser den procentvise andel af henholdsvis piger og drenge, der har angivet, at de kommer i GAME Streetmekka Esbjerg for at hænge ud med deres venner eller for at dyrke aktiviteter. Skoleeleverne kunne angive flere svar (N=2687).

Figur 51. Hvorfor har skoleeleverne anvendt GAME Streetmekka Viborg? (pct.)



Figuren viser den procentvise andel af henholdsvis piger og drenge der har angivet, at de kommer i GAME Streetmekka Viborg for at hænge ud med deres venner eller for at dyrke aktiviteter. Skoleeleverne kunne angive flere svar (N=2880).

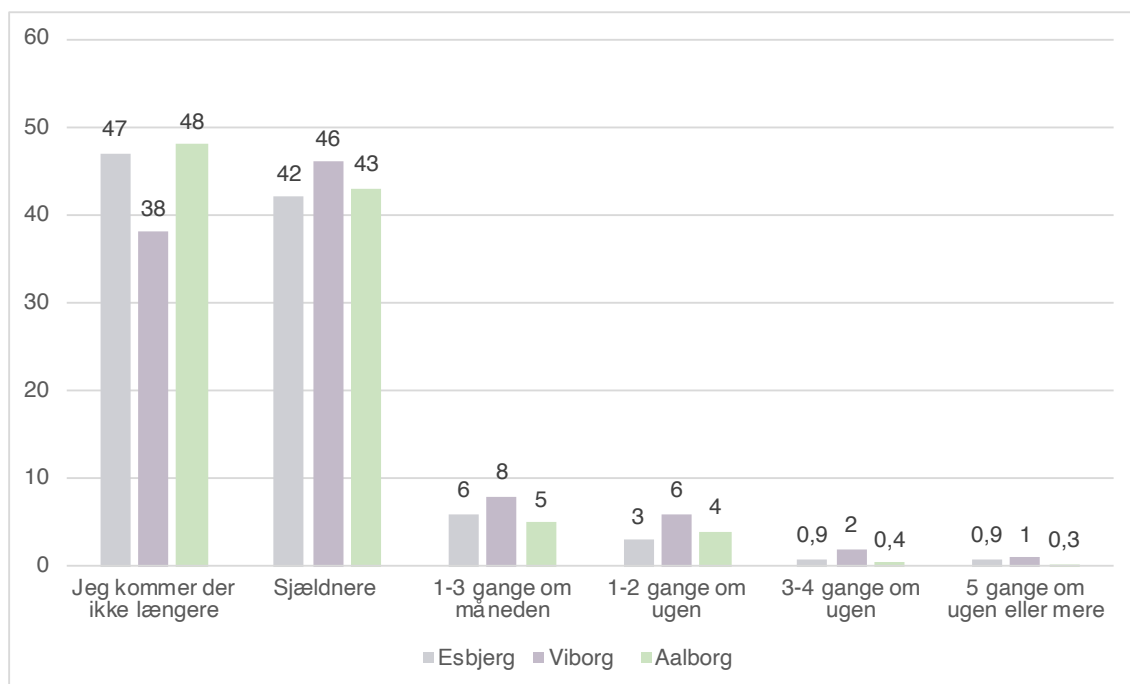
Figur 52. Hvorfor har skoleeleverne anvendt GAME Streetmekka Aalborg? (pct.).



Figuren viser den procentvise andel af henholdsvis piger og drenge, der har angivet, at de kommer i GAME Streetmekka Aalborg for at hænge ud med deres venner eller for at dyrke aktiviteter. Skoleeleverne kunne angive flere svar (N=1263).

Pigerne kommer i højere grad i GAME Streetmekka, fordi de har besøgt huset med skolen eller anden institution. Skole- og institutionsbesøg ser derfor ud at være væsentlig for at introducere flere piger til GAME Streetmekka. De yngste skoleelever mellem 10 og 12 år kommer oftere i GAME Streetmekka Esbjerg og Viborg med forældre/bedsteforældre, eller fordi de er inviteret til fødselsdag/fest, end de ældre skoleelever gør.

Figur 53. Hvor ofte anvender skoleeleverne Streetmekka? (pct.)



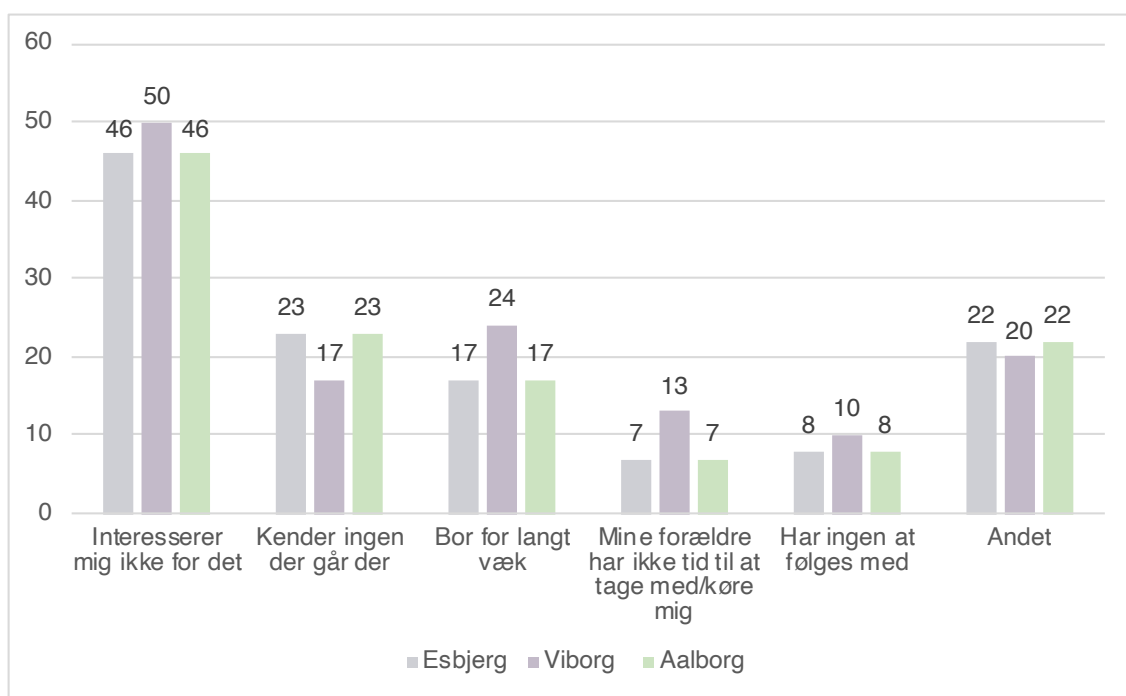
Figuren viser, hvor ofte skoleeleverne, der anvender GAME Streetmekka, besøger husene (Esbjerg N=2743, Viborg N=2923 og Aalborg N=1263).

I Esbjerg og Aalborg finder vi den største andel af skoleelever, der har anvendt GAME Streetmekka, som er stoppet med at komme i huset. Det kan der være forskellige grunde til. Mange har højst sandsynligt besøgt huset med skolen eller anden institution, og har dermed ikke i første omgang besøgt huset på eget initiativ. GAME Streetmekka Viborg har i lidt højere grad formået at holde fast i de skoleelever, som har besøgt huset. Langt de fleste skoleelever kommer i GAME Streetmekka husene sjældnere end 1-3 gange om måneden. GAME Streetmekka Viborg udmærker sig i forhold til de to andre huse ved at have seks procent af skoleeleverne, som kommer 1-2 gange om ugen. Det svarer til ca. 175 skoleelever. I GAME Streetmekka Viborg og Aalborg har køn en signifikant men svag betydning for, hvor ofte skoleeleverne kommer i GAME Streetmekka. Drengene kommer der lidt oftere end pigerne. De skoleelever, der går på skolerne, som ligger tæt på GAME Streetmekka Aalborg, kommer der oftere end dem, der bor længere væk, men skolens afstand er mindre betydningsfuld for hyppigheden af deres besøg end for, om de har besøgt stedet eller kender det. I GAME Streetmekka Aalborg og Viborg er der en signifikant sammenhæng mellem alder og hyppigheden af skoleelevernes besøg. Jo yngre skoleeleverne er (skoleundersøgelsen inkluderer 4-9 klassetrin), jo oftere besøger de huset.

Når vi sammenligner de skoleelever, der er aktive brugere af GAME Streetmekka (defineret som dem, der kommer der mindst én gang om måneden), med de øvrige elever, som ikke er aktive brugere, er der forskel på deres ugentlige, selvvalgte aktivitetsniveau. I Aalborg er de skoleelever, der er aktive brugere af GAME Streetmekka Viborg gennemsnitligt aktive 6,2 timer om ugen, imens de skoleelever, der ikke er aktive brugere af huset, i gennemsnit, er aktive i 4,4 timer om ugen. I Viborg er der en times fysiske aktivitet til forskel ugentligt på de aktive (5 timer) og de ikke aktive (4 timer) brugere af GAME Streetmekka. I Esbjerg er forskellen mindst. Her er de aktive brugere gen-

nemsnitligt aktive i 5,9 timer om ugen, imens det er 5,3 timer for de skoleelever, der ikke er aktive brugere af GAME Streetmekka. Selvom vi kan se denne signifikante sammenhæng, så kan vi ikke konkludere om de aktive brugere primært er aktive i GAME Streetmekka eller i andre sammenhænge (fx en forening eller selvorganiseret), eller om de var lige så aktive, før husene blev etableret.

Figur 54. Hvorfor har skoleeleverne ikke anvendt GAME Streetmekka? (pct.).



Figuren viser, hvorfor skoleeleverne ikke har anvendt GAME Streetmekka. Skoleeleverne kunne angive flere svar (Esbjerg N = 435, Viborg N= 391 og Aalborg N= 208).

Af de skoleelever, der har svaret, at de *ikke* har anvendt Streetmekka, svarer de fleste, at det skyldes, at de ikke interesserer sig for det. Dernæst angiver flest skolebørn, at de ikke kender nogen, der kommer i GAME Streetmekka, eller at de bor for langt væk. Kun få skoleelever angiver (0-3 procent), at der mangler nogle flere af deres eget køn, på deres egen alder eller at det er for dyrt. Blandt brugerne af GAME Streetmekka ser vi en kønsmæssig ubalance, men for skoleeleverne der ikke anvender husene, tyder det ikke på at være afgørende for deres anvendelse af stedet. Omkring hver femte skoleelev har angivet en anden begrundelse. Disse dækker blandt andet over andre prioriteringer, at de kun har været der én gang med skolen, at de synes det var kedeligt, at de mistede interessen for den aktivitet, de dyrkede, at deres venner stoppede m.m.

Opsamling

- I både Esbjerg og Viborg kender 75 procent af skoleeleverne i 4-9 klasse til GAME Streetmekka. I Aalborg er GAME Streetmekka Aalborg imidlertid mindre kendt iblandt kommunens skoleelever. Her er det kun 40 procent, der kender til huset.
- Skolens placering i forhold til GAME Streetmekka har en signifikant betydning for børnenes

kendskab til stedet. Jo kortere afstanden er, jo flere skoleelever kender til GAME Streetmekka.

- På tværs af de tre GAME Streetmekka huse har knap 9 ud af 10 af de skoleelever, der har kendskab til faciliteterne, også anvendt disse.
- Den største andel af skoleelever, som har besøgt deres lokale GAME Streetmekka, har gjort det med skolen eller en anden institution. Det gør sig gældende for 60-65 procent af skoleeleverne på tværs af Esbjerg, Viborg og Aalborg. At hænge ud med venner udgør den næstmest populære begrundelse for at besøge husene. Fødselsdagsfester og andre fester udgør også en gennemgående begrundelse for, hvorfor skoleeleverne har besøgt GAME Streetmekka. I GAME Streetmekka Viborg har hver femte skoleelev, der har besøgt huset, deltaget i en fødselsdag i huset.
- Blandt skoleeleverne i de tre kommuner kommer drengene i højere grad end pigerne i GAME Streetmekka for at hænge ud med venner og for at dyrke aktiviteter. Pigerne kommer i højere grad i GAME Streetmekka, fordi de har besøgt huset med skolen eller anden institution. Skole- og institutionsbesøg ser derfor ud til at være væsentlig for at introducere flere piger til GAME Streetmekka.
- Langt de fleste skoleelever kommer i GAME Streetmekka husene sjældnere end 1-3 gange om måneden. GAME Streetmekka Viborg udmærker sig i forhold til de to andre huse ved at have seks procent af skoleeleverne, som kommer 1-2 gange om ugen. Det svarer til ca. 175 skoleelever.
- Viborg udmærker sig ved, at de skoleelever, der kommer i GAME Streetmekka mindst én gang om måneden, gennemsnitligt er aktive 6,2 timer om ugen, imens de skoleelever, der ikke er aktive brugere af huset, gennemsnitligt er aktive i 4,4 timer om ugen. Selvom vi kan se denne sammenhæng, så kan vi ikke konkludere, om de aktive brugere primært er aktive i GAME Streetmekka eller i andre sammenhænge (fx en forening eller selvorganiseret), eller om de var lige så aktive, før husene blev etableret.

Borgernes holdning til og vurdering af GAME Streetmekkas betydning for børn og unge

Borgerundersøgelsen har et lavt antal besvarelser, og på grund af måden, borgerne er blevet inviteret til at deltage, er det en meget selekteret gruppe, der ikke er repræsentativ for borgerne som helhed. Det er højst sandsynligt de borgere, som har en særlig interesse i GAME Streetmekka, som har besvaret spørgeskemaet. De åbne svarkategorier, hvor borgerne spørges om deres vurdering af GAME Streetmekka har imidlertid været brugbare i forhold til at bidrage med kvalitative udsagn om, hvordan nogle borgere oplever husene samt interessante perspektiver der kunne udfoldes yderligere i de kvalitative interviews med kommunale nøglepersoner.⁴³

De fleste af de borgere, der har besvaret spørgeskemaet i henholdsvis Esbjerg, Viborg og Aalborg, vurderer, at det lokale GAME Streetmekka har stor betydning for byens børn og unge. Samlet set mener en stor andel borgere, at deres lokale GAME Streetmekka er et positivt bidrag til de ekssi-

⁴³ For uddybende metodiske overvejelser, se bilag 2.

sterende kultur- idræts- og socialtilbud til børn og unge. Borgerne peger bl.a. på, at det er godt for byens børn og unge, at der findes en alternativ idræts- og kulturfacilitet, som tilbyder nogle andre rammer til og muligheder for at udfolde sig kreativt og fysisk end de mere traditionelle idræts- og kulturfaciliteter samt -aktiviteter, der ellers findes i byerne.

Jeg synes, at det er superfint, at der er forskellige ting, man kan foretage sig i Esbjerg og også noget, der er lidt anderledes. Jeg synes, at det passer rigtig fint ind i en by som Esbjerg.

(Borger, Esbjerg)

Jeg vil mene, at Streetmekka er et godt sted for børn og unge, hvor de kan mødes og lave aktiviteter, som de måske normalt ikke er vant til.

(Borger, Viborg)

Udvidelsen af sportsgrenene har gavnet de unge på en måde, så deres nysgerrighed stimuleres gennem de alternative sportsgrene.

(Borger, Viborg)

Fordi GAME Streetmekka tilbyder nogle andre rammer og anderledes aktiviteter, end der udbydes i de mere traditionelle idræts- og kulturfaciliteter, peger flere borgere også på, at husene har en evne til at tiltrække og aktivere nogle af dem, som ikke er aktive i forvejen. Flere borgere peger også på, at GAME Streetmekkahusene har en særlig evne til at skabe møder mellem børn og unge på tværs af alder og social baggrund, og hvordan husene har en inkluderende atmosfære.

Det er et super fedt sted, som formår at mikse børn, unge og voksne med alle slags baggrunde - der er plads til alle og til at være sig selv. Rigtig godt både socialt og aktivitetsmæssigt.

(Borger, Viborg)

Det er et rigtig fint sted med gode faciliteter og hjælpsomme ansatte. Der er noget at lave for børn i flere aldersgrupper og voksne. Der er en god stemning blandt brugerne, hvor man snakker sammen, hjælper hinanden og laver aktiviteter sammen. Jeg er kæmpe fan, har gået der helt fra dets start, og det bliver kun bedre. Et sted man føler sig "hjemme", når man kommer ind ad døren".

(Borger, Aalborg)

Utroligt fedt sted, hvor folk mødes på tværs af alt, her føles det som om, at det er fuldstændig lige meget, om man er ung, gammel, kristen, muslim, høj, lav, erfaren eller nybegynder. Der er plads til alle, og det er virkelig fedt.

(Borger, Aalborg)

I Viborg vurderer flere borgere, at beliggenheden har en stor betydning for GAME Streetmekkas evne til at tiltrække børn og unge fra de socialt udsatte boligområder.

Jeg tror faktisk, det vil samle børn og unge - måske særligt nogle bestemte "grupper" eller person(lighed)er - på en måde ingen andre steder i Viborg kan/gør. Jeg tænker eks. på beliggenheden ved de måske lidt udsatte boligområder, hvor man måske ikke har råd til andre fritidsinteresser, har tradition for dem eller simpelthen ikke interesseret i andre fritidsinteresser.

(Borger, Viborg)

Som de kvantitative analyser viser, har GAME Streetmekka Viborg en relativ større andel af brugere, som har forældre, der ikke er født i Danmark eller er i arbejde, end GAME Streetmekka Esbjerg og Aalborg har. En borger fra Esbjerg beskriver ligeledes, at GAME Streetmekka Esbjerg givetvis kunne have større betydning for Esbjergs børn og unge, hvis det havde ligget tættere på de udsatte boligområder og dermed kunne tiltrække og aktivere flere derfra. Selvom langt de fleste borgere har en positiv vurdering af GAME Streetmekkas betydning for børn og unge, så er der enkelte, som er mere kritiske eller mener, at GAME Streetmekka har en negativ betydning. I alle tre kommuner peger nogle borgere på, at GAME Streetmekkas fokus på gadeidræt og -kultur betyder, at de primært tiltaler et relativt snævert segment af børn og unge, som føler sig tiltrukket af dette og kan identificere sig med atmosfæren og aktiviteterne i husene. Borgerne mener, at GAME Streetmekka ville kunne tiltrække og engagere flere børn og unge, som gerne vil dyrke deres aktiviteter selvorganiseret, hvis de satsede på en større mangfoldighed af aktiviteter, herunder også de mere traditionelle idrætter. I Esbjerg peger enkelte borgere på, at de synes, der er for få faste, aktive brugere i huset i forhold til de økonomiske omkostninger. I både Viborg og Esbjerg peger enkelte borgere på, at pengene kunne have aktiveret flere børn og unge, hvis de var gået til det eksisterende idræts- og kulturliv.

I Viborg og Esbjerg har de borgere, som er mere kritiske over for GAME Streetmekka, overordnet beskrevet de samme kritikpunkter, som må henføres til, at begge huse har flest medlemmer i den yngre del af den primære målgruppe mellem 10 og 25 år. Her peger nogle borgere på, at GAME Streetmekka har et dårligt ry i byerne pga. manglende opsyn og voksenstyring. I Esbjerg nævner nogle borgere, at der er udfordringer med mobning, slåskampe, alkohol, rygning og hash, imens det i Viborg i højere grad handler om bandelignede grupperinger.

Jeg ville ønske, at der lå en fast klub med pædagogisk personale på stedet samt større opsyn fra politi for at få mindst muligt hash med mere udbudt og indtaget på og omkring stedet.

(Borger, Esbjerg)

Der er ikke personale nok til at gå rundt og observere udenfor og indendørs. Derfor har mine børn valgt at trække sig grundet utryghed. Det personale, der er der, er for unge og uerfarne til at kunne håndtere problemerne. Hvis der kom nogle uddannede personer, som kan håndtere problemerne, de unge og observere, vil det måske tiltrække flere.

(Borger, Esbjerg?)

Ideen er god, og der mangler ting til børn og unge i Viborg, og der er rig mulighed for at udfolde sig der. Men det er også blevet et samlingssted for dem, der bare mangler noget at lave, og som ikke ved, hvordan man opfører sig, så de øvrige brugere ikke føler sig trygge ved at komme der. Der er for mange halvkriminelle unge, der styrer det sted.

(Borger, Viborg)

Disse borgere mener, at der bør være bedre opsyn og i bedste fald et uddannet pædagogisk personale i GAME Streetmekka, fordi de mener, at husene fungerer som en billig form for pasningsordning for ressourcetsvage forældre.⁴⁴ Samtidig giver andre borgere udtryk for, at GAME Streetmekka har en kriminalpræventiv effekt, og at voksenopsynet er passende, men også nødvendigt.

Godt projekt, der får børn og unge væk fra kriminalitet og hærværk, fordi de har et sted at være.

(Borger, Esbjerg)

⁴⁴ På tværs af Esbjerg og Viborg har de adspurgte institutioner (SFO, ungdomsskole og sociale institutioner) dog ikke angivet, at de har oplevet et frafald i forbindelse med etableringen af GAME Streetmekka.

Jeg tror, det er vigtigt med et samlingspunkt for unge, hvor der er fysiske aktiviteter og lidt opsyn. Fysiske aktiviteter giver sjov i gaden, samvær, socialt fællesskab og en sundere krop. Der er voksne, man kan kontakte ved behov, og det skaber tryghed for alle. Jeg støtter Streetmekka fuldt ud.

(Borger, Viborg)

De enkelte kritiske vurderinger af GAME Streetmekka Viborg og Esbjerg skal ses i forhold til, at den dominerede målgruppe er børn. GAME Streetmekka Aalborg adskiller sig ved at have en relativ stor andel af ældre unge og voksne brugere. Tilstedeværelsen af de ældre unge og voksne brugere i huset betyder, at der er aktive rollemodeller, som de yngre brugere kan spejle sig i.

Stedet har stor betydning for de personer, som bruger stedet. Der er et godt miks i aldersgrupper. Der er nogle unge/voksne, som børnene kan spejle sig i, og som kan være rollemodeller for nogle af de yngre. Ligeledes er det et godt sted at skabe netværk, du kan sjældent være i Streetmekka i længere tid uden at have lært en masse nye at kende. Det kan være til stor fordel for de unge, der måske ikke har så meget netværk fra skolen eller kommer fra et andet land.

(Borger, Aalborg)

Tilstedeværelse af flere ældre unge eller voksne i GAME Streetmekka Viborg og Esbjerg kunne givetvis være med til at løse de udfordringer, som enkelte borgere mener, der knytter sig til husene. I Aalborg beskriver flere borgere også, at det er positivt, at GAME Streetmekka tilbyder indendørs rammer for ældre unge og voksnes selvorganiserede aktiviteter. Overordnet mener langt de fleste borgere, at GAME Streetmekka har en positiv betydning for byens børn og unge. De fleste borgere, som beskriver nogle udfordringer ved de lokale huse, har også positive kommentarer til disse. Endelig skal de enkelte kritiske kommentarer også ses i lyset af, at der har været et tæt samarbejde med SSP, forældre og kommunerne i forhold til at imødekomme nogle af de udfordringer, der kan opstå i arbejdet med børn og unge med en form for social udsathed.

Skolers, institutioners og foreningers holdning til og vurdering af GAME Streetmekkas betydning for børn og unge

De fleste skoler, institutioner og foreninger deler borgernes holdninger til og vurderinger af GAME Streetmekka. Langt de fleste skoler, institutioner og foreninger mener, at GAME Streetmekka har en positiv betydning for byernes børn og unge. Mange af disse beskriver, hvordan stedet er et godt supplement til byens øvrige kultur- og fritidstilbud og særligt for de børn og unge, som ikke er idrætsaktive i foreningslivet.

GAME Streetmekka favner børn, som ikke passer ind i den almindelige foreningsidræt - også selvom den er mangfoldig.

(Repræsentant for skole eller institution, Esbjerg)

Et vigtigt tilbud, der - mig bekendt - ikke er nogen alternativer til i Viborg. Det er vigtigt, at der er noget for alle.

(Repræsentant for forening, Viborg)

Det har en stor betydning for det sociale liv, for de unge der ellers ville have været at finde foran deres computer hver dag.

(Repræsentant for forening, Esbjerg)

En repræsentant for en skole eller institution i Aalborg beskriver, hvordan rammesætningen om aktiviteterne er med til at skabe et idræts- og fritidstilbud, som kan noget andet end de fleste etablerede foreninger.

Stedet er et super godt alternativ til eksisterende foreninger, da de tilbyder rammer for sport og aktiviteter, som ikke er rammesat i tidspunkter på samme måde, som de fleste etablerede foreninger er struktureret. Muligheden for at bruge huset kan tilpasses egne behov i åbningstiden. Det er samtidig en rigtig god mulighed for at socialisere kommunens unge på tværs af alder, kulturel baggrund og køn.

(Repræsentant for skole eller institution, Aalborg)

En anden repræsentant for en skole eller institution i Aalborg beskriver også, hvordan den uformelle atmosfære og det, at det ikke kræver det "rigtige" idrætstøj, har en inkluderende effekt og gjort det til et socialt samlingspunkt for nogen af områdets børn.

At GAME Streetmekka er et alternativ eller supplement til byernes eksisterende foreningstilbud

inden for kultur og idræt kommer også til udtryk ved, at foreningerne ikke oplever huset som et konkurrerende tilbud eller har mistet medlemmer som følge af etableringen. Som en repræsentant for en skole eller institution i Viborg beskriver det: *"De traditionelle idrætsgrene kan ikke og skal ikke levere det, som GAME kan. Det er to vidt forskellige koncepter; "halidræt" og "streetidræt". Der er brug for begge to!"*

De lokale idrætsrådsformænd bekræftede dette i et interview og påpegede videre, hvordan de havde erfaringer med, at GAME Streetmekka fungerer som en brobygger til foreningsidrætten.

Og vi ser det egentlig som et fint udstillingsvindue for idrætten. Folk kommer og prøver nogen ting, og hvis du så bliver lidt mere bidt af det, så dribler du nok over i en forening. Fordi så vil du have lidt mere stabilitet og lidt mere kvalitet og lidt mere varighed. Så vil du ikke være afhængig af, om der lige kom fem andre. Så det er egentlig, det er to forskellige tilbud, så det ser vi egentlig som meget positivt.

(Lokal Idrætsrådsformand, Viborg)

Når vi sammenholder repræsentanternes vurdering af, at GAME har en særlig betydning for de børn og unge, som ikke passer ind i foreningslivet, så er det imidlertid væsentligt at påpege, at denne gruppe udgør en relativ lille, men vigtig, andel af husets brugere. På tværs af GAME Streetmekka Esbjerg, Viborg og Aalborg dyrkede mellem 80 og 87 procent af brugerne idræt eller motion, inden de begyndte at komme i husene og har et traditionelt aktivitetsmønster, som afspejler den generelle befolknings aktivitetsvalg.⁴⁵ I Esbjerg påpeger en repræsentant for en skole og institution også, at huset har størst betydning for en relativ lille gruppe af unge. Her peger en anden repræsentant samtidig på, at der mangler kendskab til GAME Streetmekka blandt skolerne i kommunen. Vores analyse af skolerne og institutionernes kendskab til GAME Streetmekka viste imidlertid, at 88 procent kender til stedet, hvilket kun er minimalt færre end i Viborg og Aalborg (92% og 93%).

⁴⁵ Her skal der selvfølgelig tages forbehold for, at brugeranalysen højst sandsynligt dækker de brugere, som er mest aktive i huse-
ne, og i mindre grad deltagerne i GAME's sociale indsatser.

Der er ingen tvivl om, at GAME Streetmekka er med til at skabe et mere mangfoldigt udbud af kultur- og idrætsaktiviteter i de tre kommuner. Brugeranalysen viser også, hvordan organiseringen af aktiviteterne samt de fysiske faciliteter i høj grad er med til at skabe møder på tværs af køn, alder og idrætslige kompetencer. En repræsentant for en skole eller institution i Aalborg oplever, at skolens elever i GAME Streetmekka bliver præsenteret for en anderledes idrætskultur, som er mere fri og afslappet, end det de ellers møder i foreningerne eller idrætsundervisningen.

De [red. GAME Streetmekka] tilbyder aktiviteter, der ikke er typiske for foreningslivet. Det er god 'anderledeshed', og vi har haft stor fornøjelse af at tage vores elever med ind og opleve en anden idrætskultur. De bliver hurtigt fanget af den frie leg, og den rolige atmosfære.

(Repræsentant for skole eller institution, Aalborg)

En enkelt repræsentant fra en forening mener, at GAME Streetmekka Aalborgs aktivitetsudbud er skuffende i forhold til de to andre huse. Repræsentanten har ikke uddybet skuffelsen, men det drejer sig højst sandsynligt om, at skatefaciliteterne i GAME Streetmekka Aalborg måtte droppes pga. støjrisiko. Den lokale idrætssamvirke-formand beskriver også, hvordan beliggenheden og miljømæssige forhold betød, at de måtte droppe store dele af den udendørs del, hvilket har betydet, at dele af det eksisterende streetmiljø i Aalborg (særligt skatere) ikke er blevet en del af GAME Streetmekka.

Mange repræsentanter fra både skoler, institutioner og foreninger beskriver afstand som afgørende for husets betydning for børn og unge, og de lokale idrætsråds- og idrætssamvirkeformænd bekræfter dette. De peger alle på, at GAME Streetmekka har størst relevans og betydning for dem, der bor i gåafstand. I Aalborg peger idrætssamvirkeformanden på det positive ved, at GAME Streetmekka er placeret centralt i forhold til byens udvikling.

I Aalborg har det haft utrolig meget betydning, at det faktisk ligger på et utroligt centralt sted i forhold til, hvor byen udvikler sig. Men vi havde... gik jo egentlig rundt med nogen meget romantiske forestillinger fra GAME, primært for at det skulle ligge i en udrangeret bygning som DSB ejede, men det dur ikke, for der ville ikke komme et øje sådan et sted. Nu ligger det et centralt sted, altså i forhold til... som et pitstop på busruterne til stort set hele Aalborg. Det ligger tæt ved uddannelsesinstitutioner, det ligger tæt ved skoler, altså der er alle muligheder her for at få nogen folk ind i huset, og det viste sig, at det ramte helt perfekt her på den gamle eternitgrund.

(Lokal Idrætsrådsformand, Aalborg)

I Viborg peger den lokale idrætsrådsformand også på GAME Streetmekkas placering som afgørende for, hvilken betydning det har fået for at tiltrække flere børn og unge fra de socialt belastede boligområder.

Vi kan også se, at i Viborg at placeringen lige op ad Ellekonebakken som et område, der har nogle sociale udfordringer. Det har haft stor betydning for, at de har haft så stor en tilslutning af ikke etniske danskere og andre grupper som kommer der i huset. Det har været meget positivt.

(Lokal Idrætsrådsformand, Viborg)

Som brugeranalysen viste, så har GAME Streetmekka Viborg, i forhold til de to andre huse, en større andel af børn og unge med en social baggrund, der statistisk set er forbundet med en lavere idrætsdeltagelse.

Ligesom enkelte borgere påpeger, så mener enkelte repræsentanter fra både skoler og institutioner og fra foreningerne i Viborg og Esbjerg, at der mangler opsyn med de unge i GAME Streetmekka og klare retningslinjer, som skal overholdes. Samtidig peger andre repræsentanter på, at de to GAME Streetmekka huse har en kriminel præventiv effekt. I Esbjerg beskriver en repræsentant for en skole eller institution, at nogle af børnene er for unge og burde gå i SFO i stedet for at få 'gratis pasning' i huset. Som beskrevet i forrige afsnit har den ældre brugergruppe i GAME Streetmekka Aalborg sandsynligvis en betydning for, at ingen repræsentanter påpeger disse udfordringer i Aalborg. Overordnet set mener langt de fleste skoler, institutioner og foreninger, at GAME Streetmekka har en positiv betydning for byens børn og unge. GAME Streetmekka er et anderledes tilbud, der som supplement til de etablerede tilbud til børn og unge er med til at skabe et mangfoldigt idræts- og kulturliv.

Opsamling

- Borgerne vurderer samlet, at deres lokale GAME Streetmekka har stor betydning for byens børn og unge, og at det er et positivt bidrag til de eksisterende kultur- idræts- og socialtilbud i kommunen. Mange peger på, at GAME Streetmekka har en særlig evne til at skabe møder mellem børn og unge på tværs af alder og social baggrund, og hvordan husene har en inkluderende atmosfære. De vurderer samtidig, at placeringen har en afgørende rolle for, hvilke børn og unge, der har glæde af husene.
- Enkelte borgere i hver kommune er mere kritiske. Nogle få mener, at GAME Streetmekka ville kunne tiltrække og engagere flere børn og unge, som gerne vil dyrke deres aktiviteter selvorganiseret, hvis de satsede på en større mangfoldighed af aktiviteter herunder også de mere traditionelle idrætter. I Viborg og Esbjerg har de borgere, som er mere kritiske over for GAME Streetmekka, overordnet beskrevet de samme kritikpunkter, som må henføres til, at begge huse har flest medlemmer i den yngre del af den primære målgruppe mellem 10 og 25 år. Her påpeges det fx, at husene fungerer som en billig form for pasningsordning for ressourcetsvage forældre. Samtidig giver andre borgere udtryk for, at GAME Streetmekka har en kriminalpræventiv effekt. Tilstedeværelse af flere ældre unge eller voksne brugere i GAME Streetmekka Viborg og Esbjerg, som aktive rollemodeller, kunne givetvis være med til at løse de udfordringer, som enkelte borgere mener, der knytter sig til husene.
- Langt de fleste skoler, institutioner og foreninger mener også, at deres lokale GAME Stre-

etmekka har en positiv betydning for byernes børn og unge, og hvordan stedet er et godt supplement til byens øvrige kultur- og fritidstilbud- og særligt for de børn og unge, som ikke er idrætsaktive i foreningslivet. I forhold til lokalsamfundets vurdering af, at GAME har en særlig betydning for de børn og unge, som ikke passer ind i foreningslivet, er det væsentligt at påpege, at denne gruppe udgør en relativ lille, men vigtig, andel af husets brugere. På tværs af GAME Streetmekka Esbjerg, Viborg og Aalborg dyrkede mellem 80 og 87 procent af brugerne idræt eller motion, inden de begyndte at komme i husene og har et traditionelt aktivitetsmønster, som ligner den generelle befolknings aktivitetsvalg.

- Mange skoler, institutioner og foreninger peger på, at GAME Streetmekka er med til at skabe et mere mangfoldigt udbud af kultur- og idrætsaktiviteter i de tre kommuner. Her bliver børn og unge præsenteret for en anderledes idrætskultur, som er mere fri og afslappet, end den de oftest møder i foreningerne eller idrætsundervisningen.
- Ligesom borgerne vurderer mange skoler, institutioner og foreninger, at placeringen har en afgørende rolle for, hvilke børn og unge der har glæde af husene.
- Ligesom enkelte borgere påpeger det, så mener enkelte skoler, institutioner og foreninger i Viborg og Esbjerg, at der mangler pædagogisk opsyn med de unge i GAME Streetmekka, og samtidig peger andre på, at de to GAME Streetmekka huse har en kriminalpræventiv effekt.

Kommunale nøglepersoners vurdering af GAME Streetmekkas betydning for lokalsamfundet

Før vi ser nærmere på de kommunale konsulenter og lederes vurdering af GAME Streetmekkas betydning for lokalsamfundet, beskrives det kort, hvad baggrunden og formålet med etableringen af de lokale GAME Streetmekkaer har været i de tre kommuner, og hvorvidt de kommunale konsulenter og ledere vurderer, at husene har levet op til forventningerne.

På tværs af de tre kommuner fortæller de kommunale konsulenter og ledere, at baggrunden for etableringen af den lokale GAME Streetmekka har været borgernes stigende interesse for og engagement i selvorganiserede aktiviteter. I Aalborg og Viborg oplevede kommunerne især et forøget pres på indendørsfaciliteterne i vinterperioden, og hvordan låste haltider udgjorde en frustration for de selvorganiserede grupper, fordi det ikke passede til deres aktivitetsmønster. Herudover var der gang i flere mindre, afgrænsede udendørs anlægsprojekter i alle tre byer på baggrund lokale initiativer. Udover at imødekomme et stigende behov for faciliteter og en interesse i at samle de mindre initiativer og aktører i byerne, så blev GAME Streetmekka også en vigtig brik for kommunerne i forhold til at udvikle og skabe nye byområder. I Esbjerg blev GAME Streetmekka en del af en politisk agenda om at 'fortætte bymidten', som den kommunale konsulent beskrev det. Det handlede om at tilføje Esbjerg bymidte nogle storbykvaliteter, og her blev GAME Streetmekka skrevet ind i den målsætning. I Viborg blev GAME Streetmekka også fyrtårn og dynamo for udviklingen af en helt ny bydel.

... vi ville gerne selv etablere et par frontløber projekter, et par isbryder projekter, hvor vi sagde "jamen nu går det offentlige forrest". Og det vil sige, at vi

lavede noget infrastruktur, så lavede vi et plejecenter, og så endte det også med GAME, hvor vi sendte et signal om, at vi investerer i den her bydel. Vi skaber noget, som det private marked ikke kan skabe, til gengæld kunne vi så se, at det private marked kom og byggede i, ja faktisk i tusindvis af lejligheder osv. rundt om. Så det var også en måde at bruge GAME og kultur og idræt som dynamo for udviklingen af en helt ny bydel.

(Kommunale leder, Viborg)

Selvom GAME Streetmekka Aalborg også er placeret i et byudviklingsområde, så fremtræder denne rolle ikke som primære gennem interviewene med den kommunale konsulent og kommunale leder.

På tværs af de tre kommuner beskrev de kommunale konsulenter og ledere også, at formålet med at etablere et GAME Streetmekka var at tilbyde et mere mangfoldigt tilbud af fritidsaktiviteter og i en mere fri ramme, som kan aktivere nogle af dem, der ikke passer ind eller har interesse i foreningslivet. Herudover havde kommunen i Viborg et konkret formål om at udvikle foreningsbegrebet og skabe nogle nye aktivitetsformer som går på tværs af kultur og idræt.

... vi havde været på jagt efter nye måde at udvikle, udvikle foreningsbegrebet på, og vi synes rent ud sagt, at både DIF og DGI længe har talt om det her, uden at der rigtig er kommet ret meget ud af det. Det er stadigvæk lidt med vedtægter, kontingent, melde sig ind og så videre. I stedet for at sige "er der virkelig ikke andre måder, hvor vi kunne drive en forening på, sådan at vi stadigvæk har, hvad skal man sige, mindsettet og værdisættet fra foreninger, men nogen nye juridiske strukturer, nogle nye medlems tilbud, meget mere frit fordi det er sådan tidsånden nu en gang er." Og i GAME så vi så nogen, der blandede foreningsværdisættet med sådan mere en klubtænkning. Og så så vi også, at de blandede et idrætsbegreb og et kulturbegreb. (...). der er så mange områder, hvor de to verdener ikke rigtig befrugter hinanden. Tværtimod! Der bliver sat hegnsplæ mellem, hvad der er kunst/kultur på den ene side, og hvad der er idræt på den anden side. Og det synes jeg er ærgerligt. Her [Viborg] har vi et ekstremt stærkt animationsmiljø, som nogle gange foregår i nogle gamle fabrikshaller, og det kunne vi se at... jamen det ville være fint at få det trukket sammen med et skatermiljø f.eks.

(Kommunal leder, Viborg)

Fordi formålet har været at udvikle foreningsbegrebet og inspirere de eksisterende foreninger har kommunen fra starten haft særlig fokus på at invitere foreningslivet med om etableringen for at sikre en bred opbakning og interesse for GAME Streetmekka.

Alle kommunale konsulenter og ledere er meget tilfredse med deres lokale GAME Streetmekka. De giver alle udtryk for, at der er mange flere medlemmer, end de havde turde håbe på. Flere at dem

beskriver, hvordan de har været ved at 'drukne i succes', fordi de ikke har været forberedt på så mange medlemmer. Udover en masse medlemmer, så peger konsulenter og ledere også på, at GAME Streetmekka har fået en ekspertrolle og er blevet sparringspartner i kommunen i forhold til gadeidræt, gadekultur og projekter med ungekultur.

Vi har også oplevet Streetmekka, og faktisk også GAME, som nogen der godt gad at spille ind... De sagde ikke bare "nå, men nu har vi bygningen her, og så er det bare os, der er fokus på." Men de har faktisk også et ønske om at komme til at spille en rolle i streetkulturen og til at spille en rolle i resten af kommunen også... GAME eller Streetmekka har været med til at gøre os bedre som kommune til at levere nogle faciliteter og nogle tilbud, som vi ellers ikke ville være i stand til, altså de har simpelthen kvalificeret vores arbejde.

(Kommunal konsulent, Esbjerg)

Den kommunale leder i Esbjerg beskriver også, hvordan GAME Streetmekka Esbjerg har været med til at skabe en bedre indsigt i, hvilke positive fællesskaber og kultur, der kan skabes børn og unge imellem på trods af en lav grad af voksen styring.

Og så synes jeg, at vi har skulle bevæge os. Det er måske et stort ord, men det har været alle, der oplever skatermiljøet... mange af os har jo ikke de største forudsætninger for at udtale os om det, fordi vi ikke rigtig er en del af det. Jeg ved ikke ret meget om skate f.eks., men alle... selv vores politikere og embedsmænd og så videre, der har været derude... Den stemning der er, den der mesterlære eller den der... altså den der med, at man kærere sig om hinanden. Dem der kan nogen fede tricks, de lærer dem ligesom videre. Der er bare en god stemning, og jeg synes, det er med til at gøre op med et - i hvert fald hos nogen mennesker - et lidt stereotypet billede af, hvad er det egentlig, at børn og unge kan, ja hvordan er de sammen og så videre.

(Kommunal leder, Esbjerg)

GAME Streetmekka har altså, ifølge den kommunale leder, været med til at skabe en større forståelse for og tiltro til, at børn og unge kan skabe positive selvorganiserede fællesskaber. I næste afsnit beskrives det, hvilken betydning de kommunale konsulenter og ledere vurderer, at GAME Streetmekka har haft for børn og unge i deres kommuner.

GAME Streetmekkas betydning for børn og unge

De interviewede konsulenter og ledere peger samstemmigt på, at GAME Streetmekka har haft en positiv betydning for kommunernes børn og unge. De lægger især vægt på, hvordan samlingen af de forskellige aktivitetstilbud under ét tag og den særlige organisering og de fysiske rammer er med til at tiltrække og aktivere nogle børn og unge, som ellers ikke ville have været interesseret i

gadeidræt- og gadekultur.

Men det at det bliver sat ind i en ramme, så det at man samler tingene, det er mit indtryk, at de trækker nysgerrige til, altså du får trukket nye kundegrupper eller nye kunder af børn og unge til, som ikke måske ikke ellers ville være faldet interesse for det her.

(Kommunal konsulent, Esbjerg)

De forskellige gadeidrætter og gadekulturelle tilbud er altså blevet gjort mere tilgængelige, end de er i deres oprindelige selvorganiserede form. De kommunale konsulenter er enige om, at GAME Streetmekka har været med til at skabe et mere mangfoldigt idrætsstilbud i kommunerne, og at faciliteterne fungerer godt som en scene for at promovere dem til børn og unge.

Jamen jeg tænker også noget af det, de siger de andre steder med, at man bliver mødt af mange forskellige aktiviteter, som der er i huset. Altså i forhold til, hvis man er i en fodboldklub, så ser man kun de grønne fodboldbaner, der er udenfor, eller hvis man spiller håndbold i en håndboldhal, så er der ikke så meget andet end håndbold. Vi har oplevet flere drenge, som lige pludselig danser nu og sådan noget, fordi de har set, at det er sgu da meget fedt at kunne de der tricks, som de kan kigge ind og se i dansesalen. Så man kan sige, at arkitekturen, selv om det var noget af det, man fik flere grå hår af i planlægningen, så er det jo ret genialt, at man er så meget en del af alt det der sker omkring en, og ja, man får prøvet forskellige aktiviteter af.

(Kommunal konsulent Aalborg)

Konsulenten mener, at arkitekturen og den tætte, og nogle steder overlappende, sammenhæng mellem forskellige faciliteter i huset har en væsentlig betydning for, at børn og unge præsenteres for flere forskellige aktiviteter samtidig. De kommunale konsulenter såvel som ledere giver også udtryk for, at GAME Streetmekka har en betydning for, at det er lettere for skolerne at præsentere skolebørnene for andre idrætskulturer og fællesskaber. I GAME Streetmekka møder de en konkret anden facilitetstype og kultur, end de gør på skolens egne faciliteter eller de mere traditionelle idrætsfaciliteter. Flere peger dog på, at de har været nødt til at lave aktive indsatser for at få skolerne til at tilkøbe instruktion, så de får mest muligt ud af deres besøg i GAME Streetmekka.

De kommunale konsulenter og ledere peger endvidere på, at GAME Streetmekka har formået at få fat i nogle børn og unge fra deres udsatte boligområder, som ikke normalt indgår i foreningssammenhænge. Den kommunale leder fra Esbjerg peger på, at det er den største succes ved GAME Streetmekka Esbjerg.

... de kommer jo ind og møder et fællesskab, som kan ligne det, der er i en forening, så de får ligesom det der med. Og der kan det bare noget, som vi ikke har kunne formået at løfte på andre måder, altså det er helt sikkert. Uden at det

sådan adresserer direkte, at det her er et sted for udsatte eller noget, det har jo alle typer unge, som kommer der. Og i øvrigt også voksne.

(Kommunal leder, Esbjerg)

Den kommunale leder fra Viborg giver også udtryk for, at GAME Streetmekka Viborg har formået at skabe en efterspurgt diversitet i deres medlemssammensætning, som det etablerede foreningsliv har haft svært ved at opnå. Som tidligere beskrevet, så har GAME Streetmekka Viborgs placering tæt på et udsat boligområde haft en afgørende betydning for, at huset har kunne tiltrække og fastholde brugere herfra. Den kommunale konsulent beskriver, hvordan GAME Streetmekka har haft en stor betydning for nogle unges liv.

... altså vi har nogen personificerede unge, hvor de var sgu på vej ud i noget skidt, og det var lidt for meget... En af dem blev ansat som JK, som man kalder dem i huset ikke. Han måtte sige op her for nylig, fordi han er optaget på universitetet i Århus... altså sådan én historie, den kan jo satme vælte et helt boligområde altså.

(Kommunal konsulent, Viborg)

Ligesom nogle borgere har givet udtryk for ved besvarelse af spørgeskemaet, så beskriver både kommunale konsulenter såvel som lederne, hvordan GAME Streetmekka også har en kriminalpræventiv effekt. Den kommunale konsulent fra Viborg beskriver, hvordan GAME har formået at løse de udfordringer, der har været i forbindelse med, at de ligger som direkte nabo til det sociale boligområde, på forbilledlig vis.

Og det er også det, der er snakken i byen, at: Jamen efter at GAME er kommet, der har der jo været sådan lidt fred og ro omkring det der... "vi leger bare sammen", så er man jo ligeglads med hvad hudfarve, man har og så videre. Det er den gode historie.

(Kommunal konsulent, Viborg)

Den kommunale leder i Esbjerg beskriver også, hvordan GAME Streetmekka løfter en dannelse- opgave i forhold til at understøtte et fællesskab og en kultur, hvor man opfører sig ordentligt.

Analysen af brugernes aktivitetsmønstre viste, at langt størstedelen af brugerne i GAME Streetmekka Esbjerg, Viborg og Aalborg (mellem 80 og 87%) var fysisk aktive i andre sammenhænge, inden de startede i GAME Streetmekka. På tværs af de tre huse har 12-13 procent af brugerne ikke tidligere dyrket idræt eller motion, og GAME Streetmekka kan dermed have været medvirkende til at aktivere denne andel. De kommunale ledere var alle overrasket over, at andelen ikke var større, men udtrykte tilfredshed med tallene. De pegede alle på, at den målgruppe er meget svær at aktivere.

Altså jeg ville da også sige, at hvis man kan få fat i 13%, som ikke har været fysisk aktive før, så er det eddermame godt gået, fordi det er der ikke ret mange andre der formår.

(Kommunal leder, Viborg)

I Aalborg pegede den kommunale leder på, at en del af formålet med GAME Streetmekka Aalborg også var at skabe en indendørs facilitet til de brugere, der var aktive på havnefronten i sommerhalvåret, som netop derfor er idrætslig aktive i en anden sammenhæng. Det skal også nævnes, at GAME Streetmekka kan have været med til at holde nogle brugere i aktiviteter, som ellers ville være stoppet med at være fysisk aktive. I forhold til at ramme flere inaktive børn og unge, giver den kommunale leder i Viborg udtryk for, at de måske som kommune skal skelne mellem en etableringsfase, hvor huset skulle åbnes, sættes i funktion og tiltrække en masse medlemmer, og så en efterfølgende udviklingsfase, hvor de skal arbejde mere målrettet mod at tiltrække andre målgrupper.⁴⁶ Han nævner, at de allerede har gjort en del for at tiltrække børn og unge fra det nærværende liggende sociale boligområde, hvilket de også i høj grad er lykkedes med, men at det er et velkendt problem, at tilbuddene ofte tiltrækker dem, der er aktive i forvejen: *"Det er jo det sædvanlige problem vi har, når vi laver kampagner. Så når vi alle dem, der er frelste i forvejen. Hvad enten det er mad eller motion, eller hvad det måtte være"*.

Samlet set vurderer de kommunale konsulenter og ledere, at GAME Streetmekka har haft en positiv betydning for børn og unge i kommunen i forhold til 1) at aktivere mange børn og unge, 2) bidrage til en større mangfoldighed i fritidstilbuddene og synligheden af disse, og 3) tiltrække og aktivere nogle af de børn og unge, som kan være svære at få fat i med de eksisterende tilbud.

GAME Streetmekkas betydning for det eksisterende idræts- og kulturmiljø i kommunerne

GAME Streetmekka har med gadeidræt og -kultur bidraget til et mere mangfoldigt fritidstilbud i Esbjerg, Viborg og Aalborg. De interviewede idrætsråds og idrætssamvirkers formænd beskriver, hvordan foreningslivet nyder godt af GAME Streetmekka. I Aalborg var der dele af foreningslivet der var nervøse for, om GAME Streetmekka ville komme til at koste dem medlemmer, men idrætssamvirkets formand mener, at det modsatte er tilfældet. De har oplevet, at nogle foreninger er blevet en del af en fødekæde, hvor de får nye medlemmer, som er startet med at dyrke en aktivitet i GAME Streetmekka Aalborg. I Aalborg beskriver konsulenten, hvordan gymnastikforeninger har fået medlemmer, som er startet til parkour i GAME Streetmekka, at basketforeninger har fået medlemmer, som er startet med streetbasket i GAME Streetmekka, og hvordan klatreklubben har fået medlemmer, som er startet med bouldering i GAME Streetmekka. Den samme tendens beskriver idrætsråd og idrætssamvirke formændene fra Esbjerg og Viborg.

⁴⁶ Et eksempel på sådan en indsats er fx GAME eksisterende projekt 'Fællesskab på Asfalten', som er et idrætstilbud for børn med psykosociale udfordringer.

Og vi ser det [GAME Streetmekka] egentlig som, som et fint udstillingsvindue for idrætten. Folk kommer og prøver nogen ting, og hvis du så bliver lidt mere bidt af det, så dribler du nok over i en forening. Fordi så vil du have lidt mere stabilitet og lidt mere kvalitet og lidt mere varighed. Så vil du ikke være afhængig af, om der lige kom fem andre. Så det er egentlig, det er to forskellige tilbud, så det ser vi egentlig som meget positivt.

(Lokal Idrætsrådsformand, Viborg)

I Aalborg beskriver formanden for idrætssamvirket, hvordan foreningerne på den måde har fået nye medlemmer i aldersgruppen 18-21 år, som de ellers har svært ved at tiltrække. Den kommunale leder beskriver også, hvordan et samarbejde mellem GAME Streetmekka Aalborg og det kommunale Center for Mental Sundhed, som har skabt et nyt aktivitetstilbud, der især tiltrækker mænd, som synes GAME Streetmekka er et fedt sted at komme.

De kommunale konsulenter beskriver også, hvordan de ikke ser GAME Streetmekka som en konkurrent til foreningerne, men at de repræsenterer to vidt forskellige fritidstilbud.

Streetmekka, det er en helt anden målgruppe og måde at tage i mod på... det er den her mesterlære. Det her med, at man er sammen på en anden måde i Streetmekka, end man er de andre steder. For hvis man går ind i DGI huset i Nordkraft, altså så skal der alligevel noget til at træde ind over dørtærsklen og kravle op over klatrevæggen, hvor Streetmekka, der er man mere bare en del af det ... nogen sidder og er mega seje, og de vil så gerne hjælpe andre. Hvor når man kommer ind i DGI huset i Nordkraft, så står der to instruktører klar, og så skal man have hjelm på og reb og... altså det er mere formelt vil jeg sige. Det er sådan mere uformelt fællesskab. Så jeg tror egentlig sådan, at det er vidt forskellige målgrupper.

(Kommunal konsulent, Aalborg)

Konsulenten modstiller her GAME Streetmekkas uformelle deltagelseskultur med flydende rollefordeling og mesterlære med en mere formel deltagelse i DGI-huset Nordkraft med fast instruktør og rollefordeling. Konsulenter fra Viborg og Esbjerg peger begge på, at de begge ser GAME Streetmekka som en større konkurrent til fritidsklubberne end foreningerne. Den kommunale leder i Viborg peger også på, at kommunen fra starten har gjort en aktiv indsats for at gøre GAME Streetmekka til en del af kommunens foreningsliv med det formål at inspirere de etablerede foreninger til at gentænke og udvikle deres foreningsstruktur.

Vi har en lidt anderledes udgave af et folkeoplysningsudvalg, der har holdt mange møder i GAME Streetmekka for at sende det signal, at foreningslivets egen organisation står bag det her. Sådan at det ikke blev dem og os, men at fra start af så sagde vi "altså GAME er en del af foreningslivet i Viborg, og så kan I tage ved lære af det, eller I kan lade være, men I skal ikke begynde at udskamme det

eller sige, at det er ikke noget, vi egentlig kan lære noget af i Viborg”, for det kan vi. Så der har vi, der har vi også banet vejen.

(Kommunal leder, Viborg)

I både Esbjerg, Viborg og Aalborg fandtes der foreningsorganiserede grupper inden for gadeidræt og gadekultur, men ikke alle blev en del af deres lokale GAME Streetmekka. I Aalborg blev GAME Streetmekka etableret uden skatefaciliteter pga. støjrisiko, hvilket skabte en del røre i det lokale skatemiljø. Især de lokale skateboardere følte sig forbigået, da de var mødt talstærkt op og havde deltaget aktivt i de indledende byggeworkshopper. I GAME Streetmekka Viborg ophørte samarbejdet med Trial foreningen, fordi foreningen ikke oplevede, at de kunne etablere den klubstemning, som de gerne ville, eller de faciliteter, som de havde brug for til deres konkurrencetræning. Foreningen er dog glad for faciliteterne som supplement til deres egen indendørs hal og bruger ind imellem GAME Streetmekka som almindelige brugere. Den samme udfordring omkring et behov for egne klublokaler gør sig gældende for Aalborg Klatreklub samt foreningen Recovery Bulls i Esbjerg. Ingen af foreningerne er interesseret i at henlægge al deres aktivitet til GAME Streetmekka, fordi det er vigtigt for dem, at de har deres egne klublokaler, og i klatreklubbens tilfælde at have flere vægmetre at klatre på. Det er væsentligt, at foreningerne har en interesse i at være en del af et større fællesskab, hvis de skal henlægge alt deres aktivitet i GAME Streetmekka. For de mere løst organiseret fællesskaber er GAME Streetmekka imidlertid en uvurderlig ramme og central forankring for deres aktiviteter.

GAME Streetmekkas betydning for den lokale idræts- og kulturpolitik

I forhold til den lokale idræts- og kulturpolitik i Esbjerg, Viborg og Aalborg så har de tre GAME Streetmekka-huse været med til at skabe en forøget opmærksomhed på en alternativ form for børne- og ungdomskultur, end den politikerne og den kommunale forvaltning er vant til at arbejde med. Som den kommunale leder fra Esbjerg beskriver, så har GAME Streetmekka været med til at skabe forståelse for, hvordan børn- og ungdomskultur kan udfolde sig.

... de har fået synliggjort, både fysisk, men også politisk, hvad børne- og ungekultur også kan dreje sig om. Altså når den skal drives af børn og unge... Selvfølgelig har vi jo en børne- og ungekultur, men det er jo tit blevet udtænkt af skæggede gamle mænd på kommunale kontorer, og der synes jeg på en eller anden måde, at det har de fået synliggjort.

(Kommunal leder, Esbjerg)

Den kommunale leder fra Esbjerg lægger vægt på, hvordan GAME Streetmekka er let tilgængeligt og markant anderledes end deres almindelige idrætsfaciliteter, og dermed ikke er præget af de lokale udfordringer, der præger foreningerne og booking af idrætsfaciliteter. GAME Streetmekka har givet kommunen et godt indspark til, hvordan en kultur- og idrætsfacilitet også kan drives, og hvilken værdi den kan tilføre kommunen. Det store antal medlemmer har skabt en politisk bevå-

genhed og sat gadeidræt og gadekultur på den politiske dagsorden.

... når man nu har sådan et anlæg, og der er så mange brugere, så er det klart så kommer det til at fylde noget [på den politiske dagsorden]. Men der er også kommet øje op for, hvad det så kan. Altså politikere vil altid være en del af en succes, og det er en succes, så selvfølgelig fylder det noget. Og man lytter også til, hvad der bliver sagt og sådan noget. For det kan... de har jo vist, at de kan tage fat i nogle unge, som vi ellers har svært ved at få fat i altså. Uden at det er behandling eller noget som helst, det er bare en ramme (...). Det viser jo også på en eller anden måde, hvordan... uden at der står nogen og holder øje, altså uden at der står en med en stor pegefinger, så er der en kultur for, hvordan man opfører sig. Og det er anerkendt. Det er set i byen også politisk, så på den måde har det medvirket til, at man har et andet blik på det miljø.

(Kommunal leder, Esbjerg)

Som den kommunale leder fra Esbjerg beskriver, så har GAME Streetmekka bidraget til at skabe en politisk opmærksomhed på og anerkendelse af, at børn og unges fællesskaber inden for gadeidræt og gadekultur kan have en positiv værdi og fungere som relativt selvstyrende, sociale løftestænger for børn og unge. Den kulturelle leder fra Viborg peger også på, at Viborg har fået et konkret referencepunkt for, at der er nogle værdifulde kvaliteter i en ramme som GAME Streetmekka, hvor man forsøger at lade fællesskaberne være drevet af børn og unge. Han mener, at GAME Streetmekka står som dokumentation for, at det kan lade sig gøre at organisere aktiviteter for børn og unge på en anderledes måde, end det bliver gjort i de fleste folkeoplysende foreninger.

De kommunale ledere og konsulenter's råd til kommuner, der vil etablere et GAME Streetmekka

1) Placeringens betydning

De kommunale konsulenter, ledere og de lokale idrætsråds og idrætssamvirkers formænd peger alle på, at placeringen af det lokale GAME Streetmekka hus har en væsentlig betydning for, hvilke børn og unge husene tiltrækker. At GAME Streetmekka er placeret som direkte nabo til et socialt boligområde i Viborg har stor betydning for, at huset har medlemmer herfra. Det samme gør sig gældende i Aalborg, hvor placeringen tæt på ungdomsboliger vurderes som afgørende for, at huset har en relativ ældre brugergruppe, end GAME Streetmekka Esbjerg og Viborg har. De kommunale konsulenter, ledere og lokale idrætsråds formænd peger også på, at den centrale placering er det vigtigste, hvis man skal kunne tiltrække mange børn og unge. Det er også vigtigt at være opmærksom på placeringen i forhold til støjgener, især hvis man ønsker at etablere skatefaciliteter. I Esbjerg har kommunen fået støjklager fra naboer til GAME Streetmekka.

Nej, det som er vores største udfordring, det har været beliggenheden i forhold til naboer. Altså hvad ikke det har givet af ballade. De kan ikke døje de her unge mennesker, der kører på fortovet med skateboards, og de synes de larmer, og

der er musik. Hvad der ikke har været af agtindsigtssager i det her. Og brok... og altså det kan jo være berettiget. Hvis det var mig, der var nabo, ville jeg da også se anderledes på det, men det er mit indtryk, at medmindre man vil pakke det hele ind i glaskuppel, så vil der stadigvæk komme klager, men det er en af de ting, vi slås mest med.

(Kommunal leder, Esbjerg)

Som den kommunale leder lægger vægt på, så er det en svær situation, fordi det ikke er muligt at etablere en bynær facilitet til børn og unge menneskers fysisk udfoldelse, uden at det vil forstyrre mere, end hvis der ikke var etableret en facilitet. Den kommunale konsulent fra Viborg beskriver, at de lærte af erfaringerne fra Esbjerg, og placeringen i Viborg har betydet, at der ikke har været en eneste naboklage. En støjrapport og hensynet til naboer bidrog til, at der ikke blev etableret hverken indendørs eller udendørs skatefaciliteter i Aalborg. Her havde placeringen en konsekvens for de lokale skaterne, som også skabte en del kritik internt i skatemiljøet.⁴⁷ Efterfølgende har kommunen imidlertid afsat tre millioner til at skabe en facilitet til skaterne. Den kommunale leder er ærgerlig over, at skatefaciliteterne ikke kunne blive en del af GAME Streetmekka Aalborg, men peger samtidig på, at det gav rum til andre aktiviteter. I GAME Streetmekka Aalborg har valget af et lejemål også skabt nogle udfordringer for udviklingen og driften, som dog ikke er undersøgt nærmere i evalueringen.

2) Drift

De kommunale konsulenter og ledere peger på, at driften af GAME Streetmekka kan være større end anslået, og at det er vigtigt, at man er skarp på at forventningsafstemme og lave aftaler om, hvem der dækker de uforudsete ekstraudgifter, der kan opstå til driften. Den kommunale leder fra Aalborg peger fx på, at der opstod et behov for mere bemanning og rengøring i huset som følge af, at der kom flere medlemmer end forventet. For at undgå eller minimere efterfølgende diskussioner om, hvem der skal dække de eventuelle driftsomkostninger, anbefaler han, at scenarierne drøftes, og der indgås aftaler forud for etableringen, så vidt det er muligt.

Den kommunale leder i Viborg peger også på, at det har været en stor fordel, at kommunen har ageret aktive ejere af GAME Streetmekka Viborg. Med det mener han, at de har givet nogle af driftsmidlerne i form af arbejdstimer, som har sikret GAME Streetmekka en solid integration i Viborg kommunes forvaltning.

Da det startede, så synes GAME, at vi var nogen nærigrøve, fordi vi ikke bare gav det fulde budget, og sagde "kør I med det." Vi fandt nogen faste penge, men nogen penge var også noget, vi har i dag, og det vil sige, nogen af de driftsmidler vi skulle komme med, kom vi med i form af arbejdstimer. Det gjorde, at der var konsulenter, som sad dybt inde i SSP arbejdet eller andre former for det mere præventive arbejde, som flyttede ned og blev en del af GAME. Og

⁴⁷ Villumsen, B. (2016). Balladen i Ålleren. Blogindlæg på: <http://www.skateboard.dk/index.php/artikler/1261-balleden-i-allern>, lokaliseret d. 1. februar 2021.

hvor de i starten syntes, at det var lidt sådan fedtet af os, så vendte det rundt for pludselig kunne de se, at vi som kommune tog ejerskab for GAME, og til at sikre at GAME blev bragt ind i nogen drøftelser og på Rådhuset... drøftelser som GAME ikke anede foregik. Så lige pludselig kom der nogle ambassadører, som allerede var i det kommunale apparat, og talte GAME op. Så i stedet for, at man bare giver pengene og siger "fint, så gør I det I skal," så har vi egentlig forpligtet os til at være en aktiv ejer.

(Kommunal leder, Viborg Kommune)

3) **Byggeprocessen og brugerinddragelse**

De kommunale konsulenter og ledere beskriver, hvordan byggeprocessen af det lokale GAME Streetmekka var kompleks og baseret på et ønske om en høj grad af inddragelse af mange forskellige interessenter og brugere. Det har været udfordrende, men også værdifuldt for det endelige resultat. Den kommunale leder i Viborg beskrev, hvordan de gjorde sig nogle værdifulde erfaringer i forhold til udviklingen af byggeprogrammet. I forbindelse med udformningen af byggeprogrammet for GAME Streetmekka Viborg blev der kørt en proces bestående af tre runder, hvor tre rådgivende teams, bestående af en entreprenør og et arkitektfirma, præsenterede deres forslag til huset og fik feedback fra både GAME, kommunen og de involverede fonde. Det var en lang proces, men undervejs blev det tydeligt, at det rådgivende team, som i første omgang havde præsenteret det bedste bud, ikke lyttede til hinanden og fungerede sammen i praksis. Det ville de som kommune ikke have fundet ud af, hvis ikke de havde kunne udfordre de rådgivende teams, og selv var blevet udfordret på, hvad de egentlig mente, når de beskrev deres interesser, behov og krav til faciliteten. Som den kommunale leder beskriver, så blev kommunen, såvel som de andre interessenter og de rådgivende teams, klogere undervejs i processen. Som kommune har de taget den tilgang til udviklingen af byggeprogrammer til sig, når de skal udvikle mere komplekse projekter.

I forhold til brugerinddragelsen peger de kommunale konsulenter på, at den del var en udfordring i byggeprocessen. Dels var der aktiviteter, som var oplagte at skabe i GAME Streetmekka husene, men hvor der ikke rigtig var nogle lokale brugergrupper, dels var der tale om unge brugergrupper, hvor alderen var en udfordring.

Det er svært at komme i dialog, i langvarig dialog med en 13-årig knægt der bare vil skate. Altså når du siger, at nu skal du høre at om tre år, der kommer der muligvis til at ligge et eller andet lige her, hvad kunne du tænke dig. Øh bøj. Altså jeg tror, vi var lige ved at foregøgle os selv lidt sådan "åhh jamen vi snakker med brugerne og så videre, men altså jeg tror bare, vi må lære, at vi har snakket med nogen få udvalgte ledere af nogen brugergrupper, faktisk ofte de voksne af grupperne. Og det er dem, vi ligesom har drevet det sammen med. Det har været den virkelige verden hos os i hvert fald. Og det har sådan set været fint, det har været fint.

(Kommunal konsulent, Viborg)

Alle de kommunale konsulenter beskriver, at der har været brugerinddragelse i byggeprocessen, og videre at den har været vigtig og haft indflydelse på udformningen af huset, men at den samtidig hovedsageligt har fundet sted med enkelte repræsentanter for de forskellige brugergrupper.⁴⁸ De kommunale konsulenter påpeger samstemmigt, at de har gjort sig erfaringer med, at det er vigtigt ikke at love brugerne for meget. Det er vigtigt at gøre dem opmærksom på, at det at de bliver spurgt til råds og inkluderet i idéfasen, ikke er ensbetydende med, at alle deres ønsker og ideer kunne imødekommes. De har alle erfaret, at der var byggetekniske begrænsninger såvel som ønsker og krav fra fondene, men at de ikke var kendt eller formidlet for brugerne, før de blev bedt om at byde ind med deres ønsker.

Altså det var en svær proces, synes jeg, hele byggefasen, fordi der var så mange interessenter. Altså det skal der jo også være, og det er nok også derfor, at det er blevet så godt. Fordi der er mange, der har haft indspil der. Så det er jo sådan... jeg kan ikke lige sådan komme med nøglen, men det handler om at skabe den der dialog og høre, hvad hinanden siger og tage det bedste med fra de forskellige verdener... og så måske lade være med love for meget til dem, der kommer. Altså det var lidt ærgerligt, fordi i starten der kom der 100 skatere til de første byggemøder, og så viser det sig efter et halvt år, at man kunne ikke få det her skateranlæg. Der kunne måske godt have været lidt proces, hvor man skulle spekulere lidt mere i, hvad der var muligt, inden man bad brugerne om at byde ind.

(Kommunal konsulent, Aalborg).

4) **GAME Streetmekka som sparringspartner**

De kommunale ledere og konsulenter peger samstemmigt på, at GAME Streetmekka har haft betydning for deres forståelse for gadeidræt og -kultur, og hvordan positive børne- og ungdomsfællesskaber også kan udvikles og understøttes. GAME Streetmekka har været med til at afmystificere, hvad gadeidræt og gadekultur er, og gøre aktiviteterne anerkendte i kommunen såvel som iblandt borgerne.

Altså på den måde tænker jeg, at det er med til at udbrede det [gadeidræt og -kultur], og det bliver mere accepteret på en eller anden måde. Altså at det har lige så høj værdi som andre ting (...). Jeg har da også selv lært en masse om skate, og særligt om hvor meget underlaget betyder for, hvordan man kører... ikke at jeg kommer til at stå på et skateboard men, men jeg har lært en del.

(Kommunal leder, Esbjerg)

De beskriver, hvordan det skaber udvikling i kommunen, at der kommer en ny aktør på fritidsområdet, som har en anden tilgang til, hvordan man organiserer og rammesætter aktiviteter. De

⁴⁸ GAME påpeger, at det er vigtigt at skelne mellem forskellige faser i brugerinddragelsen i forbindelse med etableringen af husene. Hvor den indledende ide- og designfase samt de endelige byggeworkshops var åbne og inkluderede alle interesserede, så var projekterings- og designfasen knyttet op på mindre grupper af lokale "eksperter" indenfor de forskellige brugergrupper.

anbefaler, at man som kommune ikke er for konservativ i sin tilgang, men tør at afprøve forskellige tiltag, herunder især lade unge få indflydelse og ansvar. Den kommunale konsulent fra Viborg beskriver også, hvordan der kan være nogle ressourcemæssige fordele i at gentænke foreningslivet.

...nu var vi allerede lidt rundt omkring det der med den typiske foreningsopfattelse, altså så skal man have eget klubhus, så skal man have eget rum, hvor man har sine egne bolde og sine egne, sine egne, sine egne. Det kunne man måske godt... inden for det der generelle, altså almindelige, idrætsfacilitetsområde tænke en lille smule over. Er det nødvendigt? Måske kunne vi godt tænke det lidt anderledes. Der synes jeg GAME har fundet en løsning, som er lidt, i hvert fald for mig at se, sådan umiddelbart mere fornuftigt sådan ressourcemæssigt.

(Kommunal konsulent, Viborg)

De kommunale ledere og konsulenter giver udtryk for, at GAME Streetmekka, de lokale såvel som centrale, medarbejdere i GAME er dygtige og professionelle i deres samarbejde. De beskriver også, hvordan etableringen af GAME Streetmekka har bidraget med mere end en isoleret idræts- og kulturfacilitet. Især i Esbjerg og Viborg beskriver de kommunale ledere og konsulenter, hvordan de bruger GAME og GAME Streetmekka som sparringspartner i forbindelse med andre projekter med gadeidræt og gadekultur i kommunen. I Esbjerg har kommunen involveret GAME i forbindelse med etableringen af skaterparker i både Ribe og Bramming og i udformning af nogle kommunale regler for, hvad man må og ikke må i den nye lokale skatepark i Ribe. Det er sket ud fra en anerkendelse af, at GAME i højere grad vil kunne formulere regler, der giver mening i forhold til aktiviteten og den kulturelle kontekst, og i et sprog som kan forstås af unge mennesker. Her beskriver den kommunale leder også, at der er en kæmpe opbakning til GAME Streetmekka i kommunen, fordi huset ikke lukker om sig selv, men ser sig som en integreret del af Esbjerg.

... altså det, at de rækker ud til andre, det gør altså bare, at der er kæmpe opbakning om dem. Men det giver selvfølgelig også dem noget tilbage, men den her fornemmelse for at være en del af byen og ikke bare en del af sig selv, altså. Så selv om man er, hvad skal man sige, sådan lidt "street", så må man godt være lidt kommunal, hvis du forstår.

(Kommunal leder, Esbjerg)

I Viborg beskriver den kommunale leder og konsulenten også, hvordan GAME og GAME Streetmekka har været anvendt som sparringspartner og til at igangsætte aktiviteter i andre områder af kommunen. I Aalborg efterlyser den kommunale konsulent imidlertid, at GAME Streetmekka spiller en større rolle i resten af kommunen. Han beskriver, at Aalborg er en stor geografisk kommune med både parkour- og skateranlæg. Han så gerne, at nogle af de dygtige unge instruktører fra GAME Streetmekka kunne komme ud og vise, hvad de lokale anlæg kan bruges til og på den måde inspirere endnu flere børn og unge, der hvor de bor. Det er imidlertid et ønske, som kræver flere ressourcer, end der er tilgængelige i øjeblikket.

Opsamling

- Alle kommunale konsulenter og ledere er meget tilfredse med deres lokale GAME Streetmekka. De giver alle udtryk for, at der er mange flere medlemmer, end de havde turde håbe på.
- De kommunale konsulenter og ledere peger på, at GAME Streetmekka har fået en ekspertrolle og er blevet sparringspartner i kommunen i forhold til gadeidræt, gadekultur og projekter med ungekultur.
- De kommunale konsulenter og ledere mener, at den særlige organisering og de fysiske rammer er med til at tiltrække og aktivere nogle børn og unge, som ellers ikke ville have været interesseret i gadeidræt og gadekultur. GAME Streetmekka har gjort de forskellige gadeidrætter og gadekulturelle aktiviteter mere tilgængelige, end de er i deres oprindelige selvorganiserede form. Det gør sig også gældende for skolerne, som har lettere ved at præsentere skolebørnene for disse.
- De kommunale konsulenter og ledere vurderer, at GAME Streetmekka tiltrækker og aktiverer nogle af de børn og unge, som kan være svære at få fat i med de eksisterende tilbud. GAME Streetmekka Viborg har skabt en efterspurgt diversitet i deres medlemssammensætning, som det etablerede foreningsliv har haft svært ved at opnå.
- De kommunale ledere var alle overrasket over, at andelen af brugere, der ikke havde været aktive i andre sammenhænge, inden de startede i GAME Streetmekka, ikke var større (12-13 % på tværs af alle husene), men udtrykte alligevel tilfredshed med tallene. De pegede alle på, at den målgruppe er meget svær at aktivere.
- De oplever, at GAME Streetmekka fungerer som en brobygger til foreningsidrætten. Nogle brugere introduceres til en aktivitet i GAME Streetmekka og bevæger sig så videre over i en forening.
- De kommunale konsulenter og ledere peger på, at GAME Streetmekka for de mere løst organiserede fællesskaber er en uvurderlig ramme og central forankring for deres aktiviteter.
- Ikke alle eksisterende foreningsorganiserede eller mere løst organiseret grupper inden for gadeidræt og gadekultur er blevet en del af deres lokale GAME Streetmekka. Hvor nogle ikke har kunne inkluderes af støjmæssige årsager (skate i Aalborg), havde andre brug for deres egne klublokaler, hvilket går imod GAME Streetmekka konceptet.
- GAME Streetmekka har været med til at skabe en større forståelse for og tiltro til, at børn og unge kan skabe positive selvorganiserede fællesskaber. GAME Streetmekka har været med til at skabe en forøget opmærksomhed på en alternativ form for børne- og ungdomskultur, end den politikerne og den kommunale forvaltning er vant til at arbejde med. Herudover har GAME Streetmekka givet kommunerne et godt indspark til, hvordan en kultur- og idrætsfacilitet også kan drives, og hvilken værdi den kan tilføre kommunen.

De kommunale ledere og konsulenteres råd til kommuner der vil etablere et GAME Streetmekka

- 1) De kommunale konsulenter og ledere peger på, at placeringen er afgørende. Ikke kun i forhold til, hvilke børn og unge, der får glæde af huset, men også i forhold til at undgå udfordringer

- med støj, der kan begrænse udbuddet af aktiviteter og give udfordringer med naboer.
- 2) De kommunale konsulenter og ledere peger på, at driftsudgifterne har forandret sig i takt med husenes udvikling og popularitet. Det kan være en stor fordel at have forventningsafstemt, hvem der dækker evt. stigende driftsomkostninger. I Viborg er nogle af driftsmidlerne givet i form af arbejdstimer, hvilket sikrer GAME Streetmekka en solid integration i kommunens forvaltning.
 - 3) De kommunale konsulenter og ledere beskriver byggeprocessen som kompleks, men også hvordan de har gjort sig værdifulde erfaringer ved at følge GAME's model. I Viborg har kommunen brugt GAME's proces i forbindelse med udviklingen af andre byggeprogrammer. De peger dog også på, at der var nogle udfordringer med at opnå den ønskede brugerinddragelse. Alle de kommunale konsulenter beskriver, at der har været brugerinddragelse i byggeprocessen, og videre at den har været vigtig og haft indflydelse på udformningen af huset, men at den samtidig hovedsageligt har fundet sted med enkelte repræsentanter for de forskellige brugergrupper. De kommunale konsulenter påpeger samstemmigt, at de har gjort sig erfaringer med, at det er vigtigt at gøre de deltagende brugere opmærksomme på, at det ikke er sikkert, at deres ønsker kan imødekommes og rammerne for, hvad de kan få indflydelse på.
 - 4) De kommunale konsulenter og ledere beskriver, hvordan GAME Streetmekka har haft betydning for deres forståelse for gadeidræt og -kultur, og hvordan positive børne- og ungdomsfællesskaber også kan udvikles og understøttes. De anbefaler, at man som kommune ikke er for konservativ i sin tilgang, men tør at afprøve forskellige tiltag, herunder især lade unge få indflydelse og ansvar.

KONKLUSION

Facilitetskonceptet GAME Streetmekka er udviklet med en overordnede vision om at gøre gadeidræt og gadekultur mere tilgængelig for børn og unge og skabe lokale samlingssteder. Denne vision er alle tre GAME Streetmekkaer i høj grad lykkedes med. GAME Streetmekka Esbjerg, Viborg og Aalborg er blevet lokale samlingssteder for mange børn og unge i de tre kommuner. På tværs af de tre GAME Streetmekka huse ser vi et stigende antal registrerede besøg fra 2018 til 2019. GAME Streetmekka Esbjerg havde over 30.000 besøg i 2019 på trods af en periode på 7 mdr. med delvis nedlukning, imens GAME Streetmekka Viborg og Aalborg havde over 50.000 besøg. De lokale aktører, som er inkluderet i evalueringen i de tre byer, peger alle på, hvordan deres lokale GAME Streetmekka har gjort gadeidræt- og gadekultur mere tilgængelig, både for børn og unge, men også for skoler og institutioner i kommunerne. Både skoler, institutioner, foreninger, samt de lokale kommunale konsulenter, ledere og idrætsråds- og idrætssamvirkers formænd peger på, at GAME Streetmekka har betydet, at flere børn og unge har stiftet bekendtskab med gadeidrætslige og gadekulturelle aktiviteter, som de ikke ville have opsøgt i deres selvorganiserede form. De peger ligeledes på, at GAME Streetmekka har gjort det lettere for skolerne og institutionerne at præsentere børn og unge for gadeidræt og gadekultur, og dermed understøtter deres arbejde med at give børn og unge et bredt og alsidigt kendskab til alternative idrætskulturelle områder.

Sociale effekter for målgruppen

Den første af de centrale visioner, som evalueringen har haft til formål at undersøge, er hvorvidt GAME Streetmekka **fremmer lige udfoldelsesmuligheder for forskellige målgrupper og medfører, at flere børn og unge bliver fysisk aktive.**

Evalueringen viser, at alle husene har et bredt aldersspænd i deres brugere. GAME Streetmekka Aalborg adskiller sig imidlertid fra de to andre huse ved at have de 20-29-årige, som den største aldersgruppe, imens den største aldersgruppe på tværs af GAME Streetmekka Esbjerg og Viborg er de 7-19-årige. Det vurderes, at Aalborgs rolle som studieby samt udbuddet af aktiviteter i GAME Streetmekka Aalborg spiller en afgørende rolle for, hvilke aldersgrupper der fylder mest blandt brugerne i huset. Der peges videre på, at selvom tilstedeværelsen af mange børn og familier i GAME Streetmekka Esbjerg og Viborg er en positiv succes, så kan det betyde, at nogle unge i mindre grad oplever huset som et sted for unge. På tværs af GAME Streetmekka Esbjerg, Viborg og Aalborg er 22-25 procent af brugerne piger/kvinder. De ansatte peger på, at det kræver en aktiv indsats at tiltrække og igangsætte flere piger/kvinder. I GAME Streetmekka Viborg har de haft succes med at tiltrække de ældre teenagepiger og kvinder med ugentlige hold forbeholdt og målrettet piger samt dansehold for voksne kvinder.

Evalueringen viser, at de eksisterende brugere, såvel som aktører fra lokalsamfundet, vurderer at GAME Streetmekka har en særlig inkluderende organisering og atmosfære. Både i spørgeskemaundersøgelserne af skolerne, institutionerne, foreningerne og borgerne samt i de kvalitative interviews med de kommunale ledere, kommunale konsulenter og de lokale idrætsråds- og idrætssamvirkers formænd fremgår det tydeligt, at de alle har en vurdering af, at deres lokale GAME

Streetmekka tiltrækker og aktiverer nogle af de børn og unge, som kan være svære at få fat i med de eksisterende tilbud. I forhold til lokalsamfundets vurdering af, at GAME har en særlig betydning for de børn og unge, som ikke passer ind i foreningslivet, er det væsentligt at påpege, at brugernes svar peger på, at denne gruppe udgør en relativ lille andel af husets brugere. På tværs af GAME Streetmekka Esbjerg, Viborg og Aalborg dyrkede mellem 80-87 procent af brugerne idræt eller motion, inden de begyndte at komme i husene og har et traditionelt aktivitetsmønster, som afspejler den generelle befolknings aktivitetsvalg. Evalueringen viser også, at de fleste brugere er aktive ved siden af deres aktivitet i husene. For langt den største gruppe af brugere er GAME Streetmekka et supplement til anden motion, idræt og sport. Det er vigtigt at påpege, at denne tendens ikke afgrænser sig til GAME Streetmekka. Der er en udbredt tendens til, at sundhedskampagner, motionstilbud og andre forebyggende indsatser rammer dem, der er sunde og aktive i forvejen. Som en af de kommunale ledere udtrykte det: *"Det er jo det sædvanlige problem vi har, når vi laver kampagner. Så når vi alle dem, der er frelste i forvejen. Hvad enten det er mad eller motion, eller hvad det måtte være."*

Der er imidlertid væsentligt at påpege, at der også er brugere, som ikke tidligere har været fysisk aktive, men er aktive brugere af GAME Streetmekka. Denne gruppe udgør på tværs af de tre huse 12-13 procent af brugerne, og GAME Streetmekka kan dermed have været medvirkende til at aktivere denne gruppe. På tværs af de tre huse ser vi også 12-18 procent af brugerne, som ikke dyrker anden aktivitet udover den, som de dyrker i husene. Selvom evalueringen viser, at skoleelever, der kommer i GAME Streetmekka, er mere aktive end de skolebørn, der ikke kommer i GAME Streetmekka, så kan undersøgelsen ikke sige noget om, hvorvidt husene reelt er med til at skabe mere fysisk aktivitet blandt børn og unge. På tværs af de tre huse svarer ca. en tredjedel af brugerne, at de besøger deres lokale GAME Streetmekka én til to gange om ugen, hvilket afspejler den besøgshyppighed, som findes blandt brugere i de mere traditionelle idrætsanlæg og faciliteter (Høyer-Kruse *et al.* 2017, s. 57). De mandlige brugere besøger huset oftere end de kvindelige brugere. I alle tre huse findes en mindre andel af brugerne, som bruger huset oftere, og dermed kan karakteriseres som superbrugere. I GAME Streetmekka Esbjerg er denne andel størst. Her har 10 procent af brugerne svaret, at de besøger huset 5 gange eller mere om ugen. I mere traditionelle idrætsanlæg og faciliteter udgør denne andel kun 6 procent (Høyer-Kruse *et al.* 2017, s. 57).

I forhold til visionen om at skabe lige udfoldelsesmuligheder for børn og unge, så har GAME Streetmekka Viborg i særlig høj grad formået at inkludere børn og unge under 18 år med en anden etnicitet end dansk, med forældre der ikke er i beskæftigelse, og fra familier, hvor ingen andre dyrker idræt, motion eller sport. Fra forskning i idrætsdeltagelse ved vi, at disse tre markører, statistisk set, er forbundet med lavere idrætsdeltagelse blandt børn og unge under 18 år (Ibsen *et al.* 2015; Pilgaard & Rask 2016; Pedersen *et al.* 2019). I Viborg udgør børn og unge, hvor begge forældre er født udenfor Danmark, 34 procent af de daglige brugere. Andelen af brugere med ikke-dansk baggrund afviger dermed væsentligt fra andelen på 9 procent i den generelle befolkning i Viborg Kommune, og fra den vi finder blandt skoleelever i kommunens idrætsforeninger på 7 procent. GAME Streetmekka Viborg har også formået at inkludere brugere under 18 år, som i højere grad kommer fra hjem med lavere beskæftigelsesfrekvens end det kommunale gennemsnit for beskæftigelse. I Esbjerg og Aalborg afspejler brugernes forældres etnicitet og beskæftigelse de kommunale gennemsnit, og repræsenterer derved diversiteten i den generelle befolkning.

I GAME Streetmekka Viborg kommer 19 procent af brugerne fra familier, hvor ingen andre dyrker idræt. Når vi sammenligner med besvarelserne fra alle skolebørn i kommunen, udgør denne gruppe kun 8 procent. GAME Streetmekka Viborg har en større andel af børn og unge brugere med en social baggrund, der er forbundet med en lavere idrætsdeltagelse, end GAME Streetmekka Esbjerg og Aalborg. Evalueringen viser, at GAME Streetmekka Viborgs placering er helt afgørende for, at de i højere grad end de to andre huse, har en større andel af brugere, der har en social baggrund, der statistisk set er forbundet med lavere idrætsdeltagelse. GAME Streetmekka Viborgs tætte placering til boligområdet Ellekonebakken, samarbejdet med det lokale boligselskab samt GAME's tilstedeværelse med en GAME Zone i boligområdet, vurderes at være særlig afgørende.

På tværs af evalueringens kvalitative og kvantitative analyser fremstår placeringen af GAME Streetmekka som en af de vigtigste faktorer i forhold til, hvilke børn og unge huset tiltrækker og aktiverer. Flere af de lokale aktører vurderer, at placeringen er vigtigere end industribygningens æstetiske kvaliteter. Det er ikke en underkendelse af GAME Streetmekka konceptets vision om at skabe opmærksomhed på bæredygtig byudvikling, eller målet om at skabe den rigtige gade- og ungdomskulturelle stemning, men en erkendelse af, at placeringen er altafgørende for, hvor mange - og ikke mindst hvilke - børn og unge, der bliver brugere af huset.

Faciliteterne og arkitekturens samspil med aktiviteter og lokalsamfund

Den anden af de centrale visioner, som evalueringen har haft til formål at undersøge, er hvorvidt de tre GAME Streetmekka huse har **faciliteter, der rummer fællesskaber, der fleksibelt understøtter og spiller sammen med mange forskellige aktiviteter og brugere samt interagerer med lokalområdet.**

Evalueringen viser, at brugerne sætter pris på den industrielle og gadekulturelle udtryk, som de revitaliserede industribygninger har. Mellem 70 og 78 procent af brugerne er meget enige eller enige i, at de bedre kan lide den revitaliserede industribygning end en almindelig idrætshal. Brick Mekka i GAME Streetmekka Esbjerg er et flot eksempel på, hvordan det er muligt at revitalisere en udtjent industribygning og formidle dens kulturhistorie.

Ikke alle elementer fra byggeprogrammerne har kunne realiseres i praksis. Nogle elementer er ændret pga. løbende erfaringer i de andre GAME Streetmekka huse, og andre har ikke kunne realiseres pga. den lokale kontekst. Evalueringen viser, at brugerne overordnet set er meget tilfredse med faciliteterne, og mener de imødekommer deres behov og ønsker. Brugere har ikke de samme lækre, faciliteter til rådighed andre steder i byen (fx ren og jævn asfalt). Langt de fleste faciliteter er skabt, så de rammer en meget bred målgruppe i forhold til alder og færdighedsniveau. I forhold til visionen om at skabe faciliteter, der fleksibelt understøtter og spiller sammen med mange forskellige aktiviteter og brugere, viser evalueringen, at etableringen af succesfulde faciliteter målrettet flere forskellige aktiviteter og brugergrupper kræver, at arkitekter og entreprenører har en specifik opmærksomhed på de enkelte brugergrupperes krav og ønsker. Hvis ikke faciliteten muliggør

deres træning, så bruger de ikke faciliteterne. Både i GAME Streetmekka Esbjerg og Viborg blev det observeret, hvordan de yngre piger danser sammen i mindre grupper, men ikke samtidig. Der opstår derfor kø, når dansesalen er optaget. Det kan være relevant at overveje, hvordan de kan inspireres til at danse samtidig og dermed sikre mere aktivitet og optimal udnyttelse af faciliteterne. Evalueringen viser også, at det er væsentligt at være opmærksom på, at nogle aktivitetsformer er et bedre match end andre. I Esbjerg havde parkourudøverne fx udfordringer med larmen fra skate-aktiviteterne, imens de indgår i et fint samspil med bouldering, streetfit og trial i Viborg og Aalborg. Skatefaciliteterne i GAME Streetmekka Esbjerg har, ligesom mange andre skatefaciliteter, været præget af territorielle stridigheder mellem skateboardere, løbehjuls brugere samt nye brugere og forældre. Det vurderes her, at månedlige introduktionsworkshops i skate-etikette er en god måde at håndtere udfordringen på. Det stemmer overens med GAME Streetmekkas målsætning om at skabe interaktion og fællesskab på tværs af de enkelte aktiviteter og brugergrupper til forskel fra at opdele faciliteten i forskellige brugsområder eller tildele forskellige brugergrupper brugsret i forskellige perioder.

I forhold til at skabe synergi imellem de forskellige aktiviteter og brugere vurderes det, at bygningernes planløsninger spiller en afgørende rolle. I Esbjerg er de indendørs aktivitetshaller og -sale placeret som perler på en snor i forlængelse af hinanden. For at interagere med brugere, der spiller boldspil, skal brugere der skater bevæge sig ned i den anden ende af huset og omvendt. Planløsningerne i GAME Streetmekka Aalborg og Viborg er mere centraliserede. I Aalborg har Trappen, hvorfra brugerne kan overskue alle husets funktioner, en væsentlig betydning for at skabe kontakt mellem de forskellige brugergrupper og deres aktiviteter. Generelt set er det at hænge ud og observere hinanden et væsentligt aspekt i gadeidræts- og gadekulturen. Trætribunen i Viborg og Trappen i Aalborg er væsentlige og centrale opholdssteder i husene. Tribunen i Esbjerg har i lidt mindre grad samme samlende effekt, da den ikke er placeret i synlig eller direkte sammenhæng med andre funktioner, men i Asfalt Mekka, hvor der primært foregår boldspil. I alle tre huse er der skabt mere intime loungeområder, hvor brugerne kan trække sig tilbage og interagere på andre måder end i de målrettede aktivitetsområder. I alle tre huse er bordfodbold og bordtennis meget populært hos brugerne, og mange ansatte peger på, at det ofte er her, de ser mest interaktion på tværs af brugergrupperne. Det er lettere for dem at mødes 'på udebane' over et spil end at deltage i hinandens primære aktiviteter. Det vurderes, at aktiviteter som trender blandt unge, og ikke nødvendigvis kræver særlige idrætslige kompetencer, har et stort potentiale til at samle brugerne på tværs. Et andet eksempel på en fællesskabende aktivitet udenfor aktiviteterne er fællesspisning.

Brugerne oplever generelt GAME Streetmekka som et meningsfuldt sted at komme, og for mange er det særligt vigtigt, at man kan komme der med sine venner og samtidig udvide sin bekendtskabsgruppe og måske endda få nye gode venner gennem fælles interesser for gadeidræt og gadekultur. På tværs af de tre huse har 58-72 procent af brugerne dyrket aktivitet med nogen, som de ikke kendte i forvejen, og 58-70 procent af brugerne har ligeledes været aktive med nogen, der var væsentlig yngre eller ældre end dem selv. GAME Streetmekka Viborg er i særlig grad lykkes med at skabe interaktion og aktivitet på tværs af aldersgrupper. Ved brugernes aktivitet på tværs af aldersgrupper og med brugere, som de ikke kendte i forvejen, ses imidlertid en tydelig køns- og kønsmæssig forskel. Hvor 80 procent af de mandlige brugere på tværs af de tre huse har været aktive med nogen væsentlig ældre eller yngre end dem selv, gør det sig kun gældende for 20 procent af de

kvindelige brugere. Hermed afspejler brugernes svar forskning der viser, at drenges fællesskaber i høj grad er bestemt af aktivitetsvalget, imens pigers fællesskaber i højere grad er bestemt af, hvem de gerne vil være sammen med.

I forhold til visionen om at interagere med lokalområdet viser evalueringen, at GAME Streetmekka er en kendt aktør i Esbjerg, Viborg og Aalborg kommune. Langt de fleste skoler og institutioner kender til husene, imens kendskabet varierer mere iblandt de frivillige foreninger. Flere brugerforeninger og de lokale idrætsråds- og idrætssamvirkers formænd beskriver, hvordan de lokale foreninger ikke opfatter GAME Streetmekka som en konkurrent, men i stedet som en brobygger til foreningsidrætten. Nogle brugere introduceres til en aktivitet i GAME Streetmekka og bevæger sig så videre over i en forening. Det gør sig især gældende for brugere, der bliver introduceret til bouldering i GAME Streetmekka, og bevæger sig over i en klatreforening. I GAME Streetmekka Aalborg beskriver de også, hvordan gymnastikforeningerne har fået brugere fra parkour, og basketballforeningerne har fået brugere fra streetbasket.

Langt de fleste skoler, institutioner og foreninger mener, at deres lokale GAME Streetmekka har en positiv betydning for byernes børn og unge, og hvordan stedet er et godt supplement til byens øvrige kultur- og fritids tilbud og særligt for de børn og unge, som ikke er idrætsaktive i foreningslivet. Enkelte lokale aktører fra Viborg og Esbjerg påpeger, at der mangler pædagogisk opsyn med de unge i GAME Streetmekka (flere beskriver det som en billig pasningsordning), men samtidig peger andre på, at de to GAME Streetmekka huse har en kriminalpræventiv effekt. De samme kommentarer er ikke rettet imod GAME Streetmekka Aalborg, hvilket højst sandsynligt hænger sammen med, at størstedelen af deres brugere er relativt ældre end i Esbjerg og Viborg.

Kendskabet til GAME Streetmekka er også højt iblandt skoleeleverne i Esbjerg og Viborg. Her kender 75 procent af alle skoleelever mellem 4-9 klassetrin til husene. I Aalborg gør det sig kun gældende for 40 procent af skoleeleverne mellem 4-9 klassetrin. Det skyldes højst sandsynligt, at Aalborg er en større by med flere tilbud, men givetvis også at spørgeskemaet ikke blev udsendt til alle skoleelever i kommunen, men 15 udvalgt store skoler med bred geografisk repræsentation. Da skolernes placering har den største betydning for skoleelevernes kendskab til og brug af GAME Streetmekka, kan det have en betydning for det lave mål for kendskab blandt skoleeleverne. Skolernes anvendelse af GAME Streetmekka har en stor betydning for, om skoleeleverne har besøgt husene. Den største andel af skoleelever, som har besøgt deres lokale GAME Streetmekka, har gjort det med skolen eller en anden institution. Evalueringen viser, at hvor drengene primært kommer for at hænge ud med venner og for at dyrke aktiviteter, kommer pigerne i højere grad, fordi de har besøgt huset med skolen eller anden institution. Skole- og institutionsbesøg vurderes derfor til at være væsentlige for at flere piger til at blive aktive i GAME Streetmekka.

Brugerinddragelsesprocessen og lokalt ejerskab

Den tredje af de centrale visioner, som evalueringen har haft til formål at undersøge, er hvorvidt de tre GAME Streetmekka huse **er lykkedes med at leve op til princippet om at tage udgangspunkt i lokale ønsker og skabe ejerskab for de lokale brugergrupper?**

Evalueringen viser, at langt størstedelen af brugerne i GAME Streetmekka oplever, at medarbejderne lytter til dem, men det er kun hver tredje bruger i Esbjerg og Viborg, og hver femte bruger i Aalborg, der har foreslået nye ting eller forbedringer i husene. I Aalborg har 15 procent af brugerne deltaget i en brugerworkshop, imens det gør sig gældende for henholdsvis 20 procent i Esbjerg og 23 procent i Viborg. Disse procenttal lægger sig tæt op ad tendensen i det traditionelle foreningsliv, hvor langt de fleste medlemmer ikke engagerer sig i foreningens interne forhold, ikke involverer sig i frivilligt arbejde, ikke deltager i den årlige generalforsamling og i det hele taget ikke interesserer sig ret meget for forhold, der ikke vedrører den aktivitet, de kommer i foreningen for at dyrke (Østerlund 2013). Selvom der er en stor åbenhed og interesse for at tilpasse den enkelte GAME Streetmekka til den lokale kontekst og engagere brugerne ad hoc og via brugerinddragende workshops, så har de ingen formel indflydelse på husenes ledelse og drift. Det er vigtigt at påpege, at det ikke udelukker, at der er en stor lydhørhed overfor brugernes interesser, behov og ønsker, ligesom man vedvarende motiverer brugerne til selv at tage initiativ til at organisere events og andet. Husene er relativt unge, og der arbejdes vedvarende på at motivere og understøtte brugerne til at skabe flere brugerdrevne aktiviteter og initiativer. I afsnittet om brugernes og deres brugsmønstre (s. 76-78) diskuterer vi tallene op imod den eksisterende viden og forskning i unges demokratiske engagement i foreninger.

Brugerinddragelsen i GAME Streetmekka er ikke kun rettet imod de enkelte brugere, men også brugerforeninger inden for gadeidræt og gadekultur. I alle tre GAME Streetmekka er der indgået samarbejdsaftaler med en bred vifte af brugerforeninger, som dækker over vidt forskellige organisationsformer (løse fællesskaber, foreninger, kommercielle aktører). Der er ikke oprettet brugerråd efter det oprindelige koncept, som en formel demokratisk struktur, i de tre GAME Streetmekka huse, men kontakten og dialogen mellem brugerforeningerne og GAME Streetmekka foregår ad hoc. Der er lavet individuelt tilpassede samarbejdsaftaler, som er meget varierende i forhold til forpligtelser og formalitet. Brugerforeningerne er meget tilfredse med deres samarbejdsaftaler. Brugerforeningerne udtrykker i høj grad, at de oplever at blive inkluderet og spurgt til råds i forbindelse med aktiviteterne og faciliteterne samt udviklingen af disse. På trods af dette, så betyder fraværet af brugerrådet, at der ikke er tale om en formaliseret demokratisk og decentral beslutningsstruktur omkring huset drift, ledelse og udvikling, men i stedet en mere flydende ad hoc inddragelse – ligesom vi ser det for de enkelte brugere - i de områder, der knytter sig til brugerforeningernes aktiviteter.

Ledelsen i de lokale GAME Streetmekka huse har været udfordret på at finde nok foreninger og selvorganiserede grupper, der kunne skabes et formelt samarbejde med. Det opsøgende arbejde er især ressourcekrævende, når det drejer sig om aktiviteter, som ikke er udbredte i den lokale kontekst. I Esbjerg er det imidlertid lykkedes at skabe en stor interesse for parkour iblandt de yngre børn gennem ugentlig åbne hold ved to lokale udøvere, som er ansat som instruktører i huset. Der er imidlertid også foreningsorganiserede eller mere løst organiseret grupper inden for gadeidræt

og gadekultur, som ikke er blevet en del af deres lokale GAME Streetmekka. Hvor nogle ikke har kunne inkluderes af støjmessige årsager (skate i Aalborg), havde andre brug for deres egne klublokaler, hvilket går imod GAME Streetmekka konceptet.

For brugerforeningerne er anerkendelse af deres lokale ekspertise meget vigtig. De anerkender vigtigheden af professionel konsulentbistand, men mener, at det kan gå ud over anerkendelsen af den lokale ekspertise og de lokale ønsker og behov. Parkourudøverne i GAME Streetmekka Esbjerg giver fx udtryk for, at designet ikke er tilpasset deres behov og ønsker. Designet er lavet af en specialkonsulent fra København. Dette kritiseres af udøverne i Esbjerg, da de mener, at de dyrker parkour på en anden måde i Esbjerg, end parkourudøverne gør i København. I GAME Streetmekka Viborg sætter de lokale parkourudøvere derimod pris på, at GAME Streetmekka har genbrugt sten og betonelementer, som var en del af deres tidligere udendørs anlæg nede ved banegården. Det giver brugerforeningen ejerskab til faciliteten.

Samarbejdet med GAME Streetmekka har haft en stor betydning for alle brugerforeningerne. GAME Streetmekka har bidraget med faciliteter, som langt de fleste brugerforeninger giver udtryk for, er optimale i forhold til deres aktiviteter og kulturen omkring den. Flere brugerforeninger beskriver, hvordan GAME Streetmekka har betydet, at de har fået nye medlemmer og haft mulighed for at vokse og udvikle sig som fællesskab. GAME Streetmekka har været en vigtig platform, hvor de har kunne synliggøre deres aktiviteter. For de mere løst organiserede fællesskaber er GAME Streetmekka en uvurderlig ramme og central forankring for deres aktiviteter, og for mange har GAME Streetmekka været med til at sikre, at de kan være fysisk aktive året rundt uafhængigt af vejret. I GAME Streetmekka Esbjerg påpeger repræsentanten for graffiti og streetart, hvordan etableringen af den lovlige væg har en præventiv effekt, og hvordan stedet har været med til at skabe større opmærksomhed og viden om graffiti og streetart i den offentlige bevidsthed.

De kommunale ledere og konsulents råd til kommuner, der vil etablere et GAME Streetmekka

- 1) Placeringen af det lokale GAME Streetmekka er afgørende. Husets placering er afgørende for, hvilke børn og unge der bliver brugere af huset, men også vigtig i forhold til at undgå udfordringer med støj, der kan begrænse udbuddet af aktiviteter og give udfordringer med naboer.
- 2) Driftsudgifterne forandrer sig i takt med husenes udvikling og popularitet. Det kan være en stor fordel at have forventningsafstemt, hvem der dækker evt. stigende driftsomkostninger. Driftsmidlerne givet i form af arbejdstimer kan være med til at sikre GAME Streetmekka en solid integration i kommunens forvaltning.
- 3) GAME har en særlig tredelt proces for udvikling af byggeprogrammer, som sikrer en god afstemning mellem interesser, behov og krav til faciliteten. Ved brugerinddragelsen er det vigtigt at gøre de deltagende brugere opmærksomme på, at det ikke er sikkert, at deres ønsker kan imødekommes, og rammerne for, hvad de kan få indflydelse på.
- 4) De kommunale konsulenter og ledere anbefaler, at man som kommune ikke er for konservativ i sin tilgang, men tør at teste forskellige tiltag af, herunder lade unge få indflydelse og ansvar, og lytter til GAME's erfaringer. GAME og GAME Streetmekka tilføjer kommunen værdi som sparringspartner i forhold til gadeidræt, gadekultur og projekter med ungekultur andre steder i kommunen.

GAME Streetmekkas merværdi

Udover at evaluere de tre centrale visioner for GAME Streetmekka har evalueringen også vist, hvordan GAME Streetmekka som facilitetskoncept har en væsentlig merværdi i de tre kommuner. Først og fremmest har GAME Streetmekka og processen med etableringen skabt en værdifuld læring i den kommunale forvaltning. De kommunale ledere og konsulenter peger på, at de har fået et væsentlig dybere og mere nuanceret billede af, hvad gadeidræt og gadekultur er og kan. GAME Streetmekka har givet kommunerne et godt indspark til, hvordan en kultur- og idrætsfacilitet også kan drives, og hvilken værdi den kan tilføre kommunen. GAME Streetmekka har fx skabt mulighed for at lave aktiviteter for skolebørn. Dermed er GAME Streetmekka med til at gøre det lettere for skolerne at præsentere børn og unge for alternative idrætskulturer. De kommunale ledere og konsulenter peger også på, at GAME Streetmekka har været med til at sætte gadeidræt og gadekultur på den politiske dagsorden, og skabt en større forståelse for og tiltro til, at børn og unge kan skabe positive selvorganiserede fællesskaber. GAME Streetmekka har dermed været med til at skabe en forøget opmærksomhed på og kvalifikationer til at understøtte en alternativ form for børne- og ungdomskultur, end den politikerne og den kommunale forvaltning er vant til at arbejde med. Herudover har alle tre kommuner anvendt GAME og GAME Streetmekka som sparringspartnere i forhold til gadeidræt, gadekultur og projekter med ungekultur andre steder i kommunen. Selvom størstedelen af brugerne var aktive før de begyndte i GAME Streetmekka, og er aktive ved siden af i andre sammenhænge, så bidrager husene, den læring de har skabt i den kommunale forvaltning, såvel som den opmærksomhed og velvillighed, de har skabt på det kommunalpolitiske niveau, til et mere mangfoldigt idrætsliv i kommunen.

LITTERATUR

Andersen, D. & A. Kjærulff (2003). *Hvad kan børn svare på? – Om børn som respondenter i kvantitative spørgeskemaundersøgelser*. København: SFI

Anni Rannikko, Päivi Harinen, Pasi Torvinen & Veli Liikanen (2016) The social bordering of lifestyle sports: inclusive principles, exclusive reality, *Journal of Youth Studies*, 19:8, 1093-1109, DOI: 10.1080/13676261.2016.1145640

Bernsen, M. (2020). Rullende udskiftning. Bagsiden, *Weekendavisen* d. 26. juni 2020.

Fehsenfeld, M., Mindegaard, P., & Ibsen, B. (2013). YOUR GAM3: Gadeidræt i udsatte boligområder. *Movements* 2013:6. Center for forskning i Idræt, Sundhed og Civilsamfund (CISC), Syddansk Universitet

https://www.sdu.dk/-/media/files/om_sdu/centre/c_isc/movements/2013/movements2013nr6.pdf

Engström, L. M. (1999). *Idrott som social markör*. Stockholm: HLS Förlag.

Flomo, C., Ballisager, E., Skejø S. & Wissing, K. (2018). *Støtte på Asfalten. Gadeidrætsprojekt til børn og unge med psykiske udfordringer og deres pårørende*. GAME. https://issuu.com/gam3/docs/st_tte_pa_asfalten_evaluation

Hammersley, M., & P. Atkinson. (2007). *Ethnography. Principles in Practice*. London: Routledge.

Høyer-Kruse, J. (2013). *Kommunal planlægning af idrætsfaciliteter: Planning of sport facilities in municipalities (ph.d-afhandling)*. Syddansk Universitet. Institut for Idræt og Biomekanik.

Høyer-Kruse, J., Iversen, E. B., & Forsberg, P. (2017). Idrætsanlægs benyttelse og brugernes tilfredshed. *Movements* 2017:7. Center for Forskning i Idræt, Sundhed og Civilsamfund, Institut for Idræt og Biomekanik, Syddansk Universitet. https://www.sdu.dk/da/Om_SDU/Institutter_centre/C_Isc/Publikationer/Movements

Ibsen, B., Fehsenfeld, M., Nielsen, L.B., Boye, A. M., Malling, R., Andersen, L.G., Jørgensen, I.M.L., Davidsen, R., & Sørensen, L. (2012a): *Idræt i udsatte boligområder*, Center for forskning i Idræt, Sundhed og Civilsamfund (CISC), Syddansk Universitet og Metopos

Ibsen, B. & Nielsen, G. (2008). *Kommunale forskelle på børns idrætsdeltagelse*. Center for forskning i Idræt Sundhed og Civilsamfund for Idrættens Analyseinstitut.

Ibsen, B., Pilgaard, M., Høyer-Kruse, J. og Støckel, J.T. (2015). Pigers idrætsdeltagelse. *Movements* 2015:1. Center for forskning i Idræt, Sundhed og Civilsamfund, Syddansk Universitet.

Iversen, E., Forsberg, P., Høyer-Kruse, J. & Ibsen, B. (2019). *Fremtidens idrætsfaciliteter. Anbefa-*

linger til fremtidens organisering, styring og ledelse af idrætsanlæg. Idrættens Analyseinstitut og Center for forskning i Idræt, Sundhed og Civilsamfund, Syddansk Universitet.

Jenson, A., Swords J., & Jeffries, M. (2012). The Accidental Youth Club: Skateboarding in Newcastle-Gateshead. *Journal of Urban Design*, 17, 371-388. <http://dx.doi.org/10.1080/13574809.2012.683400>

Kvale, S., & S. Brinkmann (2012). *Interview – Introduktion Til Et Håndværk.* København: Gyldendal.

Maccoby, E. E. (1998). *The two sexes: Growing up apart, coming together.* Cambridge, MA: Harvard University Press.

Pedersen, M.R.L., Dalgas, B.W., Høyer-Kruse, J., Ibsen, B. (2019). Idræt, fritid, kultur og frivilligt arbejde i Vordingborg Kommune. *Movements* 2019:1. Center for forskning i Idræt, Sundhed og Civilsamfund, Syddansk Universitet.

Petrone, R. (2010). You Have to Get Hit a Couple of Times: The Role of Conflict in Learning How to Be a Skateboarder. *Teaching and Teacher Education*, 26, 119-127. <http://dx.doi.org/10.1016/j.tate.2009.05.005>

Pilgaard, M. (2012). *Flexible sports participation in late-modern everyday lif (ph.d-afhandling).* Idrættens Analyseinstitut

Pilgaard, M. & Rask, S. (2016). *Danskernes motions- og sportsvaner 2016.* Idrættens Analyseinstitut.

Rose, A. J. & Rudolph, K. D. (2006). A review of sex differences in peer relationship processes: Potential trade-offs for the emotional and behavioral development of girls and boys. *Psychological Bulletin*, 132(1), 98-131. <http://dx.doi.org/10.1037%2F0033-2909.132.1.98>

Underwood, M. K. (2004). Gender and peer relations: Are the two gender cultures really all that different? In J. B Kupersmidt & K. A. Dodge (Eds), *Children's peer relations: From development to intervention* (pp. 21-36). American Psychological Association.

Villumsen, B. (2016). *Balladen i Ålleren.* Blogindlæg på: <http://www.skateboard.dk/index.php/artikler/1261-balleden-i-allern>, lokaliseret d. 1. februar 2021.

Vivoni, F. (2013). Waxing Ledges: Built Environments, Alternative Sustainability, and the Chicago Skateboarding Scene. *Local Environment*, 1-14.

Wood, L., et al. (2014). Dispelling Stereotypes... Skate Parks as a Setting for Pro-Social Behavior among Young People. *Current Urban Studies*, 2, 62-73. <http://dx.doi.org/10.4236/cus.2014.21007>

BILAG 1

Følgende dokumenter er gennemlæst med det formål at skabe den nødvendige indsigt i GAME Streetmekka konceptet og de enkelte huse, inden evalueringen blev gennemført.

Tabel 32. Oversigt over relevante dokumenter brugt i undersøgelsen

TEMA	TITEL	DATO
GAME STREETMEKKA GENERELT	Basisprogram – Byggeprogram del 1.	Juni 2014
	Orienteringsmateriale – GAME StreetMekka Viborg og Aalborg	Marts 2016
	Brugerinddragelse i GAME StreetMekka	24. januar 2019
GAME STREETMEKKA ESBJERG	Orienteringsmateriale (byggeprogram) - GAME Streetmekka Esbjerg	Februar 2014
	Driftsaftale for GAME Streetmekka Esbjerg	1 oktober 2015 (ikrafttrædelse)
	Fællesskabserklæringer fra følgende brugerforeninger og virksomheder:	
	<ul style="list-style-type: none"> - Collabo - Recovery Bulls - Tricks on Wheels - Stylez Dance Academy - Korn180 - Graffitiservice - EIK U9 - EIK U11 	1 februar 2017 1 maj 2018 1 maj 2018 1 maj 2018 1 maj 2018 1 maj 2018 1 maj 2018 1 maj 2018
GAME STREETMEKKA VIBORG	Byggeprogram – GAME Streetmekka Viborg	28. juni 2016
	Driftsaftalen for GAME Streetmekka Viborg	1 juli 2017 (ikrafttrædelse)
	Brugerforeningskontrakt GAME Streetmekka Viborg og foreningen Viborg Parkour	Oktober 2018
	Viborg Baneby – Byfornyelsesprojekt	Hjemmeside - www.baneby.viborg.dk
GAME STREETMEKKA AALBORG	Byggeprogram – GAME StreetMekka Aalborg	28. juni 2016
	Driftsaftale for GAME Streetmekka Aalborg	1 marts 2016 (ikrafttrædelse)
	Tillæg til driftsaftalen for GAME Streetmekka Aalborg	Januar 2020

BILAG 2

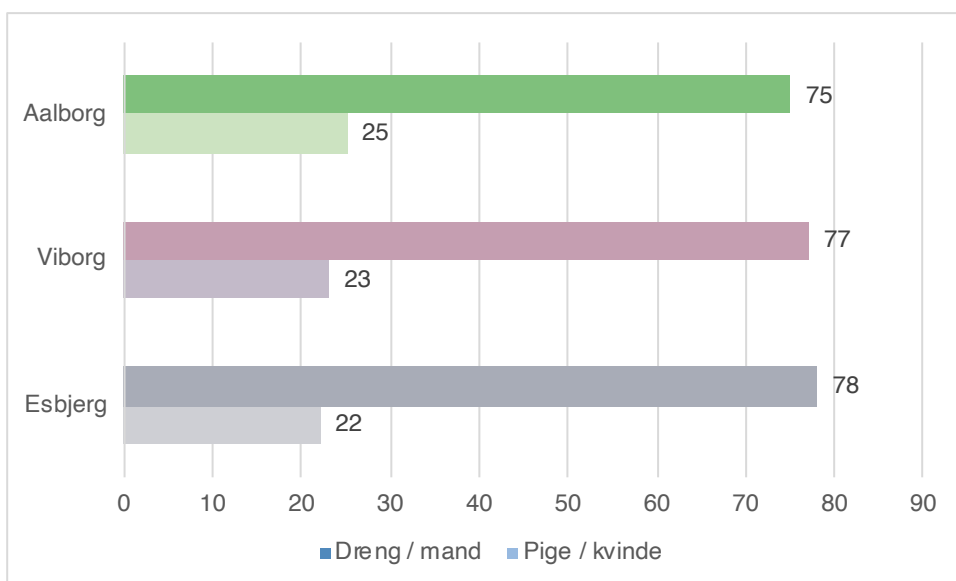
Uddybende informationer om anvendelsen af spørgeskemaer Spørgeskemaet til brugerne

Spørgeskemaet til brugere af GAME Streetmekka indeholdt en række spørgsmål til brugernes demografi og idrætsvaner, aktiviteter i huset samt deres vurdering af stedet og dets faciliteter. Spørgeskemaet var konstrueret med en række indbyggede 'spring', således at respondenterne blev stillet spørgsmål relevante for deres situation, vurderet ud fra svarene på de foregående spørgsmål i skemaet og deres alder. Spørgsmålene blev yderligere udformet på en måde, så børn og unge i forskellige aldre kunne svare meningsfuldt på dem (Andersen og Kjærulff 2003). Spørgsmål om forældres etnicitet, beskæftigelse og aktivitetsniveau vil altid være forbundet med en vis usikkerhed.

Spørgeskemaundersøgelsen af GAME Streetmekkas brugere i de tre kommuner blev gennemført i en todelt proces. Alle aktive medlemmer i husenes databaser fik tilsendt sendt en elektronisk version af spørgeskemaet på den e-mail eller det mobilnummer, de havde oprettet sig i GAME Streetmekka med. Det samme spørgeskema blev ligeledes opsat på to iPads. Over en periode på mindst tre uger gik medarbejderne i de enkelte huse rundt til deres medlemmer og bad dem besvare spørgeskemaet. Spørgeskemaundersøgelsen af brugerne blev afsluttet, da medarbejderne tilkendegav, at de ikke kunne finde flere af de daglige brugere, der ville deltage i undersøgelsen. I Esbjerg blev spørgeskemaet udsendt via e-mail og sms i juni 2019 og lukket i august 2019. Herefter blev spørgeskemaet gennemført fysisk via iPads i huset fra august 2019 til september 2019. I Aalborg og Viborg blev spørgeskemaet først gennemført fysisk via iPads i husene fra oktober 2019 til januar 2020, hvorefter de blev udsendt elektronisk via e-mail og sms i januar 2020 og lukket i slutningen af måneden. Det vurderes ikke, at rækkefølgen af de to distribueringsmetoder har haft en afgørende betydning for besvarelsene. Brugere, der allerede havde besvaret spørgeskemaet i huset, blev bedt om at se bort fra linket tilsendt pr. mail, for at undgå dubletter, imens medarbejderne sikrede, at medlemmet ikke havde besvaret spørgeskemaet online, når de besvarede spørgeskemaet på iPad i huset. I undersøgelsen er besvarelsene via e-mail og iPad analyseret samlet. Det samlede antal respondenter er:

162 brugere fra Esbjerg
243 brugere fra Viborg
243 brugere fra Aalborg

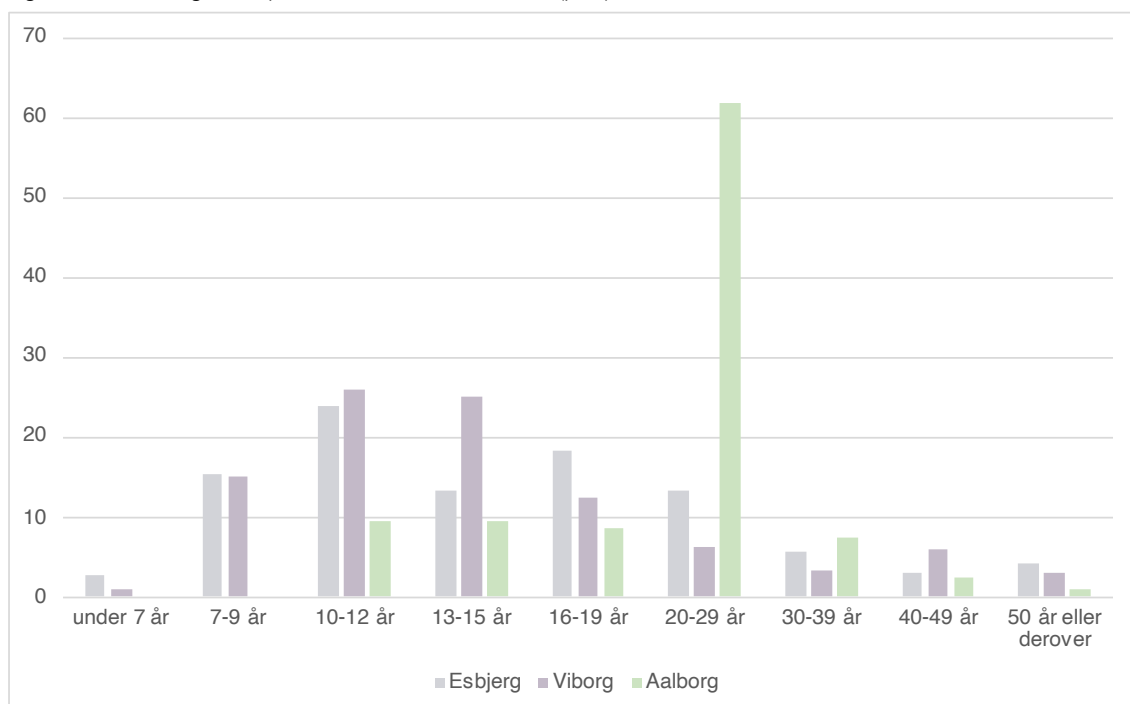
Figur 55. Fordeling af respondenter i forhold til køn (pct.)



Figuren viser fordelingen af respondenter i forhold til køn (Aalborg N=143, Viborg N=243, Aalborg N=243).

På figur 55 kan det ses, at fordelingen af besvarelser for henholdsvis pige/kvinder og drenge/mænd er stort set ens i de tre huse. Piger/kvinders besvarelser udgør mellem 22-25% af det samlede antal besvarelser i alle husene. Denne fordeling stemmer overens med kønsfordelingen i det registrerede medlemsdata fra GAME og må derfor antages at give et kønsmæssigt repræsentativt billede af brugerne.

Figur 56. Fordeling af respondenter i forhold til alder (pct.)



Figuren viser fordelingen af respondenter i forhold til alder (Aalborg N=143, Viborg N=243, Aalborg N=243).

Hvor fordelingen af respondenter i forhold til køn er stort set ens, er der store forskelle på, hvor gamle respondenterne er på tværs af de tre huse. Hvor den største antal besvarelser i Esbjerg kommer fra aldersgruppen 10-12år efterfulgt af aldersgruppen 16-19 år, så kommer det største antal besvarelser i Viborg fra aldersgrupperne 10-12år og 13-15år. I Aalborg kommer langt den største antal besvarelser fra aldersgruppen 20-29år (62%). Denne aldersfordeling svarer imidlertid overens med GAME's medlemsdata i de lokale huse, og antages derfor også at give et aldersmæssigt repræsentativt billede af brugerne. Brugerundersøgelsen har imidlertid fået flest svar fra de mest aktive brugere, mens brugere, der ikke kommer i Streetmekka så ofte eller kun ved enkelte events, givetvis ikke er repræsenteret i lige så høj grad. Da de tre huse, især GAME Streetmekka Esbjerg og Viborg, også har større offentlige tilgængelige facilitetsområder udenfor er det forventeligt, at nogle af de faste brugere af disse områder ikke er medlemmer af GAME og dermed ikke findes i medlemsregisteret, som har været anvendt ved udsendelsen af det elektroniske spørgeskema. Antallet af respondenter og måden svarene er indhentet betyder dog, at der er en vis usikkerhed forbundet med resultaterne, og derfor skal man ikke tillægge mindre forskelle for stor betydning, da det kan være udtryk for statistisk usikkerhed. Trods dette vurderes det, at de tendenser, som viser sig på tværs af spørgeskemabesvarelserne, er valide.

Spørgeskemaet til borgerne

Spørgeskemaet til borgere blev lagt op i relevante grupper på Facebook. Nogle af grupperne var åbne, imens andre krævede medlemskab. I alle lukkede grupper er der givet tilladelse til distribution af spørgeskemaet. Tabel 33 giver et overblik over de anvendte grupper til distributionen af spørgeskemaet.

Tabel 33. Oversigt over de anvendte grupper til distribution af spørgeskemaet

ESBJERG	VIBORG	AALBORG
<ul style="list-style-type: none"> • Mødre grupper i Esbjerg • Mit Esbjerg • Info fra borger til borger i Esbjerg by • Studiebyen Esbjerg • Barndommens By Esbjerg • GAME Streetmekka Esbjerg 	<ul style="list-style-type: none"> • Vores Viborg • Facebook Viborg • Ellekonebakken (Guldstjernevej, Firløvervej, Ellekonebakken), Viborg • Gadehjørnet på Ellekonebakken (Ellekonebakken, Firløvervej, Guldstjernevej) • GAME StreetMekka Viborg. 	<ul style="list-style-type: none"> • MigogAalborg • Aalborg:nu • Gratis fornøjelser i Aalborg og omegn • Vores Aalborg • GAME Streetmekka Aalborg

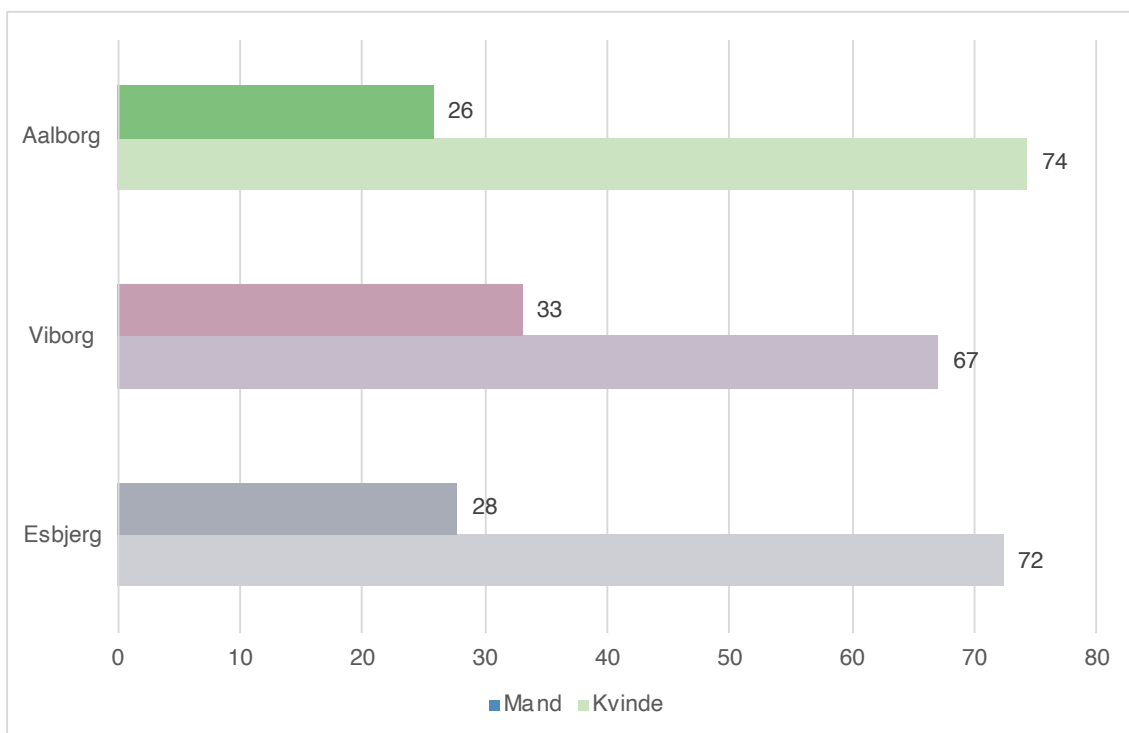
Spørgeskemaet omfattede bl.a. en række spørgsmål om borgernes kendskab til og eventuelle anvendelse af GAME Streetmekka, holdning til og vurdering af GAME Streetmekkas betydning for kommunens børn og unge. Undersøgelsen blev gennemført i Esbjerg fra august til september 2018, imens undersøgelserne i Viborg og Aalborg blev gennemført november marts 2019/2020. Det samlede antal respondenter fordelt på de tre kommuner er:

414 borgere fra Esbjerg.

225 borgere fra Viborg.

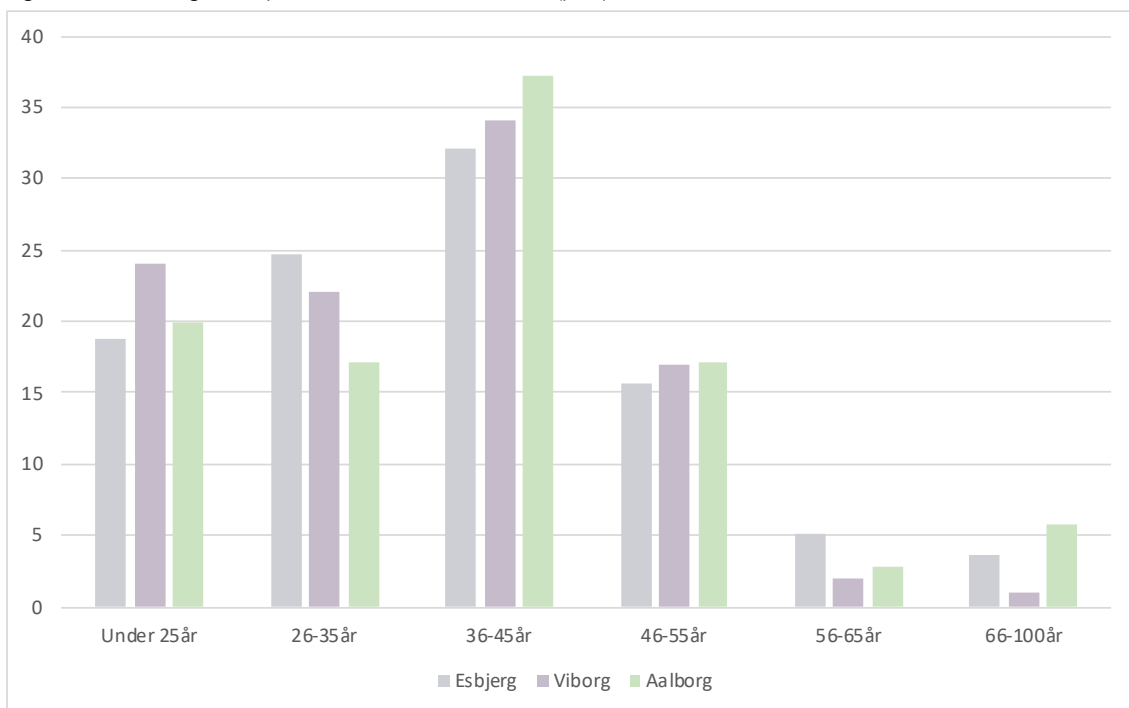
35 borgere fra Aalborg.

Figur 57 viser fordeling af respondenter i forhold til køn (pct.).



Figuren viser fordelingen af respondenter i forhold til køn (Aalborg N=35, Viborg N=225, Esbjerg N=332).

Figur 58. Fordeling af respondenter i forhold til alder (pct.)



Figuren viser fordelingen af respondenter i forhold til køn (Aalborg N=35, Viborg N=225, Esbjerg N=331).

Borgerundersøgelsen har et lavt antal besvarelser, og på grund af måden, borgerne er blevet inviteret til at deltage, er det en meget selekteret gruppe, der ikke er repræsentativ for borgerne som

helhed. En egentlig borgerundersøgelse bestående af et repræsentativt udvalg af borgere i hele kommune ville givetvis give et helt andet resultat. I Aalborg har langt færre borgere end i Esbjerg og Viborg (n=35) besvaret spørgeskemaet. Det skyldes højst sandsynligt, at der var en systemfejl i spørgeskemaet, så det ikke var tilgængeligt, da det blev lagt ud på de sociale medier i første omgang, men det kan også skyldes, at der var mindre borgeraktivitet på de facebooksider, hvor linket blev delt. De åbne svarkategorier, hvor borgerne spørges ind til deres vurdering af GAME Streetmekka har dog været brugbare i forhold til at spille ind med interessante perspektiver til de kvalitative interviews med kommunale nøglepersoner. Det er primært disse vurderinger, der inddrages i evalueringen.

Spørgeskemaet til skoleleverne

I samarbejde med den lokale skoleforvaltning og de lokale skolerne blev spørgeskemaet formidlet til skoleelever fra 4.-10. klassetrin på grundskoler i de tre kommuner. Sammen med svarene fra spørgeskemaundersøgelsen af brugerne er skoleelevernes besvarelser med til at skabe viden om, hvem der bruger Streetmekka, bl.a. om det er børn og unge, som ikke er aktive i andre sammenhænge, og hvor aktive brugerne er i sammenligning med børn og unge, der er aktive i andre sammenhænge eller slet ikke går til noget i deres fritid. I spørgeskemaet benyttes en række spørgsmål til afdækning af skoleelevernes deltagelse i idræts-, fritids- og kulturaktiviteter samt det fysiske aktivitetsniveau, som er benyttet i andre undersøgelser, og som resultaterne af denne undersøgelse derfor sammenholdes med. Eleverne besvarede spørgeskemaet elektronisk i løbet af en undervisningstime under lærervejledning. Spørgeskemaet omfattede bl.a. en række spørgsmål om skoleelevernes vaner inden for idræt, sport og motion, samt deres kendskab til og anvendelse af Streetmekka. Undersøgelsen blev gennemført på samme årstid fra august til oktober i alle tre kommuner (Esbjerg 2018, Viborg 2019, Aalborg 2020). Det samlede antal respondenter fordelt på de tre kommuner er:

4639 skoleelever fra Esbjerg. Svarprocent på 67%.

4360 skoleelever⁴⁹ fra Viborg. Svarprocent på 82,1%

3723 skoleelever fra Aalborg. Svarprocent på 67%.

Det relativt lavere antal respondenter i Aalborg skyldes, at spørgeskemaet ikke kunne udsendes til alle skoleelever i kommunen, men måtte afgrænses til 15 skoler, udvalgt på baggrund af variation i størrelse samt den geografiske placering i kommunen.⁵⁰ Skoleelevundersøgelserne har et meget stort antal besvarelser og høje svarprocenter. Spørgeskemaundersøgelserne giver dermed et repræsentativt billede af skoleelevernes vaner indenfor idræt, sport og motion i almindelighed samt deres kendskab til og anvendelse af GAME Streetmekka.

49 I Viborg kommune deltog enkelte fri- og privatskoler også i undersøgelsen.

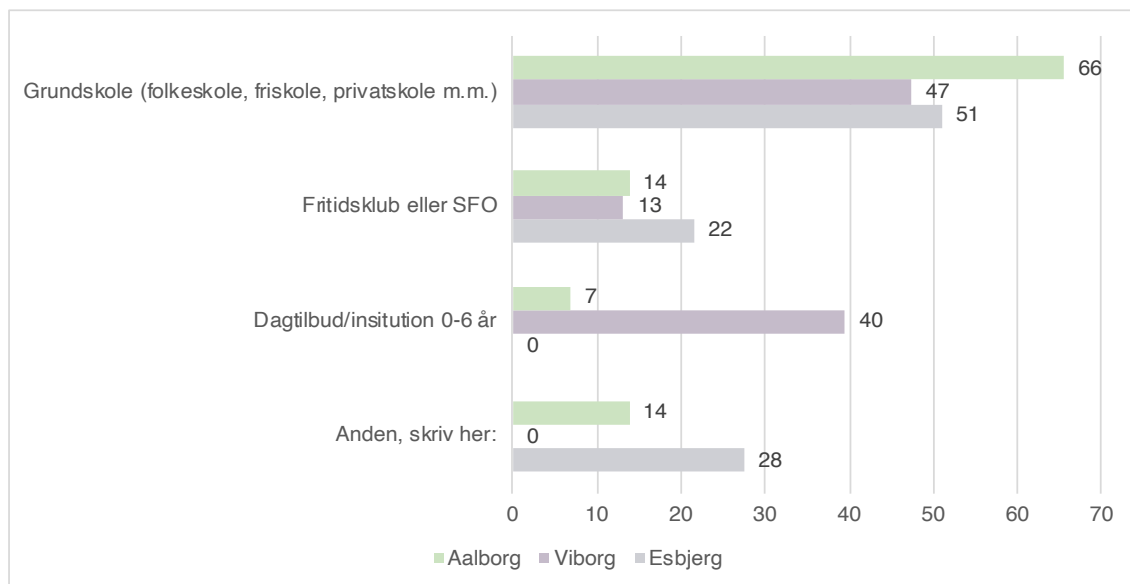
50 De 15 skoler er: Filstedvejens Skole, Gl. Hasseris Skole, Gug Skole, Nr. Uttrup Skole, Seminariskolen, Skansevejens Skole, Stolpedalsskolen, Gistrup Skole, Klarup Skole, Nibe Skole, Hals Skole, Sulsted Skole, Vadum Skole, Vestbjerg Skole og Vodskov Skole.

Spørgeskemaet til skoler og institutioner

Spørgeskemaet til skoler og institutioner blev sendt via mail til skoler og institutioner i de tre kommuner. Spørgeskemaet blev besvaret af en repræsentant fra skolen eller institutionen og omfattede bl.a. en række spørgsmål om skolens/institutionens kendskab til og anvendelse af GAME Streetmekka, holdning til GAME Streetmekka og vurdering af GAME Streetmekkas betydning for kommunens børn og unge. Undersøgelsen blev gennemført i Esbjerg i august-september 2018, i Viborg november-januar 2019/2020 og i Aalborg januar-april 2020. Det samlede antal respondenter fordelt på de tre kommuner er:

51 skoler og institutioner i Esbjerg. Svarprocent på 68%
38 skoler og institutioner i Viborg. Svarprocent på 44,7%
29 skoler og institutioner i Aalborg. Svarprocent på 47%

Figur 59. Fordeling af respondenter i forhold til institutionstype (pct.)



Figuren viser fordelingen af respondenter i forhold til køn (Aalborg N=29, Viborg N=38, Esbjerg N=51).

Kategorien 'andet' i Aalborg og Viborg dækker sociale institutioner (SSP, krisecentre, handicappede, udsatte, specialundervisning), ungdomsskole/ungdomsklub, ungecenter, fritidscenter, musikskole og en kulturskole. Alle tre skoleundersøgelserne har et relativt højt antal besvarelser. Det er dog givetvis især de skoler og institutioner, som benytter eller har kendskab til GAME Streetmekka, som har svaret. Derfor er repræsentativiteten ikke nødvendigvis så høj, men tendensen i svarene vil sandsynligvis være den samme, hvis en bredere gruppe af skoler og institutioner havde svaret.

Spørgeskemaet til foreninger

Spørgeskemaet til foreninger blev sendt via mail til relevante foreninger i de tre kommuner. Spørgeskemaet blev besvaret af en repræsentant for foreningen og omfattede bl.a. en række spørgsmål

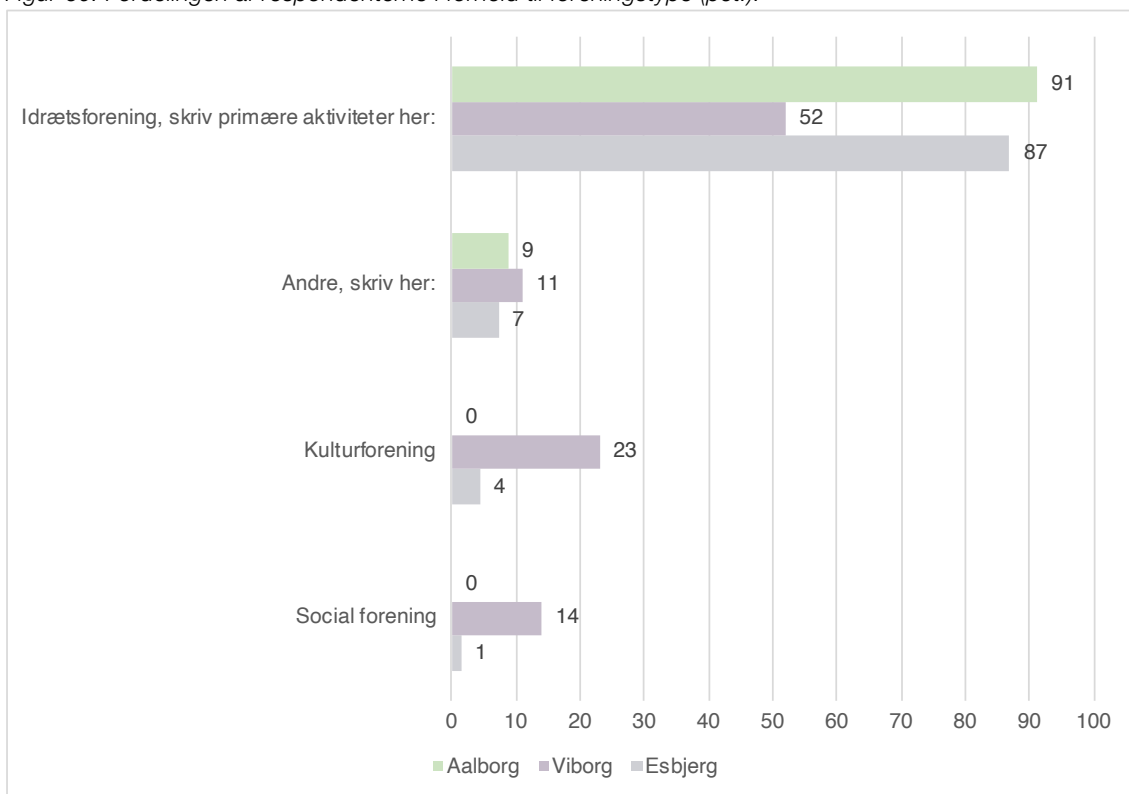
om foreningens kendskab til og anvendelse af GAME Streetmekka, holdning til GAME Streetmekka og vurdering af GAME Streetmekkas betydning for kommunens børn og unge. Undersøgelsen blev gennemført i Esbjerg fra juli til september 2018, i Viborg fra september til oktober 2019 og i Aalborg fra november til januar 2019/2020. Det samlede antal respondenter fordelt på de tre kommuner er:

69 foreninger i Esbjerg. Svarprocent på 65%

87 foreninger i Viborg. Svarprocent på 23,5%

80 foreninger i Aalborg. Svarprocent på 31%

Figur 60. Fordelingen af respondenterne i forhold til foreningstype (pct.).



Figuren viser fordelingen af respondenter i forhold til foreningstype (Aalborg N=80, Viborg N=87, Esbjerg N=69).

Spørgeskemaet til foreninger i Esbjerg Kommune blev udsendt til 132 udvalgte foreninger, imens spørgeskemaet til foreningerne i Aalborg og Viborg blev udsendt til alle foreninger via kommunes centrale foreningsregistre.

