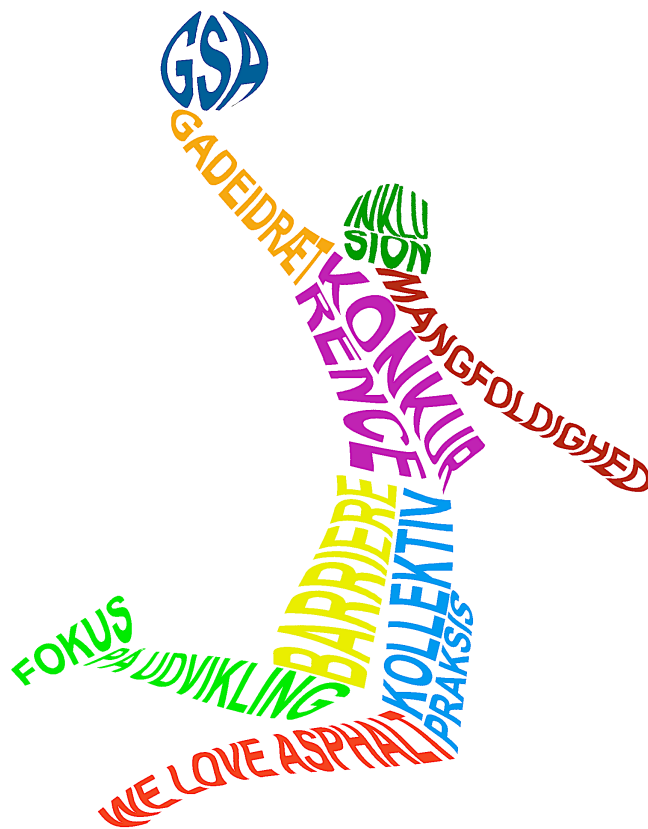


KANDIDATSPECIALE I IDRÆT

EN KULTURANALYSE: LEVER GAME STREETMEKKA AALBORG OP TIL GADEIDRÆTTENS VÆRDIER?

Jacob Riis Lilmoes Laursen, Jakob Lønskov & Marius Testmann,
Idræt, Det sundhedsvidenskabelige fakultet, Aalborg Universitet, Aalborg, Denmark



Speciale
Gruppe: 10107
Afleveret d. 7. juni 2018
Vejleder: Kenneth Kruse Larsen



Abstract

Purpose: The aim of this master thesis was to assess whether the culture in GAME Streetmekka Aalborg was in agreement with the values of street sport, which was identified as: *absence of structure, focus on self-development, preference for collective practice* as well as *low economical barrier*.

Background: WHO has recently shown that only 21-40 % of danish youth met the daily recommendation for physical activity and it has further been shown that the amount of time spend being physical active is decreasing until reaching the age of 50. Several studies indicate the existence of different barriers to participation in sport, but street sport is shown to have the potential to embrace and motivate individuals to physical activity that are usually not allured by traditionally structured competitive sport. **Method:** A qualitative case study design utilizing field observation and semi structured interviews were used to gather empirical knowledge where theoretical work from Ames, Schein and Bourdieu was employed to analyze the empirical data. **Discussion:** Based on the interpretation it was identified that GAME Streetmekka Aalborg in general fulfilled the values of street sport, but several contradicting scenarios appeared where the focus was altered towards competition rather than self-development, which was construed by the staff due to their habitus.

Keywords: Street sport, cultural analysis, competition, personal development, sport for development.

Forord

Indeværende speciale er udarbejdet af gruppe 10107 på 10. semester idræt ved Det Sundhedsvidenskabelige Fakultet på Aalborg Universitet i perioden 1. februar 2018 til og med d. 7. juni 2018.

Med udgangspunkt i studieordningen har casestudiet til formål at bidrage med viden omkring, hvorvidt GAME Streetmekka Aalborg lever op til gadeidrættens værdier. Projektgruppen vil gerne takke alle informanter der har medvirket i undersøgelsen samt lederen i GAME Streetmekka Aalborg, Anja Lyngsø, for at give adgang til faciliteterne og samarbejdet gennem processen. Slutteligt vil vi gerne rette en særlig tak til vores vejleder, Kenneth Kruse Larsen for sublim vejledning og et meget behageligt samarbejde gennem hele semestret.

Læsevejledning

Rapportens struktur

Selve rapporten er inddelt i 9 kapitler. Først fremgår *indledningen* (1), som omhandler baggrunden for specialet og formålet med dette, som leder op til specialets *problemformulering* (2). Efterfølgende præsenteres den *videnskabsteoretiske tilgang* (3), som leder op til specialets *teoretiske fundament* (4) og *metodiske overvejelser* (5) og *fremgangsmåde*. Specialets fund bliver præsenteret i *analysen* (6), som er grundlaget for den efterfølgende *diskussion* (7). Dertil følger en *konklusion* (8) og en efterfølgende *perspektivering* (9) med en række nye perspektiver på anvendelse af specialets fund og fremtidig forskning. Slutteligt findes *litteraturlisten* og de vedlagte *bilag*. Det anbefales, at rapporten læses kronologisk for at opnå den fulde forståelse.

Yderligere vejledende bemærkninger

Der anvendes gennem rapporten forkortelser. Første gang nævnes begrebet i fuld tekst med forkortelsen præsenteret i en parentes, som eksempelvis GAME Streetmekka Aalborg (GSA) hvorefter forkortelsen, GSA, anvendes fremadrettet. I rapporten er anvendte citater noteret i *kursiv* og sat i anførselstegn. Til håndtering af specialets referencer anvendes APA-referencesystemet.

Indholdsfortegnelse

1. INDLEDNING.....	1
1.1 Fysisk aktivitet er sundhedsfremmende.....	1
1.2 Konkurrence kan være barriere for fysisk aktivitet	1
1.3 Gadeidrættens potentiale	2
1.4 GAME.....	3
2. PROBLEMFORMULERING	4
3. VIDENSKABSTEORETISK STÅSTED.....	5
3.1 Kritisk realisme.....	5
4. TEORI	7
4.1 Miljøets betydning.....	7
4.2 Scheins kulturbegreb.....	9
4.2.1 Scheins tre kulturniveauer	10
4.3 Bourdieus kulturbegreb.....	12
5. METODE.....	16
5.1 Kvalitativ forskning.....	16
5.2 Forsøgsdesign.....	16
5.3 Casestudie og generaliserbarhed.....	17
5.3.1 Valg af enheder og udvælgelsesstrategi	17
5.4 Metodetriangulering.....	18
5.5 Observation	19
5.5.1 Struktureringsgrad.....	20
5.5.2 Relation til og rolle i feltet	20
5.5.3 Udførelse.....	21
5.5.4 Observationsguide.....	21
5.6 Interview	23
5.6.1 Valg af informanter.....	23
5.6.2 Overvejelser omkring typen af informanter.....	24
5.6.3 Semistruktureret interview.....	24
5.6.4 Interviewguide	25
5.6.5 Transskription.....	25
5.7 Etske overvejelser	25
5.8 Databehandling.....	26
5.8.1 Konceptualisering og kodning.....	26
5.8.2 Meningsfortolkning.....	27
5.9 Litteratursøgning.....	27
6. ANALYSE.....	29
6.1 Resultater af miljø.....	29

6.1.1 Mangfoldighed, inklusion og fravær af struktur	29
6.1.2 Opgaveorienteret miljø	30
6.1.3 Egoorienteret miljø	31
6.1.4 Opsummerende tabel	33
6.2 Resultater Schein	34
6.2.1 Artefakter	34
6.2.2 Skueværdier i GSA	38
6.2.3 Grundlæggende antagelser	42
6.2.4 Opsummerende tabel	43
6.3 Resultater Bourdieu	44
6.3.1 Habitus	44
6.3.2 Doxa	47
6.3.3 Opsummerende tabel	52
7. DISKUSSION	53
7.1 Sammenstillende analyse af Scheins tre kulturniveauer	53
7.1.1 Grundlæggende antagelse om inklusion og plads til alle	53
7.1.2 Grundlæggende antagelse om frihed	55
7.1.3 Grundlæggende antagelse om at alle kan spille bold	56
7.1.4 Tendens til grundlæggende antagelse om konkurrence	56
7.1.5 Kulturens styrke	57
7.2 Gadeidrættens værdier i GSA	57
7.2.1 Manglende regelbundethed	58
7.2.2 Fokus på udvikling	60
7.2.3 Præference for kollektiv praksis	62
7.2.4 Lav økonomisk barriere	63
7.3 Verificering	64
7.3.1 Transparens	64
7.3.2 Gyldighed	64
7.3.3 Genkendelighed	65
8. KONKLUSION	66
8.1 Besvarelse af problemformuleringen	66
8.2 anbefalinger	66
9. PERSPEKTIVERING	68
9.1 Bevæg dig for livet - Gadeidræt	68
9.2 Videre forskning	69
LITTERATURLISTE	70

1. INDLEDNING

I følgende kapitel vil grundlaget for specialet blive gennemgået sammen med relevant baggrundsviden. Kapitlet redegør kort for fysisk aktivitet som sundhedsfremmende, hvordan konkurrence kan være en barriere for fysisk aktivitet, gadeidrættens potentiale og strukturen af organisationen GAME. Indledningen leder op til problemformuleringen, som fremkommer på baggrund af denne.

1.1 Fysisk aktivitet er sundhedsfremmende

Der er i dag videnskabelig konsensus om, at fysisk aktivitet er sundhedsfremmende og forebygger flere livsstilssygdomme som blandt andet apopleksi, diabetes, hjertekarsygdomme, kræft, osteoporose og reducerer risikoen for tidlig død (Warburton et al., 2006; Warburton & Bredin, 2016). Fysisk aktivitet har ydermere en positiv effekt på individers psykologiske velvære, da det reducerer stress (Eime et al., 2013a; 2013b), modvirker angst og depression (Fox, 1999), øger personlig og social udvikling (Eime et al., 2013a), samt øger selvværd, livskvalitet med mere (Fox, 1999). For at den sundhedsfremmende effekt af fysisk aktivitet er optimal, er det ifølge Warburton et al., (2006) essentielt at begynde i barndommen, da risikoen for livsstilssygdomme ellers vil forøges med alderen. I Danmark anbefaler Sundhedsstyrelsen, at børn og unge er fysisk aktive 60 minutter og voksne er fysisk aktive 30 minutter dagligt ved moderat til høj intensitet (Eriksen et al., 2016).

1.2 Konkurrence kan være barriere for fysisk aktivitet

I et verdensomspændende forskningsprojekt af World Health Organisation (WHO) omhandlende børn og fysisk aktivitet, viste resultaterne, at kun 21-40 % af danske børn og unge lever op til de nationale anbefalinger om 60 minutters daglig fysisk aktivitet (Larsen et al., 2016). Yderligere fandt Pilgaard & Rask (2016), at mængden af fysisk aktivitet falder indtil 50-års alderen. I Danmark er de traditionelle sportsgrene som fodbold, håndbold, svømning og gymnastik de nemmest tilgængelige, og samtidig de sportsgrene der dyrkes mest blandt børn og unge (Ibid.). Traditionelt set er disse sportsgrene konkurrenceorienterede og regelbundne (Ibid.), hvilket kan medføre, at individer der ikke trives i konkurrencesituationer, vil møde barrierer og eventuelt stoppe med at være fysisk aktive (Allender et al., 2006; Allison et al., 2005; Dwyer et al., 2006). Ifølge Allender et al. (2006) kan det være en barriere for børn og unge, når sportsaktiviteter bliver for strukturerede og indeholder for meget konkurrence. Allison et al. (2005) & Dwyer (2006) fremhæver, at konkurrencesport kan skabe barrierer for unge, da det kan medføre, at de oplever manglende kompetencer, manglende selvtillid, frygt for at fejle og pres for at skulle vinde. Generelt oplever børn og unge mindre nydelse af fysisk aktivitet og sport, når fokusset er på konkurrence (Allison et al., 2005; Dwyer et al., 2006; Allender et al., 2006). Når fokus modsat er på mestring af en opgave eller bare at have det sjovt, nyder de i højere grad at være aktive (Allison et al., 2005; Dwyer et al., 2006; Allender et al., 2006). Ligeledes er der ifølge Pilgaard & Rask (2016) sammenhæng mellem voksne og børns sportslige niveau og deres lyst til at konkurrere. Jo lavere selvvurderet niveau udøverne har, desto mindre værdi har det for dem at konkurrere. Omvendt vil højere selvvurderet niveau medføre større behov for konkurrence (Ibid.). Dette underbygges yderligere af Smith (1998), som interviewede medlemmer af en løbeklub og fandt, at eliteløbere er mere konkurrenceorienterede end motionsløbere, der i højere grad fokuserede på personlig udvikling. Allender et al. (2006) mener yderligere, at børn motiveres af at eksperimentere og prøve nye og utraditionelle aktiviteter. Dette underbygges af Pellegrini & Smith (1998) som ligeledes fremhæver, at *deliberate play* aktiviteter har en selv-motiverende effekt, og at det yderligere forbedrer evnen til at tænke krea-

tivt. Deliberate play defineres af Coté et al. (2007) som sportsaktiviteter, der er tilpasset til omgivelserne og udføres på baggrund af intern motivation og nydelse. På baggrund af ovenstående vurderes det, at der kan forekomme en barriere for både børn, unge og voksne, når fysisk aktivitet bliver organiseret med fokus på konkurrence.

1.3 Gadeidrættens potentiale

Gadeidræt er en aktivitetsform, der finder sted udenfor de traditionelle sportsarenaer. Til at definere begrebet benyttes definitionen fra Den Nationale Platform for Gadeidræt, der definerer gadeidræt som selvorganiseret fysisk aktivitet, der oftest dyrkes på gadeplan (Gadeidræt, 2018). Eksempler på gadeidrætsaktiviteter kan være street basket, street dance, parkour, street soccer (Ibid.). Modsat de traditionelle sportsgrene er gadeidræt blevet tilskrevet en værdi om, at konkurrence ikke er i centrum, men at det i højere grad har fokus på personlige udfordringer og udvikling (Beal, 1995; Wheaton, 2010; Gilchrist & Wheaton, 2011; Salome & van Bottenburg, 2012; Thorpe, 2016). Wheaton (2010) beskriver, at den personlige udfordring der forekommer i parkour, er kendetegnet ved, at udøverne udsætter deres kroppe for nye opgaver, de ikke tidligere har været i stand til at udføre. I gadeidræt lægges der i højere grad vægt på samarbejde og en præference for kollektiv praksis (Thorpe, 2016). Ligeledes er gadeidræt karakteriseret ved at være inkluderende, hvilket kommer til udtryk igennem udøverne, der hjælper og vejleder hinanden frem for at konkurrere mod hinanden (Gilchrist & Wheaton, 2011; Grabowski & Thomsen, 2014). Et andet parameter hvor flere forskere differentierer gadeidræt fra traditionel idræt, er den manglende regelbundethed (Wheaton, 2010; Gilchrist & Wheaton, 2011; Salome & van Bottenburg, 2012; Thorpe, 2016). Fraværet af regler og formalitet skaber et miljø, hvor udøverne er frie til at udforske og udtrykke sig selv uden pres fra konkurrence (Gilchrist & Wheaton, 2011). Gadeidrætten har potentiale for at skabe aktivitet uafhængigt af socio-økonomisk baggrund, da den typisk har en lav økonomisk indgangsbarriere (Ibid.) På baggrund af gadeidrættens førnævnte værdier anses det som en potentiel aktivitetsform, der kan motivere til fysisk aktivitet. Dette potentiale forekommer særligt hos de individer, som møder barrierer ved deltagelse i de traditionelle og konkurrenceprægede sportsgrene. Flere studier har ligeledes påvist en sammenhæng mellem nærmiljøets indbydenhed og tilgængelighed for fysisk aktivitet og sundhed (Ebbeling et al., 2002; Davidson & Lawson, 2006). Davidson & Lawson (2006) har i et review fundet at et nærmiljø med adgang til cykelstier, indendørs faciliteter som haller eller lignende, parker og grønne områder har en positiv indvirkning på deltagelse i fysisk aktivitet.

I et samarbejde mellem GAME og Aalborg kommune er der blevet gjort et initiativ til, at børn, unge og voksne kan dyrke gadeidrætsaktiviteter året rundt i det nyopstartede GAME Streetmekka Aalborg (GSA) (GAME, 2018). GAME streetmekka er et asfalteret gadeidrætshus, som har formålet om, at gadeidræt og Gadekultur skal være tilgængeligt for alle (Ibid.). Det forekommer derfor interessant hvorvidt GSA kan forløse gadeidrættens potentiale og varetager gadeidrættens værdier: *manglende regelbundethed, fokus på udvikling* (Wheaton, 2010; Gilchrist & Wheaton, 2011; Salome & van Bottenburg, 2012; Thorpe, 2016), *præference for kollektiv praksis* (Gilchrist & Wheaton, 2011; Grabowski & Thomsen, 2014) og *lav økonomisk barriere* (Gilchrist & Wheaton, 2011).

1.4 GAME

I det følgende afsnit vil der blive redegjort for organisationen GAME samt deres vision og værdier.

GAME er en non-profit organisation, som arbejder for at skabe sociale forandringer for børn og unge gennem gadeidræt (GAME, 2018). GAME har eksisteret siden 2002 og uddanner unge mennesker (16+) til playmakers, som er rollemodeller og ledere inden for gadeidræt (Ibid.). GAMEs arbejde er landsdækkende og de unge playmakers afholder ugentligt træningssessioner i både, parkour, street soccer, street basket, dans med mere i de 33 GAME-zoner, der er etableret i Danmark (Ibid.). GAME har specielt fokus på udsatte boligområder og dermed socialt og sundhedsmæssigt udsatte børn og unge (GAME, 2015). Yderligere bestyrer GAME driften af fire gadeidrætshuse, de såkaldte GAME streetmekkaer, som befinder sig i København, Esbjerg, Viborg og Aalborg (GAME, 2018). I streetmekkaerne kan den uformelle gadeidræt dyrkes indendørs året rundt. I følge GAME er alle streetmekkaerne med til at skabe og styrke fællesskaber (Ibid.).

GAMEs overordnede vision lyder på at: *“alle børn og unge skal have adgang til idræt og kultur.”* (GAME, 2018). GAME søger at engagere unge i fysisk aktivitet og herigennem skabe empowerment, styrke sundheden og forebygge konflikt på tværs af sociale, religiøse og etniske skillelinjer (Ibid.). Endvidere vil GAME opfylde deres vision ved at arbejde ud fra et værdisæt som lyder på, at de bestræber at være innovative, inkluderende, uformel professionelle og bæredygtige. Det var tiltænkt, at aktiviteterne i GSA skulle varetages af brugerforeninger som for eksempel Parkour.dk, der varetager parkouraktiviteterne i GAME Streetmekka København. Ved opstarten og under empiriindsamlingen var der på trods af dette ingen brugerforeninger tilknyttet GSA, hvorfor aktiviteterne blev varetaget af en blanding af frivillige og lønnede medarbejdere. Ifølge Schein (2010) er det en organisations vaner i forhold til normer og værdier, der definerer kulturen, hvorigennem nye medlemmer integreres og kulturen reproduceres. Kulturen vil derfor have væsentlig rolle for adfærden hos medarbejderne og brugerne i GSA, og det er herigennem, at GAME's visioner og værdier kan opfyldes. Hvis kulturen først er etableret, vil den efterfølgende være vanskelig at ændre, hvorfor det er vigtigt, at den ønskede kultur etableres fra starten (Ibid.). Ved etablering af GSA opstår der unægteligt et skift i den sociale arena, hvor aktiviteterne udspiller sig. Når aktiviteterne flyttes indendørs i GSA, må der nødvendigvis være en form for struktur omkring dem såsom et indgangsgebyr, tidspunkter for træning hvor fritræning ikke vil være muligt og begivenheder såsom friday jam (GAME, 2018). Herved kan der forekomme en forskydelse mod en mere struktureret form for gadeidræt. På Baggrund af dette, er der opstået en undren hos projektgruppen, om hvorvidt gadeidrættens autonome form kommer til udtryk i den nye arena. Til projektgruppens kendskab eksisterer der ikke forskning omhandlende kultur og kulturskabelse i GAME streetmekkaer eller lignende gadeidrætshuse. Det betragtes derfor relevant at undersøge, hvordan kulturen skabes, og i hvilken grad den tilgodeser gadeidrættens værdier i GSA for derved at kunne motivere til fysisk aktivitet, hvilket leder op til den følgende problemformulering.

2. PROBLEMFORMULERING

I hvilken grad formår GAME Streetmekka Aalborg at skabe en kultur, der indeholder gadeidrættens værdier?

Besvarelsen af problemformuleringen har efterfølgende til hensigt at danne grundlag for anbefalinger til GAME Streetmekka Aalborg, om hvorvidt den kultur de er i færd med at skabe, varetager gadeidrættens værdier.

3. VIDENSKABSTEORETISK STÅSTED

I det følgende kapitel vil kritisk realisme, som er specialets videnskabsteoretiske ståsted blive præsenteret, samt hvordan dette danner grundlag for anskuelsen af specialets teoretiske fundament og metodiske tilgang.

3.1 Kritisk realisme

Ifølge den britisk-indiske filosof Bhaskar, der er ophavsmand til kritisk realisme, er dette en videnskabsteoretisk tilgang, der gør op med empirismens implicitte ontologi om, at verden eksisterer udelukkende ud fra oplevelsen af denne (Sonne-Ragans, 2012). Ontologi er læren om det virkelige, eller det der findes, og beskæftiger sig med hvordan noget eksisterer (Ibid.). Bhaskar (2008) mener, at virkeligheden er foranderlig, og ikke blot kan eksistere ud fra oplevelser. Forståelsen af virkeligheden er kompleks og dynamisk, hvilket gør, at det er nødvendigt at se sit genstandsfelt fra et bredt perspektiv, da det i visse sammenhænge er afhængigt af socialt medierede begreber (Sonne-Ragans, 2012). Derfor vil projektgruppen forsøge at belyse genstandsfeltet, gadeidræt og kultur, gennem et bredt teoretisk perspektiv og flere metoder til empiriindsamling. Kritisk realisme fokuserer på strukturerne i samfundet og anser, at verden kan erkendes på baggrund af interaktionerne i disse (Sonne-Ragans, 2012). Dette er hvad indeværende speciale forsøger at klarlægge, gennem undersøgelse af strukturerne i kulturen og interaktionerne der forekom i GSA. Ifølge Bhaskar (2008) eksisterer virkeligheden uafhængigt af, hvordan subjektet erfarer den. Det er dermed en objektiv ontologisk erkendelse der arbejdes ud fra i kritisk realisme. Bhaskar skelner mellem to dimensioner af videnskab, den transitive og den intransitive dimension (Buch-Hansen & Nielsen, 2005). Den transitive dimension indeholder vores viden om verden. Den transitive dimension vedrører derved den epistemologiske erkendelse. Sonne-Ragans definerer epistemologi som *“læren om det primære grundlag og forudsætningen for erkendelsen af virkeligheden”*, og dermed, hvordan viden om verden konstrueres (Sonne-Ragans, 2012, pp. 187). Denne dimension indeholder teorier, modeller, paradigmer, begreber, empiri med mere og beskrives af Bhaskar som videnskabens råmaterialer (Ibid.). Disse råmaterialer vil i indeværende undersøgelse afspejle sig i blandt andet empiriindsamlingen, i teoretisk materiale som Scheins *Three levels of culture* (2010) og Bourdieus *Theory of practice* (1977). Den transitive dimension er en vigtig faktor, da allerede eksisterende viden er essentielt og et uundværligt middel i processen om at frembringe ny viden (Bhaskar, 1997). Bhaskar (1997) mener således, at videnskab skal forstås som en vedvarende social aktivitet og viden som et socialt produkt, der er genskabt og omdannet af individer, hvorved det bliver tilpasset deres egen kritiske udforskning. Ifølge Bhaskar erkendes det således, at viden om verden er subjektiv og at kritisk realisme har en subjektiv epistemologi.

Den intransitive dimension indeholder de objekter, som videnskaben har til formål at skabe viden omkring. I kritisk realisme anerkendes det, at intransitive objekter eksisterer uafhængigt af menneskers viden om dem, hvilket som tidligere nævnt frembringer en objektiv ontologi til specialet. Der arbejdes således med en normativ virkelighed og dette er centralt for specialet, da kritisk realisme som videnskabsteoretisk tilgang giver muligheden for at kunne generalisere resultaterne. For at eksemplificere de to dimensioner af videnskab til specialets kontekst, var de transitive objekter den teori og empiri der hæftede sig til kulturen i GSA, hvor det intransitive objekt var selve kulturen i GSA.

En af de variabler der får kritisk realisme til adskille sig fra andre former for realisme er antagelsen om, at virkeligheden indeholder tre domæner som ifølge Bhaskar (2008) er *et empirisk domæne, et*

aktuelt domæne og *et reelt domæne*. Domænet af det empiriske består af vores erfaringer og observationer (Buch-Hansen & Nielsen, 2005) og derved individets oplevelser. Domænet af det aktuelle består af alle begivenheder og hændelser der finder sted, og er dermed fænomener som eksisterer uafhængigt af, om de bliver erfaret af individet eller ej (Ibid.). Det tredje og sidste domæne er det reelle. Dette består af de strukturer og mekanismer, der ligger til grund for begivenheder og fænomener, der finder sted i det aktuelle domæne (Ibid.) Bhaskar (1997) mener således, at der i det reelle domæne foregår processer, som ikke er direkte observerbare. Disse processer kan således beskrives som de bagvedliggende kausalt samvirkende mekanismer, som individer derfor skal antage og gisne om for at forstå virkeligheden (Bhaskar, 2008).

Tabel 1: Oversigt over Bhaskars tre virkelighedsdomæner (med udgangspunkt i Sonne-Ragans 2012)

	DOMÆNET AF DET REELLE	DOMÆNET AF DET AKTUELLE	DOMÆNET AF DET EMPIRISKE
MEKANISMER	✓		
HÆNDELSER	✓	✓	
Oplevelser	✓	✓	✓

Tabellen viser Bhaskars tre virkelighedsdomæner: Domænet af det empiriske, domænet af det aktuelle og domænet af det reelle. Yderligere viser tabellen ligeledes hvilke domæner der indeholder oplevelser, hændelser og mekanismer (Bhaskar, 2008). Bhaskar afbilleder således virkeligheden i kritisk realisme til at have et flere domæner (Buch-Hansen & Nielsen, 2005). I denne ontologiske forståelse udgør det aktuelle og det empiriske domæne således de yderste lag, og domænet af det reelle kan anses som kernen af virkeligheden.

4. TEORI

I det følgende kapitel vil specialets bagvedliggende teori blive præsenteret. De teoretiske aspekter vil løbende blive opretholdt mod problemformuleringen. Teorien vil indeholde forskning omkring miljøets betydning for deltagelse i fysisk aktivitet. Yderligere vil Scheins kulturforståelse blive fremstillet, da denne danner grundlag for projektgruppens forståelse af kultur på organisationsplan. Slutteligt vil Bourdieus teori om praksis blive præsenteret, da denne anvendes til at belyse det komplekse samspil, og de magtforhold der eksisterer mellem kulturens medlemmer.

4.1 Miljøets betydning

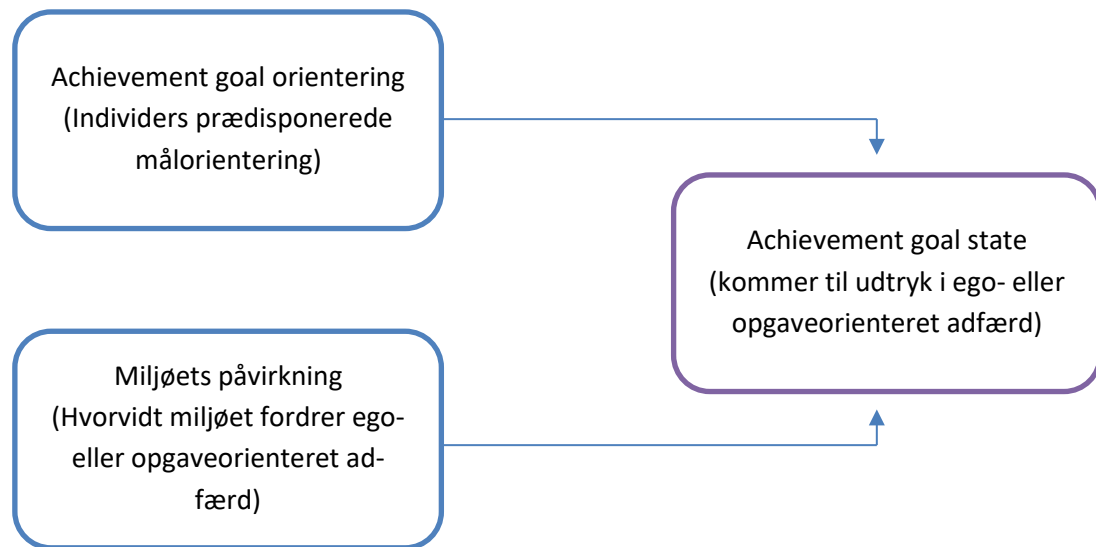
Ifølge Schein (2010) har miljøet i en organisations kultur indflydelse på, hvordan kulturens medlemmer interagerer med hinanden. Derfor anser projektgruppen det som relevant at inddrage en teoretisk forståelse af miljøets betydning for fysisk aktivitet. I det følgende vil det derfor blive belyst, hvordan miljøets karakteristika kan indvirke på individers deltagelse i og motivation til fysisk aktivitet. Slutteligt vil det blive forklaret, hvordan miljøet i gadeidræt kan karakteriseres ud fra den teoretiske forståelse af miljøet.

Flere studier indikerer, at miljøet har indflydelse på individers motivation for at være fysisk aktive. I et studie af Fenton et al. (2016) undersøgte de, om et socialt træningsmiljø der fordrede autonomi, kunne øge det fysiske aktivitetsniveau i ungdomssport. De fandt, at når deltagerne oplevede, at træningsmiljøet medførte en følelse af autonomi, førte dette til en positiv indflydelse på motivationen til fysisk aktivitet.

Dette underbygges ligeledes af Leptokaridou et al. (2016) der viste, at børn blev mere motiverede til deltagelse i idrætsundervisning, når undervisningen indbød til autonomi. Studiets resultater indikerede, at når børnene havde en følelse af autonomi, medførte det, at de i højere grad nød undervisningen, var mere aktive og oplevede mindre frygt for at fejle og kedsomhed (Ibid.). Standage et al. (2003) har ydermere påvist, at et miljø med en lav grad af kontrollerende faktorer resulterer i, at børn oplever en stærkere følelse af de tre universelle psykologiske behov, autonomi, kompetence og tilhørsforhold. Disse tre universelle psykologiske behov er fundamentet for, at et individ kan blive internt motiveret ifølge Ryan & Decis (2000) Self-Determination Theory. Standage et al. (2003) fandt yderligere en sammenhæng mellem børnenes følelse af autonomi og et opgaveorienteret miljø. Børnene blev mere motiverede, når miljøet muliggjorde, at de selv havde kontrol over progression og egen læring (Ibid.). Et opgaveorienteret miljø defineres af Ames (1992) som et miljø der medvirker til, at udøveren får fokus på personlig udvikling og læring, samt hvor fejl anses som en del af en læringsproces, og hvor udøveren ydermere har indflydelse på træningen og dermed autonomi. Modsat opgaveorienteret kan et træningsmiljø også være egoorienteret. Et egoorienteret miljø vil medføre, at udøverne får fokus på interindividuel sammenligning og at fejl bliver straffet, mens gode normative færdigheder bliver belønnet (Ibid.).

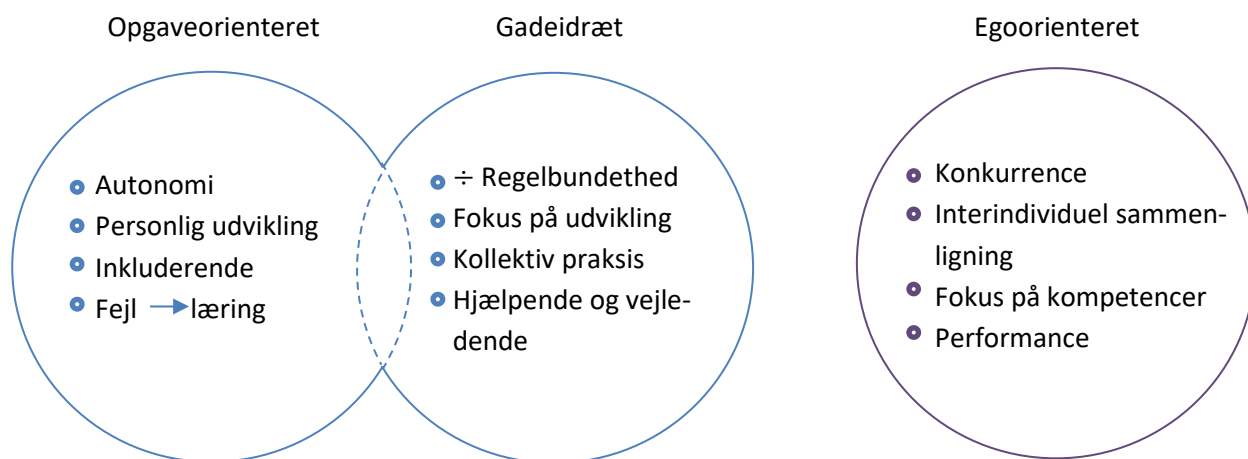
Ifølge Harwood & Biddle (2002) vil miljøets orientering have indflydelse på individers achievement goal state, som indebærer hvordan de udviser ego- eller opgaveorienteret adfærd. Deres achievement goal state vil yderligere være påvirket af, at et individ på forhånd er prædisponeret mod enten at have ego- eller opgaveorienterede målsætninger, hvilket betegnes som deres achievement goal orientering (Nicholls, 1989). Derfor kan det forventes at brugerne, der deltager i aktiviteterne i GSA, på forhånd vil

være prædisponerede mod en bestemt målorientering, men yderligere vil træningsmiljøet i GSA også påvirke deres achievement goal state (se figur 1).



Figur 1: Achievement goal state (Med udgangspunkt i Harwood & Biddle, 2002)

Der er tidligere blevet foretaget en lang række undersøgelser om, hvilke træningsmiljøer der bidrager mest til intern motivation (Ntoumanis & Biddle, 1999; Harwood et al., 2015). I et systematisk review af Harwood et al. (2015) blev der fundet positiv sammenhæng mellem opfattelsen af et opgaveorienteret miljø og følelsen af kompetencer, autonomi, tilhørsforhold og selvtillid samt højere grad af intern motivation. Omvendt viste de positiv sammenhæng mellem opfattelsen af et egoorienteret miljø og mere eksterne former for motivation samt amotivation, negative tanker og bekymring (Ibid.). Disse fund er i overensstemmelse med tidligere review af Ntoumanis & Biddle (1999). Et opgaveorienteret miljø har flere fælles karakteristika med gadeidrættens værdier, hvor fokus ikke er på konkurrence men i stedet på personlig udvikling (Wheaton, 2010; Gilchrist & Wheaton, 2011) og frihed til personlig selvudtryk-kelse (Salome & van Bottenburg, 2012; Thorpe, 2016). Yderligere er udøverne i gadeidrætsmiljøet frie til at udforske deres kunnen, hvilket er en parallel til et opgaveorienteret miljø, hvor det at fejle er en del af læringsprocessen (Gilchrist & Wheaton, 2011). På baggrund af ovenstående vurderes det, at gadeidrætsmiljøet kan karakteriseres som opgaveorienteret, hvilket er illustreret i figur 2:



Figur 2: Gadeidrættens værdier i forhold til opgave- og egoorienteret miljø

På baggrund af ovenstående kan det antages, at et gadeidrætsmiljø har potentiale til at ramme og engagere de individer, der ikke trives i de traditionelle sportsgrene og som ikke motiveres af konkurrencesituationer og regelbundne aktiviteter.

4.2 Scheins kulturbegreb

I det følgende afsnit vil Edgar H. Scheins kulturbegreb blive præsenteret, samt hvordan hans kulturforståelse vil blive anvendt som grundlag for specialets analyse af kulturen i GSA. Formålet med specialet var at undersøge, hvorvidt kulturskabelsen i GSA var i overensstemmelse med gadeidrætskulturen, og de værdier der er tilknyttet hertil. Til forståelse af kulturbegrebet tages der udgangspunkt i Schein (2010), som definerer en gruppes kultur som:

“A pattern of shared basic assumptions that the group learned as it solved its problems of external adaptation and internal integration, that has worked well enough to be considered valid and, therefore, to be taught to new members as the correct way to perceive, think, and feel in relation to these problems.” (Schein, 2010, p, 18)

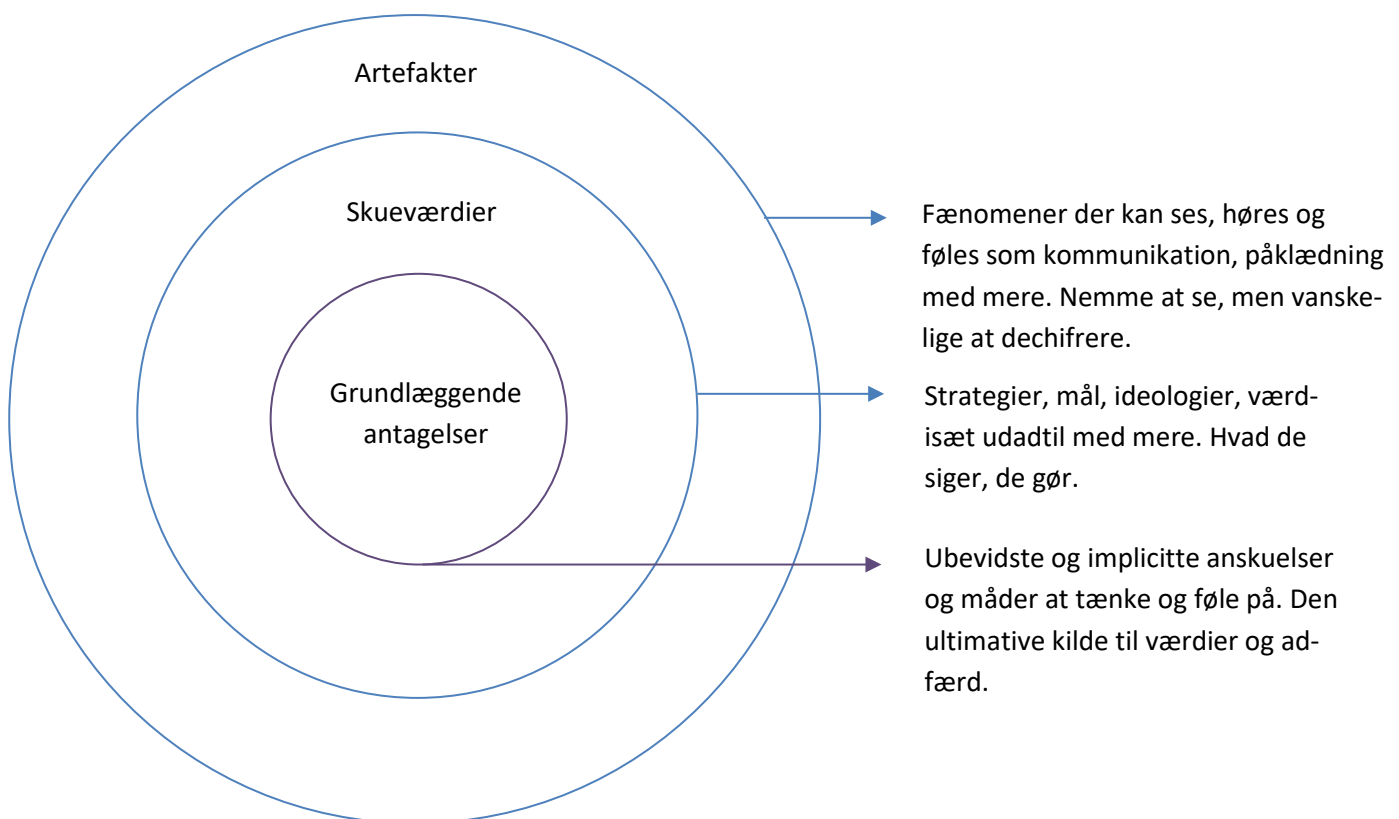
Ifølge Schein (2010) skal kultur derfor forstås som værende fælles antagelser, som en gruppe har tilegnet sig gennem problemløsning, og nu danner grundlag for den måde der tænkes og føles på. Schein lægger i citatet vægt på, at kulturen formes i processen, hvor en gruppe løser sine problematikker, hvorved den etableres over tid. Derfor vil kulturen være genstand for kontinuerlig regulering, hvilket understreger relevansen af indeværende undersøgelse, da resultaterne vil kunne danne rammerne for eventuelle fremtidige ændringer i kulturen i GSA.

Schein (2010) fastslår, at en gruppes kultur har to hovedformål som er (1) overlevelse, vækst og tilpasning til omgivelserne, mens centrale værdier bibeholdes og (2) intern integration der tilgodeser den daglige funktionsdygtighed og evne til tilpasning og læring. Kulturen danner ifølge Schein rammerne for en gruppes adfærd og skaber herigennem struktur og stabilitet for medlemmerne (ibid.). Schein (2010) definerer en gruppe som en social enhed af enhver størrelse, hvorfor en organisation som GSA også kan betegnes som en gruppe. I indeværende undersøgelse var der hovedsageligt fokus

på kulturskabelse, da empiriindsamlingen fandt sted inden for to måneder efter GSA's åbning, hvorfor det ikke kunne forventes, at der allerede var skabt en fast kultur. Schein (2010) beskriver kulturskabelse som en stræben efter strukturering og integration i et eksternt miljø. Scheins forståelse af kulturskabelse vil ligge til grund for undersøgelsen af, hvordan GSA forsøgte at strukturere de fremtidige rammer for den generelle adfærd og integrationen af nye medlemmer i kulturen.

4.2.1 Scheins tre kulturniveauer

Ifølge Schein (2010) kan kultur analyseres gennem tre niveauer: *artefakter*, *skueværdier* og *grundlæggende antagelser* (se figur 3). De tre kulturniveauer er gensidigt forbundne og influerer derfor på hinanden. Jo mere sammenhæng der er mellem de tre niveauer, des stærkere vil kulturen være og dermed vanskeligere at ændre (Ibid.). De tre kulturniveauer vil i det følgende blive defineret, og det vil blive forklaret, hvordan disse vil anvendes i specialet.



Figur 3: Scheins tre kulturniveauer (med udgangspunkt i Schein, 2010)

Artefakter

Det yderste kulturniveau er artefakter, hvilket indeholder alle de fænomener, der kan ses, høres og føles i en kultur. Disse kan blandt andet omfatte sprog, tiltaleformer, beklædning, lokaler, manerer, væremåde og ritualer (Schein, 2010). Jævnfør kritisk realisme (Bhaskar, 2008) er artefakterne repræsenteret i både det empiriske og aktuelle domæne. Artefakterne er repræsenteret i det aktuelle domæne, da de er objekter der eksisterer uafhængigt af, om de bliver observeret af et individ eller ej. Yderligere er de repræsenteret i det empiriske domæne, når de bliver iagttaget og erfaret af et individ.

Artefakter er det nemmest tilgængelige kulturniveau, da en observatør kan høre, se og føle, hvad der foregår i en gruppe. Dog kan det være vanskeligt at forstå og definere, hvilken betydning artefakterne har for en gruppe, hvis der ikke er opnået en dybere forståelse af kulturen i den pågældende gruppe (Ibid.). Det kan derfor være risikabelt at forsøge at tolke en kulturs værdier og grundlæggende antagelser ud fra artefakterne, da forskerens egen forståelse kan påvirke denne fortolkning (Ibid.). Det er derved muligt at opnå viden om en gruppes kultur ved at observere efter artefakter, men det er ikke tilstrækkeligt for at opnå en dybere forståelse af kulturens kerne, hvorfor kulturen også skal analyseres på dybere niveauer (Ibid.). I GSA kan der derfor indhentes viden omkring kulturen ved eksempelvis at observere efter medlemmernes påklædning, måder at kommunikere og interagere på, ritualer med mere. Artefakterne kan anses som et produkt af de dybereliggende kulturniveauer og en manifestation af kulturen, og jo længere et individ er tilknyttet i en kultur, des lettere vil det være at afkode betydningen af dem (Ibid.). Derfor anses det fordelagtigt at inkorporere en længerevarende observationsperiode i undersøgelsen af GSA for at undgå fejlfortolkning af artefakterne, hvilket vil uddybes i specialets metodeafsnit.

Skueværdier

Når en gruppe møder problemstillinger eller skal løse opgaver, vil de typisk blive løst ud fra, hvad gruppen finder rigtigt og forkert (Schein, 2010). Der ligger altså nogle værdier til grund for, hvilken adfærd gruppen vil have (Ibid.). Det vil normalt være lederen/lederne af en gruppe, der har tilkendegivet, hvad der er rigtigt og forkert, og hvordan problemstillingen derfor skal løses i gruppen (Ibid.). Skueværdierne er de værdier, gruppen stiller til skue udadtil, og dermed det de siger, de gør, og kan blandt andet være de strategier, ideologier og målsætninger der kan observeres udefra (Ibid.). Derfor er skueværdierne, ligesom artefakterne, repræsenteret i kritisk realismes aktuelle domæne, da de kan anses som objekter, der kan anskues udefra. Ydermere vil de eksistere i det empiriske domæne, når de bliver oplevet af en observatør. Dette kan eksempelvis være de værdier eller visioner, GAME opstiller på deres hjemmeside, som eksempelvis:

“GAME’s vision er at alle børn og unge skal have adgang til idræt og kultur. Ved at engagere den urbane ungdom i fysiske aktiviteter stræber GAME efter at skabe empowerment, forebygge konflikt og styrke sundheden på tværs af sociale, religiøse og etniske skillelinjer” (GAME, 2018)

Skueværdierne har til formål at vejlede og støtte medlemmerne i en gruppes adfærd og problemløsning og dermed reducere usikkerhed i forhold til, hvad der er rigtigt og forkert (Ibid.). I ovenstående citat bliver der eksempelvis lagt vægt på, at alle børn og unge, på tværs af sociale, religiøse og etniske skillelinjer, skal have adgang til idræt og kultur. Dette kan anses som en værdi om, at GAME søger at være inkluderende, og at der skal være plads til alle. Ud fra dette har medarbejderne og brugerne i GSA en slags retningslinje at følge, når de interagerer med andre individer i kulturen. Det er dog ikke sikkert, at skueværdierne følges i praksis, hvis de eksempelvis ikke er i overensstemmelse med gruppe-medlemmernes tidligere erfaringer (Ibid.). Ifølge Schein (2010) er det kun de mest pålidelige værdier, som skaber en fælles antagelse for, hvordan problemer løses, og derfor kan blive integreret i en organisations kultur. Skueværdier der succesfuldt er blevet integreret i en kultur, kan blive bærende for organisationens identitet (Ibid.). Omvendt kan fastgroede værdier skabe problemer for medlemmer, der ikke accepterer dem, hvilket kan føre til, at disse medlemmer bliver ekskluderet fra gruppen eller forlader den (Ibid.). En analyse af GSA’s skueværdier vil bidrage til en bedre forståelse af kulturen, samt hvorvidt de ideologier og værdisæt organisationen er opbygget omkring, er i overensstemmelse

med gadeidrættens værdier. For at opnå en dybere forståelse af en kulturs skueværdier samt artefakter er det nødvendigt at analysere en kulturs grundlæggende antagelser, som er det dybestliggende kulturelle niveau (Ibid.).

Grundlæggende antagelser

De grundlæggende antagelser er ofte ubevidste tanker, opfattelser og følelser, der ligger til grund for handling i en gruppe (Schein, 2010). Disse antagelser befinder sig i det Bhaskar (2008) kalder det reelle domæne, som indeholder processer der kan beskrives som bagvedliggende kausalt samvirkende mekanismer. De processer der foregår i det reelle domæne er ikke direkte observerbare (Bhaskar, 2008), hvilket ligeledes er gældende for Scheins (2010) grundlæggende antagelser. De grundlæggende antagelser ligger helt implicit i en gruppe og er styrende for kulturen, hvorfor de ikke umiddelbart er til forhandling og derfor er vanskelige at ændre, når de først er integreret i en kultur (Ibid.). Antagelserne er et resultat af gentagne succeser i en gruppes problemløsning over længere tid og er skabt gennem gruppens værdier og holdninger (Ibid.). Det er derfor tvivlsomt, hvorvidt der under specialets empiriindsamling var manifesteret grundlæggende antagelser i kulturen i GSA, da faciliteten ikke havde eksisteret i mere end et par måneder. Når projektgruppen fremadrettet omtaler grundlæggende antagelse, i forbindelse med GSA, skal det derfor forstås som tegn på disse. Som før nævnt er det vanskeligt at ændre de grundlæggende antagelser i en kultur. Dette faktum understreger vigtigheden af, at kulturskabelsen i åbningsperioden bevæger sig i den rigtige retning i forhold til GAMEs vision, da grundlæggende antagelser er vanskelige at ændre, når de først er integreret hos en gruppes medlemmer. Dette skyldes, at ændring af de grundlæggende antagelser vil påkræve ændringer af individers kognitive struktur og kan føre til psykologiske påvirkninger som bekymring og angst (Ibid.). Denne proces kaldes af Mezirow (1993) *præmisrefleksion*, og beskrives som en vanskelig og kompleks proces. Derfor vil forsøg på ændringer af de grundlæggende antagelser ofte blive negligeret, da individer søger kognitiv stabilitet (Schein, 2010). Omvendt vil accepterede grundlæggende antagelser, sammen med artefakterne og værdierne, medvirke til skabelse af en kultur der giver identitet, værdier og selvværd til medlemmerne (ibid.).

Som nævnt forventes det ikke, at der på empiriindsamlingens tidspunkt er manifesteret grundlæggende antagelser i GSA. Empiriindsamlingen blev fokuseret på de artefakter og skueværdier, GSA arbejder efter. Dette skulle gerne give nogle indikationer på, hvilke grundlæggende antagelser der i fremtiden kan blive integreret i GSA's kultur. Denne opnåede viden skulle efterfølgende muliggøre, at GSA kunne ændre strategi, hvis de grundlæggende antagelser, der var ved at blive manifesteret, ikke var hensigtsmæssige i forhold til GAMEs egentlige vision og gadeidrættens værdier.

4.3 Bourdieus kulturbegreb

Følgende afsnit præsenterer Bourdieus terminologi, samt hvordan denne blev anvendt til at strukturere empiriindsamlingen, og dannede grundlag for den efterfølgende analyse. Bourdieus teori blev inddraget i specialet til at skabe en indsigt i det sammenspil, der forekom mellem personalet og brugerne samt brugerne imellem. Teorien inddrages ligeledes for at kunne skabe en indsigt som Scheins kulturteori ikke er i stand til grundet dens ledelsesorienterede grundprincip. Her anvendes Bourdieus teori til at beskue, hvordan individer kan påvirke kulturen, når de agerer som agenter i feltet.

I værket *Distinction: A social critique of the judgement of taste* nævner Bourdieu sport som fokusområde for sociologisk analyse (Bourdieu, 1984). Ifølge Bourdieu kan individers valg af sportsaktiviteter ikke betragtes som et frit valg, men vil være begrænset ud fra de meninger og funktioner, et individ tillægger aktiviteten (Ibid.). Bourdieus teori om praksis tager udgangspunkt i en terminologi, som danner grundlag for hans sociologiske analyser og konceptualisering af menneskelig adfærd. Denne terminologi vil ligeledes ligge til grund for anskuelsen af GSA som en social arena, og de interaktioner som forekommer deri. Bourdieu anvender i sin teori om praksis (Bourdieu, 1977) fem centrale begreber: *habitus*, *kapital*, *felt*, *doxa* og *symbolsk vold* som i det følgende vil blive uddybet.

Bourdieu definerer *habitus* som en egenskab hos aktører, der udgør en “*strukturerende og struktureret struktur*” (Wood, 2010, s. 50). *Habitus* har til formål at beskrive kompleksiteten i den menneskelige adfærd med udgangspunkt i deres interaktion med forskellige strukturer og influencer (Tomlinson, 2004). *Habitus* er struktureret af individets fortid og nuværende omstændigheder, og yderligere er det strukturerende i den forstand, at det påvirker individets omstændigheder og fremtid (Wood, 2010). Yderligere er *habitus* en struktur, da der kan vises bestemte adfærdsmønstre ud fra denne (Ibid.). Strukturen består i denne sammenhæng af et system af dispositioner i forhold til perception og handling, som udgør de tilbøjeligheder individer har i forhold til de valg de træffes. Dette kunne blandt andet være mode, uddannelse eller sport (Tomlinson, 2004). I takt med at individet interagerer med omverdenen, kan ændringer i *habitus* opstå som et led i den strukturerende proces, hvilket betyder, at der eksisterer en tæt forbindelse mellem *habitus* og praksis (Ibid.). Bourdieu beskriver *habitus* som hovedsageligt kropsligt forankret, og kommer derfor til udtryk gennem den måde, hvorpå kroppen bruges (Wilkins, 2011). I indværende speciale blev det observeret, hvordan individer brugte deres kroppe, og hvordan de blev socialiseret til at bruge deres krop. Herved fremkommer information om, hvordan de forstår den sociale arena, de befinder sig i, og hvordan de forstår sig selv i forhold til denne (Ibid.).

Begrebet *kapital* betegner en form for magt individer og grupper kan have til at kontrollere eller ændre forskellige situationer (Tomlinson, 2004). Bourdieu beskriver to overordnede former for kapital, *økonomisk kapital* og *symbolsk kapital*. *Symbolsk kapital* anvendes som et generelt term for specifikke typer af kapitaler som kulturel kapital og social kapital (Wood, 2010). Afhængig af det pågældende felt kan der være flere underkategorier til de forskellige kapitaler (Ibid.). *Økonomisk kapital* omhandler rigdom og penge, hvor *symbolsk kapital* er egenskaber, der kan give merværdi i specifikke felter, som forekommer når andre kapitalformer, som social og kulturel, bliver omvekslet til indflydelse og anerkendelse (Wilkins, 2011). Bourdieu mener, at strukturen for *symbolsk kapital* er homologe med strukturen for *økonomisk kapital*, hvor magtforholdene mellem grupper udgøres af deres økonomiske midler (Ibid.). Ud fra samme logik skabes ulighed i relationer mellem grupper i feltet gennem *symbolsk kapital*, hvor det specifikke felt er institutionaliseret med deres egne distinktioner og principper. Det er ud fra denne logik, at strukturerede uligheder og magtrelationer i felter kan afkodes. (Ibid.) For at skabe indsigt i de forskellige kapitaler er det nødvendigt ikke at analysere dem individuelt, men at forholde sig til, hvordan de interagerer i specifikke praksisser og sociale klasser (Tomlinson, 2004). Kulturel kapital er den kapitalform, som Bourdieu har beskæftiget sig mest med (Wilken, 2011) og denne vil ligeledes være central for specialet sammen med social og økonomisk kapital. Den kulturelle kapital skabes gennem socialisering og indlejres i *habitus* (Wood, 2010). Kulturel kapital kan komme til udtryk i flere former. Herunder kropslig, objektiveret og institutionaliseret form. Indværende speciale vil hovedsageligt fokusere på den kropslige form for kulturel kapital. Dette skyldes, at det er den-

ne form, som fremkommer i sociale sammenhænge gennem individets sans for bestemte værdier samt gennem egenskaberne til at udtrykke denne sans kropsligt (Bourdieu, 1986). Kapitalbegrebet er essentielt for forståelsen af social reproduktion, og det sociale spil som udspilles i interaktionen mellem agenter. I nærværende speciale vil kapitalbegrebet blive anvendt til at anskue, hvilke værdier der kontrollerer det sociale spil som forekommer i GSA.

Felt er det sidste af de tre overordnede termer, som Bourdieu opbygger sin teori omkring (Tomlinson, 2004). Ifølge Bourdieu er det ikke tilstrækkeligt at undersøge, hvad der bliver sagt og sker for at forstå interaktionen mellem mennesker. Det er også nødvendigt at analysere det sociale rum, hvori den sociale interaktion forekommer (Bourdieu, 2005). Om dette skriver Bourdieu: *“Den sociale virkelighed eksisterer så at sige to gange, i tingene og i sindene, i felterne og i habitus, uden for og inden i agenterne”* (Wilkens, 2011: 51). Bourdieu definerer et felt som et system af positioner, som får deres betydning gennem relationer til andre positioner (Wilkens, 2011) og benytter begrebet felt til at beskrive de sociale rum, hvori mennesker interagerer (Wood, 2010). Feltet er udgjort af de relationer, som eksisterer mellem agenter, der er engageret i den samme aktivitet (Tomlinson, 2004). Det er i feltet, at den sociale magtkamp udspiller sig (Wood, 2010). Feltet indeholder derfor både potentielle kræfter og aktive kræfter, og der foregår en konstant kamp for at fastholde eller ændre disse kræfter (Ibid.). Dette sker via de agenter, som udgør feltet og deres ageren (ibid.). Ifølge Bourdieu er felter relativt autonome, og kan derfor analyseres som forholdsvis selvstændige sociale arenaer (Ibid.). Dette muliggør, at en analyse kan gennemføres på GSA alene, og ikke inddrager andre felter som informanterne kan indgå i. Gennem analysen af feltet i GSA kan spillereglerne for det sociale spil der forekommer synliggøres, og derved kan kulturen beskues. Et felt er en dynamisk enhed, der altid er i udvikling, som resultat af det habitus agenterne bringer med sig (Wood, 2010). Ved anvendelse af Bourdieus teori kan undersøgelsen derfor udelukkende give et stillbillede af kulturen i GSA på tidspunktet for empiriindsamlingen.

Doxa eksisterer ifølge Bourdieu i feltet, og fremstår som det, der normalt kunne kaldes praksis i det pågældende felt. (Wood, 2010) Det refererer derfor til de grundlæggende antagelser og det reelle virkelighedsdomæne, hvilket gør det tæt forbundet til feltet og habitus. Doxa er grundlæggende for et felt, da den udgør den objektive sociale struktur, som reproduceres i feltet, og reproducerer sig selv som en del af agentens habitus. (Ibid.) Doxa eksisterer som tavs viden, og bliver derfor ikke italesat, men er med til at give handlinger og valg mening (Wilkens, 2011). For at indfange doxa i analysen, er det nødvendigt at være lige så opmærksom på de ting som ikke bliver sagt, som de ting der bliver sagt. Endvidere skal udtalelser og handlinger relateres til agentens position i feltet, og det er nødvendigt at undersøge de enigheder og uenigheder, som skaber mening (Ibid.).

Symbolisk vold er det sidste af de fem af Bourdieus termer, som bliver gennemgået i nærværende afsnit. Ifølge Bourdieu konstitueres sociale hierarkier og uligheder ikke ud fra fysisk men symbolsk dominans (Wood, 2010). Han beskriver denne dominans som symbolsk vold, som er tæt forbundet til symbolsk magt (Ibid.). Bourdieu definerer symbolsk magt som *“magten til at konstruere virkeligheden”* (Wilkens, 2011: 90) og siger, at symbolsk magt udøves gennem symbolsk vold. Symbolsk vold udøves gennem klassifikationer, hvor en objektiv forskel subjektiveres og klassificeres, hvorved den konverteres til en social forstået forskel, som bliver internaliseret i habitus og eksternaliseret i doxa, hvorved den bliver udgangspunkt for den sociale virkelighedsforståelse (Wilkens, 2011). I nærværende under-

søgelse vil de skjulte magtstrukturer og hvordan symbolsk vold kommer til udtryk i GSA være grundlæggende for empiriindsamlingen.

Begreberne habitus, kapital, felt, doxa og symbolsk vold er tæt forbundne (Wood, 2010) og kan derfor kun betragtes sammenhængende. I indeværende speciale betragtes GSA som et felt, der vil være center for undersøgelsen. Der vil tages udgangspunkt i de kulturelle kapitaler, der anerkendes i feltet, og hvordan forskellige dele af GSA's personale og brugeres habitus enten kan give sociale fordele eller ulemper. Herved søges det at afdække de magtforhold, der opstår i feltet, og hvorfra de opstår for at skabe indsigt i feltet og skabe en forståelse for de kræfter, regler og normer som gør sig gældende heri.

Bourdieu's arbejde gør, at han med rimelighed kan betragtes som en forgænger for kritisk realisme (Buch-Hansen & Nielsen, 2005). Bourdieus videnskabsteoretiske overvejelser omhandler dualismen mellem subjektivitet og objektivitet (Wilkens, 2011). Bourdieu mener, at denne dualisme var en af de fundamentale og samtidig mest ødelæggende inden for samfundsvidenskaben (Wood, 2010). Han var derfor stor fortaler for at bryde med denne forskningstradition, hvilket også kommer til udtryk i hans teori om praksis (Wilkens, 2011). Ligesom kritisk realisme fokuserer Bourdieus teori på strukturerne i samfundet og mener, at disse kan erkendes på baggrund af agenternes færden. I sin teori anvender Bourdieu subjektivismen ved at forklare, hvordan aktører gennem deres handlinger producerer og reproducerer de sociale systemer, de indgår i. Hvorimod objektivisme inddrages til at forklare, hvordan sociale systemer styrer handlingerne af individer (Ibid.). Habitus betragtes her som det subjektive element, som individerne selv skaber gennem deres liv. Feltet betragtes som det objektive netværk, der kan findes i enhver social arena eller kontekst, og doxa er de bagvedliggende mekanismer der leder og begrænser handlemulighederne og eksisterer uafhængigt af menneskets kendskab til disse.

5. METODE

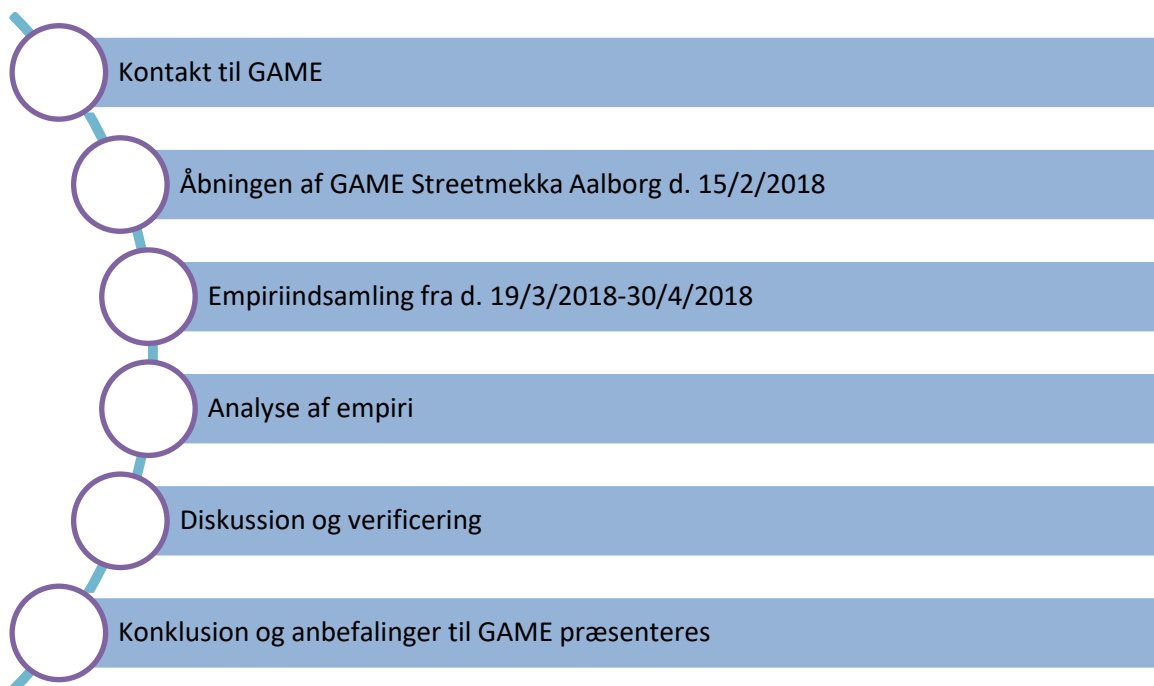
Det følgende kapitel indeholder en beskrivelse af specialets metodiske tilgang, samt argumentation for de valg der blev taget. Dette vil indebære en beskrivelse af forskningstilgang, forsøgsdesign, valg af case, empiriindsamling, analysemetode med mere.

5.1 Kvalitativ forskning

For at besvare undersøgelsens problemformulering, og med afsæt i den videnskabsteoretiske tilgang, er en kvalitativ metode udvalgt til indsamling af empiri. En kvalitativ metodisk fremgangsmåde er fordelagtig til fortolkning og præcisering af et fænomen og indebærer, at den indsamlede empiri fortolkes på en sådan vis, at den ikke kan aflæses i talmæssig form (Launsø et al., 2011). Kvalitativ forskning er velegnet til at undersøge og indsamle viden om individer og deres meningsforståelser (Ibid.). Det er således personalets og brugernes forståelse af kulturen, og hvorvidt denne er i overensstemmelse med gadeidrættens værdier, der er i fokus i specialet. Bhaskar (2008) mener, at når en undersøgelse har kritisk realisme som videnskabsteoretisk tilgang, bør en kvalitativ metode benyttes.

5.2 Forsøgsdesign

I det følgende vil projektgruppens strukturering af forsøgsdesignet samt projektperioden blive præsenteret. Forud for den officielle åbning blev der taget kontakt til GSA, hvor projektets idé blev præsenteret, hvorefter projektgruppen blev givet adgang til feltet. Den 15. februar åbnede GSA op for offentligheden ved den officielle åbning. Empiriindsamlingen bestod af observation og interviews, hvilket vil blive beskrevet senere, og fandt sted under perioden fra den 19. marts 2018 til den 30. april 2018. Efter empiriindsamlingen var afsluttet, blev der foretaget en analyse af empirien, som muliggjorde den efterfølgende diskussion samt anbefalinger til GSA.



Figur 4: Oversigt over projektperiode

5.3 Casestudie og generaliserbarhed

Med udgangspunkt i problemformuleringen blev undersøgelsen konstrueret som et casestudie. Et casestudie indebærer intensiv og dybdegående søgen af en eller flere specifikke cases (Gratton & Jones, 2010). Et casestudie kan defineres som:

"(...) en strategi til at studere et komplekst eksempel og er baseret på en dybdegående forståelse af eksemplet opnået ved omfattende beskrivelse, analyse og fortolkning af eksemplet taget i sin helhed og i sin sammenhæng (kontekst)" (Launsø et al., 2011, s. 96).

Yderligere kan specialet karakteriseres som et enkeltstående casestudie, hvis styrke er at identificere kompleksitet i sociale processer gennem en metode, der er repræsenteret af teoretiske koncepter (Merriam, 1998). Ud fra specialets genstandsfelt kan konkrete paralleller til førnævnte definition udledes. Tilsvarende definitionen studeres der i indeværende undersøgelse et *komplekst eksempel*, kulturen i GSA, hvor projektgruppens kulturforståelse er baseret på allerede eksisterende teoretisk viden og undersøgelser. Den *dybdegående forståelse af eksemplet* forstås som, at der søges en dybdegående forståelse af kulturen, og hvorvidt den er tro mod gadeidrættens værdier. Det er således analysen og diskussion af den indsamlede empiri, som ligger til grund for forståelse af kulturen i GSA. Casestudier er kontekstafhængige og kan ikke studeres som et isoleret fænomen, idet forståelsen for konteksten, hvori den udspiller sig, er afgørende (Yin, 1994). GSA befinder sig i en kontekst, hvor GAME har pålagt nogle rammer for, hvordan huset skal ledes. Samtidig gør udefrakommende grupper brug af faciliteterne til at fremme deres egne formål. Hver af disse grupper har deres egen iboende logik, som vil styre deres adfærd i den sociale arena. Blandt andet eksisterer der flere facebookgrupper, som eksempelvis street basket gruppen Street Basket Aalborg (Street Basket Aalborg, 2018) og streetworkout gruppen ASW (ASW, 2018), hvori brugere selv organiserer uformelle træninger i GSA. Projektgruppen var derfor opmærksomme på, at grupper som disse kunne påvirke konteksten, hvilket blev medregnet i overvejelserne omkring empiriindsamlingen.

Tidligere er casestudier blevet anskuet som både arbitrære og subjektive og derved ikke brugbare til at generalisere, men denne forståelse af casestudiet er ifølge Flyvbjerg (2010) misvisende. Ifølge Flyvbjerg (2010) er casestudier og *eksemplets magt* blevet negligeret, hvilket er uden belæg, hvis casestudiet struktureres korrekt. Casestudier er afhængige af specifik og strategisk udvælgelse af casen, og de enheder der udgør den for at øge generaliserbarheden (Ibid.). For at øge undersøgelsens generaliserbarhed, vil der i det følgende blive redegjort for valg af enheder, forskningstype og videnskabeligt paradigme med udgangspunkt i undersøgelsens udvælgelsesstrategi.

5.3.1 Valg af enheder og udvælgelsesstrategi

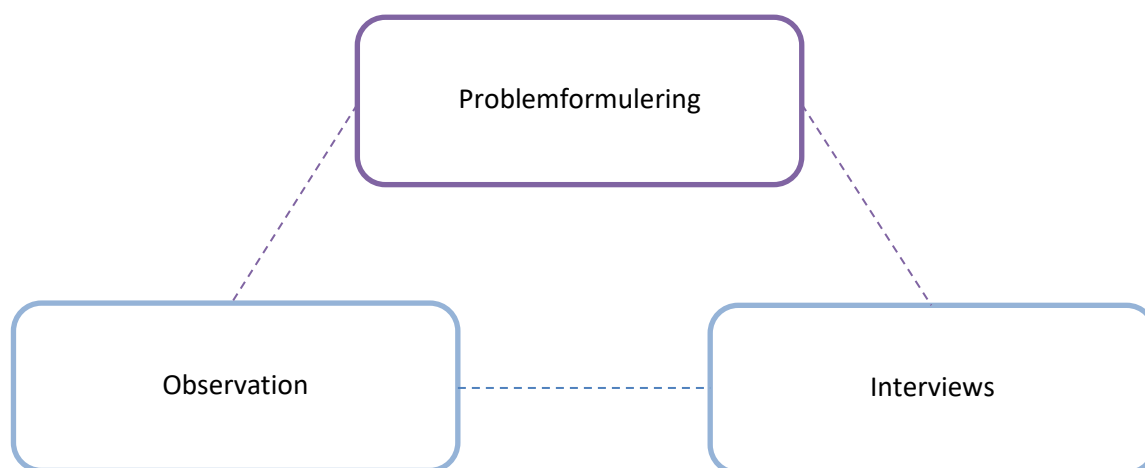
Ved enheder forstås der de fænomener, der ønskes oplysninger om, hvilket udvælges på baggrund af casens problemstillingerne (Launsø et al., 2011). Enheder kan blandt andet være personer, organisationer, tekster, aktiviteter, tidsintervaller (Ibid.) og i specialet vil enhederne være informanterne, brugerne, GSA, empiriindsamlingsperioden med mere. I forbindelse med valg af enheder, peger Launsø et al. (2011) på en række områder, som bør overvejes. Disse relaterer sig til afgrænsning og udvælgelse af studiets praktiske emneunivers i tid og rum, hvilke enheder der er relevante og tilgængelige samt antallet af cases. I indeværende undersøgelse arbejdes der med kvalitetskriterier, der søger indsigt og en dybere forståelse af kulturen og konteksten i GSA. Disse kvalitetskriterier ligger til grund for de metodiske valg, og vil blive berørt i metoden.

Ifølge Launsø et al. (2011) er det muligt at arbejde inden for fire forskellige forskningstyper, *den beskrivende, den forstående, den forklarende og den handlingsrettede*, som vælges ud fra undersøgelsens forskningsspørgsmål, og hvorledes det ønskes at blive besvaret. I indeværende speciale benyttes den forstående forskningstype, som er kendetegnet ved, at den forudsætter en informationsorienteret udvælgelse. Dette indebærer, at der fokuseres på at opnå dybereliggende forståelse af casen ved at maksimere nytteværdien af informanter (Ibid.). Ifølge Launsø et al. (2011) er det en forskningstype der indebærer, at forskeren engagerer sig i at forstå informanternes udtalelser. Forskerens forståelse er derfor først holdbar og værdifuld, idet vedkommende forstår subjektets synspunkt, og derved opnår objektivitet igennem intersubjektiv enighed (Launsø et al., 2011; Sonne-Ragans, 2012). For at skabe den bedste forståelse for fænomenet er det derfor valgt at benytte interviews og observationen til at indsamle empiri, da forskere ikke kan foretage en fortolkning, uden at være bevidste om den kontekst fænomenet og informanterne indgår i (Ibid.). Da casen blev udvalgt til at være i det fortolkningsvidenskabelige paradigme, var specialets primære kilde til empiri kvalitative metoder, i kraft af observation og interview. Tilsvarende den forstående forskningstype arbejder det fortolkningsvidenskabelige paradigme ud fra antagelsen om, at for at kunne forstå individer og sociale fænomener, er det nødvendigt at fortolke individets subjektive holdninger (Ibid.). Denne antagelse stemmer overens med kritisk realisme, der ligeledes anser, at viden er et resultat af genfortolkning af tidligere hændelsesforløb med henseende om at opnå kohærens (Scott & Bhaskar, 2015). Igen gennem denne vidensproces forsøger projektgruppen at tilnærme sig de årsager og mekanismer, i det reelle domæne, der ligger til grund for individets oplevelse og adfærd.

Som tidligere nævnt kan casestudiers generaliserbarhed styrkes gennem strategisk udvælgelse i forhold til casens formål (Flyvbjerg, 2010). De strategiske valg blev taget i overensstemmelse med studiets forstående forskningstype for at kunne skabe en forståelse for, hvordan casen relaterer sig til den generelle sammenhæng. Flyvbjerg (2010) sonderer mellem fire forskellige typer cases: ekstreme, maksimum variation, kritiske eller paradigmatiske cases. Indeværende undersøgelse vil blive udformet som et paradigmatiske casestudie, der har til formål at agere som metafor for kulturen i GSA. Denne paradigmatiske case vil derved bibringe viden om noget komplekst, der er begrænset viden indenfor, hvorved den kan benyttes som en prototype. Valget af den forstående forskningstype, det fortolkningsvidenskabelige paradigme og paradigmatiske case lå til grund for de øvrige strategiske overvejelser, som blev udformet omkring undersøgelsen af genstandsfeltet. Dette betød, at projektgruppen udformede sig tanker og valg af praktiske overvejelser såsom tid og ressourcer.

5.4 Metodetriangulering

Empiriindsamlingen i indeværende undersøgelse bestod af en metodetriangulering af de to kvalitative metoder, observation og interviews (se figur 5). Ifølge Launsø et al. (2011) indebærer triangulering, at problemstillingen tilgås fra flere forskellige vinkler, hvilket kan bidrage til at skabe et mere fuldkomment billede af det undersøgte. Anvendelsen af både observation og interviews skabte mulighed for, at det kunne vurderes, hvorvidt det informanterne udtalte sig om i interviewene, reelt var det der forekom. Og omvendt var det muligt at vurdere, om det der blev observeret i GSA, var i overensstemmelse med de observeredes opfattelse. Dermed medvirker trianguleringen til, at empiriindsamlingsmetoderne kan supplere hinanden og agere hinandens kontrol, hvilket er essentielt i forhold til projektets validitet (Halkier, 2009).



Figur 5: Specialets metodetriangulering

I de følgende afsnit vil en gennemgang af den anvendte observationsmetode fremgå efterfulgt af specialets interviewmetode.

5.5 Observation

I indeværende undersøgelse anvendes observation som en del af empiriindsamlingen. I det følgende afsnit vil dette metodiske valg blive begrundet, og efterfølgende vil den praktiske udførelse af observationerne blive beskrevet.

Observation som metode blev anvendt for at få et indblik i kulturskabelsen i GSA, og dermed den interaktion og adfærd kulturens medlemmer indgik i. Observationerne blev rettet mod det, Bhaskar (2008) betegner som den intransitive dimension, og dermed de objekter og fænomener der eksisterer uafhængigt af individet, og derved fremstår ens for os alle. Hermed bevæger projektgruppen sig i det empiriske domæne under observationerne i GSA. Den anvendte observationstilgang blev udformet som deltagende observation. I indeværende undersøgelse blev der taget udgangspunkt i deltagende observation jævnfør Kristiansen & Krogstrup (2015). Deres definition af deltagende observation indebærer, at observationerne bliver foretaget i subjekternes eget sociale miljø, hvor der forekommer social interaktion mellem forskeren og subjekterne (Kristiansen & Krogstrup, 2015). Observatøren havde mulighed for at indgå i samtale og interaktion, med de individer der blev søgt at forstå, og yderligere muliggjorde observationsmetoden, at observatøren kunne deltage i GSA's idrætsaktiviteter som deltagende observatør. Ved at observatøren opholder sig i subjekternes eget sociale miljø, vil der opnås en dybere forståelse for den sociale adfærd, og de dynamikker der udspiller sig i det givne miljø (Ibid.). Denne tilgang giver derfor mulighed for længerevarende observation af grupper eller organisationer anskuet ud fra et procesperspektiv (ibid.) Herigennem kan der opnås et dybere indblik i eksempelvis den problemløsning og de forandringer, der finder sted i gruppen frem for et statisk øjebliksbillede (ibid.). Denne observationstilgang var derfor fordelagtig i forhold til specialets formål om at vurdere, hvorvidt kulturen i GSA levede op til gadeidrættens værdier. Dermed skulle observationen medvirke til at klargøre, hvordan kulturens medlemmer interagerede med hinanden, og hvordan kulturskabelsen tog form under empiriindsamlingen.

5.5.1 Struktureringsgrad

I følge Kristiansen & Krogstrup (2015) kan observationsstudier typologiseres ud fra deres grad af strukturering, hvilket kan dikotomiseres som *laboratorieforsøg* kontra *observation i naturlige omgivelser* (Ibid.), hvori der blev tages udgangspunkt i sidstnævnte. Observation i naturlige omgivelser indebærer, at forskeren træder ind i en kontekst, der eksisterede før observationen begyndte. Hermed befinder forskeren sig på det undersøgte felts præmisser, hvormed uforudsete og ukontrollable hændelser kan forekomme (Ibid.). Graden af strukturering kan anses som et kontinuum mellem struktureret og ustruktureret observation (Ibid.). Struktureret observation vil eksempelvis, i kontinuumets ene yderpunkt, indebære indsamling af kvantitative data, hvor ustruktureret observation modsat er en tilgang, hvor forskeren ikke søger noget bestemt (Ibid.). Forskeren må forholde sig til graden af strukturering, da denne vil have indflydelse på den genererede empiri. En strengt struktureret observationstilgang vil kunne medføre en snæver synsvinkel, hvor vigtige elementer bliver udeladt og dataindsamlingen bliver for ensartet (Ibid.). Omvendt vil en ustruktureret og eksplorativ tilgang kunne medvirke, at der bliver genereret en meget diffus og bred viden (Ibid.). Observationstilgangen i indeværende undersøgelse befandt sig et sted imellem de to yderpunkter, hvori der fulgtes en delvist struktureret observationsguide, som tog udgangspunkt i det teoretiske afsæt som blev præsenteret tidligere. Dermed dannede teorier og begreber i den transitive dimension grundlag for observationen. Dette muliggjorde efterfølgende analyse og herigennem videnskabelse om de intransitive fænomener og objekter, der kom til syne i GSA.

5.5.2 Relation til og rolle i feltet

Det er ydermere relevant at klargøre forskerens relation til og rolle i feltet, da der forekommer en gensidig påvirkning, forsker og felt imellem (Kristiansen & Krogstrup, 2015). Dette indebærer blandt andet forskningseffekten, som er den effekt forskeren, blot ved sin tilstedeværelse, har på et felts deltagere (Ibid.). Ydermere vil observatøren under deltagende observation blive en mere eller mindre integreret del af feltet der studeres, da der opstår dialog mellem forsker og feltets andre deltagere, således at der forekommer et gensidigt påvirkningsforhold.

Hvor stor forskningseffekten bliver, afhænger af observatørens feltrolle og -relation (Ibid.). Til klarificering af feltroller- og relationer tages der udgangspunkt i Raymond Golds fire typiske feltroller: *den totale deltager*, *deltageren som observatør*, *observatøren som deltager* og *den totale observatør* (Ibid.). Deltageren som observatør dannede udgangspunkt for observationerne i indeværende undersøgelse, hvorfor kun denne vil blive behandlet yderligere.

Deltageren som observatør indebærer ifølge Raymond Gold, at forskeren observerer i et felt, mens der skabes kontakt til nøglepersoner, der kan bidrage med særlig viden eller styrke kontakten og relationen til feltet (Kristiansen & Krogstrup, 2015). I indeværende undersøgelse var disse nøglepersoner blandt andet ledelsen og medarbejderne i GSA, der hjalp med at skaffe adgang til feltet. Nøglepersonerne kunne yderligere være brugere af GSA, der kunne bidrage med informationer, følelser, holdninger med mere. Projektgruppen var opmærksom på den risiko, der forekommer ved at basere feltarbejdet på disse nøglepersoner, da deres personlige holdninger vil kunne påvirke forskerens syn på feltet (Ibid.). Gennem denne proces blev der også skabt kontakt til eventuelle informanter til de senere interviews. Ved anvendelse af deltageren som observatør lægger observatøren ikke skjul på sin rolle som observatør og observationernes formål (Ibid.). Dette blev gjort ved, at projektgruppen var synligt til stede i GSA og ikke lagde skjul på formålet med tilstedeværelsen hvis adspurgte. En fordel ved denne observatørrolle er, at observatøren ikke er bundet til bestemte lokaliteter eller sociale grupper og derfor kan bevæge sig frit rundt og følge op på begivenheder, der fremstår som interessante i forhold til

problemformuleringen (Ibid.). Projektgruppen havde fokus på at skabe en uformel relation til feltet og dets deltagere, hvorfor projektgruppens medlemmer ikklædte sig uformelt hverdagstøj eller træningstøj under observationerne. Ydermere var der fokus på at undgå at nedskrive feltnotater under samvær med feltets deltagere, da dette kan forøge forskningseffekten og medføre en følelse af overvågning hos deltagerne, hvorfor de muligvis ville ændre adfærd (Ibid.).

5.5.3 Udførelse

Observationsperioden blev indledt med et uformelt besøg i GSA, som medvirkede til at danne grundlag for, hvordan resten af observationsperioden skulle tilrettelægges. Det uformelle besøg indebar inspektion af stedets faciliteter og samtale med personalet omkring eventuelle events, tidspunkter hvor aktivitetsniveauet var højt/lavt med mere. Den efterfølgende observationsperiode indebar 11 observationssessioner af en til to timers varighed per gang. Observationssessionerne blev foretaget på forskellige tidspunkter indenfor GSA's åbningstider for at opnå en bred viden om kulturen, og om den eventuelt varierede efter tidspunkt på dagen. Ligeledes blev andet relevant materiale, såsom offentlig kommunikation over facebook sider og hjemmeside inddraget som en del af observationen.

Under observationerne bevægede projektgruppen sig frit rundt og fulgte op på cues, der kunne have relevans for besvarelsen af problemformuleringen, hvilket ifølge Schein (2010) er den mest fordelagtige måde, hvorpå der kan opnås brugbar viden om en organisations kultur. Som datakilde blev der gjort brug af feltnotater, der har til formål, at situationer kan genskabes i erindringen, efter de har fundet sted (Kristiansen & Krogstrup, 2015). Feltnotaterne blev foretaget sideløbende med selve observationerne for at sikre, at mindst mulig data gik tabt. Feltnotaterne blev som udgangspunkt noteret på computer, da dette går hurtigere og lettere at læse i forhold til håndskrift (Ibid.). Dog var der også mulighed for at notere ved hjælp af håndskrift på en blok, hvis situationen indebar, at observatøren skulle bevæge sig rundt, hvilket vanskeliggjorde noter på computer. I disse tilfælde var det pålagt observatøren hurtigst muligt at indberette informationerne virtuelt, da informationer og empiriens nøjagtighed med tiden bliver reduceret (Ibid.). Under observationerne blev der, jævnfør Raymond Golds feltrolle, deltageren som observatør, indgået i sociale interaktioner med feltets andre deltagere. Denne interaktion forekom blandt andet i form af uformelle samtaler, der kunne bidrage til den overordnede forståelse af feltet og det resterende observationsmateriale.

5.5.4 Observationsguide

Observationerne blev foretaget med udgangspunkt i et teoretisk grundlag af Schein og Bourdieus kulturbegreber samt teori om miljøets indflydelse. Projektgruppen havde begreberne in mente under observationerne, hvorved de dannede grundlag for det observerede. Der blev ikke observeret efter grundlæggende antagelser og doxa, da disse, som tidligere beskrevet, kun eksisterer i kritisk realismes reelle domæne, hvorved projektgruppen ikke kunne få adgang til disse gennem observation. Begreberne dannede blot rammerne for observationerne, og projektgruppen havde stadig mulighed for at notere hændelser, som skabte nysgerrighed, men ikke passede direkte ind under det teoretiske grundlag. Observationsguiden indebar følgende:

Tabel 2: Operationalisering af observationsbegreber

Teoretiske begreber	Operationalisering
Schein	
Artefakter	Beklædning, udsmykning, interaktionsform, adfærd, kommunikationsform, musik, ritualer, citater/budskaber med mere.
Skueværdier	Strategier og mål GSA fremstiller på deres hjemmeside, i receptionen eller under uformelle samtaler. Eksempel på skueværdi fra GSA's facebookside, 8/5, 2018: <i>"Så er det igen blevet tid til FRIDAY JAM i GAME Streetmekka Aalborg. Denne gang hylder vi sommer, fællesskabet og sammenholdet på tværs af aktiviteterne, hvor alle kan være med"</i>
Bourdieu	
Kapitalformer (kulturel, social, økonomisk og symbolsk)	Adfærd der symboliserer kapitalformer. Kulturel kapital: Eksempelvis en basketballspiller med gode evner, der bliver tildelt en rolle, hvor han kan tage beslutninger i spillet. Social kapital: Hvordan brugere indgår i sociale relationer med andre. Eksempelvis hilser, snakker og interagerer med. Økonomisk kapital: Observationer efter hvad økonomi giver adgang til. Eksempelvis køb af merchandise, udstyr med mere. Symbolsk kapital: Tegn på kapitalformer der ikke umiddelbart kan passes ind under de ovenstående.
Symbolsk vold	Hvordan brugere og personale anvender deres magt til at fremme specifikke handlinger. Eksempelvis en person med høj kulturel kapital i form af gode evner i basketball, udøver symbolsk vold ved at få de andre spillere til at anvende ham som den centrale spiller på holdet.
Habitus	Tegn på agenternes habitus. Kan eksempelvis være en agents adfærd under en fodboldkamp, eller tøjvalg, der typisk er karakteristika ved traditionel foreningsfodbold, hvilket er et tegn på, at agenten tidligere har været medlem af forening.
Felt	Hvordan agenter (brugere og personale) i feltet er positioneret i forhold til hinanden. Hvem udøver magt over hvem.

Miljø

Opgaveorientering	Tegn på opgaveorientering såsom en legende tilgang til træning, hjælp-somhed og snaksaglighed mellem brugere samt mellem brugere og personale, fokus på at tilegne sig nye færdigheder.
Egoorientering	Tegn på egoorientering såsom opmærksomhedssøgen gennem fremvisning af færdigheder, adfærd der udtrykker at det handler om at vinde i eksempelvis en basketballkamp.
Gadeidrættens værdier (manglende regelbundet-hed, fokus på udvikling, præference for kollektiv praksis og lav økonomisk barriere)	Hvorvidt der bliver anvendt regler/retningslinjer i aktiviteterne, om fokus er på udvikling eller præstation, om folk træner sammen eller alene/mod hinanden, og om der er tegn på, at økonomi er en barriere.

5.6 Interview

Den anden dataindsamlingsmetode, som blev benyttet til at opnå en forståelse af kulturen i GSA, var interview. Launsø et al. (2011) kategoriserer interviews som en spørgemetode. Spørgemetoder er egnede til empiriindsamling, hvor formålet er at vurdere og forstå menneskers meninger om et genstandsfelt (Ibid.). Interview blev derfor fundet anvendeligt, da det underbygger og kan anvendes i samspil med den forstående forskningstype, som specialet tilskrev sig. Interviews kan udformes med flere forskellige niveauer af struktur (Ibid.). Parker (2005) hævder, at et interview aldrig kan udføres fuldstændig struktureret, og ifølge Brinkmann (2014) skal det forstås som et kontinuum af struktureringsgrad. Ligesom der aldrig kan foregå fuldstændig ustrukturerede interviews, da interviewerens altid vil have en forestilling om, i hvilken retning interviewet drejer sig (Ibid.). Ifølge Brinkmann (2014) findes der heller ikke, ikke-ledende spørgsmål. Alle spørgsmål vil på sin vis lede informanten i en bestemt retning. Det er at foretrække, at informanten kun ledes til at tale om bestemte temaer, og at interviewerens ikke direkte spørger ind til informantens meninger om temaerne (Ibid.). For at minimere mængden af ledende spørgsmål er det ifølge Latour (2000) nødvendigt at lade informanterne være interesserede, aktive og engagerede i det, andre siger om dem. Med det ovenstående in mente blev det valgt at benytte interviews med lav struktureringsgrad, der også kan refereres til som semistrukturerede interview (Kvale & Brinkmann, 2009; Brinkmann, 2014). Fordelene ved at benytte en interviewmetode med lav struktureringsgrad er, at denne er mest anvendelig til at indsamle og spejle informantens livsverden (Kvale & Brinkmann, 2009). Derved søges det, gennem semistrukturerede interview, at afdække brugernes virkelighed i GSA, uden at fastlægge begreber og forståelser af virkeligheden på forhånd (Launsø et al., 2011).

5.6.1 Valg af informanter

For at kunne skabe et fyldestgørende indblik i kulturen, valgte projektgruppen at inddrage i alt syv informanter, som havde forskellige roller i GSA. Ledelsen i GSA blev udvalgt til interviews, da Schein mener, at ledere tilkendegiver, hvordan problemer og opgaver skal udføres, samt at de er kulturbær-

gere og -skabere (Schein, 2010). GSA havde to fastansatte ledere, som begge blev udvalgt som informanter. For at skabe bredere indsigt i organisationen og den daglig drift uden om ledelsen blev to juniorkoordinatorer (JK'er) og en praktikant interviewet. Afslutningvist blev to brugere interviewet for at få indblik i brugerens oplevelse af kulturen. Det blev valgt at interviewe to informanter fra to forskellige sportsgrene, hvorved en klatrer og en basketballspiller blev valgt. Valget af to forskellige sportsgrene blev gjort for at få et bredere indblik af kulturen i GSA. For at sikre at informanterne havde kendskab til kulturen i GSA, skulle de være jævnlige brugere. Dette blev overholdt ved at tage kontakt til personer, som projektgruppen havde set flere gange i GSA under observationerne.

5.6.2 Overvejelser omkring typen af informanter

Som interviewer er det vigtigt at tage hensyn til informanten (Kvale & Brinkmann, 2009). Informanterne i indeværende undersøgelse var brugere og personale i GSA. Informantgruppen indeholdte kun personer over 18 år. I interviewene forsøgte projektgruppen at udelade komplekse og ledende spørgsmål, da dette kunne forvirre eller påvirke informanterne (Parker 2005). Yderligere undgik intervieweren at stille flere spørgsmål ad gangen (Ibid.). Ligeledes blev det forsøgt af intervieweren at fremstå som en ven frem for autoritær, ved at alle interviews startede med indledende spørgsmål omhandlende informanten og uden undersøgelsens temaer i fokus. Dette kan ifølge Kvale & Brinkmann (2009) anvendes til at opbygge tillid og nedbryde eventuelle barrierer mellem intervieweren og informanten.

Kvale & Brinkmann (2009) beskriver, at eliteinterview er med personer der er ledere eller eksperter. På baggrund af dette er interviewguiden til de daglige ledere derfor blevet udformet med den forståelse, at det er et eliteinterview. Derfor blev der inden interviewet indsamlet viden og informationer omkring GSA, hvilket blev gjort gennem de forudgående observationer og tidligere undersøgelser om emnet. Dette blev gjort for at udligne magtrelationen og udvise respekt til informanten, hvorved der kunne opnås en symmetri i interviewrelationen (Zuckerman, 1972). Ledere er ofte vant med interviewsituationer og kan have forberedt samtaleemner eller indlæg, der kan fremme det, de ønsker at kommunikere og få ud af interviewet (Kvale & Brinkmann, 2009). Gennem benyttelse af en semistruktureret interviewform er der således forsøgt at sikre, at de valgte temaer bliver belyst.

5.6.3 Semistruktureret interview

Et kvalitativt semistruktureret forskningsinterview er mellemvejen på kontinuummet og kan defineres som: *“Et interview, der har til formål at indhente beskrivelser af den interviewedes livsverden med henblik på at meningsfortolke de beskrevne fænomener.”* (Brinkmann, 2014, s. 39). Ved at tage udgangspunkt i semistrukturerede interviews søges det at indhente beskrivelser om informantens livsverden, der kan beskrives som værende informantens hverdagsoplevelser. I relation til specialets videnskabsteoretiske tilgang, blev der således gennem de semistrukturerede interviews forsøgt at opnå indsigt i informanternes empiriske domæne (Bhaskar, 2008) via deres oplevelser. Det semistrukturerede interview tilgodeser derfor specialets subjektive epistemologi ved at danne grundlag og forudsætning for erkendelsen af informanternes livsverden. Indsigten i informanternes empiriske domæne blev efterfølgende medtaget i processen for at forstå de bagvedliggende mekanismer hvorved projektgruppen bevægede sig tættere på reelle domæne. Ifølge Parker (2005) kan det i interviews være nødvendigt at udfordre informanterne med spørgsmål, der kan skabe kontraster til deres perspektiver. Dette blev inkorporeret som en del af interviewstrategien og havde til formål at informanten blev mindre påvirkelig. Det er yderligere ifølge Brinkmann (2014) udtalelser der går ud over det strukturerede, der ofte kan være nøglen til forståelsen af informantens svar på de præstrukturerede spørgsmål

fra interviewguiden. Gennem semistrukturerede interviews skabes muligheden for at interviewet struktureres i forhold til specifikke problemstillinger, der samtidig giver plads til uventede svar og drejninger der måtte forekomme (Ibid.).

5.6.4 Interviewguide

De semistrukturerede interviews blev udformet ud fra en forudbestemt interviewguide, som tog udgangspunkt i projektets problemformulering såvel som den bagvedliggende teori, og havde til formål at indhente informationer og forståelse for informantens livsverden omhandlende kulturen i GSA. Under samtlige interviews var der to personer fra projektgruppe til stede, en interviewer og en co-interviewer. Co-intervieweren havde til formål at sikre, at der blev spurgt ind til alle spørgsmålene, som interviewguiden indeholdte. Ligeledes havde co-intervieweren mulighed for at stille opfølgende spørgsmål, hvis han mente, at temaet ikke var tømmet for information. Interviewene varede mellem 20 og 50 minutter. Generelt varede interviewene med brugerne 20 min og personalet op mod 50 min.

5.6.5 Transskription

Samtlige interviews blev lydoptaget og blev efterfølgende transskriberet for at muliggøre yderligere analyse af empirien. Interviewene blev transskriberet i en formel og skriftsproglig stil jævnfør Kvale & Brinkmann (2009), hvorved ordlyde som øh, hmm og andre irrelevante passager blev udeladt og noteret som "(...)". Ydermere blev pauser, betoner og følelsesudtryk udeladt. Dette blev gjort for at sikre ensartede transskriptioner mellem projektgruppens medlemmer, da notering af eksempelvis følelsesudtryk vil påkræve fortolkning, hvorved transparentheden af transskriptionerne kan reduceres (Kvale & Brinkmann, 2009). Yderligere begrundes dette valg med, at der ikke var fokus på at vurdere informanternes følelsesmæssige tilstand under interviewene, men i stedet at opnå viden om, hvordan de oplevede kulturen i GSA. Lydoptagelserne blev transskriberet ordret, og tegnsætning blev foretaget i forhold til stemmeføringen på lydoptagelsen. I transskriptionerne blev intervieweren noteret som "I", co-intervieweren som "CI" og informanten blev noteret som et fiktivt navn eller eget navn, hvis de ønskede dette.

5.7 Ethiske overvejelser

I det følgende afsnit vil projektgruppens etiske overvejelser vedrørende specialet blive præsenteret. Kvalitativ forskning er en social praksis og en værdiladet aktivitet, hvilket kan medføre en række etiske problemer, der skal tages højde for (Brinkmann & Tanggaard, 2010). Et grundlæggende etisk problem i kvalitativ forskning er, at det ofte omhandler menneskers privatliv og deres personlige ytringer og adfærd i et offentligt rum (Ibid.). Dette gjorde sig ligeledes gældende i indeværende projekt, da der blandt andet blev foretaget interviews om individers personlige oplevelser af kulturen i GSA. Denne etiske problemstilling blev imødekommet ved at følge Brinkmann & Tanggaards (2015) fire tommelfingerregler for etik i kvalitativ forskning omhandlende: (1) *informeret samtykke*, (2) *fortrolighed*, (3) *konsekvenser* og (4) *forskerrollen*.

Informeret samtykke indebærer, at projektets deltagere ved, hvad de deltager i og har en forståelse for, hvad kvalitativ forskning er (Ibid.). Derfor blev alle informanter i indeværende projekt informeret omkring, hvad projektet omhandlende, samt hvad deres deltagelse indebar. Efterfølgende blev de bedt om at underskrive en samtykkeerklæring på, at projektgruppen kunne anvende de indhentede data i projektet. Informanterne blev ligeledes informeret om, at de kunne fratræde projektet til enhver tid.

Fortrolighed omhandler anonymitet i projektet (Ibid.). Derfor blev alle deltagere i projektet anonymiseret med mindre de selv ønskede, at deres rigtige navn fremstod i projektet.

Den tredje tommelfingerregel indebærer konsekvenser, og kan anskues både på en mikro- og en makroetisk dimension (Ibid.). I forhold til den mikroetiske dimension indebærer det overvejelse omkring, hvordan uhensigtsmæssige konsekvenser for projektets deltagere kan undgås (Ibid.). Dette kan undgås ved, at forskeren blandt andet er opmærksom på, at vedkommende kan have en manipulerende effekt på informanterne i interviewene (Ibid.), hvilket derfor blev overvejet i forhold til interviewene. Den makroetiske dimension omhandler, hvordan projektets resultater kan anvendes af lovgivere, ledere og andre interessenter (Ibid.). Derfor blev det under empiriindsamlingen og analysen vurderet, hvorvidt projektgruppen kunne stå inde for de konsekvenser, projektets formidlede resultater kunne medføre.

Etik i forhold til forskerrollen indebærer, at forskeren er klar over sine værdimæssige holdninger og fordomme og har klargjort, hvordan disse eventuelt ville kunne påvirke det forskningsmæssige arbejde (Ibid.). Projektgruppen havde derfor fokus på at forholde sig så objektivt som muligt til forskningsarbejdet i GSA uden at lade eventuelle fordomme påvirke empiriindsamlingen og analysen.

Det er yderligere relevant at supplere, at en mekanisk anvendelse af tommelfingerreglerne kan medføre yderligere etiske problemer, hvorfor det er vigtigt, at forskeren forbliver åben over for etiske problematikker, der kan opstå undervejs i forskningsarbejdet (Ibid.). Dette havde projektgruppen under hele projektperioden med i overvejelserne og diskuteret løbende, hvordan eventuelle tiltag kunne medføre etiske konsekvenser.

5.8 Databehandling

I de følgende afsnit vil specialets metode til databehandling blive præsenteret. Denne indebærer den indledende konceptualisering og kodning samt den efterfølgende meningsfortolkning.

5.8.1 Konceptualisering og kodning

For at danne et mere anskueligt overblik over den indsamlede empiri valgte projektgruppen at benytte kodning som første skridt i analysen. Kodning som analysemetode i kvalitative undersøgelser indebærer identificering og kategorisering af den indsamlede empiri (Holloway, 1997). Derved nedbrød projektgruppen empirien, ved at kategorisere de transskriberede citater fra interviewene og feltnotaterne, med henseende om senere at opbygge en ny helhed. I denne kodningsfase benyttes der *begrebsstyret kodning*, hvilket betyder, at koderne på forhånd er kategoriseret (Kvale & Brinkmann, 2009). Disse forudbestemte koder (se Bilag B) blev konstrueret på baggrund af den eksisterende litteratur (Ibid.), som i indeværende speciale omhandlede kultur og miljøteori.

Årsagen til at der i indeværende speciale benyttes begrebsstyret kodning er, at undersøgelsen er konstrueret som et deduktivt studie, hvorfor koderne således tager afsæt i allerede eksisterende teori (Kvale & Brinkmann, 2009; Olsen, 2001).

Uanset om en undersøgelse er induktiv eller deduktiv udarbejdet er det vigtigt at skabe gennemsigtige procedurer og transparens (Olsen, 2001). Derfor er der i udformningen af kodningsskemaet (Bilag B) taget højde for kodernes sammenhæng til specialets teoretiske udgangspunkt. Ligeledes er der store krav som forsker til at være sensitiv og kritisk overfor sin data (Olsen, 2001). Denne sensitive og påpasselige tilgang til dataen er i overensstemmelse med specialets kritisk realistiske videnskabsteoretiske tilgang, hvor den viden der blev indsamlet gennem det empiriske domæne dannede grundlaget for

at skabe narrativ kohærens ved senere at genfortolke de selv samme hændelsesforløb. Denne genfortolkning vil finde sted løbende i analysen og i diskussionen.

5.8.2 Meningsfortolkning

Efter kodningen blev der foretaget meningsfortolkning af empirien. Fortolkning tillader, at forskeren går ud over det, der direkte bliver udtalt og identificerer meningsstrukturer og betydningsrelationer (Kvale & Brinkmann, 2009). Hvor kodningen blev anvendt til at nedbryde datamaterialet i mindre dele, anvendes meningsfortolkning til at rekontekstualisere tekstuddragene inden for bredere referencerammer, således at nye forståelser kan skabes (Ibid.). Ifølge Danermark et al. (1997) kan man i kritisk realisme inddrage den hermeneutiske præmis. Derfor bygger fortolkningsprocessen i indeværende undersøgelse på en række hermeneutiske principper. Disse principper omfatter den frem- og tilbagegående proces mellem dele og helhed, hvilket indebærer at tekstens dele fortolkes, hvorefter de igen sættes i relation til helheden (Ibid.). Herved opstår en cirkulær proces, hvor der opnås mulighed for en dybere forståelse af meningen (Ibid.). Delfortolkningerne skal testes i forhold til tekstens globale mening og bør ydermere forstås ud fra sin egen referenceramme. Et sidste princip omhandler, at en fortolkning af en tekst har visse forudsætninger (Ibid.). Dette indebærer, at fortolkeren har en forforståelse, hvilke han eller hun skal forsøge at blive bevidst om for at mindske påvirkningen af denne (Ibid.). Her stillede projektgruppen sig kritisk i forhold til de antagelser og præmisser, som var grundlag for den givne fortolkning af udtalelser eller observationer. Yderligere søges der at nå frem til en indre enhed i teksten, uden at der forekommer logiske modsigelser (Ibid.).

De hermeneutiske principper er i fin overensstemmelse med kritisk realisme, hvori viden ligeledes er underlagt forandring, som sker på baggrund af genfortolkning og revurdering af viden (Scott & Bhaskar, 2015). Gennem den løbende genfortolkning søges det at opnå narrativ kohærens (Ibid.), ligesom hermeneutikken forsøger at nå frem til en indre enhed i teksten uden modsigelser (Kvale & Brinkmann, 2009). Denne kohærens skal hermed medvirke til at give et indblik i de årsager og mekanismer, der befinder sig i det reelle domæne, og påvirker kulturen i GSA.

5.9 Litteratursøgning

For at højne specialets transparens vil det i det følgende blive gennemgået, hvordan projektgruppen håndterede litteratursøgning, og hvordan inklusions- og eksklusionskriterierne blev anvendt til at højne gyldigheden.

Ifølge Vallgård og Koch (2008) er adgangen til genstandsfeltet essentielt i processen for at etablere en gyldig viden og forståelse om, hvorledes genstandsfeltet er blevet varetaget gennem hele litteratursøgningen. Indeværende case er derfor struktureret med dette i mente og en webbaseret søgning, der tog udgangspunkt i problemformuleringen. Et udkast af denne søgning er illustreret i nedenstående figur, hvor primære søgeord samt boolske operatoren er søgt på flere forskellige søgedatabaser. Tallet indikerer, hvor mange artikler der er registreret ud fra søgekriterierne. Som udgangspunkt blev minimum de første 50 artikler for hvert søgekriterie screenet for relevans.

Tabel 3: Udklip af specialets litteratursøgning

Primære søgeord	Boolske operatorer	Scholar	Pub-med	Primo	Sports discus	Eric	Psycinfo	Scopus
"Street sport"	AND "culture"	199	0	127	69	0	0	1
"Street sport"	AND "physical activity"	66	0	30	164	0	0	0
"Inclusion and exclusion"	AND sport	37.000	212	233	141	21	60	145
"dynamics of inclusion and exclusion"	AND sport	585	1	1	297	0	0	0
"sport for development"		4090	0	561	487	19	92	244
"Urban sport"	AND culture	1200	166	322	12	1	0	5
"Street sport"	AND motivation	180	0	73	57	0	0	0
"street soccer"	AND culture	682	0	262	20	0	0	0

Udover en struktureret søgning, benyttede projektgruppen en kædesøgningsstrategi (sneboldeffekten) der indebærer, at relevante artiklers referencelister blev gennemgået for yderligere relevante artikler, som ligeledes blev screenet. Projektgruppen opstillede en række inklusions- og eksklusionskriterier for litteratursøgningen. For inklusionskriterier indebærer dette, at artiklerne skulle være peer-reviewed, dansk- eller engelsksprogede og at de skulle indeholde mindst et af projektets fokusområder som var kultur og gadeidræt. Eksklusionskriterierne indebærer, at artikler med foreløbige resultater og dobbeltpublikationer blev ekskluderet.

6. ANALYSE

I det følgende kapitel vil specialets fund blive præsenteret. Fundene bliver præsenteret i forhold til specialets teoretiske ståsted. Kapitlet indeholder derfor tre overordnede afsnit inddelt efter teori om miljøet, Scheins kulturteori og Bourdieus teori om praksis. Førstnævnte betragtes for at skabe en direkte indsigt i miljøet i GSA for at kunne vurdere, hvorvidt dette lever op til gadeidrættens værdier (jf. afsnit 1.3 Gadeidrættens potentiale). Scheins tre kulturniveauer anvendes til at beskue de organisatoriske strukturer, der forsøges skabt og skabes fra organisationen, hvor Bourdieus teori om praksis anvendes til at overskueliggøre det komplekse samspil mellem de ansatte og brugerne samt brugerne imellem. Anvendelsen af de tre førnævnte teorier vil ifølge projektgruppen tilnærme sig et fuldentt billede af kulturen i GSA, da der både tages højde for kultur på organisationsplan, kulturen blandt brugerne samt teori omkring gadeidrættens værdier, som er undersøgelsens fokus.

6.1 Resultater af miljø

I følgende afsnit vil brugernes og personalets opfattelse af huset blive analyseret med udgangspunkt i empiriindsamlingen. Herefter vil det blive fortolket, om der forekommer tendenser i miljøet, som understøtter eller modstrider gadeidrættens værdier og er opgave- og/eller egoorienterede jævnfør Ames (1992).

6.1.1 Mangfoldighed, inklusion og fravær af struktur.

Under observationerne i GSA blev det bemærket, at der var børn som engagerede sig i andre aktiviteter, end dem som var opstillet fra husets side. Det blev blandt andet observeret, at børn fægtede med hockeystave og legede gemme- og fangeleg. Dette blev også italesat af flere brugere, som blandt andet Kasper:

"Det giver en rigtig sund dynamik, men også lidt udfordringer i forhold til rent sikkerhedsmæssigt, du er oppe og klatrer og lige pludselig løber der et lille kuld unger nedenunder dig og det skal du simpelthen lige være klar på hvis du lige falder ned." (Kasper, bruger).

Yderligere blev det også flere gange noteret, at der forekom selvorganiseret og ustruktureret klatring blandt brugerne. GSA afsætter ugentligt en times undervisning til klatring, hiphop dans, børneyoga og street basketball (GAME, 2018). Under den resterende del af tiden er det brugeren selv, der skal organisere sin træning. Undervisningsgangene var delvist strukturerede, mens den selvorganiserede træning blev vurderet som ustruktureret. Mike beskriver, at der kommunikeres og planlægges træning over nogle facebookgrupper, som er uafhængige af GSA. Ydermere udtalte Mike, at et område hvor gadeidræt adskiller sig fra traditionel foreningsidræt omhandler strukturen:

"i foreningsbasketball og klubbasketball er der mange forpligtelser. Sådan møde til træning og møde til kamp og lade være med at drikke før vi spiller kamp (...) her er det meget sådan kom, og hvis I ikke kommer, er det fint nok, så gør vi det bare i morgen" (Mike, bruger).

Måden hvorpå brugerne frit aktiverede sig i forskellige aktiviteter og deres afslappede tilgang til mødetidspunkter indikerer gadekultur, da denne typisk er ustruktureret. Det blev også observeret, at der forekom en mindre grad af regelbundethed, ved at deltagerne selv dømte deres kampe til street basket

turneringen, og at de til fodboldkampe ikke spillede med indkast, når bolden røg uden for banen. Denne uformelle tilgang til struktur underbygges yderligere af Clara, som udtrykte en afslappet holdning til GSA's lukketidspunkt: *"Det er først hvis klokken begynder at være ti minutter over ni, at jeg begynder at være sådan, nu bliver i snart nød til at smutte, agtigt."* (Clara, JK). Det tolkes derfor, at der forekom flere tegn på, at kulturen i GSA var i overensstemmelse med den ustrukturerede kultur i gadeidræt. I interviewet med lederen Anja blev det tydeligt, at GSA havde til formål at favne mange forskellige grupper for derved at skabe mangfoldighed:

"Jamen det er jo et hus, som er blevet bygget for ligesom at favne de her børn og unge, som måske ikke formår at komme i idrætsforeninger. Så vi skal favne de her typer, som ikke har ressourcerne til at dukke op i fodboldklubben, eller hvad det nu ellers er." (Anja, leder)

Dette blev manifesteret i prisen for medlemskab, som for brugere under 25 år er 300 kr, og for dem over 25 år 600 kr på årlig basis. Yderligere tilbyder GSA gratis udlevering af udstyr som for eksempel klatresko og bolde. Ligeledes blev det gennem observationerne bemærket, at der var stor variation mellem brugernes niveau, hvilket indikerer en mangfoldig kultur, hvor niveau ikke er centralt. Mangfoldigheden kom også til udtryk i movezonen, som er et område i GSA, hvor der blev udøvet klatring, street workout og parkour, og street basket området var imødekommende og inkluderende, men at det kom til udtryk på forskellige måder. Kasper der primært klatrede, beskrev movezonen som imødekommende på tværs af sportsgrenene, og at der var en villighed til at hjælpe hinanden. Mike som hovedsageligt deltog i aktiviteter på boldbanerne, beskrev miljøet der som inkluderende, og at det indbød til fællesskab. I movezonen blev der observeret flere scenarier, hvor brugerne var hjælpsomme og rådgav ved at viderefremme viden og ekspertise. Her blev der i flere omgange observeret brugere som viste initiativ til at hjælpe andre brugere med blandt andet pull-ups, muscle-ups, klatring og generelt kommunikere om processen. Dette blev ikke i samme omfang noteret i street basket området. Her var det i højere grad et forum, hvor brugere blev inkluderet i fællesskabet gennem tilbud om at deltage i kampe eller skudøvelser. Det blev observeret, at der ikke blev kommunikeret på samme vis om rådgivning og ekspertise ved boldbanerne, som der gjorde ved movezonen, men at begge områder var imødekommende.

Ud fra ovenstående synliggøres det, at der var flere værdier i GSA som var i overensstemmelse med gadeidrættens værdier omkring manglende regelbundethed, præference for kollektiv praksis og lav økonomisk barriere.

6.1.2 Opgaveorienteret miljø

Som beskrevet i afsnit 4.1 er der ligheder mellem gadeidræt og et opgaveorienteret miljø, hvorfor tegn på opgaveorientering vil blive præsenteret i følgende afsnit. Et opgaveorienteret miljø medvirker til, at udøveren fokuserer på personlig udvikling og læring, samt at fejl anses som en del af en læringsproces. Opgaveorientering kan endvidere understøttes af autonomi (Ames, 1992) ved at udøveren har indflydelse på egen træning, hvorfor autonomi yderligere vil blive behandlet i det følgende.

Plads til brugere og personlig udvikling

Gennem observationerne var der flere indikationer på, at der forekom autonomi i GSA. Dette var blandt andet i basketballturneringen hvor det blev observeret, at brugerne var medbestemmende i kampens udvikling ved, at de selv talte point og dømte kampene. Yderligere skabte den lave grad af

struktur en høj grad af autonomi gennem de uformelle regler om, hvornår brugerne skulle møde og hvorledes de aktiverede sig i huset. Jonathan præsenterede til den indledende rundvisning i GSA, at der skal der være plads til, at brugere kan komme for at være sociale, chille eller være fysisk aktive. Det virkede således til, at brugerne havde medbestemmelse i deres færden i GSA.

Som det blev beskrevet tidligere, er GSA et mangfoldigt og inkluderende miljø, hvilket også gjorde sig gældende, når brugerne kommunikerede internt. På samme vis blev det også observeret, at der i movezonen var en villighed til at hjælpe hinanden. Kasper underbyggede dette med følgende citat:

"Hvis der står en og er (...) i gang med en muscle up, så bliver de så ellevilde, glade og forfjamskede, når nu jeg spørger ind til det med nysgerrighed, og de deler og deler og deler. Og det synes jeg sker gang på gang på gang. Og en villighed til at dele det de synes er fedt." (Kasper, bruger)

Disse tendenser tyder på et opgaveorienteret miljø, hvor brugerne har fokus på at vidensdele og hjælpe. Dette er også noget som personalet ønsker at sætte fokus på. Clara som selv klatrer ønsker, at kulturen udvikler sig i en retning, hvor brugere kommer igen og fortsætter med at udvikle deres kompetencer. Hun udtalte følgende:

"En væg har lidt en wow-faktor, og folk vil gerne prøve det én gang, og synes det er sjovt og sådan noget. Og jeg vil gerne have, at det spredt sig, at der er mere ved klatring, at man kan blive bedre til det, og der er en masse teknisk ved det, og man kan ligesom udvikle sig og komme igen." (Clara, JK)

I et opgaveorienteret miljø er der fokus på læringsprocessen. Dette kom også til udtryk i GSA blandt andet gennem brugernes reaktioner, når de fejlede. Her blev det observeret, at brugere i movezonen og specielt klatreafdelingen havde en afslappet tilgang til at fejle. Der var flere som grinte og smilede, når de faldt eller mistede deres greb. Ligeledes blev der også observeret smil og grin på street basket banen, når oplagte chancer ikke blev udnyttet. Projektkoordinatoren Jonathan udtalte ligeledes, at det skal være sjovt at deltage i aktiviteter i GSA, hvilket også er med i overvejelserne, når der planlægges Friday jams: *"Hvad har vi af ideer, vi synes er fede. (...) Og så tænker vi lidt, hvad folk synes der kunne være sjovt."* (Jonathan, projektkoordinator). Det at det skal være sjovt, er også en af årsagerne til, at Mike kommer i GSA: *"For at dyrke motion, have det sjovt, møde nogle mennesker, møde nogle nye mennesker også. Bare have det sjovt."* (Mike, bruger). Yderligere blev det også observeret flere brugere og specielt børn som havde et legende element i deres fysiske aktivitet. Der blev observeret børn som løb, udførte længdespring og fægtede med hockeystave samt en klatrer, der hoppede fra en rute til en anden. Dette skabte associationer til deliberate play, hvilket underbygger et opgaveorienteret miljø i GSA.

Ovenstående afsnit tydeliggør, at der forekom tegn på opgaveorientering, hvor der er fokus på personlig udvikling. Ligeledes fortolkes det, at der var autonomi hos brugerne, ved at de selv havde indflydelse på, hvordan og hvilke aktiviteter de ville udøve. Dette kan være medvirkende til at forstærke opgaveorienteringen blandt brugerne. Opgaveorienteringen er som nævnt tidligere i overensstemmelse med gadeidrættens værdi om fokus på udvikling.

6.1.3 Egoorienteret miljø

For at skabe en balanceret vurdering af miljøet, vil tegn på egoorientering ligeledes blive betragtet. Et miljø som er stærkt præget af konkurrence kan vurderes til at være egoorienteret. Ames (1992) beskriver, at et egoorienteret miljø vil medføre, at udøverne får fokus på interindividuel sammenligning

og hvor fejl bliver straffet, mens gode normative færdigheder bliver belønnet. Som beskrevet i afsnit 4.1 står denne orientering i kontrast til gadeidrættens værdier.

Konkurrence og egoorientering

Praktikanten Mikkel udtalte, at den måde de forsøger at skabe aktivitet i de forskellige sportsgrene, er ved at organisere konkurrencer:

"Vi har gjort os nogle tanker, hvordan vi kan prøve at fremme parkour, klatring og dans noget mere for eksempel, for det er ret svært for os der, nu er Steffen og jeg selv ret meget basket og fodbold drenge og ikke særlig meget klatring og dans og sådan noget. Så vi prøver lidt at finde ud af at lave nogle konkurrencer der giver mening i parkour og klatring og dans for eksempel." (Mikkel, praktikant)

Dette kom også til udtryk til Friday jams, hvor der på forhånd blev opsat et program over, hvad dagen havde af indhold. Dette indebar eventuelle konkurrencer og turneringer i mange former for aktiviteter som street basket, street soccer, street art med mere. Det blev observeret, at vinderne af disse konkurrencer blev kaldt over højtaleren, fordi de skulle have taget et billede. Anja udtalte følgende om, hvad der typisk sker, når man vinder: *"Jamen så kommer man jo op og bliver taget billeder af, der bliver lagt ud på Facebook og (...), kommer op og står med sin præmie."* (Anja, leder). Det blev også noteret under observationerne, at der blev givet ekstra opmærksomhed til vindere ved, at de blev meldt ved navn over højtaleranlægget. Det blev yderligere observeret, at deltagerne i street basketkonkurrencen til Friday jam dystede i en stafet en mod en, hvor vinderen gik videre, mens taberen blev ekskluderet fra konkurrencen. Her blev det observeret, at dem som ikke længere var en del af konkurrencen gik væk eller satte sig alene ud på sidelinjen. Yderligere blev der observeret scenarier, hvor en frivillig JK fremsagde stillingen i street soccerkampen, når der blev scoret. Disse observationer indikerer et miljø, hvori der forekommer konkurrence.

Projektgruppen observerede flere scenarier i opstartsfasen der indikerede egoorientering i GSA, hvor brugere var højtråbende ved brændte chancer og hoverede ved scoringer. Praktikanten Mikkel udtalte også, at konkurrencer og turneringer er noget, som de har fokus på, men at det ikke skal handle om at vinde for enhver pris:

"Det vi har med vores konkurrence og turneringer (...), er jo, at der ikke skal være fokus på det her med, at (...) man skal vinde for enhver pris. Det skal være at vinde, fordi man synes det er pisse sjovt, og fordi man er bedre end de andre på en fed måde. Det må også gerne være lidt overlegent at vinde, uden at man bliver pisse sur. Det skal stadig være god stemning, når vi har turneringer. Så det har vi også meget fokus på." (Mikkel, praktikant)

Mikkel har selv oplevet scenarier, hvori der opstod en attitude, som ikke var i overensstemmelse, med de værdier som nævnes i citatet: *"Det var ligesom det der var hele problemet med, at de var helt oppe at køre, at de kunne godt se, at de ikke kunne vinde turneringen, og så blev de bare mere og mere sure"* (Mikkel, praktikant). Projektgruppen tolker, at der i situationen opstod en udbredt egoorientering blandt gruppen, da det handlede om at vinde og ikke hvordan de spillede, hvilket er kendetegnende for et egoorienteret miljø. Dette skabte en negativ stemning, da det for gruppen ikke var muligt at nå målet om at vinde kampen.

Et af de områder hvor projektgruppen har vurderet, at der yderligere forekom tegn på egoorientering, er specielt ved børn som gentagne gange henvendte sig og var opsøgende overfor voksne brugere for at vise, hvad de kunne. Ligeledes vurderes det, at der i en street basket konkurrence, som bestod af en stafet, var klare tegn på et egoorienteret miljø. Her blev vinderen af stafetten belønnet for sine færdigheder ved at gå videre, mens taberne måtte ekskluderes og derved straffes for deres manglende færdigheder. Yderligere beskrev Mike også, at der var nogle Vikings-spillere (basketballhold i Aalborg) som til tider fyldte meget, men for ham var det acceptabelt grundet deres færdigheder.

"Der er nogen der skyder lidt meget. Ikke for at single nogen personer ud, men vi får da nogle gange besøg af en af Vikings-spillerne, der er meget glad for at skyde, og det er også sådan lidt hans spil, det er sådan han spiller, og han rammer også ofte. Så det er måske fint nok." (Mike, bruger)

Et andet område hvor det blev antydnet, at miljøet til tider var egoorienteret var i forhold til street art i GSA. Her var der blevet afholdt en workshop, hvor otte brugere/graffitimalere havde hjulpet og bidraget med at udsmykke nogle plader, som skulle op i dansesalen, men de blev kasseret, da arkitekterne ifølge Frida mente at: *"Det var for graffitiagtigt, altså der var ikke sådan skarpe nok kanter. Det skulle være lidt mere enkelt"* (Frida, JK). Det fortolkes, at arkitekterne i den givne situation valgte at prioritere resultatet over processen og inklusionen af de individer, som har lagt arbejde i det.

Overordnet forekom der tegn på egoorientering, hvor personalet satte aktiviteter igang, der kunne flytte fokus fra at udvikling og til at skulle vinde. Disse var som beskrevet konkurrencer, turneringer og elimineringsrunder, der efterfølgende udelukkede brugere fra deltagelse. En lignende tendens blev observeret ved børn og unge, som var opsatte på at vise sig overfor de ældre brugere.

6.1.4 Opsummerende tabel

Tabel 4: Opsummerer resultaterne fra afsnit 6.1 Resultater af miljø

Gadeidræt	<i>Gadeidrættens værdier:</i> Kulturen i GSA var mangfoldig, hvor rammerne, brugerne og personalet indbyder til fællesskab. Der forekom hjælp og vidensdeling i GSA. Yderligere vurderes den selvorganiserede træning som værende ustruktureret.
Opgaveorientering	<i>Plads til brugere og personlig udvikling:</i> Det mangfoldige og inkluderende miljø indbød til, at der var plads til alle, og at der var fokus på personlig udvikling. Det forekom dog, at der var en smule variation i, om miljøet var opgaveorienteret i GSA alt efter, hvor brugerne færdedes. Det fortolkes, at der overvejende er tendenser til et opgaveorienteret miljø i den selvorganiserede træning.

Egoorientering & konkurrence

GSA Indbyder til konkurrence:

Kulturen der er under skabelse i GSA fordrer til dels konkurrence, og det at vinde blev ofte tilgivet en betydning eller værdi.

Konkurrence og egoorienteret miljø:

Miljøet indbød i en vis grad til konkurrence og der forekom flere scenarier, hvor GSA fremstod som egoorienteret. Disse scenarier foregik typisk i street basket området til de strukturerede events eller når børn var involveret.

6.2 Resultater Schein

Som nævnt i afsnit 4.2 Scheins kulturbegreb vil sammenhængen mellem Scheins tre kulturniveauer medvirke til at skabe en stærk kultur. Derfor vil projektets resultater i følgende afsnit blive præsenteret i henhold til Scheins kulturniveauer, hvilket vil være grundlaget for en vurdering af, hvilken samt hvor stærk en kultur der er under skabelse i GSA. Først vil de artefakter der kom til udtryk i GSA blive bearbejdet, og efterfølgende vil organisationens skueværdier og til sidst tegn på grundlæggende antagelser blive behandlet.

6.2.1 Artefakter

Jævnfør afsnit 4.2.1 er artefakter alle de fænomener, der kan ses, høres og føles i en organisations kultur. Artefakterne i GSA indebar derfor personalets og brugernes beklædning, lokalernes udsmykning, musikken samt interaktion og kommunikationsform blandt personale og brugere i organisationen, hvilket vil blive behandlet i det følgende afsnit. Afslutningsvis er der vedlagt en billedkollage, som fremviser nogle af de artefakter der forekom i GSA.

Beklædning

I GSA var personalet iklædt t-shirts eller sweatshirts med GAME's logo på. Projektkoordinatoren Jonathan fortalte, at dette er grundet, at det skal kunne ses, at de arbejder i GSA: "*(...) når vores JK'er sidder i receptionen, skal de gerne have noget GAME tøj på, så man kan se, de arbejder der (...)*" (Jonathan, projektkoordinator). Udover dette var personalet ikke pålagt nogle retningslinjer for, hvordan de skulle gå klædt. Blandt brugerne i GSA afhang påklædning typisk af, hvilken sportsgren de udførte. Det blev observeret, at basketballspillerne ofte var iklædt uformelt sportstøj i form af shorts og t-shirts, mens brugerne af klatrevæggen også typisk var iklædt shorts eller træningsbukser, t-shirts og klatresko. Under observationerne var der enkelte gange nogle brugere ved klatrevæggen der klatrede i bar mave. Der blev få gange observeret en gruppe af unge drenge på basketballbanen, som alle var iklædt kommercielt basketballtøj, såsom Nike Jordan sko og Jordan shorts og tights under deres shorts, hvilket kan tolkes som, at de har en forståelse af, at når der spilles basketball, skal man have noget bestemt tøj på. På trods af den yngre drengegruppe i kommercielt basketballtøj, viste brugernes valg af beklædning en generel tendens til, at der ikke var noget tøj der var rigtigt eller forkert i GSA, hvilket er i overensstemmelse med lederen Anjas udtalelser, hvori hun påpegede, at man skal kunne møde op i GSA uden at skulle overveje sit valg af beklædning: "*(...) og du skal ikke have de rigtige sko for at komme ind og danse. Du kan komme ligesom du er på gaden og gå direkte ind.*" (Anja, leder). Dog blev det også flere gange observeret, at grupper af brugere var iklædt tøj, der symboliserede, at de var medlem af en be-

stent gruppe. Dette indebar eksempelvis medlemmer der var iklædt t-shirts fra blandt andet street workout-gruppen, Aalborg Street Workout, og basketballklubben, Aalborg Vikings.

Lokaler og udsmykning

Det blev observeret, at lokalerne og udsmykningen i GAME bar præg af genbrug. Blandt andet var bordene i forhallen lavet af gamle døre, skraldespandende var lavet af rørene fra gamle ventilationsskakter og skabene til tøj var de oprindelige skabe fra den tidligere arbejdsplads, som gjorde brug af huset førhen. Projektlederen Jonathan fortalte ligeledes at genbrug var essentielt i udsmykningen af lokalerne: *"Og uden at vide sådan helt vildt meget om design, så tænker jeg, at man har taget sådan lidt udgangspunkt i noget urbant, noget genbrug. Genbrug har været vigtigt (...)"* (Jonathan, projektkoordinator). Det tydede ligeledes på, at udsmykningen og lokalerne var inspireret af gadekultur. Dette kom blandt andet til udtryk i form af graffiti udenpå og indeni GSA, samt brug af beton og svejsede rør til udarbejdelse af move-zonen. Flere steder i GSA var GAME's motto *"We Love Asphalt"* malet på væggene, samt illustreret på de t-shirts som kunne købes i receptionen. Yderligere var meget af den gamle industrihal bibeholdt, hvilket blandt andet var en stor gul kran på øverste etage, som nu blev anvendt som afslapningsområde, hvor man kunne lægge sig i sækkestole. GSA bar yderlige præg af åbenhed og visuel tilgængelighed. Dette blev manifesteret ved at både movezonen, klatrevæggen og boldbanerne befandt sig i et stort rum, samt at eksempelvis dansesalene var adskilt fra den store hal ved brug af store ruder og glaslofter, så det var muligt at se ind og ud. GSA kunne til tider bære præg af rod, hvor det især til flere events blev observeret, at skabene og omklædningsrummene ikke blev anvendt til opbevaring af tasker og tøj, men at dette i stedet lå rundt omkring i sportsområderne, på blandt andet redskaber der var tiltænkt til udøvelse af parkour.

Interaktion

I GSA's indgang blev det observeret, at man typisk blev mødt af en velkommende hilsen fra personalet i receptionen, hvilket brugeren Mike også udtalte i interviewet, da han blev spurgt ind til, hvordan han oplevede personalet:

"Super fedt personale. Helt sikkert. Som sagt kommer man ind og bliver mødt med et smil hej og velkommen tilbage, fedt at se dig, kommer du nu igen? Primært til mig i hvert fald, men altså helt sikkert fed energi og sjovt personale" (Mike, bruger).

Yderligere fortalte projektkoordinatoren Jonathan, at formålet med at deres JK'ere skal interagere med brugerne er at skabe relationer til dem: *"Blandt andet gennem vores JK's som arbejder i receptionen, vi vil gerne have de interagerer og giver high fives ud og sådan, så der kommer nogle relationer til brugerne"* (Jonathan, projektkoordinator). Det blev flere gange observeret, at JK'erne interagerede med brugerne. Blandt andet blev det observeret, at en JK deltog i en basketballkamp, fordi spillerne var et ulige antal, samt at en dreng der forsøgte at lave håndstand, fik hjælp af personalet. Personalets interaktionsform tolkes her som et artefakt, som viser en tendens til en kultur, hvori der søges at skabe relationer mellem personale og brugere. Det samme kom til udtryk mellem brugerne, hvor flere observationer viste interaktion i form af high fives, knuckles, knus med mere. Som tidligere nævnt blev det ofte observeret, at brugere snakkede sammen på tværs af sportsgrene og vennegrupper, og især omkring klatrevæggen kom denne interaktionsform ofte til udtryk, hvor brugere hjalp og rådgav hinanden. Det blev også observeret, at personalet anvendte slangudtryk i deres kommunikation som blandt andet

"yo, yo, yo", når der skulle gives meddelelser over anlægget til deres events, hvilket ligeledes anses som et artefakt, der skal symbolisere gadekultur.

Musik

Et andet artefakt der kom til udtryk i GSA var musikken. Projektlederen Jonathan fortalte i sit interview, at de hører hiphopmusik i GSA: *"Vi hører hiphopmusik i GAME (...)"* (Jonathan, projektkoordinator). Dette kom også til udtryk under observationerne i GSA, hvor der under samtlige observationsgange blev spillet hiphopmusik på anlægget. Dog blev det også observeret, at der blev spillet enkelte musiknumre af andre genrer som blandt andet highschool rock og pop. Praktikanten Mikkel udtalte ligeledes, at de hører hiphopmusik, men at de kun hører clean hiphop:

"Altså det er jo Hip-hop indenfor en genre, der er fri for alle mulige bandeord. Altså vi kører sådan nogle clean editions, specielt når vi har skolebørn inde, og vi fortæller også vores DJ, at det er indenfor rammerne af, hvad der giver mening i forhold til, at det skal ikke være alt for dirty hiphop og rap, men det skal stadig være noget, der fanger gadekulturen. Det skal ikke være pop (...). Det skal ligesom skabe en stemning omkring gadeaktiviteter (...). Det skal stadig være ovre i noget hiphop og sådan noget, men det skal stadig være clean." (Mikkel, praktikant)

På trods af dette blev det observeret, at der blev afspillet sange, der indeholdte ord som dick og bitch, hvilket ikke kan karakteriseres som clean hiphop.

Billeder og præmier

Det blev observeret og udtalt i interviewene, at deltagere i konkurrencerne og turneringerne i GSA ofte blev belønnet med præmier i form af Faxe Kondi eller gavekort. Som tidligere nævnt var det også typisk, at vinderne af turneringerne fik taget sit billede, hvilket blev lagt på Facebook. Både præmierne og vinderbillederne anses her som et artefakt, der giver indblik i en kultur, hvor det at vinde tilgives værdi.

De ovenstående afsnit beskrev de artefakter, projektgruppen observerede i GSA og indebar beklædning, interaktionsform, musik, lokaler og udsmykning samt billeder og præmier. Artefakterne er ifølge Schein (2010) det yderste kulturniveau og kan anvendes til at give et indblik i kulturen. Dog er det ifølge Schein (2010) risikabelt at fortolke en organisations kultur udelukkende ved anskuelse af artefakterne, hvorfor det følgende afsnit vil bearbejde skueværdierne i GSA.



Figur 6: Visuel åbenhed og kranen fra den tidligere industrihal



Figur 7: Billede fra GSA's facebook profil med vinderne fra basketkonkurrence til Friday jam (GSA, 2018)



Figur 8: Konstruktioner af beton og metalrør i GSA



Figur 9: Genbrug i form af døre som er blevet lavet om til borde og bænke



Figur 10: Graffitimaleri udendørs på GSA



Figur 11: Street art indendørs i GSA

6.2.2 Skueværdier i GSA

Som nævnt i afsnit 4.2.1 er skueværdier det værdisæt, en gruppe arbejder ud fra og kan blandt andet indebære strategier, ideologier og målsætninger. I det følgende afsnit vil GSA's skueværdier blive præsenteret. Først vil de værdier der, efter organisationens ønske, allerede er blevet integreret i kulturen blive gennemgået efterfulgt af de værdier, som enten er modstridende med organisationens ønske, eller som de stadig søger at få integreret i kulturen. Denne opdeling skyldes, at de skueværdier som er i modstrid med organisationens ønske og forståelse ifølge Schein (2010) kan medvirke til at svække kulturen, hvorfor det er fordelagtigt at anskue dem adskilt.

Mangfoldigt og multidisciplinært

Flere af medarbejderne udtalte i interviewene, at de forsøger at skabe en mangfoldig kultur i GSA. Blandt andet udtalte Anja og Frida følgende:

"Og så går vi jo meget ind for det her mangfoldighed og fællesskab og inkluderende miljø, og det her med at der skal være plads til alle." (Anja, leder)

"Det er en mangfoldig kultur, hvor der er plads til alle typer. Så skal det også gerne være et sted, hvor du kan komme alene og lige pludselig ende op i en eller anden stor basketballkamp. Så du nødvendigvis ikke behøver at komme med et eller andet sejt hold, men at du egentlig bare kan komme som dig selv." (Frida, JK)

Begge medarbejdere lægger i deres udtalelse vægt på, at mangfoldighed er en essentiel værdi i GSA, og at der skal være plads til alle uanset eksempelvis niveau i basketball. Brugeren Kasper udtalte følgende om sin oplevelse af GSA

"Det er skide hyggeligt. For bare at sige det ligeud. Og der er en fed atmosfære heroppe, og der er en tendens til snakkesalighed og komme på kryds og tværs mellem de forskellige discipliner. Det er som om, at de her forskellige sportsgrene og omgangskredse, som der nu engang er blevet skabt, de bliver sådan lidt mudrede, og så er det bare en spændende kommunikation på kryds og tværs." (Kasper, bruger)

Kasper udtrykker, at værdien om mangfoldighed også kommer til udtryk i forhold til valg af sportsgrene, hvor brugere fra forskellige discipliner snakker sammen på kryds og tværs. Tegn på denne værdi blev også flere gange observeret i GSA, hvor flere brugere ved klatrevæggen hjalp og rådgav hinanden, nogle street workoutere hjalp en lille pige med en øvelse. Yderligere blev det observeret, at der var plads til, at en gruppe handicappede kunne spille kørestolsbasket. Da de ankom, var der flere brugere og medarbejdere som hjalp de handicappede med at komme ind og med deres udstyr. Udtalelsen fra Kasper og observationerne viser en tendens til, at kulturen i GSA indebærer værdien om mangfoldighed, og at der er plads til alle. Som Kasper nævnte i udtalelsen, er GSA kendetegnet ved en værdi om at være multidisciplinært, hvilket også er noget personalet i GSA beskriver, at de ønsker. Frida udtalte blandt andet:

"Det skal være, i GAME, mangfoldigt, plads til alle. Så skal det være, det lyder lidt meget som det jeg har sagt, hvor alle kan komme derud, også alene. Og så må det gerne være et sted, hvor der er mange ting i gang. Sådan forskellige ting i gang, som måske kan vække interessen for nogle af de andre sportsgrene." (Frida, JK)

Derfor tolkes det også som, at personalet i GSA finder det essentielt, at medlemmerne udviser interesse, for de andre sportsgrene der er i huset.

Inklusion

Som de ovenstående citater fra Anja og Frida indikerer, er inklusion ligeledes en værdi, der arbejdes ud fra i GSA. Frida nævnte blandt andet, at hun ønsker, at kulturen muliggør, at du kan komme alene og alligevel ende op i en stor basketballkamp. Brugeren Mike, som typisk spiller basketball i GSA, udtalte følgende om sin oplevelse af stedet:

"Ja, jeg synes der er rigtig fed energi, og jeg synes man er meget velkommen. Når man ser nogen sådan, nu er det jo meget sådan delt op, så der er fodbold i den ene ende og basket i den anden. Men når man ser nogen trille med en fodbold og sådan kigge lidt på, så er det meget sådan inklusivt også. Sådan kom og vær med og rigtig positiv energi også, i det fællesskab der er her. Plads til alle og sådan noget der."
(Mike, bruger)

Mike bekræfter i sin udtalelse, at Fridas ønske om at kulturen tillader, at man kan komme alene og alligevel blive inkluderet i en kamp også manifesteres i virkeligheden. Han udtalte, at man typisk vil få tilbuddet om at være med, hvis man bare kigger lidt på. Projektgruppen lavede flere observationer af hændelser, der kan tolkes som byggende på værdien om inklusion. Blandt andet blev det flere gange observeret, at folk omkring klatrevæggen hjalp hinanden med tekniske råd. Yderligere blev det observeret, at spillerne på basketballholdene var på meget forskelligt niveau, hvilket tolkes som, at du kan være med, uanset om dit niveau er højt eller ej. Det tolkes ligeledes, at personalet i GSA aktivt forsøgte at skabe grobunden for værdien om inklusion. Frida udtalte blandt andet, hvordan hun selv forsøger at skabe inklusion:

"Men hvis man nu ser, at der er en lille dreng der sidder der, så kan man godt gå over og sige hey, skal vi lige spille? Så begynder man at spille, og så kan man lige sige hey, er I klar på en kamp? til de andre, og så er der en kamp i gang. (...)" (Frida, JK)

Ejerskab og mere end bare sport

Projektkoordinatoren Jonathan udtalte, at de i opstartsfasen gjorde brug af brugerinddragelse til idé- og byggeworkshops med mere: *"Vi har jo i vores opstartsproces gjort meget ud af brugerinddragelse og ligesom inviteret Aalborg indenfor, så det også kan blive Aalborgs hus"* (Jonathan, projektkoordinator). Det tolkes som, at dette er et forsøg på at give brugerne en form for ejerskab, idet de blandt andet var med til at male, bygge møbler og indrette omklædningsrummene. Under projektgruppens første observationsgang, som bestod af en rundvisning i GSA af projektkoordinatoren Jonathan, fortalte han, at huset er tiltænkt som mere end bare en sportsarena. Han uddybede dette med, at huset også var tiltænkt musik, graffiti og kultur samt bare at kunne lægge sig i en sækkestol og hygge sig. Denne værdi forsøger de i GSA at imødekomme ved blandt andet at afholde graffitiworkshops, invitere musikere ind til deres events samt ved at have skabt afslapningsområder rundt omkring i GSA som blandt andet sækkestolene placeret på kranen på øverste etage.

I det følgende vil de værdier som er til stede i GSA, men som er modstridende med organisationens ønsker blive gennemgået.

Legeplads

Lederen Anja udtalte sig omkring anvendelsen af GSA:

"Jamen det er det her med, at så bliver det mere en legeplads, mere end det bliver et sportsområde (...). Grunden til at jeg synes, det er lidt ærgerligt, det er det der med, at jeg ikke synes de får det optimale ud af huset, når der ikke er en lille smule struktur på." (Anja, leder)

Ud fra Anjas udtalelse tolkes det, at det ikke er ledelsens ønske, at GSA bliver anvendt som en legeplads, da hun ikke mener, at brugerne får det optimale ud af huset på denne måde. Alligevel forekom der flere tegn på, at GSA ofte blev anvendt som en legeplads. Som tidligere nævnt udtalte JK'en Frida, hvordan hun oplevede GSA: *"Jeg vil se det som en stor legeplads på en eller anden måde (...)." (Frida, JK)*. Ud fra Fridas udtalelse kan det tolkes, at der er tegn på, at personalet anser GSA som en legeplads, hvilket ikke er i konvergens med deres ønske. Projektgruppen gjorde sig ligeledes flere observationer af hændelser, der kan tolkes som sammenlignelige med, hvad der normalt kan foregå på en legeplads. Blandt andet blev det observeret, at børn løb rundt og skreg, mens de legede fangeleg. Yderligere blev det observeret, at flere børn løb ind under folk der klatrede på klatrevæggen, hvorved sikkerhedsaspektet i klatring ikke blev taget i betragtning. I forbindelse med disse observationer interagerede en bruger med to af projektgruppens medlemmer og udtrykte, at han var glad for, at der gik længe, før han skulle have børn. Dette tolkes som, at han ikke var begejstret for børnenes ageren i huset. Det blev yderligere observeret, at flere børn var opmærksomhedssøgende i forhold til både brugere og personalet i movezonen, hvor flere børn henvendte sig til projektgruppen og andre brugere og udtrykte, at de kedede sig. Projektgruppen tolker, at der mangler ledende figurer, specielt i parkourområdet. Frida udtalte yderligere at:

"(...) vi har også være lidt opmærksomme på, at det ikke skal være sådan en børnehave, eller sådan et børnepasningssted, fordi der er mange forældre, der bare sætter dem af nogle gange" (Frida, JK)

Ud fra observationerne og Fridas udtalelse tolkes det, at børnene anvender GSA som en slags fritidsordning, hvor de søger opmærksomhed og at blive underholdt af både voksne brugere og personalet. Ud fra indeværende afsnit tolkes det, at kulturen i GSA tillader, at børn kan anvende faciliteterne som en legeplads, hvilket ikke er ledelsens hensigt.

Gadekultur vs struktur

Organisationen GAME skriver på deres hjemmeside, at GSA er et gadeidræts- og kulturhus, hvor børn og unge kan dyrke alt ved Gadekulturen (GAME, 2018). Projektlederen Jonathan udtalte ligeledes, at GSA er gadekultur taget indendørs: *"Streetmekka er (...) lidt gaden der er forsøgt taget indenfor."* (Jonathan, projektkoordinator,). JK'en Frida som også er street artist, står blandt andet for graffitiworkshops i GSA. Frida udtalte i sit interview, at det var tiltænkt, at der skulle være en lovlig graffiti væg, som byens graffitimalere frit kunne benytte sig af. Om dette udtalte hun:

"Der er sådan en lovlig væg udenfor, men der er mange af graffitimalerne der ikke gider at male deroppe, fordi de synes, det er blevet lidt whack, latterligt udtryk, men det er fordi at der i starten var lidt usikkerheder omkring, hvordan det skulle være en lovlig væg. Og så var det sådan noget med, at på et tidspunkt inviterede de folk ind til at male, men så synes GAME, at det var lidt pænt, og de var bange for at male det over, fordi det var pænt. Men i graffiti, der maler du hinanden over. Og så fordi vi ikke malede det over, så

er det blevet en væg nu, som der overhovedet ikke er malet på. Der er ikke det der liv, der skal være, fordi det faktisk er blevet lidt for kommunalt (...) Det var noget med, at de også skulle sende en mail ind på et tidspunkt, hvis de ville male. Det gør graffitimalere altså ikke. Hvis der er en lovlig væg, så er det en lovlig væg, og så går folk op og maler, hvis de har lyst.” (Frida, JK)

I citatet udtrykker Frida, at kulturen omkring graffitimuren er blevet for kommunal, hvilket ikke lever op til Gadekulturen, hvor der ifølge Frida ikke er retningslinjer for, hvornår man må male på en lovlig væg. Denne episode kan tolkes som, at GAME opvejer æstetik omkring væggen højere end opretholdelse af Gadekulturen, da det pludselig er påkrævet, at malerne skal søge tilladelse om at få lov til at male på den ellers lovlige væg. Det blev yderlige observeret og fortalt i interviewene, at personalet i GSA ofte gjorde brug af konkurrencer og turneringer til at strukturere deres events, hvilket tidligere er omtalt i afsnit 6.1.3. Den selvorganiserede træning i de normale åbningsdage var i højere grad ustruktureret, og her blev det ikke observeret, at personalet strukturerede konkurrencer eller turneringer.

Prioritering af sportsgrene

Lederen Anja udtalte i interviewet, at de typisk forsøger at have gang i hele huset, hvilket tolkes som alle de forskellige sportsområder og sportsgrene. Projektgruppen har under observationerne og i interviewene med personalet i GSA set flere tegn på, at personalet tilvælger nogle sportsgrene over andre. Frida nævnte, at alle JK's har et område, de har kompetencer indenfor:

”Og så kan man nærmest sige, at alle der er ansatte derude, de har en eller anden form for genre, de er gode til. Du ved, jeg er gode inden for graffiti, Clara er god inden for klatring, Steffen er inden for basket.”
(Frida, JK).

Der blev observeret en tendens til, at personalet udvalgte, hvilke aktiviteter de deltog i, ud fra hvor de havde kompetencer. Det blev sjældent observeret, at JK'er eller andet personale tog del i aktiviteterne omkring parkourområdet, hvor der heller ikke var nogle medarbejdere der udtalte, at de havde spidskompetencerne. Det samme kom til udtryk i interviewene, hvor Clara fortalte om sin oplevelse af parkourområdet:

”Altså vi mangler jo i hvert fald nogle til parkourområdet. Det kan jeg godt mærke (...) Jeg tror, at hvis der var en instruktør ved parkourområdet, så ville det tiltrække meget mere. Fordi der er også rigtig mange der er henne at prøve lidt. Børn der hænger lidt, og så når de til et punkt, hvor de sådan lidt, nå okay, nu ved jeg ikke rigtig hvad jeg skal stille op med det længere agtigt. Så det ville da være mega fedt, hvis vi kunne få nogle der kunne finde ud af det.” (Clara, JK)

Ud fra udtalelsen og observationerne tolkes det, at der mangler parkourundervisere på de normale åbningsdage. Praktikanten Mikkel udtalte ligeledes, at personalet i GSA typisk vælger at spille boldspil internt:

”Vi spiller hver dag hernede, når vi er på arbejde. Når vi har spist frokost, så tager vi altid lige en konkurrence i 21 eller shootout. Det er bare en tradition her, det har vi fået fra de andre huse, det er en pisse fed idé. Det er bare dejligt at komme ud og bevæge sig lidt, når man har spist. Og ellers så griber man bare lige en bold en gang imellem, og så står man lige og triller den ind i målet, eller kaster den op i kurven eller et eller andet.” (Mikkel, praktikant)

I citatet udtalte Mikkel, at det typisk er enten basketball eller fodbold, der bliver valgt at spille blandt personalet og giver udtryk for, at det er nemt og let tilgængeligt lige at gribe en bold og spille. Han fortalte yderligere, at ledelsen i organisationen GAME valgte basketball som aktivitet, da personalet skulle hygge efter åbningsdagen. Om dette udtalte han:

"Alle direktørerne var herovre, og da vi så fik smidt folk ud der kl 21, og der blev lukket ned, så hentede de nogle øl, og så sad vi bare og chillede og spillede 21 sammen med de der store gutter ovre fra København." (Mikkel, praktikant)

Ud fra observationerne og de ovenstående citater tolkes det, at personalet i GSA især tilvælger boldspil, hvor det tilmed påpeges, at dette er en tradition. Andre sportsgrene som eksempelvis parkour eller dans, bliver ikke i samme grad prioriteret internt blandt personalet.

Ud fra de ovenstående afsnit kan det udledes at, personalet i GSA arbejder ud fra skueværdierne om mangfoldighed, inklusion, ejerskab og at GSA er mere end bare sport. Dog forekommer der i GSA også en række uønskede eller modstridende værdier, som indebar at GSA kan opfattes som en legeplads, til tider er for struktureret og at de prioriterer nogle sportsgrene frem for andre.

6.2.3 Grundlæggende antagelser

Ifølge Schein er grundlæggende antagelser de ofte ubevidste tanker opfattelser, der ligger til grund for adfærd i en kultur. De grundlæggende antagelser er det dybeste kulturelle lag og kan ifølge Schein (2010) anses som en direkte kilde til en organisations værdier, hvorfor det er relevant at analysere disse. I det følgende afsnit vil de grundlæggende antagelser, der er ved at blive integreret i kulturen i GSA, blive præsenteret.

Inklusion og plads til alle

Som beskrevet i de tidligere afsnit er GSA karakteriseret af et miljø, hvor du kan komme, som du er og typisk bliver inkluderet i eksempelvis en basketballkamp, hvis du står og kigger på, på sidelinjen. Ligeledes var det typisk, at brugerne omkring klatrevæggen rådgav og hjalp hinanden på tværs af vennegrupper. Projektgruppen tolker, at denne form for handling udspringer af en grundlæggende antagelse om, at GSA er for alle, uanset niveau, køn, beklædning med mere. Ligeledes tolkes det, at den grundlæggende antagelse om inklusion og plads til alle yderligere indebærer, at man hjælper og snakker med hinanden i GSA, selvom man ikke nødvendigvis kender hinanden.

Frihed

I de tidligere afsnit blev det beskrevet, at GSA fungerer som et hus, hvor alle kan komme og træne, lege, male eller bare hygge og socialisere sig. Det tolkes, at denne alsidighed i aktivitetsformer bygger på en grundlæggende antagelse om frihed til at gøre hvad man lyster i GSA. Brugernes behøver ikke komme i huset for at lave en bestemt aktivitet, men er frie til at engagere sig i de aktiviteter, de har lyst til. Dette blev blandt andet manifesteret i udtalelser om, at GSA er en stor legeplads, hvor man kan komme og lave det, man har lyst til, og hvor børn leger fangeleg samt brugernes udtalelser og projektgruppens observationer der underbygger det samme.

Alle kan spille bold

Der forekom ligeledes en tendens til, at personalet arbejdede ud fra en grundlæggende antagelse om, at alle kan spille boldspil, mens andre sportsgrene som parkour og dans ikke er ligeså tilgængelige. Dette kom blandt andet til udtryk ved praktikantens Mikkels udtalelser om, at det var en tradition, at de spillede basketball i pauserne, samt at han selv udtalte, at "*alle kan gribe en bold*" (Mikkel, praktikant). Ligeledes blev det også observeret, at det typisk var boldspillene der var i fokus til konkurrencerne til GSA's Friday jams og gadedage, samt at det også typisk var de aktiviteter, personalet selv engagerede sig i, i åbningstiderne.

Konkurrence

På baggrund af tidligere afsnit, hvor det blev beskrevet, at konkurrence var en essentiel del af GSA's events, forekom der også en tendens til, at dette kunne blive integreret som en grundlæggende antagelse i GSA. Som personalet udtalte, er der altid fokus på, at der skal være konkurrence og turneringer til deres events, og ydermere er det nærmest implicit, at der bliver taget billeder af vinderne og får tildelt præmier. Projektgruppen tolker derfor, at det kan blive en grundlæggende antagelse, at man kommer til events i GSA for at deltage i konkurrence. Dog var dette ikke tilfældet i den selvorganiserede træning, hvor der som tidligere nævnt var plads til alle.

I de ovenstående afsnit blev der præsenteret fire grundlæggende antagelser som omhandlede inklusion, frihed, prioritering af boldspil samt konkurrence. Disse vil i specialets diskussion blive opretholdt mod GSA's artefakter og skueværdier, hvilket vil skabe grundlag for en vurdering af kulturens styrke.

6.2.4 Opsummerende tabel

Tabel 5: Opsummerer resultaterne fra afsnit 6.2 Resultater Schein

Artefakter	<i>Beklædning:</i> Generelt uformelt træningstøj, enkelte grupper med mere kommercielt træningstøj og tøj der symboliserer et tilhørsforhold til en gruppe. <i>Lokaler og udsmykning:</i> En stor del af møblerne og udsmykningen i GSA er baseret på genbrug. Yderligere var åbenhed og visuel tilgængelighed fremtrædende. Gadekultur i form af beton, metal og graffiti. Rod i form af tøj og tasker var til tider fremtrædende. <i>Interaktion:</i> Imødekomende personale der interagerede med brugerne. Interaktion mellem brugerne i form af hilsner, rådgivning med mere. <i>Musik:</i> Typisk hiphop med enkelte afstikkere. <i>Billeder og præmier:</i> Der blev taget billeder af og givet præmier til vinderne af konkurrencer og turneringer.
-------------------	---

Skueværdier

Mangfoldigt og multidisciplinært: Alle skal kunne være med uanset niveau. Overlap mellem og snak på tværs af sportsgrene. Ønske om at brugerne har interesse i flere forskellige sportsgrene.

Inklusion: Personale udviste inklusion i deres adfærd, hvilket også kom til udtryk blandt brugerne i form af rådgivning, hjælp og snak.

Ejerskab og mere end sport: Brugerinddragelse som strategi til at give brugerne en følelse af ejerskab. Musik, kunst og afslapningsområde gør stedet til mere end blot en sportsarena.

Legeplads: Børn anvendte huset som legeplads, hvilket ikke er hensigten.

Gadekultur vs. struktur: En høj grad af struktur omkring lovlig graffitimur i modstrid med gadekultur. Strukturering af konkurrencer og turneringer forekom.

Prioritering af sportsgrene: Boldspil prioriteret blandt ledelse og personale.

Grundlæggende antagelser

Inklusion og plads til alle: Man kan komme, som man er.

Frihed: Man kan lave, hvad man har lyst til.

Alle kan spille bold: Alle kan finde ud af at spille boldspil modsat andre sportsgrene som eksempelvis parkour.

Konkurrence: Det at skulle deltage i konkurrencer og turneringer til events i GSA, kan blive en grundlæggende antagelse.

6.3 Resultater Bourdieu

I nærværende speciale anvendes Bourdieus teori om praksis til at belyse det komplekse sammenspil mellem brugerne, de ansatte og brugerne imellem. Dette gøres for at skabe en dybere indsigt i kulturen, for bedre at kunne vurdere, hvorvidt den lever op til gadeidrættens værdier. Det følgende afsnit vil belyse, hvordan de interviewede forstår gadeidræt, hvordan agenterne oplever deres rolle i feltet, hvilke kapitaler der tildeles værdi og hvilke doxa der eksisterer. Afsnittet er inddelt i to underafsnit omhandlende henholdsvis habitus og et afsnit om henholdsvis doxa, felt, kapitaler og symbolsk vold.

6.3.1 Habitus

Ifølge Bourdieu påvirkes doxaen i et felt af habitusen fra de pågældende agenter på samme måde, som agenternes habitus påvirkes af doxaen i de felter, de indgår i. For at skabe en forståelse for doxaen, er det derfor nødvendigt at betragte habitusen, hos de agenter som tager del i det. I følgende afsnit vil agenternes habitus blive analyseret og fortolket ud fra observationerne og interviewene.

De ansatte og praktikanterne i GSA kommer fra forskellige baggrunde, hvoraf nogle har haft berøring med gadeidræt før og nogle ikke har. Blandt andet udtalte JK'en Clara, som også er klatrer, om sit tilhold til gadeidræt: *"Jeg ved ikke, om klatring er en gadeidræt. Det er et lidt svært spørgsmål, fordi jeg synes da mere, det er en outdoor sport, der sådan er rykket indenfor."* (Clara, JK). Hun udtrykker selv, at hun ikke dyrker gadeidræt, da hun ikke betragter klatring som gadeidræt, selvom det er en del af de aktiviteter, der foregår i GSA. Anja, som er daglig leder i GSA, har ligeledes ikke nogen baggrund i gadeidræt og udtalte herom: *"Jeg er måske den som er allermest grøn på gadeidrætsdelen i huset hvor jeg er meget mere leder og det er så derfor jeg har de her sindssygt dygtige folk."* (Anja, leder). Fælles for de to er, at deres habitus ikke indebærer tidligere erfaring med gadeidræt, men begge har kompetencer, som de kan anvende i huset. De øvrige ansatte udtalte, at de havde tidligere erfaringer med gadeidræt:

"Jeg har gået til parkour, da jeg var mindre, og så har jeg også gået til fodbold i tre år, og så har jeg, ja hvis det er inden for de genrer. Så har jeg også skatet lidt, skatet i to år, men det er ikke noget, jeg går mega meget op i. Det er mest, hvis jeg skal til og fra noget, eller hvis vi bare er herude på den plads her bag os." (Frida, JK)

"Så jeg har dyrket gadeidræt som barn men det har mere været med mig selv i virkeligheden, og så er det efter jeg er kommet herop jeg er blevet en del af et community." (Jonathan, projektkoordinator)

"Så har jeg lavet noget frivilligt arbejde de sidste tre år for DGI hvor jeg har været med i noget der hedder Happy Moves, som er noget gadeidræts aktiviteter som foregår nede på havnefronten."
(Mikkel, praktikant)

Af citaterne fremgår det, at de alle har forskellige indgangsvinkler. Jonathan og Mikkel fortalte begge, at de havde en bachelorgrad i idræt på universitetet, og en baggrund i foreningsidræt samt har arbejdet frivilligt med gadeidræt førhen. Frida har erfaring fra gadeidrætsmiljøet både gennem sin profession som street artist samt sine tidligere sportsinteresser. Det tolkes heraf, at personalets habitusser derfor også kan medvirke til forskellige opfattelser af, hvad sport og gadeidræt er. På trods af forskellene i deres baggrunde, beskriver personalet gadeidræt meget ensartet. For eksempel udtalte Clara og Jonathan følgende:

"Jamen det er meget det der med, at det ikke er så organiseret, og det er ikke sådan noget med, at man behøver at møde op til forskellige tidspunkter, sådan følge træninger, men det er meget sådan, nu har jeg tid, nu kommer jeg ned på havnen og spiller kamp." (Clara, JK)

"Forpligtigelse, i min verden adskiller det især. For min fodboldverden har det jo været sådan, at man forpligter sig til at komme til træning x antal gange for at blive taget i betragtning til at være del af holdet. En del af fællesskabet og for at komme til kamp, og der synes jeg gadeidræt adskiller sig rigtig meget. At man altid er velkommen, uanset om man har været er en gang eller ti gange, du kan altid deltage."
(Jonathan, projektkoordinator)

Ud fra citaterne tolkes det, at personalet er enige om, at det som adskiller gadeidrætten fra den traditionelle idræt er, at den ikke er så regelbundet, er mere inkluderende og at der forekommer mindre forpligtelse. Yderligere var personalet enige om, at gadeidræt er mangfoldigt. Mikkel udtalte blandt andet: *"Altså gadekultur for mig det er mangfoldighed, og det er, at det muligt for alle at deltage, og det*

skal være så let (...) der skal ikke være nogen barrierer for folk at deltage i det". (Mikkel, praktikant). Udeblivelsen af barrierer som Mikkel påpeger, er noget både Frida og Clara ligeledes er enige i, hvilket blev udtrykt i interviewene. For dem er gadeidræt noget som kan dyrkes ude i byen, og hvor man kan komme, som man er. Jonathan udtalte i sit interview at *"Gadeidræt (...) det er noget der opstår af sig selv"* (Jonathan, projektkoordinator). På trods af dette udtalte Mikkel, som er blandt de ansvarshavende for de månedlige Friday Jams, at de ofte organiserer konkurrencer og turneringer:

"Ja vi kører turneringer og så kører vi konkurrencer i de forskellige aktiviteter vi har, vi har gjort os sindssygt mange overvejelser. Det er selvfølgelig oplagt at køre konkurrencer og turneringer i fodbold eller basket. Det giver sig selv (...)" (Mikkel, praktikant).

Det fortolkes herudfra, at turneringer og konkurrencer anses som en selvskrevet del af Mikkels habitus og kendetegnende for sportsgrenene basketball og fodbold, og de er derfor nemmere at tilgå for ham. Han fortsatte med at beskrive, hvordan de øvrige sportsgrene er svære for ham at tilgå, da han ikke har den nødvendige erfaring med klatring, dans og parkour:

"Der vi har gjort os nogle tanker er, hvordan vi kan prøve at fremme parkour, klatring og dans noget mere for eksempel, for det er ret svært for os der, nu er Steffen og jeg selv ret meget basket- og fodbold-drenge og ikke særlig meget klatring og dans og sådan noget. Så vi prøver lidt at finde ud af lave nogle konkurrencer, der giver mening i parkour og klatring og dans for eksempel." (Mikkel, praktikant)

Mikkel tydeliggør her, at de søger at opstille konkurrencer, hvilket tolkes som at sportsforståelsen er præget af konkurrence og er et af de værktøjer, som er blevet observeret brugt i forbindelse med events i GSA. På trods af den tilsyneladende konkurrencefokuserede habitus, kommer andre aspekter også til udtryk i løbet af interviewene med brugerne. I det følgende citat fortæller Mike, hvordan træningen i GSA normalt foregår.

"Her er det meget sådan kom, og hvis I ikke kommer, er det fint nok, så gør vi det bare i morgen, næste gang. Der er jo også den ugentlige dag, der er sat af til basketball derude om aftenen (...) Så det er jo lidt en form for træningsdag. Der ved man i hvert fald, at der er god sandsynlighed for, at der er nogen (...)" (Mike, bruger)

I citatet beskrev Mike sin ageren og forståelse af kulturen i GSA som er sammenlignelig med personalets beskrivelse af gadeidrætten. Ud fra dette fortolkes det, at Mikes organisering af sine sportsaktiviteter sker uden regelbundethed og hvor han er fri til at komme og gå som det passer ham. Da brugeren Kasper blev spurgt, om han træner alene eller sammen med andre, svarede han, at det afhænger af situationen: *"Ja, om der er nogen der har spurgt mig, om jeg har lyst til det. Og hvis ikke så drøner jeg bare afsted alene. Så det tror jeg er det mest afgørende faktisk."* (Kasper, bruger)

Yderligere blev Kasper spurgt ind til den gruppe, han var sammen med forud for interviewet: *"Det er alle sammen nogle jeg først har mødt i dag, og så er jeg begyndt at snakke lidt med dem."* (Kasper, bruger) Dette fortolkes som, at Kasper ligeledes ikke er regelbundet i sin træning, men bruger husets faciliteter som det passer ham og interagerer med de folk, som han møder, når han er der. I forhold til gadeidræt fremstår det, at de interviewede har en forholdsvis uniform forståelse af gadeidræt. Dette er ikke nødvendigvis ensbetydende med en uniform habitus, men tyder på, at de som minimum har en delt habitus på det specifikke område.

6.3.2 Doxa

For at skabe en indsigt i doxaen betragtes feltet, de magtpositioner som udgør dette, de kapitaler der tildeles værdi i feltet og den symbolske vold der forekommer. Det følgende afsnit er opdelt efter typer af agenter i feltet, hvor deres indbyrdes positioner vil blive analyseret og doxaen derigennem belyses. Symbolsk kapital, i form af social og kulturel kapital, vil blive bearbejdet løbende, hvor økonomisk kapital bliver behandlet afslutningsvist.

Børn som brugere i GSA

Feltet i GSA udgøres af de agenter, som er til stede og agerer i det. Her ses der ofte børn, som interagerer med personalet. Personalets rolle i forhold til børnene i GSA kom op flere gange som et tema i interviewene:

"Der er mange børn især i weekenden. (...) nogle gange så sætter forældrene bare deres børn af, så er der masser af børn derude, og så løber vi efter de der børn (...) Vi har også være lidt opmærksomme på, at det ikke skal være sådan en børnehave, eller sådan et børnepasningssted, fordi du ved, der er mange forældre der bare sætter dem af nogle gange. Og det skal man bare lige passe lidt på med, fordi du ved, de skal jo underholde sig selv de der børn, det er jo ikke vores job at underholde dem." (Frida, JK)

Ud fra citatet fortolkes det, at personalet har svært ved at opretholde den position i feltet, som de ønsker i forhold til børnene. Frida udtalte, at børnene skal underholde sig selv, men udtalte stadig, hvordan personalet bliver nødt til at tildele særlig opmærksomhed til de yngre brugere. Det fortolkes, at der her opstår en uoverensstemmelse mellem de forventninger personalet har, og hvad der fremstår som doxa i feltet. Frida udtrykker i citatet, at de selv er opmærksomme på problemstillingen. Under observationen blev det observeret tegn på, at personalet havde en position i forhold til børnene, som gav dem magt i feltet. Det blev blandt andet observeret, at en gruppe børn fulgte efter en JK, der gik ud i køkkenet, hvortil hun sagde, at de ikke måtte følge med derud, hvorefter børnene ventede ved døren. JK'en har magt i feltet der tillader at hun kan begrænse børnenes færden indenfor de retningslinjer, der eksisterer i GSA, dog har børnene stadig frit råderum i det øvrige område, hvilket tillader, at de kan vente udenfor. Det fortolkes, at den frivillige ikke havde et ønske om at være sammen med børnene i situationen, da hun afviste dem uden at give videre forklaring eller bad dem om at vente. Herfra fortolkes det, at doxaen er, at børnene frit kan opsøge personalet og optage deres tid, så længe de er til stede i feltet. På lignende måde oplevede projektgruppen selv at blive opsøgt af børn, når de var til stede i feltet. I et scenarie blev projektgruppens medlemmer opsøgt gentagne gange af en dreng, som gerne ville have hjælp til parkour. Det fortolkes her, at barnet har en forventning til, at den voksne varetager barnets tarv og giver sin hjælp. På samme måde blev det observeret, at det ofte var voksne, i kraft af frivillige og JK'ere, som udfyldte netop denne rolle for de børn, der agerede i feltet. Det blev blandt andet observeret, at en JK trådte til, når der mangler en spiller i en kamp. Det tolkes at JK'en træder til for at holde spillet i gang, så alle kan være med i kampen. Om dette udtaler Anja ligeledes, at de giver plads til netop dette fra ledelsen i GSA:

"Så har vi nogle gange, så kommer der en basketballspiller og siger, vi mangler lige en på holdet, kan I ikke lige være med, og det er fint, altså bare så længe de husker resten af huset også. Man skal ikke låse sig fast i to timer til en eller anden kamp, men det er okay. Det skal der også være plads til." (Anja, leder)

Det fortolkes herfra, at denne form for interaktion er et bevidst valg fra ledelsens side for at skabe den ønskede kultur. Angående de opmærksomhedssøgende børn, fortalte de interviewede JK'ere selv, at de ikke var opmærksomme på problemstillingen i starten, men er blevet sidenhen.

"(...) der er ligesom en grænse mellem at snakke med folk og sørge for, at de har det godt og så at passe nogen og tage sig af nogen. Og det synes jeg også lige, at man har skullet finde ud af løbende, (...) for man er virkelig også glad for, at der er nogle børn, som kan ens navn og vil have ens opmærksomhed og så lige pludselig, så står de bare og råber og skrider i receptionen, hvor der er andre, og så kan man godt mærke, at det går ikke, der bliver nødt til at blive sat nogle grænser for, hvad hvor meget opmærksomhed man kan give dem." (Clara, JK)

I citatet beskrev Clara en problemstilling der opstod, hvor børnene placerede sig i en magtposition i feltet i forhold til personalet. Det fortolkes, at problemstillingen opstår, da børnene har fået for meget opmærksomhed i feltet, og at Clara mener, det bliver op til hende at sætte de nødvendige grænser. Clara påpegede ligeledes, at grænsen mellem interaktion med brugerne og pasning af børn er noget, man har skullet finde ud af løbende, hvilket fortolkes som, at hun ikke var klar over dette i starten, men er opmærksom på det nu. Frida fortalte ligeledes om en situation, hvor en dreng havde svært ved at aktivere sig selv, og havde været til stede i GSA i lang tid: *"Faktisk har jeg lavet et træningsprogram til den dreng der, så jeg snakker meget med ham, men jeg ved også godt, at han har det lidt svært"* (Frida, JK). Dette fortolkes som, at Frida har oplevet, at børnenes situation i feltet har tvunget hende til at handle ved at interagere med dem og underholde dem. Hertil fortalte Frida, hvordan hun oplever sin egen rolle i feltet: *"Så det handler lidt om at være denne her gode rollemodel og opføre sig ordentligt, snakke pænt, sætte gang i nogle ting"* (Frida, JK). Det tolkes, at Frida oplever et ansvar for, at folk er aktive i feltet og derfor også for de børn, som er inaktive og ikke har egenskaberne til at aktivere sig selv.

Ovenstående afsnit belyser børnenes omskiftelige position i feltet. De fremstår til at have en symbolsk magt, som tillader dem frit at interagere og forvente hjælp fra de øvrige agenter i feltet. Dog fremstår de som havende en lavere position i mange andre aspekter, som eksempelvis i sportssituationer, hvor en basketballspiller fortalte, at de yngre spillere ofte måtte flytte sig for de voksne spillere. På lignende måde fremstår det som om, at der forekommer usikkerhed omkring ansvaret for børnene i feltet. Nogle forældre fralægger sig ansvaret for deres børn ved at lade dem være alene i GSA. Personalet og de øvrige brugere mener ligeledes ikke at have ansvar for dem.

Den voksne bruger i GSA

For den voksne bruger virker positionen i feltet til at være mere afhængig af den enkelte persons kapitaler. Ligesom i andre sportsfelter tildeles der værdi til sportslige egenskaber i GSA. Dette blev blandt andet observeret i basketball, hvor en høj fyr, som var god til basketball, bestemte tidspunktet for kampstart i en selvorganiseret kamp. Ligeledes havde han en styrende rolle i kampen, hvor hans holdkammerater spillede bolden til ham gentagne gange, og han selv skød eller dribblede mod kurven. Det fortolkes, at han bliver tildelt en magtposition i feltet af de øvrige spillere grundet hans egenskaber og fysiske fremstående. Ligeledes tolkes det, at det er disse kapitaler, som gør ham ledende i feltet, og tillader ham at bestemme tidspunktet for kampstart og styre spillets gang. På klatrevæggen virkede egenskaber ikke til at være lige så centralt for positionen i feltet. Det blev observeret, at opdeling mellem klatrerne ved væggen virkede tilfældigt, eller ud fra hvem der var ankommet sammen. Endvidere

blev det observeret, at klatrerne ofte var opdelt i små grupperinger, hvor nogle talte engelsk, men størstedelen talte dansk. Hvorvidt det er et spørgsmål om, om grupperingerne kender hinanden i forvejen eller grundet sproget er svært at fortolke ud fra observationerne. Dog virkede det til, at brugerne interagerede og samarbejdede, selvom de ikke kendte hinanden i forvejen. Kasper fortalte i sit interview om, hvordan han interagerer med de andre klatrere:

"Jeg bruger rigtig meget tid på, at se hvad folk laver, og så kan jeg rigtig godt lide at se folk blive bedre. Hvis jeg ser nogle prøve at lave noget, så siger jeg prøv med den her bevægelse, og så viser jeg det typisk også, for det er bare en dejlig konkret måde at gøre det på." (Kasper, bruger)

Kasper beskriver, hvordan han hjælper andre. Det fortolkes ud fra citatet, at Kasper anser sit niveau som højt til til, at han er i stand til at hjælpe andre klatrere, i det han selv er i stand til at vise, hvordan øvelserne udføres. Lignende situationer blev observeret, hvor den samme klatrer hjalp andre udøvere med problemer, de arbejdede med. Det fortolkes, at det er doxa, at brugerne ved klatrevæggen hjælper hinanden med at løse problemstillinger. Det blev observeret, at det typisk er de klatrere med flest kompetencer som rådgiver dem med færre for at løse deres problemer. I denne relation bliver de bedre klatrere set op til i feltet, og får derfor også en form for magtposition i forhold til de brugere, som ikke har de samme egenskaber.

Blandt brugerne kom den kulturelle kapital også til udtryk i en anden form i interviewene. Kasper fortalte om en gruppe, han havde en interaktion med, som havde en anden dynamik end den, han selv så som optimal:

"De havde meget fokus på at, du tør ikke kravle derop og så hoppe ned, altså du tør ikke gå i en risicizonen, og det gør du ikke, fordi du ikke tør, og så bliver de motiveret i forhold til det. Men den tangent der prøvede jeg så at stikke lidt til dem og sige, hvis du ikke har lyst til det, så der ingen grund til det, (...) men de havde fuldt gang i deres måde" (Kasper, bruger)

Det fortolkes herudfra, at Kasper ikke følte deres adfærd og træningsmentalitet som passende for det felt, som de bevægede sig i og derfor forsøgte at ændre deres tilgang. Her kommer det til udtryk, at den rigtige træningsmentalitet kan være en vigtig kulturel kapital. Mike fortæller i sit interview om en gruppe fodboldspillere, som valgte at deltage i basketurneringen på trods af deres sportslige forudsætninger. Det fortolkes som, at Mike tillægger denne adfærd værdi, hvilket også går i tråd med Kaspers adfærd i forhold til den eksternt motiverede gruppe, som brugte intern konkurrence som motivation. I sit interview fortalte Clara om en gruppe børn, der agerede uhensigtsmæssigt i forhold til doxaen:

"Jeg synes helt i starten, der var der en gruppe af børn (...) men de kunne ikke rigtig sådan finde ud af at bruge det ordentligt. Det var meget sådan råbe og skrig fra den ene ende af hallen og kaste rundt med ting og forstyrre andre, og det skaber sådan lidt dårlig stemning" (Clara, JK)

Udtalelsen fortolkes som, at Clara tildeler børnene negativ kulturel kapital grundet deres adfærd, og at hun forventer, at brugerne tillægger sig en anden adfærd, når de er i GSA. Endvidere blev det fortalt, at lederen Anja havde været i kontakt med den pågældende institution, som havde med børnene at gøre. Dette viser ligeledes, at der blev forsøgt at begrænse den form for adfærd og derved også børnenes

mulighed for at udføre sådanne handlinger. Det fortolkes herfra, at der eksisterer tegn på en doxa for adfærd, hvor du skal kunne passe ind i og ikke forstyrre de øvrige brugere unødigt.

På samme måde kom den sociale kapital også til udtryk i forskellige situationer i feltet. Mike fortalte blandt andet om, hvordan et socialt netværk kan være en parameter, der giver magt i feltet.

“Det er klart hvis der er nogle, som er nogle vokale ledere, om man vil. Nogle der ligesom er meget udadvendte, og nok lige kender de fleste eksempelvis, er måske også en parameter der går ind og vægter meget, og man ligesom tager rollen, og er den der lige siger, nu skyder vi, og nu går vi i gang.”

(Mike, bruger)

Mike påpegede i citatet, at sociale relationer er en parameter for, om man kan have indflydelse på, hvad der skal spilles på banen. Dette fortolkes til at være et direkte udtryk for, hvordan social kapital tillader agenter at udøve symbolsk vold overfor de øvrige agenter og begrænse eller styre deres adfærd i feltet. På samme måde blev i en anden situation observeret, hvordan en medarbejder tilgik to personer som skød til måls sammen på en basketballkurv. Medarbejderen kendte den ene af de to, og de begyndte at spille en mod en, mens den anden gik ud og satte sig på sidelinjen. Da kampen var forbi, forlod medarbejderen banen, hvorefter den anden spiller kom ind igen. Situationen fortolkes som, at den ene spiller blev ekskluderet fra kampen, da spillets format krævede et lige antal spillere og han havde den laveste mængde social kapital.

Overordnet fremstår det, at hjælpsomhed er doxa i feltet, og at det var fuldt acceptabelt at tilbyde eller bede om hjælp. Dette gjorde sig gældende både i specifikke sportsgrene og på tværs af sportsgrene. Sportslige kompetencer fremstod som en vigtig kapital i feltet, da dette bestemte, hvem der kunne hjælpe andre eller lede spilsituationer. På samme vis blev social kapital en styrende faktor for, hvem der kunne tage kontrol over spillet, og bestemme hvornår spillet ændrede karakter. På lignende måde blev det observeret, at social kapital dannede grundlag for at kunne udøve symbolsk vold ved eksempelvis eksklusion af spillere i situationer, hvor spillets karakter ikke tillod, at alle deltog. Det forudgående afsnit belyste ligeledes, hvordan specifik adfærd i feltet viste at give kulturel kapital, såsom en gruppe fodboldspillere der deltog i en basketballkamp, selvom det ikke var deres egentlige intention. Ligeledes blev larmende og forstyrrende adfærd tildelt negativ kapital i feltet.

Personale og frivillige i GSA

I feltet opfylder personalet og de frivillige en rolle, som stiller dem i en magtposition i forhold til de øvrige agenter. Tidligere i analysen fremgik et eksempel, hvor dele af personalet brugte deres magt i et forsøg på at ændre adfærden for en gruppe børn. I interviewet fortalte Clara ligeledes, hvordan hun håndterede brugerne i forbindelse med lukketid i GSA: *“Jeg plejer at slukke musikken klokken ni, fordi det er et ret godt tegn på, at nu skal de gå.”* (Clara, JK) Ud fra dette fortolkes det, at personalet får en magtposition i forhold til øvrige brugere i kraft af den rolle, de besidder som ansatte i GSA. Dog fremstår det ikke som om, at denne magtposition bliver overdraget til forskellige situationer, som ikke har at gøre med de organisatoriske dele af GSA. Frida beskrev blandt andet, hvordan hun oplevede det, når hun skulle deltage i basket:

“Jeg har nogle gange skullet gå over, når der er en kæmpe basketkamp i gang, og så skulle jeg bare spørge, om jeg måtte være med, selvom jeg ikke er særlig god. (...) Oh my god, jeg var ved at dø, fordi jeg syntes, det var så pinligt” (Frida, JK)

Ud fra citatet fortolkes det, at Frida ikke oplever, hun har den fornødne position i feltet til at kunne deltage i basketballkampen. Normalt står Frida for street art, hvoraf det fortolkes, at hun har mindre symbolsk kapital i basketball. Det virker til, at de forskellige JK'ere oplever, at de har lav symbolsk kapital udenfor den sportsgren, de selv er engagerede i. På samme måde blev det observeret, at de frivillige GSA medarbejdere blev indenfor deres eget sportsdomæne, og det var sjældent, at de krydsede over til andre. Det fortolkes, at doxaen for personalet er, at de har en magtposition, som er begrænset til de organisatoriske rammer i feltet. Når de indgår i sportsgrenene, indgår de på lige fod med alle andre.

Ovenstående afsnit klarlagde personalets position i feltet. Med deres stilling kom forskellige rettigheder, der gav dem symbolsk magt til at styre forskellige organisatoriske rammer. Denne position tildelte dem dog ikke symbolsk magt i sportsspecifikke situationer.

Økonomisk kapital

Økonomisk kapital betragtes af Bourdieu som værende en overordnet kapitalform (Wood, 2010). Det blev observeret, at GSA opstillede en stand til deres gadedage og Friday jams, hvor det var det muligt at købe tøj med printet logo, drikkevarer og mad. Yderligere var der flere børn, der henvendte sig og spurgte til prisen på tøjet. For at få adgang til GSA skulle brugere betale 50 kroner for at blive livstidsmedlem, hvorefter brugerne selv kunne vælge, om de ville betale for et årligt medlemskab, som tidligere nævnt er 300 kroner for dem under 25 år og 600 kroner for dem som er over. Alternativet er at brugere kan betale 10 eller 20 kroner per gang for at få adgang. Om dette udtalte Frida:

"(...) folk kan komme, for ikke særlig mange penge, og dyrke det. Og det synes jeg, er en genial ide, men man kan stadig godt opleve, at folk synes, at de der ti kroner er for meget eller 50 kroner er for meget."

(Frida, JK)

Ud fra ovenstående fortolkes det, at den økonomiske kapital er forsøgt udelukket grundet den billige entrépris. Dog forekom der tegn på, at økonomisk kapital alligevel blev tildelt værdi i feltet. Børnene tildelte tøj med logo værdi, og på denne måde kan økonomisk kapital overdrages til symbolsk kapital, som kan give en stærkere position i feltet. Ligeledes krævede det en form for økonomisk kapital at få adgang til feltet. Anja fortalte hertil, at der er gratis adgang til mange events, samt at der er oprettet aftaler med nogle institutioner, som kan give brugere derfra gratis adgang. I observationerne af basketballspillere kom det ligeledes til udtryk, at nogle unge havde nyere sportsspecifikt tøj på såsom Nike Jordans. Dog blev det oftere observeret, at spillere havde uformelt sportstøj på. Ud fra dette fortolkes det, at doxa er, at der ikke tildeles særlig symbolsk kapital til dyrt sportsspecifikt tøj.

Der forekom få tegn på værdsættelsen af økonomisk kapital i feltet. Dog kom det til udtryk enkelte gange, og en lav betaling var nødvendig for at få adgang til feltet.

6.3.3 Opsummerende tabel

Tabel 6: Opsummerer resultaterne fra afsnit 6.3 Resultater Bourdieu

Habitus	<i>Gadeidræt:</i> Personalet har forskellige erfaringer med gadeidræt, men udtrykker en uniform forståelse for gadeidræt som værende mangfoldig, inkluderende, og at der er færre forpligtelser end i foreningsidræt. Ligeledes udtrykte personalet en forståelse af at konkurrence var en selvskrevet del af sport. De interviewede brugere udtrykte også en lignende forståelse og havde alle været aktive i deres pågældende sportsgren i flere år.
Felt	<i>Børn:</i> Børnene havde forskellige magtpositioner forskellige steder i feltet. Det fremstod, at de havde mulighed for frit at interagere med de øvrige agenter i feltet og sætte dem i en underviserlignende rolle. Dog fremstår det, at de havde en lavere position i andre aspekter. <i>Sportskompetencer:</i> I feltet blev forskellige magtpositioner besat af agenter med højere sportskompetencer. De fik herigennem adgang til at hjælpe andre eller styre spillet i kampsituationer. <i>Personale:</i> Personalets position i feltet gav dem adgang til at styre forskellige organisatoriske rammer, men gav dem ikke specifikke rettigheder under udøvelsen af sport.
Kapital	<i>Kulturel Kapital:</i> Specifik adfærd i feltet viste at give kulturel kapital, såsom en gruppe fodboldspillere der deltog i basket kampen, selvom det ikke var deres egentlige intention. Ligeledes blev larmende og forstyrrende adfærd tildelt negativ kapital i feltet. <i>Social kapital:</i> Sociale relationer kunne tillade agenter symbolsk magt såsom kontrol over spil og indirekte eksklusion af andre agenter. <i>Økonomisk kapital:</i> Der var få tegn på værdsættelsen af økonomisk kapital i feltet. Dog kom det til udtryk enkelte gange, og en lav betaling var nødvendig for at få adgang til feltet.
Doxa	<i>Ansvar for børn:</i> Der forekommer en tvetydighed i ansvaret for børn i feltet. Nogle forældre fralagde sig ansvaret for børnene, ved at lade dem være alene i GSA. Personalet og de øvrige brugere mener ligeledes ikke at have ansvar for dem. <i>Hjælpsomhed:</i> Det er doxa, at man hjælper hinanden i de forskellige sportsgrene og på tværs af disse.

7. DISKUSSION

I følgende kapitel vil resultaterne fra analysen blive diskuteret og opholdt mod relevant teori med udgangspunkt i at kunne besvare specialets problemformulering. Diskussionen vil blive indledt med en sammenstillende analyse af kulturen i GSA med formål om at vurdere sammenhængen mellem Scheins tre kulturniveauer. Herefter følger en diskussion af kulturen, og hvorvidt den er i overensstemmelse med gadeidrættens værdier. Slutteligt vil verificeringen af specialet blive diskuteret i forhold til begreberne transparens, gyldighed og genkendelighed. Diskussionen vil danne grundlag for projektgruppens konklusion og anbefalinger til det fremtidige arbejde med kultur i GSA.

7.1 Sammenstillende analyse af Scheins tre kulturniveauer

Følgende afsnit indeholder en vurdering af, hvor stærk sammenhængen er mellem artefakterne, skueværdierne og de grundlæggende antagelser, som er under skabelse i GSA. Dette blev gjort for at muliggøre en vurdering af kulturens styrke, hvilket yderligere skabte grundlaget for den efterfølgende diskussion om, hvorvidt kulturen i GSA er i overensstemmelse med gadeidrættens værdier. Grundet den korte periode GSA har været åbent, mener projektgruppen ikke, at de grundlæggende antagelser kan have nået at blive uniformt etableret i GSA. Når der refereres til grundlæggende antagelser, vil der derfor være tale om grundlæggende antagelser under etablering. Ifølge Schein (2010) vil kulturen i en organisation forekomme stærk, når der er sammenhæng mellem kulturniveauerne. Hvis GSA skal have integreret en stærk kultur, vil det derfor kræve, at kulturens svagheder bliver identificeret. Ydermere vil denne vurdering også muliggøre, at GSA kan foretage nogle tiltag på de punkter, hvor kulturen der er i skabelse, ikke er i overensstemmelse med deres egentlige ønske. Dette afsnit vil blive tilgået således, at de fire grundlæggende antagelser der blev præsenteret i analysen, vil blive opretholdt mod de skueværdier og artefakter, der enten er i overensstemmelse eller modstrid med dem. Afsnittet indeholder ikke en vurdering af, hvorvidt kulturen i GSA er i overensstemmelse med gadeidrættens værdier, da dette vil blive diskuteret efterfølgende.

7.1.1 Grundlæggende antagelse om inklusion og plads til alle

Skueværdier og artefakter i overensstemmelse med den grundlæggende antagelse

Som beskrevet i analysen, tolkede projektgruppen, at kulturen i GSA var ved at få integreret en grundlæggende antagelse om inklusion og at der er plads til alle. Denne grundlæggende antagelse bliver underbygget af personalets udtalte skueværdi om, at der skal være plads til alle i GSA, hvilket personalet også forsøgte at iscenesætte, når de bød folk velkomne i receptionen og interagerede samt hjalp dem ved de forskellige aktiviteter. Dette forekom ligeledes blandt brugerne, hvor Mike som nævnt i analysen udtalte, at folk typisk får tilbuddet om at deltage i basketball- og fodboldkampene, hvis de står og kigger på. Dette kan skyldes, at spillerne på basketballbanen allerede er begyndt at basere deres adfærd på en grundlæggende antagelse om inklusion.

Denne grundlæggende antagelse kom ligeledes til udtryk gennem artefakter som blandt andet en inkluderende interaktionsform fra både personalets og brugernes side. Dette var brugernes og personalets uformelle samtaler og hilsner rundt omkring i huset samt deres hjælpsomme tilgang til træning ved især movezonen.

Den grundlæggende antagelse om inklusion og plads til alle er ligeledes i overensstemmelse med skueværdien om at skabe et mangfoldigt miljø i GSA. Flere fra personalet udtalte, at de gerne vil have

gang i flere forskellige sportsgrene og aktiviteter i huset, og at der skal være plads til alle typer af mennesker. I interviewet beskrev brugeren Kasper en adfærdsform, der tolkes at udspringe fra en grundlæggende antagelse om, at der skal være plads til alle. Dette var blandt andet snakkesalighed, hjælpsomhed og vidensdeling på kryds og tværs mellem sportsgrenene. Den adfærd Kasper beskrev i interviewet, kom ligeledes til udtryk i de artefakter, projektgruppen observerede, som før nævnt var en imødekommende interaktionsform blandt både brugere og personale. Yderligere underbygges denne grundlæggende antagelse af personalets udtalelser om, at GSA er mere end bare en sportsarena. Dette indebærer, at man også er velkommen i GSA, selvom man ikke kommer for at være fysisk aktiv og formålet i stedet for er at socialisere sig eller slappe af. Dette kom ligeledes til udtryk i de observerede artefakter som eksempelvis afslapningsområder med sækkestole og lokaler til street art.

Et andet artefakt der tolkes til at symbolisere åbenhed og fællesskab var selve lokalernes indretning, som bar præg af visuel tilgængelighed, hvor det ikke var forsøgt at adskille de forskellige sportsområder, men samle dem i et stort rum. Dette kan medvirke til at forstærke den grundlæggende antagelse om, at der er plads til alle, da det er mere tilgængeligt at interagere på tværs af sportsgrenene, da de ikke er tydeligt afgrænsede ved brug af hegn eller vægge.

Skueværdier og artefakter i modstrid med den grundlæggende antagelse

Som nævnt i analysen blev det observeret, at brugerne typisk var iklædt uformelt og varierende træningstøj, hvilket indikerer, at det i GSA er tilladt at komme som man er, hvilket igen underbygger den grundlæggende antagelse om, at der er plads til alle. Dog blev det enkelte gange observeret, at nogle brugere var klædt i tøj, der kunne symbolisere, at der var noget rigtigt og forkert tøj at påklæde sig, alt efter hvilken disciplin man deltog i. Dette var blandt andet en yngre gruppe drenge, der alle var iklædt nyere kommercielt basketballtøj, brugere fra foreningen Aalborg Street Workout, som var iklædt t-shirts med deres eget logo samt basketballspillere med trøjer fra basketballklubben Aalborg Vikings. Projektgruppen tolker, at brugerne her har lagt tanke i, hvad de skulle påklæde sig til de pågældende besøg i GSA. Tøjvalget indikerede, at de tilhørte en bestemt gruppe, hvilket projektgruppen ikke anser som inkluderende. Dog var det kun enkeltstående observationer, der underbyggede dette.

Der forekom også adfærd i GSA, der er i uoverensstemmelse med den grundlæggende antagelse om inklusion, og at der er plads til alle. Dette var blandt andet observationerne om opmærksomhedssøgende børn, der anvendte GSA som en legeplads uden hensyntagen til sikkerhed ved klatrevæggen, hvor en bruger også udtrykte utilfreds med dette. Børnenes adfærd tolkes her som ekskluderende, da det kan medføre, at der ikke er plads til brugere, der ønsker at gennemføre egen træning, uden at skulle agere som pædagoger for børnene. Yderligere kan børnenes ageren medføre ved klatrevæggen, at brugere der tager forbehold for sikkerhed ikke kan klatre, så længe børnene er til stede ved klatrevæggen.

I analysen blev det beskrevet, at personalet prioriterede boldspil og sportsgrene, hvor de har gode sportslige kompetencer. Projektgruppen tolker, at denne adfærd er i modstrid med en grundlæggende antagelse om inklusion og plads til alle, da den ikke tilgodeser de individer, der har interesse i sportsgrene som eksempelvis parkour eller dans. Personalets prioritering af boldspil kan være medvirkende til den lave grad af aktivitet omkring parkourområdet, hvor de også selv udtalte, at de mangler rollemodeller. Projektgruppen tolker, at denne prioritering af boldspil blandt andet er resultatet af perso-

nalets habitus, da de alle er opvokset i Danmark, hvor foreningsidrætten og boldspil er fremtrædende og bliver prioriteret højt (Pilgaard & Rask, 2016). Personalets habitus vil blive diskuteret senere.

Sammenhæng mellem kulturniveauerne

Overordnet tolker projektgruppen, at der er sammenhæng mellem den grundlæggende antagelse om inklusion og plads til alle og GSA's skueværdier samt artefakter. Størstedelen af artefakterne og skueværdierne, som blandt andet imødekommenhed og hjælpsomhed forstærkede antagelsen om inklusion og mangfoldighed. Dog er personalets prioritering af boldspil og nogle børns omtalte adfærd i modstrid med den grundlæggende antagelse.

7.1.2 Grundlæggende antagelse om frihed

Skueværdier og artefakter i overensstemmelse med den grundlæggende antagelse

I analysen, tolkede projektgruppen, at der er ved at blive skabt en grundlæggende antagelse om frihed i GSA, hvilket indebærer frihed til at lave, hvad man har lyst til. Denne grundlæggende antagelse kan være medvirkende til børns anvendelse af GSA som en legeplads, hvor de engagerede sig i mange forskellige aktiviteter, hvilket antyder, at de handlede efter lyst. Som beskrevet i analysen blev det ligeledes observeret, at nogle børn der deltog i en organiseret basketballtræning hellere ville spille fodbold, hvorefter basketballtræningen blev annulleret, og børnene begyndte at spille fodbold. Brugerne benyttede dermed deres frihed til at fravælge basketball til fordel for en anden disciplin, hvormed de valgte aktiviteter ud fra lyst, hvilket er i overensstemmelse med den grundlæggende antagelse om frihed.

Skueværdien om, at GSA er tiltænkt til mere end bare sport er ligeledes i sammenhæng med den grundlæggende antagelse om frihed. Skueværdien indbyder til, at der ikke er nogle rigtige og forkerte aktiviteter i GSA, om det så er sportsrelateret, street art, afslapning eller andet. GSA arbejder som tidligere nævnt ud fra skueværdien om at skabe et mangfoldigt og multidisciplinært miljø, hvilket også anses som værende i overensstemmelse med den grundlæggende antagelse om frihed. Mangfoldigheden medførte, at brugerne var frie til at komme, som de var og havde lyst til. Det multidisciplinære miljø, GSA forsøger at skabe, kan ligeledes medvirke til at forstærke den grundlæggende antagelse om frihed, da miljøet gennem de mange forskellige aktiviteter muliggør, at brugere i GSA kunne lave, hvad de havde lyst til. Som nævnt i analysen blev der også observeret adfærd der belyser dette. Blandt andet blev det observeret, at brugere der deltog i street workout også aktiverede sig selv ved klatrevæggen efterfølgende.

Skueværdier og artefakter i modstrid med den grundlæggende antagelse

Som nævnt tidligere forekom der flere tegn på, at personalet i GSA prioriterede boldspil, hvilket kan være årsagen til den lave aktivitet ved parkourområdet. Denne prioritering anses som modstridende med den grundlæggende antagelse om plads til alle samt frihed. Det skyldes, at de brugere der ønsker at træne eksempelvis parkour bliver nedprioriteret, når personalets adfærd fordrer boldspil og til en vis grad negligerer parkour. Dette vil blive behandlet yderligere, når den næste grundlæggende antagelse vurderes.

Sammenhæng mellem kulturniveauerne

Overordnet tolker projektgruppen, at skueværdierne i GSA underbygger en grundlæggende antagelse om, at man har frihed til at lave det, man har lyst til i GSA. Dog modstrider prioriteringen af boldspil denne grundlæggende antagelse

7.1.3 Grundlæggende antagelse om at alle kan spille bold

Skueværdier og artefakter der er i overensstemmelse med den grundlæggende antagelse

Som det fremstår i analysen, forekom der i GSA tendenser til, at personalet arbejdede ud fra en grundlæggende antagelse om, at alle kan spille boldspil, hvilket som tidligere nævnt kan være et resultat af deres habitus. Denne antagelse blev ligeledes fundet sammenhængende med personalets overbevisning om højere indgangsbarrierer ved de øvrige sportsgrene, såsom klatring, dans og parkour. Dette kan være grundlag for de strategier, personalet anvendte til deres events, hvor der var meget fokus på at fremme boldspillene ved hjælp af konkurrencer og turneringer samt blandt andet et Friday jam, der blev etableret som en basketball edition. Yderligere fremmede GSA boldspillene ved anvendelse af artefakter som facebookopslag og billeder af vindere af konkurrencerne. Det tydede dog ikke på, at dette var en grundlæggende antagelse, der var integreret hos alle kulturens medlemmer, da brugerne også engagerede sig i andre aktiviteter. Brugeren Kasper udtalte blandt andet, at han hovedsageligt befinder sig ved klatrevæggen, og hverken har mod eller lyst til at deltage i aktiviteterne på boldbanerne.

Skueværdier og artefakter der er i modstrid med den grundlæggende antagelse

Den grundlæggende antagelse om at alle kan spille bold, er i modstrid med skueværdien om et multidisciplinært miljø og mangfoldighed. Dette skyldes, at personalet ud fra den grundlæggende antagelse antager, at alle kan spille boldspil, selvom det ikke er tilfældet, hvorved der netop ikke tages højde for mangfoldigheden, og at alle er forskellige. Antagelsen er derfor også i modstrid med de grundlæggende antagelser om inklusion og plads til alle samt frihed. Dette skaber tvivl om, hvorvidt det overhovedet kan anses som en grundlæggende antagelse i kulturen, men måske nærmere som en væsentlig del af personalets habitus, som de, måske ubevidst, forsøger at få integreret i kulturen. Det er essentielt, at ledelsen i GSA er klar over, hvilke grundlæggende antagelser, der er under konstruktion, så det er muligt at gøre tiltag for at ændre disses udvikling, hvis de er uønskede. Den grundlæggende antagelse om, at alle kan spille bold bliver heller ikke understøttet af artefakterne i GSA som blandt andet selve lokalernes udsmykning og indretning, hvor movezonen fremstod som en central del af GSA, hvorfor boldspillene ikke på dette område blev opprioriteret.

Sammenhæng mellem kulturniveauerne

Den grundlæggende antagelse om, at alle kan spille boldspil, er i uoverensstemmelse med de to førnævnte grundlæggende antagelser. Derfor anses det som et relevant område at gøre nogle tiltag for at sikre, at det ikke bliver en grundlæggende antagelse, at alle kan spille boldspil i GSA, hvilket heller ikke er i overensstemmelse med ledelsens eget ønske.

7.1.4 Grundlæggende antagelse om konkurrence

Skueværdier og artefakter der er i overensstemmelse med den grundlæggende antagelse

Som nævnt i analysen forekom der tegn på en udvikling mod en grundlæggende antagelse om, at man kommer til events i GSA for at deltage i konkurrence. Det tolkes, at udviklingen af denne grundlæggende antagelse er resultatet af personalets strategi om at lægge fokus på konkurrencer og turneringer til alle deres events. Dette forstærkes yderligere gennem en række artefakter i GSA, som eksempelvis at vinderne blev sat i centrum og fik taget billeder, samt at der blev givet præmier til vinderne. Denne grundlæggende antagelse vil ifølge Schein (2010) først kunne karakteriseres som en egentlig grundlæggende antagelse, når den er integreret i hele kulturen. Derfor vil den først kunne blive en

grundlæggende antagelse, når den bliver integreret hos brugerne, og det bliver implicit i kulturen, at man kommer i GSA for at konkurrere.

Skueværdier og artefakter der er i modstrid med den grundlæggende antagelse

En grundlæggende antagelse om konkurrence er i modstrid med de grundlæggende antagelser om inklusion og plads til alle samt frihed til at vælge, hvad man vil lave. Dette skyldes, at når konkurrence inkorporeres i kulturen, vil denne ikke tilgodesee de individer, der ikke motiveres af konkurrenceelementer, hvorved disse vil møde barrierer og eventuelt stoppe med at være fysisk aktive (Allender et al., 2006; Allison et al., 2005; Dwyer et al., 2006). Dette tolker projektgruppen som ekskluderende over for de individer, der gerne vil være en del af kulturen i GSA, men ikke ønsker at konkurrere. Derfor er dette ikke i overensstemmelse med antagelsen om, at der skal være plads til alle. Hvis det ligeledes bliver helt implicit, at man kommer i GSA for at konkurrere, vil dette være i modstrid med den grundlæggende antagelse om frihed, da det vil være pålagt brugerne at deltage i konkurrence for at blive integreret i kulturen.

Sammenhæng mellem kulturniveauerne

Projektgruppen anser ikke den grundlæggende antagelse om konkurrence som værende i overensstemmelse med den resterende del af kulturen, da konkurrence ikke tolkes som inkluderende eller at give plads til alle eller frihed.

7.1.5 Kulturens styrke

På baggrund af de ovenstående afsnit vurderer projektgruppen, at kulturen forekom stærkest i den grundlæggende antagelse om inklusion, og at der er plads til alle, da disse både kom til udtryk gennem organisationens skueværdier og artefakter. Det var personalets ønske, at inklusion og plads til alle var fremtrædende i kulturen i GSA, og det kom ligeledes til udtryk gennem observationerne, at det ofte forekom sådan. Det kom ydermere til udtryk i interviewene, med brugerne Mike og Kasper, at det nærmest var helt implicit, at man inviterede folk med til kamp på boldbanerne og snakkede og hjalp hinanden ved klatrevæggen. Den grundlæggende antagelse om inklusion og plads til alle er i overensstemmelse med den grundlæggende antagelse om frihed til at lave, hvad man har lyst til, da denne netop tilgodeser, at folk er forskellige og motiveres af forskellige aktiviteter. Et område hvor projektgruppen vurderer, at kulturen afslører svagheder, er i forhold til prioriteringen af boldspil og konkurrence, som ikke tolkes som værende i tråd med de førnævnte grundlæggende antagelser, da de som sagt ikke indbyder til inklusion, plads til alle og frihed. Dog vurderer projektgruppen ikke, at prioriteringen af boldspil og konkurrence endnu kan tolkes som grundlæggende antagelser, da det i størst omfang er personalet, der handler ud fra disse og ikke brugerne i den selvorganiserede træning. Hvorvidt kulturen er i overensstemmelse med gadeidrættens værdier, vil blive diskuteret i de følgende afsnit.

7.2 Gadeidrættens værdier i GSA

I indledningen blev der identificeret fire overordnede værdier, der giver gadeidrætten potentiale til at engagere individer i fysisk aktivitet. Disse værdier er (1) manglende regelbundethed, (2) fokus på udvikling (Wheaton, 2010; Gilchrist & Wheaton, 2011; Salome & van Bottenburg, 2012; Thorpe, 2016), (3) en præference for kollektiv praksis (Gilchrist & Wheaton, 2011; Grabowski & Thomsen, 2014) samt (4) lav økonomisk barriere (Gilchrist & Wheaton, 2011). For at kunne besvare problemformule-

ringen vil det i følgende afsnit blive diskuteret, hvorvidt disse værdier eksisterer som en fremtrædende del af kulturen i GSA, og hvilke tiltag der kan gøres for at tilgodese dem.

7.2.1 Manglende regelbundethed

Selvorganisering i GSA

I specialet benyttes definitionen fra Den Nationale Platform for Gadeidræt, der definerer gadeidræt som selvorganiseret fysisk aktivitet, der oftest dyrkes på gadeplan. I specialets kontekst, foregik dyrkelsen af idræt ikke på gadeplan, men dette påskrives heller ikke som en nødvendighed i definitionen. Definition fastholder dog, at gadeidræt er selvorganiseret, hvilket også medfører, at deltagerne vil være i kontrol over, hvilke regler der ligger til grund for aktiviteterne i gadeidræt. Analysen af empirien viste tegn på en høj grad af selvorganisering, hvor basketballspillere og klatrere i GSA selv organiserede deres kampe og træning. Dette kan forekomme på baggrund af den grundlæggende antagelse om frihed, som giver brugerne adgang til at benytte faciliteten i de henseender de har lyst til. Dette forårsager, at GSA kan virke understøttende til de sportsfællesskaber, der eksisterer udenfor den traditionelle idræt. Gilchrist & Wheaton (2011) beskrev vigtigheden af, at aktiviteterne er drevet af sportsfællesskaberne med den mening, de lægger i deltagelsen. Yderligere er det vigtigt, at sportsfællesskaberne selv kan styre formen og omstændighederne for aktiviteterne (Ibid.). Det betragtes derfor, at GSA er med til at understøtte selvorganiseringen og de uformelle træningsfællesskaber, herunder Aalborg Street Workout og Street Basket Aalborg, som begge er facebookgrupper, hvor brugere selv organiserer træning og kampe i GSA. Yderligere kan den høje grad af selvorganisering blandt brugerne i GSA skyldes menneskets psykologiske behov for autonomi. Ifølge Ryan & Deci (2000) kan dette forklares ud fra, at brugerne vil søge at få opfyldt deres behov for autonomi gennem selvorganisering, da de selv har mulighed for at bestemme hvornår og hvad de vil træne, hvilket medvirker til intern motivation.

Aktivitetsformen der blev observeret i GSA kan også på flere parametre sidestilles med Cotés (2007) begreb *deliberate play*, som sportsaktiviteter, der er tilpasset til omgivelserne, og udføres på baggrund af intern motivation og nydelse. Ligeledes er denne form for aktivitet typisk reguleret af regler adapteret fra traditionelle sportsgrene (Ibid.), men mindre regelbundne end den traditionelle idræt. Dette er i overensstemmelse med de resultater fundet i analysen, hvor de interviewede brugere udtalte, at deres hovedformål med at komme i GSA var at have det sjovt. Ligeledes viste analysen, at de regler der blev spillet efter, ikke var lig med reglerne i de traditionelle sportsgrene, men var tilpasset til de forudsætninger situationerne dikterede. Eksempelvis viste analysen, at basketballspillerne ville anvende forskellige holdinddelingsstrategier, efter hvilket niveau spillerne som var tilstede havde. Denne tilgang kan være et resultat af de grundlæggende antagelser om inklusion og frihed, hvor der er frihed til at tilpasse de standardiserede sportsgrene til at være mere fleksible i forhold til antallet af spillere og deres niveau. Dette anser projektgruppen som et tiltag, der kan være medvirkende til at skabe inklusion. Som beskrevet tidligere er manglende regelbundethed med til at give gadeidrætten potentiale til at engagere individer, som møder barrierer for deltagelse i traditionel idræt. Projektgruppen ser det som fordelagtigt at fastholde de organisatoriske tiltag, som fordrer denne adfærd blandt brugerne. Dette værende den ustrukturerede og selvorganiserede tilgang til træning samt personalets imødekomende og interagerende adfærd.

Problemstilling ved manglende struktur

Ifølge analysen medførte den manglende struktur og regelbundethed i GSA en problemstilling. Denne opstod omkring nogle af de børn, som var til stede i GSA, men som ikke fremstod til at have den nødvendige motivation til at aktivere sig selv i aktiviteterne. Derfor forekom der situationer, hvor børns

leg var larmende og fyldte meget i rummet, hvilket var til gene for nogle af de øvrige brugere. Børns rolle som agenter har ikke været et fremtrædende tema i Bourdieus værker (Leonard, 2005). Med udgangspunkt i Alanen et al. (2015) betragtes børn i nærværende diskussion som agenter, der selvstændigt kan indgå i et felt og forhandle deres omstændigheder og sociale status. Børns sociale status i et felt vil typisk være lavere end voksne agenter (Leonard, 2005), hvilket også kom til udtryk i analysen. Dog forekom det, at børnene havde en form for symbolsk magt, som ikke var til stede hos de øvrige brugere. Analysen viste, at der eksisterede en doxa om inklusion og hjælpsomhed i feltet. Det forekom også, at personalets rolle i feltet pålagde dem at leve op til dette, hvilket også betød, at de oplevede et ansvar for de børn, som var til stede i feltet, og ikke kunne aktivere eller varetage sig selv. I nogle situationer fungerede dette hensigtsmæssigt, som eksempelvis til events hvor der var flere medarbejdere til stede, som varetog aktiviteter. Dog forekom der også situationer, hvor det blev problematisk, når der ikke var tilstrækkeligt personale til stede. Her viste analysen, at den pædagogrolle personalet tidligere havde påtaget sig, blev flyttet over på brugerne. Herved kan brugernes handlemuligheder blive begrænset til en interaktion med børnene. Dette blev flere gange omtalt i interviewene som et problem, og var ligeledes noget personalet var opmærksomme på. Derfor anses det som en nødvendighed, at der tages stilling til, hvordan det ønskes, at børnene skal interagere og forvente at blive interageret med i feltet. Dette skyldes, at doxaen om inklusion og hjælpsomhed kan medvirke til, at børn ved at agere opsøgende kan udøve symbolsk magt mod øvrige brugere, og dermed stoppe eller begrænse dem i deres egne aktiviteter og tvinge dem til interaktion. Børnenes adfærd kan beskues gennem Honneths (2006) teori om anerkendelse. Ifølge Honneth (2006) forekommer anerkendelse gennem tre forskellige sfærer. Børnene som før nævnt vil i disse tilfælde søge anerkendelse i den solidariske sfære, hvor individet søger social anerkendelse for dets særegenhed (Ibid.). Den opsøgende adfærd børnene udviste kan derfor være grundet en søgen efter anerkendelse og dermed ikke nødvendigvis et resultat af kulturen i GSA. Ifølge Honneth (2006) hænger anerkendelse og selvrealisering tæt sammen, og uden anerkendelse vil individet ikke have mulighed for at udvikle personlig identitet. Herved bliver den opsøgende adfærd, og den anerkendelse de opnår gennem den, en vigtig del af børnenes personlige udvikling. Grundet dette, vil børnene af natur søge anerkendelse i de felter, de indgår i. Projektgruppen vurderer herfra, at der kan forekomme tre mulige udfald, hvis udviklingen fortsætter: (1) Enten vil den del af den voksne brugergruppe, som ikke ønsker at varetage en pædagogrolle for børnene, blive indirekte ekskluderet, (2) de opsøgende børn vil blive ekskluderet af den voksne bruger gruppe eller (3) personalet igangsætter initiativer for at sikre, at børnene kan opnå den nødvendige anerkendelse, uden at dette bliver pålagt de voksne brugere. Ifølge Schein (2010) kan kultur styres ved at foretage organisatoriske tiltag. Projektgruppen ser det derfor nødvendigt, at der udformes en generel beslutning fra ledelsen i GSA og/eller organisationens side, om hvordan personalet skal forholde sig til denne problemstilling. Dette skal medføre, at der er konkrete retningslinjer for, hvordan de skal håndtere de opsøgende børn. Hertil foreslår projektgruppen, at dette gøres ved to tiltag: (1) personalet skal hurtigt og konsekvent adressere alt adfærd, der kompromitterer sikkerhedsmæssige aspekter og (2) interaktion med børn skal opfordre til selvstændighed og interaktion med de øvrige unge brugere.

Struktur kan imødegå individer med lav grad af kompetencer

Analysen viste tegn på aspekter af aktiviteterne i GSA som i højere grad var regelbundne. Dette forekom ofte til events og de ugentlige træningssessioner, som blev varetaget af frivillige eller JK'er. GSA's anvendelse af regelbundethed og struktur i deres aktiviteter er modstridende med gadeidrættens værdi om manglende regelbundethed, da det kan medvirke til at ekskludere individer, der ikke kan

indordne sig under disse strukturer. Dog er det ud fra et motivationsperspektiv ikke definitivt ekskluderende at anvende struktur i aktiviteterne. Ifølge Ryan & Deci (2000) er autonomi essentielt for, at et individ kan blive internt motiveret. Dog skal autonomien understøttes af, at individerne også har en følelse af kompetencer, for at den interne motivation kan indtræde (Ibid.). I forhold til nybegyndere i en given sport, kan det derfor være en barriere, hvis de har for meget autonomi, og ikke har de tilsvarende kompetencer til at igangsætte sig selv i aktiviteterne. Disse individer ville kunne drage fordel af, at der bliver nedlagt en form for struktur over aktiviteterne, hvorved de kan udvikle deres egenskaber og derved blive internt motiverede. Dermed kan struktur og vejledning for nogle individer virke inkluderende og motiverende.

7.2.2 Fokus på udvikling

Konkurrence i modstrid med værdien om fokus på udvikling

Som tidligere præsenteret er fokus på personlig udvikling en central del af gadeidrættens værdier (Wheaton, 2010), hvor udøvere gennem kreativitet udforsker egne færdigheder og kompetencer (Grabowski & Thomsen, 2014, Gilchrist & Wheaton, 2011). Denne mentale tilgang skaber et forum for udøvere, hvor fokus på konkurrence og vigtigheden af at vinde bliver reduceret og ikke tildeles værdi, da der ikke er vindere og tabere i gadeidræt (Beal, 1995). Ifølge Beal (1995) fokuserer gadeidrætsudøvere ikke på at skulle være bedre end andre, heller ikke i kampscenarier. Her er det udøverens attitude, og det at personen præsterer sit bedste i forhold til sit niveau, som bliver værdsat (Beal, 1995). De værdier som tilkendegives ovenfor, er i overensstemmelse med et opgaveorienteret miljø, hvor fokus er på læringsprocessen og personlig udvikling fremfor konkurrenceelementer. I analysen blev det præsenteret, at miljøet i GSA under den selvorganiserede træning overvejende var opgaveorienteret, da brugere fokuserede på læringsprocessen frem for konkurrence. Et opgaveorienteret miljø anses som værende i overensstemmelse med de grundlæggende antagelser om frihed og inklusion, da disse vil medføre, at brugerne hjælper og vejleder hinanden i stedet for at konkurrere mod hinanden. Som præsenteret i analysen var miljøet derfor overvejende i overensstemmelse med gadeidrættens værdi om fokus på udvikling. Ligeledes blev det også præsenteret, at der var en tendens til en grundlæggende antagelse om konkurrence i GSA. Ifølge Ames (1992) vil et miljø der har konkurrence i fokus, kunne beskrives som et egoorienteret miljø, hvor udøverne vil have fokus på interindividuel sammenligning. Den interindividuelle sammenligning kom til udtryk i GSA ved, at der blev givet præmier til brugere, som havde vundet konkurrencer. Yderligere blev der taget billeder af dem, hvilket ligeledes kan medvirke til at skabe et vinder/taber-forhold mellem brugerne. Personalet kan derfor have medvirket til at fordre et egoorienteret miljø i de situationer, hvor de iscenesatte et vinder/taber-forhold ved at tillægge det at vinde værdi. Det blev beskrevet i analysen, at den måde, hvorpå konkurrencerne til Friday jams blev konstrueret, ophøjede de bedste basketballspillere. Dette forekom ved, at vinderne i en stafet fortsatte videre i konkurrencen, mens taberne blev ekskluderet. I situationer som disse vil der blive skabt flere tabere end vindere, hvilket kan medføre fokus på interindividuel sammenligning mellem brugerne i GSA. Disse situationer er i modstrid med gadeidrætsværdien om fokus på udvikling, da der ifølge Beal (1995) ikke er vindere og tabere i gadeidræt.

Hvorfor strukturerer personalet konkurrencer?

Personalet gav i interviewene udtryk for, at gadeidræt er inkluderende, og at det giver plads til alle. Derfor er det undrende, hvorfor personalet vælger at fokusere på konkurrence og dermed forstærker et vinder/taber-forhold, når dette kan opfattes som modstridende med deres egne udtalelser. Årsagen til dette kunne være, at personalet der organiserer disse events, kommer fra konkurrenceprægede

kulturer. I analysen blev det beskrevet, at flere af de ansatte havde erfaringer med fodbold og basketball på foreningsplan. I teorien (jævnfør afsnit 4.3) blev det præsenteret, at habitus er med til at strukturere doxa, og ligeledes er doxa med til at strukturere habitus. Den habitus som personalet gav udtryk for er derfor blevet udformet ud fra det doxa, der var gældende i den givne kultur, de interagerede i, før de blev involveret i GSA. Hvis habitus anskues ud fra Mezirows (1993) læringsteori ville habitus kunne sidestilles med meningsstrukturer. Ifølge Mezirow forstår mennesket verden gennem meningsstrukturer, hvilke består af meningsperspektiver og meningsskemaer. Meningsperspektiver er knyttet til generelle måder at forstå verden på, hvor meningsskemaer er knyttet til konkrete handlingssituationer (Ibid.). I situationen, hvor personalet tilkendegiver en forståelse for gadeidrættens værdier, men handler modstridende med dette, kan dette forklares ved, at de forsøger at arbejde ud fra to modstridende meningsperspektiver. I dette tilfælde er det ene et meningsperspektiv omhandlende konkurrence, som de har adapteret gennem erfaringer fra deres foreningsliv. Det andet meningsperspektiv omhandler gadeidrættens værdier, hvilket de ikke har adapteret gennem erfaringer, men alligevel forsøger at integrere som en del af deres meningsstrukturer. Dette er en besværlig proces, da det ifølge Mezirow vil kræve en udløsende begivenhed, som fremprovokerer en præmisrefleksion (Ibid.). Dette betyder, at meningsperspektivet der er tillært fra den tidligere kultur stadig, kan være residerende i personalets meningsstrukturer og styrende for adfærden, hvilket kan forklare at der indlægges konkurrencer, når der udformes events. Dette kan ifølge Schein (2010) også skyldes, at grundlæggende antagelser, som kan sidestilles med Mezirows (1993) meningsperspektiver, er vanskelige at ændre, når de først er implementeret hos et individ. Dette skyldes, at ændring af de grundlæggende antagelser vil påkræve ændringer af individets kognitive struktur og dermed føre til psykologiske påvirkninger såsom bekymring og angst (Ibid.). Derfor vil forsøg på ændringer af de grundlæggende antagelser ofte blive negligeret, da individet søger kognitiv stabilitet (Ibid.). Dette kan forklare, at personalet ubevidst forsøger at bibeholde den grundlæggende antagelse om, at konkurrence hører til i sport, da det er det, de er vant til, hvorved det opretholder deres kognitive stabilitet. Hvis personalets adfærd skal være i overensstemmelse med gadeidrættens værdier, vil det derfor kræve en præmisrefleksion og ændringer i deres kognitive strukturer.

Er konkurrence altid negativt?

Konkurrence kan som tidligere nævnt anses som negativt, da det kan skabe barrierer for individer, som ikke trives i konkurrencesituationer (Allender et al., 2006; Allison et al., 2005; Dwyer et al., 2006). Det kan dog diskuteres, hvorvidt konkurrence altid er negativt. Ifølge Skinner (1975) afhænger det af brugeren selv. Skinner der er radikalbehaviorist ville hævde, at den menneskelige organisme er en maskine, der reagerer på en mekanisk og forudsigelig måde ud fra, hvilke stimuli den udsættes for (Ibid.). Skinner uddyber dette med, at individer har tilegnet sig et adfærdsrepertoire i samspil med deres omgivelser og vil forstå belønning og straf forskelligt (Ibid.). Derved vil brugerne i GSA, ifølge Skinners teori, reagere på konkurrence ud fra deres adfærdsrepertoire. De brugere som har positive erfaringer med konkurrence og er vant til at opleve belønning heri, såsom at vinde, vil reagere positivt på konkurrence. Skinner (1975) kan derved medvirke til at forklare, hvorfor konkurrence ikke per automatik bør anses som negativt. Forskellen i individers oplevelse af konkurrence kan yderligere forklares ud fra at individer, ifølge Harwood & Biddle (2002), er prædisponerede mod en målorientering, som enten hælder mod opgave- eller egoorientering. Derfor vil brugerne i GSA tilgå aktiviteterne ud fra deres målorientering, hvorved et individ med en prædisponeret egoorientering, i højere grad ville kunne forventes at trives i et egoorienteret miljø, hvor konkurrence ofte er fremtrædende. Mod-

sat ville det kunne forventes, at et opgaveorienteret individ ikke vil føle sig tilpas i et egoorienteret miljø med fokus på konkurrence.

Ifølge Csikszentmihalyi (1975) kan der argumenteres for, at hvis brugerne gennem konkurrence opnår *Flow*, vil de blive internt motiverede. Flow vil forekomme, når der er balance mellem individets kompetencer og udfordringen (Ibid.), som i dette tilfælde ville være konkurrencerne i GSA. De brugere som har de fornødne kompetencer til at gennemføre udfordringen, ville kunne opnå et stadie af flow. Omvendt vil brugere hvis kompetencer ikke er tilstrækkelige i konkurrencesituationen ikke kunne opnå flow, hvilket vil påvirke deres motivation negativt, og de ville kunne opleve angst. Det er derfor vanskeligt at skabe konkurrencesituationer, hvor alle deltagernes kompetencer kan tilgodeses. I gadeidræt er det derfor specielt vanskeligt, da det ikke kan forudses, hvilke og hvor mange brugere der deltager. Dette er ligeledes tilfældet i GSA, hvor den grundlæggende antagelse om, at der er plads til alle netop muliggør, at individer med vidt forskellige kompetencer skal kunne deltage.

Det kan dermed medføre nogle problemer i kulturen, hvis personalet i GSA ikke er opmærksomme på, hvordan og hvorfor de strukturerer deres konkurrencer. Johnson & Johnson (1989) beskriver, at den basale præmis for social interdependens afhænger af, hvordan opgaven er struktureret, og afgør hvordan individer interagerer. Det er muligt at strukturere en opgaves mål individualistisk eller med fokus på enten samarbejde eller konkurrence. Stanne et al. (1999) fandt, at udøvere præsterede bedre, når opgaven var struktureret med fokus på samarbejde, mens det påvirkede deres præstation negativt, når opgaven var struktureret i henhold til konkurrence. Ligeledes fremmede opgaver med fokus på samarbejde udøvere til at være interagerende og have en mere opmuntrende adfærd. (Ibid.). Dette underbygges også af Tauer & Harackiewicz (2004) som fandt, at aktiviteter der kombinerede konkurrence og samarbejde faciliterede muligheden for at fremme udøvernes interne motivation og præstation. Når GSA udformer en stafet, hvor fokus ikke er på samarbejde, men på individuel konkurrence, hvor der kun er en vinder, kan dette beskrives som en *zero-sum* konkurrence hvor *vinderen tager det hele* (Johnson & Johnson, 1989). Dette medfører, at når vinderen af konkurrencen opnår sit mål, vil alle andre deltagere fejle i at nå deres, hvilket er modstridende med gadeidrætsværdien om, at der ikke er vindere og tabere i gadeidræt (Beal, 1995). Hvis GSA fortsat ønsker at inkorporere konkurrencer til deres events, bør de fokusere på at strukturere dem med fokus på samarbejde, da det derved ikke handler om at vinde eller tabe, men på processen om at udføre opgaven. Ved at ændre fokus til Friday jams og fokusere mindre på konkurrence ville gadeidrættens værdi om fokus på personlig udvikling blive mere evident i kulturen. Projektgruppen anser det derfor vigtigt, at GSA ikke forstærker et vinder/taber-forhold ved at fremstille vindere på de sociale medier. Yderligere vurderes det at konkurrencer, hvor tabere bliver ekskluderet, ikke er velegnede i gadeidræt, hvor der skal være fokus på personlig udvikling. Skal konkurrence inddrages, er det ligeledes vigtigt, at konkurrencerne fordrer fokus på læringsprocessen, samarbejde, personlig udvikling samt at de er tilpasset brugernes niveau.

7.2.3 Præference for kollektiv praksis

I Gadeidrætten er der en præference for kollektiv praksis, hvor udøvere hjælper hinanden i stedet for at konkurrere (Gilchrist & Wheaton, 2011; Grabowski & Thomsen, 2014). Som tidligere beskrevet forekommer der en sammenhæng i kulturniveauerne, der underbygger den grundlæggende antagelse om inklusion i GSA. I feltet kan de grundlæggende antagelser sidestilles med doxa, da de begge eksisterer i det reelle domæne indenfor kritisk realisme (jævnfør afsnit 4.3), og der eksisterer derfor ligeledes en doxa om inklusion i GSA. Denne doxa fortolkes til at være en forventning til, at agenterne i feltet interagerer inkluderende, hvorfor denne adfærd nødvendigvis må værdsættes i feltet som en kulturel kapital, og kan være medvirkende i akkumuleringen af symbolsk kapital. I analysen fremstod det, at

social kapital spillede en rolle for agenternes position i feltet. I GSA kunne den kulturelle kapital i form af inklusion også veksles til social kapital, ved at agenterne inkluderede nye brugere i deres eget netværk, og dermed forøgede deres sociale kapital, hvilket forstærkede deres position i feltet. Ved at inklusion ophæves til doxa i feltet, opstår der en præference for kollektiv praksis, hvilket kan være grundlaget for den hjælpsomme adfærd, der forekom i GSA. Denne forståelse kan yderligere underbygges af Ryan & Deci (2000), som beskriver tilhørsforhold som et af de tre universelle psykologiske behov, som skal opfyldes for at intern motivation kan forekomme. Baumeister & Leary (1995) beskriver ligeledes, at behovet for tilhørsforhold motiverer individer til at opsøge og opretholde sociale forbindelser. Behovet for tilhørsforhold er et instinktivt behov, som mennesker altid vil søge at opfylde (Ryan & Deci 2000; Baumeister & Leary, 1995) og kombineres dette med en kultur, der ligeledes tilskynder denne form for adfærd, kan dette både skabe mulighed for motivation til fysisk aktivitet samt reproduktion af kulturen. Projektgruppen vurderer, at GSA lever op til gadeidrætsværdien om præference for kollektiv praksis.

7.2.4 Lav økonomisk barriere

Ifølge Gilchrist & Wheaton (2011) har gadeidrætten mulighed for at nå ud til mennesker på tværs af socioøkonomiske forhold. Dette er grundet den lave økonomiske indgangsbarriere, hvilket står i modsætning til andre sportsspecifikke fællesskaber, som eksempelvis golf, hvor økonomisk kapital kan betragtes som en begrænsning, der ekskluderer specifikke grupper (Tomlinson, 2004). Gennem analysen blev det tydeliggjort, at GSA forsøgte at skabe en lav økonomiske barriere for at kunne nå ud til en brugergruppe på tværs af de socioøkonomiske forhold. På trods af dette blev der solgt t-shirts og sweatshirts med GAMEs logo i receptionen i GSA. Yderligere ikklædte nogle brugere sig sportsspecifikt tøj og udstyr, eller tøj der tilkendegav en forbindelse til en gruppe som eksempelvis Aalborg Street Workout eller Aalborg Vikings, hvilket har krævet et betalt medlemskab i foreningen. På denne måde fremstod det, at økonomi kunne have en indflydelse på brugerne status i GSA. Dette kan ifølge Bourdieu skyldes, at økonomisk kapital kan veksles til symbolsk kapital ved køb af materialer, som tildeles værdi i et felt (Wood, 2010), og er den mest betydningsfulde kapitalform i kapitalistiske samfund (Wilkens 2011). Ved at brugerne har mulighed for at købe tøj i GSA kan de opnå kulturel kapital, da tøjet symboliserer, at agenten værdsætter GSA, og har et tilhørsforhold dertil, hvilket kan overføres til kulturel og social kapital. Erhvervelsen af sportsspecifikt udstyr kan symbolisere sportsegenskaber, som ligeledes giver kulturel kapital og på samme måde kan tøj, der symboliserer et tilhørsforhold til en gruppe give social kapital. På trods af at der forekom mulighed for at veksle økonomisk kapital til andre former for symbolsk kapital, anses det af projektgruppen som værende en lille del af den totale kapitalakkumulation i GSA, da egenskaber og træningsmentalitet blev vægtet højere end tøj og sko. Ifølge Bourdieu kan denne form for transaktion af kapitalformer heller ikke forekomme, uden at agenten besidder det nødvendige habitus til at genkende de rigtige ejendele og tildele dem den nødvendige værdi (Wood, 2010). Yderligere er aktualiseringen af symbolsk kapital ikke muligt uden den rigtige kropsliggørelse (Ibid.). Derfor vil en agent, som ikke besidder de sportslige egenskaber og ikke kan udtrykke kulturen kropsligt, ikke kunne opnå symbolsk kapital ved eksempelvis erhvervelse af dyrt sportsspecifikt tøj og udstyr. Valget om at sælge tøj i GSA kan være medvirkende til at forhøje den økonomiske barriere der kan forekomme for at få adgang til GSA, hvilket er modstridende med gadeidrættens værdi om lav økonomisk barriere. Dog var det sjældent, at der forekom eksklusion af brugere i den selvorganiserede træning på baggrund af deres kapital grundet doxaen om plads til alle. Yderligere var den mest fremtrædende form for symbolsk vold, at de agenter, som var rige på kapital, ville være mere tilbøjelige til at hjælpe de øvrige brugere grundet doxaen om inklusion.

7.3 Verificering

I det følgende afsnit vil det blive beskrevet, hvordan den bedst mulige kvalitet af indeværende undersøgelse blev sikret. Ifølge Thagaard (2004) vurderes kvaliteten af en kvalitativ undersøgelse ud fra de tre begreber: *transparens*, *gyldighed* og *genkendelighed*, da de i højere grad tilgodeser den kvalitative forsknings særegenhed end de traditionelle begreber reliabilitet, validitet og generaliserbarhed. Derfor vil det blive vurderet, hvordan indeværende speciale lever op til kvalitetskravene om transparens, gyldighed og genkendelighed.

7.3.1 Transparens

Transparens indebærer, at projektets grundantagelser og metodiske fremgangsmåder er så gennemsigtige som muligt, så læseren kritisk kan vurdere, hvordan resultaterne er opnået (Brinkmann & Tanggaard, 2010). Transparensen i indeværende projekt blev forsøgt opnået ved en præcis gennemgang af projektgruppens videnskabsteoretiske overvejelser, og hvordan dette lå til grund for projektets teoretiske og metodiske valg. Der blev blandt andet fokuseret på at beskrive, hvordan de anvendte teoretiske aspekter af eksempelvis Schein og Bourdieu passede ind under Bhaskars kritiske realisme, samt hvordan dette lå til grund for de metodiske valg.

Eksempelvis medvirkede disse overvejelser til, at projektgruppens medlemmer var enige om, hvilken form for viden de forskellige metoder medvirkede til at skabe. Blandt andet blev det sikret, at alle projektgruppens medlemmer var enige om, at observationerne udelukkende eksisterede i det empiriske og aktuelle domæne, hvorfor det ikke gav adgang til det reelle domæne og herigennem mekanismerne bag observationerne. Dette skabte en ensartet forståelse og herigennem ensartede observationer mellem projektgruppens medlemmer.

Der blev ydermere søgt at opnå en så transparent metode som muligt ved at foretage grundige beskrivelser af projektets litteratursøgning, casen, observationsguide samt operationalisering af denne, interviewguide, metode til transskription med mere. Grundet den detaljerede beskrivelse af metoden og sammenhængen mellem videnskabsteori, specialets teoretiske grundlag og metode vurderer projektgruppen, at specialet har en høj grad af transparens.

7.3.2 Gyldighed

Gyldighed opnås, hvis forskeren bibeholder et kritisk syn på eget arbejde gennem hele forskningsperioden, så eventuelle bias kan minimeres eller helt undgås, hvilket sikrer, at der undersøges det, der egentlig er formålet (Ibid.). Gyldighed er i indeværende projekt forsøgt opnået ved grundig og løbende vurdering af sammenhængen mellem projektets genstandsfelt, videnskabsteoretiske afsæt og den metodiske tilgang. Dette blev konkret sikret ved løbende at opretholde kritisk realisme mod specialets teoretiske fundament ved at forklare, hvordan eksempelvis Scheins teoretiske værktøjer til at analysere en kultur skulle anskues i forhold til kritisk realisme. Blandt andet vil Scheins begreb artefakter ifølge Bhaskar eksistere i det aktuelle domæne, hvorved de eksisterer uafhængigt af individet, og dermed kan observeres.

Projektgruppen har ligeledes søgt at opnå gyldighed ved at anvende metodetriangulering. Ifølge Launsø et. al (2011) indebærer triangulering, at problemstillingen angribes fra flere forskellige vinkler, hvilket kan bidrage til at skabe et mere fuldkomment billede af det undersøgte. Dette blev tilgået ved både at anvende observation og interviews, hvilket muliggjorde, at det kunne vurderes, hvorvidt det informanterne udtalte i interviewene, reelt var det der forekom. Og omvendt var det muligt at vurdere, om observationerne i GSA, var i overensstemmelse med de observeredes opfattelse. Dermed

medvirkede trianguleringen til, at empiriindsamlingsmetoderne kunne supplere hinanden og agere hinandens kontrol, hvilket er essentielt i forhold til projektets gyldighed (Halkier, 2009). Gyldigheden blev ligeledes forsøgt sikret ved at anvende flere teorier til at belyse genstandsfeltet fra forskellige vinkler. Dette medvirkede blandt andet til at projektgruppen anvendte Scheins kulturteori som det overordnede organisatoriske værktøj til at analysere kulturen, hvor Bourdieus teori om praksis blev anvendt til i højere grad at forklare det komplekse samspil mellem feltets agenter.

Der blev ligeledes gjort brug af forskertriangulering, hvor flere forskere anvendes til at undersøge samme fænomen (Flick, 2006). Rent praktisk foregik dette ved, at minimum to af projektgruppens medlemmer var til stede under samtlige observationer og interviews, hvorved bias der kunne være hæftet til en enkelt forsker, blev reduceret. Ydermere deltog alle projektgruppens medlemmer i analysen af empirien, og nåede gennem dialog til intersubjektiv enighed.

Projektgruppen foretog syv interviews af henholdsvis fem medarbejdere og to brugere, hvor interviewene med medarbejderne skulle give indblik i det organisatoriske arbejde med kulturen, og brugerne skulle muliggøre en vurdering af, hvordan brugere oplever kulturen i GSA. De to brugere projektgruppen valgte at interviewe, var brugere som primært klatrede og spillede basketball. Her kunne det være fordelagtigt også at interviewe brugere, der engagerer sig i husets andre aktiviteter for at give et mere holistisk perspektiv på kulturen, da det ikke er sikkert, at street workout'erne, yogaudøverne eller graffitikunstnere oplever kulturen på samme måde. Dog var dette ikke muligt grundet specialets relativt korte tidsperiode og projektgruppens tidsmæssige ressourcer. Projektgruppen vurderer dog stadig, at brugerne i GSA har en fornemmelse af, hvordan de andre aktiviteter foregår, da huset gennem sin visuelle tilgængelighed og åbenhed fordrer et stort fællesskab. Projektgruppen ønskede, at de to interviewede brugere var faste brugere af GSA, hvorfor de blev valgt ud fra kriteriet om, at projektgruppen skulle have set dem gentagne gange under observationerne. Dette skyldes, at faste brugere, ifølge projektgruppen, ville kunne give mere detaljerede og dybdegående beskrivelser af kulturen. Dog kan det antages, at faste brugere er mere motiverede til at komme i GSA, hvorfor de muligvis vil give mere positive beskrivelser af kulturen i GSA. Dog forsøgte projektgruppen at imødekomme dette ved altid at bede informanterne komme med både negative og positive eksempler på elementer i kulturen.

Overordnet vurderer projektgruppen, at specialet lever op til kravet om gyldighed, da den løbende vurdering af projektets metode har medvirket til at sikre, at den indsamlede empiri kunne anvendes til at besvare problemformuleringen. Dog ville det have været fordelagtigt at foretage interviews med flere brugere fra forskellige sportsgrene.

7.3.3 Genkendelighed

Genkendelighed hæfter sig til undersøgelsens design, der i sin kvalitative natur er mere fokuseret på at skabe dybdegående frem for bred viden (Brinkmann & Tanggaard, 2010). Casestudier er ofte blevet kritiseret for ikke at kunne være genstand for generalisering, men dette er ifølge Flyvbjerg (2010) misvisende, da casestudier gennem en strategisk udvælgelse af struktur og enheder øger generaliserbarheden og dermed genkendeligheden. I indeværende undersøgelse blev GSA valgt som case, da det blev vurderet, at alle GAME streetmekkaer udspringer af den samme vision og det samme værdisæt. Derfor blev det vurderet, at de resultater der blev opnået på baggrund af undersøgelsen af GSA ligeledes kunne anvendes i de andre streetmekkaer i København, Esbjerg og Viborg samt eventuelt fremtidige gadeidrætshuse.

8. KONKLUSION

I indledningen blev det klarlagt, at gadeidræt har potentiale til at favne de individer, der ikke motive-res af traditionel, regelbundet og konkurrencepræget sport. Derfor var formålet med indeværende speciale at vurdere, hvorvidt kulturen i GAME Streetmekka Aalborg (GSA) var i overensstemmelse med gadeidrættens værdier værende: *manglende regelbundethed, fokus på udvikling, præference for kollektiv praksis* samt *en lav økonomisk barriere*. I det følgende vil specialets konklusion blive præsenteret efterfulgt af projektgruppens anbefalinger. Konklusionen er baseret på specialets analyse samt diskussion og tager udgangspunkt i besvarelsen af problemformuleringen:

I hvilken grad formår GAME Streetmekka Aalborg at skabe en kultur, der indeholder gadeidrættens værdier?

8.1 Besvarelse af problemformuleringen

Projektgruppen konkluderer, at GSA overordnet levede op til gadeidrættens værdier, men at der forekom situationer, hvor kulturen var modstridende med disse, og hvor personalets habitus samt tidligere erfaringer fra traditionel foreningsidræt kom til udtryk. Denne overordnede konklusion er baseret på følgende delkonklusioner om hver af de fire gadeidrætsværdier. Projektgruppen konkluderer, at kulturen i GSA overordnet levede op til værdien om *manglende regelbundethed*, hvilket forekom tydeligst i den selvorganiserede træning, men i mindre grad til de mere strukturerede events. Projektgruppen vurderer at den høje grad af selvorganisering kan skyldes brugernes søgen efter opfyldelse af behovet for autonomi. Yderligere vurderede projektgruppen, at struktur kan det skabe begrænsninger for individer, der ikke motiveres af regelbundne aktiviteter jævnfør indledningen, men at kan være positivt for individer, der ikke har kompetencerne til at igangsætte sig selv. Værdien om *fokus på udvikling*, blev ligeledes realiseret i den selvorganiserede træning, hvor projektgruppen vurderede, at der forekom en høj grad af opgaveorientering, hvor brugerne blandt andet hjalp hinanden med at løse opgaver. Dette kom ikke i samme grad til udtryk under de strukturerede events, hvor aktiviteterne var konkurrenceprægede og lagde op til interindividuel sammenligning, hvilket karakteriseres som tegn på egoorientering. Yderligere vurderer projektgruppen, at værdien om *præference for kollektiv praksis* blev realiseret i kulturen, da både brugere og personalet interagerede og hjalp hinanden i GSA's forskellige aktiviteter, hvilket projektgruppen vurderer kan skyldes søgen efter tilhørsforhold. Slutteligt levede GSA op til værdien om *en lav økonomisk barriere*, da adgang til faciliteten var billig samt at økonomisk kapital ikke blev tilgivet nogen særlig værdi, men kun i enkelte tilfælde kunne veksles til andre kapitalformer som eksempelvis kulturel kapital.

8.2 Anbefalinger

Hvis GSA har intention om at skabe en kultur, der i højere grad indeholder gadeidrættens værdier, bør følgende anbefalinger inkorporeres i det organisatoriske arbejde med kulturen. Projektgruppen har opstillet følgende anbefalinger:

1. For at tilgodese og forstærke værdien om manglende regelbundethed bør GSA fastholde den ustrukturerede og selvorganiserede tilgang til træning samt personalets imødekommende og interagerende adfærd. Dog bør der også være mulighed for individer, med en lav grad af kompetencer, at kunne deltage i mere strukturerede aktiviteter, hvor de kan få hjælp.

2. For at sikre en sund dynamik mellem børn og voksne brugere foreslår projektgruppen, at personalet hurtigt og konsekvent adresserer alt adfærd, der compromitterer sikkerhedsmæssige aspekter, og gennem interaktion med børn opfordrer til selvstændighed og interaktion med de øvrige unge brugere.
3. For at tilgodese gadeidrætsværdien om fokus på udvikling bør personalet reducere eller regulere deres brug af konkurrence til events, så fokus i højere grad flyttes over på brugernes personlige udvikling og læring. Yderligere mener projektgruppen ikke, at man bør fremstille vindere af konkurrencer på de sociale medier, da det forstærker et vinder/taber-forhold og skaber flere tabere end vindere.
4. For at fastholde og forstærke kulturen for kollektiv praksis, anbefales det, at dette tilgodeses i de aktiviteter, der styres af personalet, hvilket kan gøres ved at strukturere aktiviteter i undervisning og til events, der fordrer kollektiv praksis gennem problemløsning, vidensdeling og samarbejde.

9. PERSPEKTIVERING

Dette kapitel vil belyse, hvordan specialets fund kan anvendes i en bredere samfundsmæssig kontekst og hvorledes undersøgelsen kan lede til videre dybdegående forskning omkring kulturen i GSA.

9.1 Bevæg dig for livet - Gadeidræt

Under udarbejdelse af specialet var det projektgruppens formål at sikre validiteten og gyldigheden, således at casen ville kunne anvendes til at generalisere ud fra. Projektgruppen ser det derfor vigtigt at overdrage specialets fund til andre kontekster, med en særlig fremhævelse af projektgruppens tredje anbefaling:

For at tilgodese gadeidrætsværdien om fokus på udvikling bør personalet reducere eller regulere deres brug af konkurrence til events, så fokus i højere grad flyttes over på brugernes personlige udvikling og læring. Yderligere mener projektgruppen ikke, at man bør fremstille vindere af konkurrencer på de sociale medier, da det forstærker et vinder/taber-forhold og skaber flere tabere end vindere.

Organiseringen af konkurrencer forekommer som værende en implementeret strategi hos organisationen GAME. GAME skriver på deres hjemmeside, at der altid afholdes turneringer til Friday jams (GAME, 2018), og at de ligeledes står for afviklingen af Danmarks mesterskaberne i Street Basket også kaldet GAME finals (Ibid.). Den viden som er skabt i specialet viser, at organisering af og fokus på konkurrence er modstridende med gadeidrættens værdi om fokus på udvikling. Dette kan reducere potentialet til at motivere de individer, der oplever barrierer ved deltagelse i traditionelle idrætsgrene, til fysisk aktivitet. På baggrund af dette, finder projektgruppen det interessant at undersøge, hvor i GAME organisationen konkurrencepræmissen opstår, og hvorvidt den skaber barrierer for deltagelse. Disse overvejelser kan ligeledes være essentielle for det nye projekt Bevæg dig for livet - gadeidræt, som er et samarbejde mellem DGI, DIF og GAME. Projektet har til hensigt at favne unge, som ikke finder vej ind i idrætsforeningerne eller falder udenfor disse (DIF, 2018). Skal dette samarbejde forløse gadeidrættens potentiale, er det nødvendigt, at projektet udformes med forbehold for de værdier, der ligger i gadeidrætten og giver gadeidrættens dens potentiale. Formår GAME ikke at medbringe værdien fokus på udvikling, anser projektgruppen, at samarbejdet mellem de tre organisationer ikke vil kunne henvende projektet til den førnævnte målgruppe. Dette baseres på, at DGI og DIF har et stærkt fodfæste i foreningsidræt, hvorfra deres grundlæggende antagelser og meningsperspektiver er fundamentet, hvorfor det forventes, at deres tilgang til gadeidræt vil være foreningsidræt flyttet ud på asfalten.

Specialet fandt også flere aspekter i GSA som var i sammenhæng med gadeidrættens værdier. Her ønskes det specielt at fremhæve personalets interaktionsform i GSA, hvor de underbyggede gadeidrætsværdierne ved at indlægge uformel interaktion med brugerne som en del af JK'ernes funktion i GSA. Projektgruppen anbefaler, at denne viden medbringes og realiseres i Bevæg dig for livet - gadeidræt. Derfor foreslår projektgruppen, at der i arbejdet med Bevæg dig for livet - gadeidræt sikres en lignende form for uformelle interaktioner mellem målgruppen, og dem som varetager projektet. Det er yderligere vigtigt, at denne interaktion ikke begrænser brugernes autonomi, men sker i hensigt med gadeidrættens værdier for at etablere en kultur, som er i tråd med disse.

9.2 Videre forskning

I nærværende speciale var det ikke muligt at interviewe børnene i GSA omkring deres livsverden, hvorfor empirien om disse har været begrænset til observationer og uformelle samtaler. Børnene fremstod i specialet til at være et tema med meget konflikt. På baggrund af dette fremstår det relevant at undersøge, hvordan børnene kan inddrages i kulturen på en hensigtsmæssig måde, som både kan opfylde børnenes behov for anerkendelse, kan give brugerne frihed i feltet, uden at det kompromitterer sikkerheden. En dybdegående undersøgelse med interviews af børnene og brugerne omhandlende disse temaer, ville kunne skabe en bedre indsigt i GSA. Dette ville kunne danne grundlag for efterfølgende retningslinjer for organisatorisk arbejde, der kan inkludere børnene i kulturen på en måde, som tilgodeser dem selv og de øvrige brugere.

LITTERATURLISTE

- Alanen, L., Brooker, E., & Mayall, B. (2015). *Childhood with Bourdieu*. Springer.
- Allender, S., Cowburn, G., & Foster, C. (2006). *Understanding participation in sport and physical activity among children and adults: a review of qualitative studies*. Health education research, 21(6), 826-835.
- Allison, K. R., Dwyer, J. J., Goldenberg, E., & Fein, A. (2005). *Male adolescents' reasons for participating in physical activity, barriers to participation, and suggestions for increasing participation*. Adolescence, 40(157), 155.
- Ames, C. (1992) *Achievement goals, motivational climate and motivational processes*. In G. C. Roberts. *Motivation in Sport and Exercise*, pp. 161–176, Champaign, IL: Human Kinetics.
- ASW, 2018, 15/03/2018: <https://www.facebook.com/groups/1650502268503213/>
- Baumeister, R. F., & Leary, M. R. (1995). *The need to belong: desire for interpersonal attachments as a fundamental human motivation*. Psychological bulletin, 117(3), 497.
- Beal, B. (1995). *Disqualifying the official: An exploration of social resistance through the subculture of skateboarding*. Sociology of Sport Journal, 12.
- Bhaskar, R (1997[1975]): *A Realist theory of Science*, 2 udgave. London/New York: Version.
- Bhaskar, R. (2008). *A realist theory of science*. Routledge.
- Bourdieu, P. (1977). *Outline of a Theory of Practice* (Vol. 16). Cambridge university press.
- Bourdieu, P. (1984). *Distinction: A social critique of the judgement of taste*. Harvard university press.
- Bourdieu, P. (1986). *The forms of capital (English version)*. Handbook of theory and research for the sociology of education, 241-258.
- Bourdieu, P. (2005). *The social structures of the economy*. Polity.
- Brinkmann, S. (2014). *Det kvalitative Interview*. 1 udg. Hans Reitzels Forlag, København 2014
- Brinkmann, S., & Tanggaard, L., (2010) *Kvalitative metoder - en grundbog*. København: Hans Reitzels Forlag.
- Brinkmann, S., & Tanggaard, L. (2015). *Kvalitative metoder, tilgange og perspektiver: En introduktion. Kvalitative metoder: en grundbog*. 2nd ed. Kbh.: Hans Reitzel, 13-24.
- Buch-Hansen, H., & Nielsen, P. (2005). *Kritisk realisme*. Roskilde Universitetsforlag.

Csikszentmihalyi, M. (1975). *Beyond boredom and anxiety*. San Francisco: Jossey-Bass.

Côté, J., Baker, J., & Abernethy, B. (2007). *Practice and play in the development of sport expertise*. Handbook of sport psychology, 3, 184-202.

Danermark, B., Ekström, M., Jakobsen, L. & Karlsson, J. C. (1997) *Att förklara samhället*. Studentlitteratur. 2 oplag

Davison, K. K., & Lawson, C. T. (2006). *Do attributes in the physical environment influence children's physical activity? A review of the literature*. International journal of behavioral nutrition and physical activity, 3(1), 19.

DIF (06/06/2018):

https://www.dif.dk/da/politik/nyheder/viaritzaupolitik/presse/2018/1/20180124_prmnytsamarbejdeskalskabeendnuflereaktiveungeigadeidrtten

Dwyer, J. J., Allison, K. R., Goldenberg, E. R., & Fein, A. J. (2006). *Adolescent girls' perceived barriers to participation in physical activity*. Adolescence, 41(161), 75.

Ebbeling, C. B., Pawlak, D. B., & Ludwig, D. S. (2002). Childhood obesity: public-health crisis, common sense cure. *The lancet*, 360(9331), 473-482.

Eime, R. M., Young, J. A., Harvey, J. T., Charity, M. J., & Payne, W. R. (2013a). *A systematic review of the psychological and social benefits of participation in sport for children and adolescents: informing development of a conceptual model of health through sport*. International Journal of Behavioral Nutrition and Physical Activity, 10(1), 98.

Eime, R. M., Young, J. A., Harvey, J. T., Charity, M. J., & Payne, W. R. (2013b). *A systematic review of the psychological and social benefits of participation in sport for adults: informing development of a conceptual model of health through sport*. International journal of behavioral nutrition and physical activity, 10(1), 135.

Eriksen, L., Davidsen, M., Jensen, H., Ryd, J., Str.b.k, L., White, E., Juel, K. (2016). *Sygdomsbyrden i Danmark - risikofaktorer*. Statens Institut for Folkesundhed, Syddansk Universitet: Sundhedsstyrelsen.

Fenton, S. A., Duda, J. L., & Barrett, T. (2016). *Optimising physical activity engagement during youth sport: a self-determination theory approach*. Journal of sports sciences, 34(19), 1874-1884.

Fox, K. R. (1999). *The influence of physical activity on mental well-being*. Public health nutrition, 2(3a), 411-418.

Flick, U. (2006). *An introduction to Qualitative research* (3. Edition udg.). SAGE Publications.

Flyvberg, B. (2010). *Fem misforståelser om casestudiet*. I Brinkmann, S. & Tanggaard L.

Gadeidræt, 2018 - 15/2/2018: <http://gadeidraet.dk/om-gadeidraet/>

GAME (2015). *Gadeidræt for psykosocialt udsatte børn og unge*. Afslutningsrapport februar 2015. GAME København.

GAME, 2018 - 15/2/2018: <http://gamedenmark.org/game-streetmekka/>

Gilchrist, P., & Wheaton, B. (2011). *Lifestyle sport, public policy and youth engagement: examining the emergence of parkour*. International journal of sport policy and politics, 3(1), 109-131.

Grabowski, D., & Thomsen, S. D. (2014). *Parkour as health promotion in schools: A qualitative study focusing on aspects of participation*. International Journal of Education, 6(4), 46.

Gratton, C., & Jones, I. (2010). *Research methods for sports studies*. Taylor & Francis.

GSA, 2018 - 5/6/2018: <https://www.facebook.com/GAMEStreetmekkaAalborg/>

Halkier, B. (2009) *Fokusgrupper*. Frederiksberg: Forlaget Samfundslitteratur.

Harwood, C., & Biddle, S. (2002). The application of achievement goal theory in youth sport. *Solutions in sport psychology*, 2002, 58-73.

Harwood, C., Keegan, R., Smith, J., & Raine, A. (2015). *A systematic review of the intrapersonal correlates of motivational climate perceptions in sport and physical activity*. Psychology of Sport and Exercise, 18, 9-25.

Holloway, I. (1997). *Basic Concepts for Qualitative Research*. Oxford: Blackwell Science.

Honneth, A. (2006). *Kamp om anerkendelse*. Hans Reitzels forlag.

Johnson, D. W., & Johnson, R. T. (1989). *Cooperation and competition: Theory and research*. Edina, MN, US: Interaction Book Company.

Kristiansen, S. & Krogstrup H., K. (2015) *Deltagende observation*. 2. udgave, 1. oplag. Hans Reitzels forlag.

Kvale, S., & Brinkmann, S. (2009). *Interview: introduktion til et håndværk*. Hans Reitzel.

Larsen, L., Troelsen, J., Kirkegaard, K., Riiskjær, S., Krølner, R., Østergaard, L., ... & Østergård, C. (2016). *Results From Denmark's 2016 Report Card on Physical Activity for Children and Youth*. Journal of physical activity and health, 13(11 Suppl 2), S137-S142.

- Latour, B. (2000). *When things strike back: A Possible Contribution of "Science studies" to the Social Sciences*. British Journal of Sociology, 50: 107-123
- Launsø, L., Rieper, O., & Olsen, L. (2011). *Forskning om og med mennesker*: Nyt Nordisk Forlag Arnold Busck A.
- Leonard, M. (2005). *Children, childhood and social capital: Exploring the links*. Sociology, 39(4), 605-622.
- Leptokaridou, E. T., Vlachopoulos, S. P., & Papaioannou, A. G. (2016). *Experimental longitudinal test of the influence of autonomy-supportive teaching on motivation for participation in elementary school physical education*. Educational Psychology, 36(7), 1138-1159.
- Merriam, S. B. (1988). *Case study research in education: A qualitative approach*. Jossey-Bass.
- Mezirow, J. (1993). *A transformation theory of adult learning*. In Adult Education Research Annual Conference Proceedings (pp. 141-146).
- Nicholls, J. G. (1989). *The competitive ethos and democratic education*. Harvard University Press.
- Ntoumanis, N., & Biddle, S. J. (1999). *A review of motivational climate in physical activity*. Journal of sports sciences, 17(8), 643-665.
- Olsen, H. (2001). *Kvalitative analysestrategier og kvalitetssikring*. Nyhedsbrev (nov. 2001), Århus: Center for kvalitativ metodeudvikling.
- Parker, I. (2005). *Qualitative Psychology: Introducing Radical Research*. Buckingham: Open University Press
- Pellegrini, A. D., & Smith, P. K. (1998). *Physical activity play: The nature and function of a neglected aspect of play*. Child development, 69(3), 577-598.
- Pilgaard, M. & Rask, S. (2016). *Danskernes motions- og sportsvaner*. Idrættens Analyseinstitut. 1 udgave, København
- Ryan, R. M., & Deci, E. L. (2000). *Intrinsic and extrinsic motivations- Classic definitions and new directions*. Contemporary educational psychology, 25(1), 54-67.
- Salome, L., & van Bottenburg, M. (2012). *Are they all daredevils? Introducing a participation typology for the consumption of lifestyle sports in different settings*. European Sport Management Quarterly, 12(1), 19-42.
- Schein, E. (2010) *Organizational Culture And Leadership*, Jossey-Bass, 4th Edition
- Scott, D., & Bhaskar, R. (2015). *Roy Bhaskar: A theory of education*. Springer.

- Skinner B. F. (1975): *Om behaviorisme*. København: Det Schønbergske Forlag
- Smith SL. (1998): *Athletes, runners, and joggers: participant-group dynamics in a sport of "individuals"*. *Sociol Sport J* 1998; 15: 174–92.
- Sonne-Ragans, V. 2012, *Anvendt videnskabsteori - reflekteret teoribrug i videnskabelige opgaver*, 1.th edn, Samfundslitteratur, Denmark.
- Standage, M., Duda, J., & Ntoumanis, N. (2003). *A model of contextual motivation in physical education: Using constructs from self-determination and achievement goal theories to predict physical activity intentions*. *Journal of educational psychology*, 95(1), 97.
- Stanne, M., Johnson, D., & Johnson, R. (1999). *Does competition enhance or inhibit motor performance: A meta-analysis*. *Psychological bulletin*, 125(1), 133.
- Street Basket Aalborg, 2018, 04/06/2018: <https://www.facebook.com/groups/193611284015601/>
- Tauer, J., & Harackiewicz, J. (2004). *The effects of cooperation and competition on intrinsic motivation and performance*. *Journal of personality and social psychology*, 86(6), 849.
- Thagaard, T. (2004). *Systematik og indlevelse*. København: Hans Reitzels Forlag.
- Thorpe, H. (2016). *Action sports for youth development: Critical insights for the SDP community*. *International journal of sport policy and politics*, 8(1), 91-116.
- Tomlinson, A. (2004). *Pierre Bourdieu and the sociological study of sport: Habitus, capital and field*. In *Sport and modern social theorists* (pp. 161-172). Palgrave Macmillan, London.
- Vallgård, S., & Koch, L. (Eds.). (2008). *Forskningsmetoder i folkesundhedsvidenskab*. Munksgaard Danmark.
- Warburton, D., Whitney Nicole, C. and Bredin, S. (2006). *Review: Health benefits of physical activity: The evidence*.
- Warburton, D., & Bredin, S. (2016). *Reflections on physical activity and health: what should we recommend?*. *Canadian Journal of Cardiology*, 32(4), 495-504.
- Wheaton, B. (2010). *Introducing the consumption and representation of lifestyle sports*. *Sport in Society*, 13(7-8), 1057-1081.
- Wilken, L. (2011). *Bourdieu for begyndere*. Samfundslitteratur.
- Wood, M. (2010). *Pierre Bourdieu: key concepts – Edited by Michael Grenfell*. *Journal of the Royal Anthropological Institute*, 16(3), 680-681.

Yin, R. 1994. *Case study research: Design and Methods* (2nd ed.). Newbury Park, CA: Sage.

Zuckerman, H. (1972). *Interviewing an ultra-elite*. *Public Opinion Quarterly*, 36(2), 159-175.