

# Evaluering af PLUG N PLAY

En midlertidig og multifunktionel  
bylivsgenerator i Ørestad Syd



Evaluering af PLUG N PLAY

– En midlertidig og multifunktionel bylivsgenerator i  
Ørestad Syd

Publikationen er udgivet af Udviklingselskabet By & Havn  
I/S, december 2010.

Publikationen er udarbejdet for By & Havn I/S  
af Hausenberg ApS v. Niels Bjørn, Signe Fribo Stavnsager  
og Nicolai Carlberg  
[www.hausenberg.dk](http://www.hausenberg.dk)

Layout og grafisk bearbejdning, Jacob Lindblad

En stor tak til alle informanter  
Publikationen kan downloades på  
[www.orestad.dk/plugnplay](http://www.orestad.dk/plugnplay)

Kontaktoplysninger vedrørende PLUG N PLAY

Rikke Faaborg Jarmer

By & Havn I/S

Nordre Toldbod 7

Postboks 2083

1013 København K

T: 3376 9800

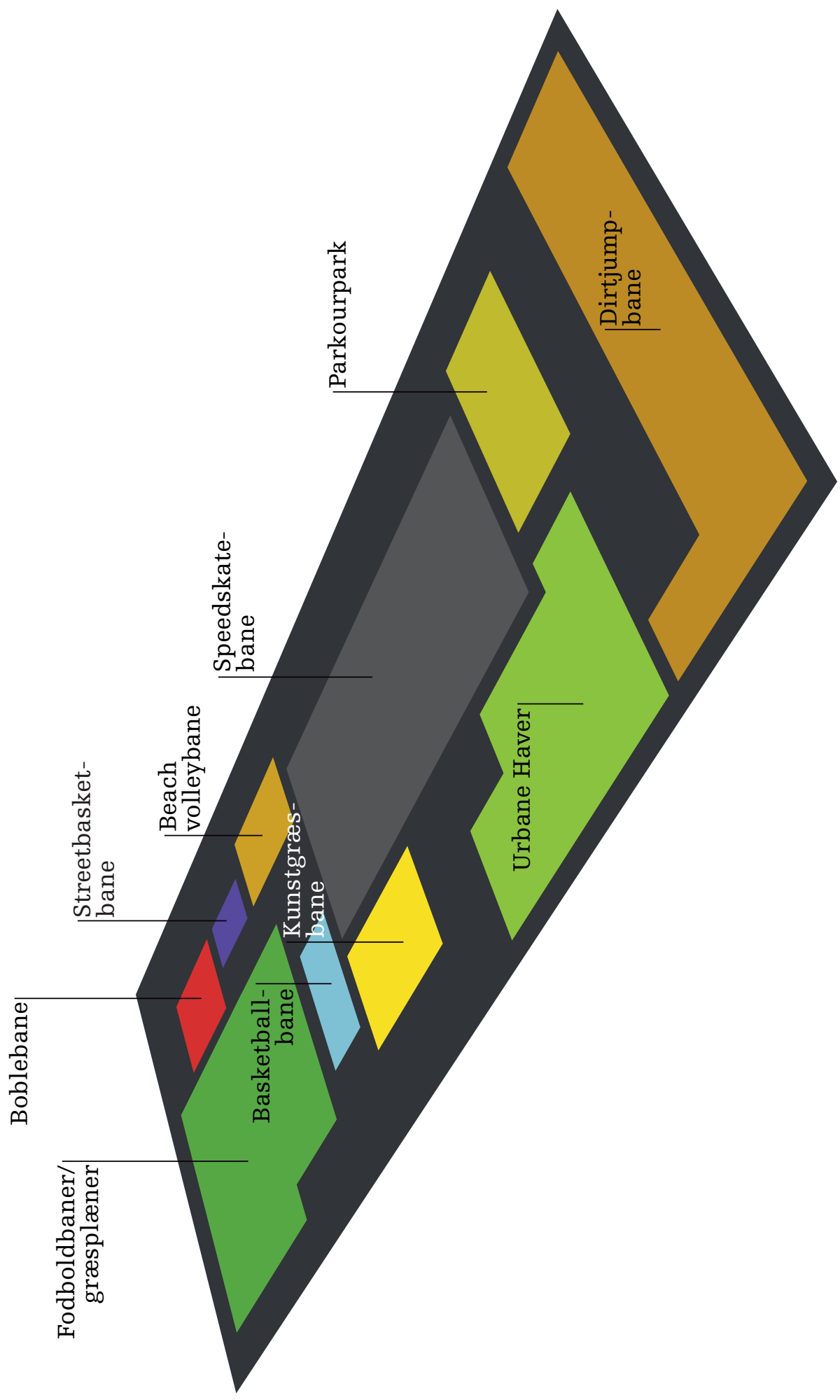






Foto: By & Havn

Indledning	Side 6
1 Brugen af PLUG N PLAY over syv dage	Side 10
1.1 Hvornår og hvor meget benyttes anlægget?	Side 11
1.2 Hvor meget benyttes de enkelte baner?	Side 13
1.3 Belægning på de fem mest benyttede baner henover ugen	Side 14
2 Brugere	Side 17
2.1 Hvem er brugerne?	Side 18
2.2 Hvordan oplever brugerne anlægget?	Side 20
2.3 Hvad er særligt for skolerne og institutionerne som brugergrupper?	Side 20
2.4 Hvordan udnyttes anlæggets multifunktionalitet?	Side 21
2.5 Hvordan fungerer brugergrupperne og banerne i samspil med hinanden?	Side 24
3 PLUG N PLAY som bylivsgenerator	Side 26
3.1 Hvad synes brugerne om Ørestad?	Side 28
3.2 Hvad er PLUG N PLAYs særlige karakter?	Side 29
3.3 Hvad er PLUG N PLAYs signalværdi?	Side 29
3.4 Hvordan opleves faciliteterne på anlægget og i områderne omkring PLUG N PLAY?	Side 30
3.5 Har beliggenheden en betydning for anlæggets evne til at generere byliv?	Side 32
3.6 Hvad er anlæggets kvalitative betydning?	Side 33

---





3.7	Hvad betyder organiseringen for anlæggets kraft som bylivsgenerator?	Side 34
3.8	Kan PLUG N PLAY vise vejen frem for bylivsudviklingen i området?	Side 35
3.9	PLUG N PLAY som eventsted	Side 37
4	PLUG N PLAY som imageforbedrer	Side 39
4.1	Medieanalyse	Side 40
4.1.1	Hvordan bliver PLUG N PLAY omtalt i medierne? – en Infomedia scanning	Side 40
4.1.2	Hvordan bliver PLUG N PLAY omtalt i medierne? – en kvalitativ læsning	Side 41
4.1.3	Har medieomtalen bidraget til anlæggets succes?	Side 43
4.2	PLUG N PLAYs betydning for Ørestads image	Side 44
4.2.1	Hvad siger Ørestads beboere?	Side 44
4.2.2	Kan PLUG N PLAY sælge boliger?	Side 45
4.2.3	Kan PLUG N PLAY ændre Ørestads image?	Side 46
5	Designproces, drift og kommunikation	Side 49
5.1	Designprocessen	Side 50
5.2	Den daglige drift	Side 53
5.3	Den interne kommunikation	Side 55
	Konklusion	Side 60
	Metode	Side 68

---



# Indledning





Fredag den 14. august 2009 indviede HKH Kronprins Frederik Københavns nye urbane aktivitetspark PLUG N PLAY i Ørestad Syd. Hermed blev snoren klippet over til 25.000 m<sup>2</sup> udendørs multifunktionsanlæg til fri udfoldelse. Anlægget er placeret på en midlertidigt ledig byggegrund, ligger ved det sidste stop på metrolinien, Vestamager, og er tilgængeligt 24 timer i døgnet hele året rundt.

Kulørte underlag adskiller banerne fra hinanden på et åbent anlæg, hvor alle er velkomne overalt. Banerne er hver især specialdesignet til brug for bl.a. rulleskøjteløbere, parkour-udøvere, basketball-, volleyball- og fodboldspillere og dirt jump-cyklister. Ud over klassiske sportsgrene har det på anlægget været en bevidst ambition at give plads til nogle af de nyere, street-orienterede sportsgrene, der ikke findes professionelle anlæg til andre steder i København. Og endelig rummer anlægget 60 økologiske haver, der dyrkes som mininyttehaver.

## **Udvikling, finansiering og organisering**

PLUG N PLAY er udviklet af By & Havn i samarbejde med blandt andre Københavns Kommune, Danmarks Idrætsforbund, Lokale- og Anlægsfonden samt brugerne af anlægget. Det er Kragh- og Berglund Landskabsarkitekter, der har designet og været rådgiver på projektet.

Anlægget har kostet ca. 15 millioner kroner at etablere. Anlægget blev finansieret af By & Havn, Nordea-fonden, Københavns Kommune og Lokale- og Anlægsfonden. By & Havn har finansieret knap 10 millioner kroner, mens de resterende ca. 5 millioner blev finansieret af de øvrige parter på foranledning af en række foreninger, som ikke alene har hjulpet med at søge pulje- og fondsmidler, men også været tæt involveret i selve designet af anlægget, så det er udformet efter brugernes særlige ønsker og behov.

De fem foreninger er Vesterbro Rulleskøjte Klub, Team JiYo, De Urbane Haver, Danske Freestyle Cyklister og FC Ørestad. De har alle en samarbejdsaftale med By & Havn, hvor foreningerne opnår forskellige rettigheder til brug af anlægget, bl.a. til at opbevare klubudstyr i containere, adgang til foreningernes fælles toiletfaciliteter og mulighed



for bookning af baner til undervisning, arrangementer m.v. Omvendt skal foreningerne give noget tilbage til anlægget i form af at afholde op til fire åbne arrangementer årligt og vedstå en del af vedligeholdelsen af banerne selv. Foreningerne afholder løbende brugermøder med By & Havn. Desuden er der lavet en samarbejdsaftale med en rulleskøjtebutik, som har opnået brugsret til to containere mod at fungere som de facto vicevært på anlægget femten timer ugentligt.

### **Ambitionerne med PLUG N PLAY**

Den urbane aktivitetspark er et midlertidigt anlæg, som By & Havn har planlagt skal ligge i Ørestad Syd i minimum fem år, men med mulighed for at perioden kan forlænges. I et præsentationsdokument om PLUG N PLAY skriver By & Havn, at det er ambitionen med anlægget, at det skal "understøtte bylivet for beboere og besøgende i Ørestad, samt sætte bydelen på københavnerens mentale landkort som en oplevelsesrig og spændende bydel."

PLUG N PLAY er med andre ord anlagt som en bylivsgenerator i Ørestad Syd, der ikke alene skal give lokalbe-

boerne et mødested for idræts- og kulturaktiviteter, men også tiltrække brugere udefra, skabe mere aktivitet og byliv omkring anlægget og generere positive historier om og positive oplevelser i Ørestad, der påvirker bydelens image i en positiv retning.

### **Evaluering efter et år**

I august 2010 kunne PLUG N PLAY fejre etårs fødselsdag. Og hvordan ser det så ud med opfyldelsen af ambitionerne her et år efter ibrugtagningen? Hvor meget bruges PLUG N PLAY? Hvornår bruges det? Og af hvem? Genererer PLUG N PLAY byliv, som strækker sig ud over de aktiviteter, der foregår på selve anlægget? Hvordan vurderer beboere, brugere og interessenter anlæggets kvaliteter som aktivitetssted og som bylivsgenerator? Hvad rapporterer pressen om anlægget – og om Ørestad i den forbindelse? Og hvad siger byudviklingseksperterne om anlæggets kraft til at generere byliv og til at give Ørestad et positivt image?

Analyse- og rådgivningsfirmaet Hausenberg har udarbejdet en evalueringsrapport for By & Havn, der måler på både den faktiske brug af anlægget og på anlæggets

potentiale som bylivsgenerator og imageforandrer.

### **Rapportens opbygning**

Det første kapitel fortæller om den konkrete brug af PLUG N PLAY, som det er blevet målt gennem optællinger i syv dage. Andet kapitel fortæller om brugerne: Hvem er de, hvor kommer de fra, hvor ofte bruger de anlægget, og hvad synes de om det? Tredje kapitel evaluerer på anlæggets evne til at skabe byliv i Ørestad Syd. Fjerde kapitel undersøger PLUG N PLAYs potentiale som imageforandrer for bydelen. Og femte kapitel evaluerer på tilblivelsesprocessen og samarbejdet om driften mellem de fem tilknyttede foreninger og By & Havn.

Konklusionen samler op på resultaterne og kommer med anbefalinger, og bagerst i rapporten findes et afsnit, som gennemgår de metoder, som Hausenberg har benyttet ved indsamling af data.



1

# Brugen af PLUG N PLAY over syv dage





Da anlægget er åbent for alle døgnet rundt, bliver brugen af anlægget ikke systematisk registreret. For at få et overblik over, hvornår og hvor meget, PLUG N PLAY og de enkelte baner benyttes, har Hausenberg derfor foretaget optællinger og observationer over en uge på selve anlægget. Optællingerne og observationerne danner baggrund for dette kapitel, som er en gennemgang af observationerne.

Kapitlet er inddelt i tre afsnit:

- 1.1 **Hvornår og hvor meget benyttes anlægget?**
- 1.2 **Hvor meget benyttes de enkelte baner?**
- 1.3 **Belægning på de fem mest benyttede baner henover ugen**

## **1.1**

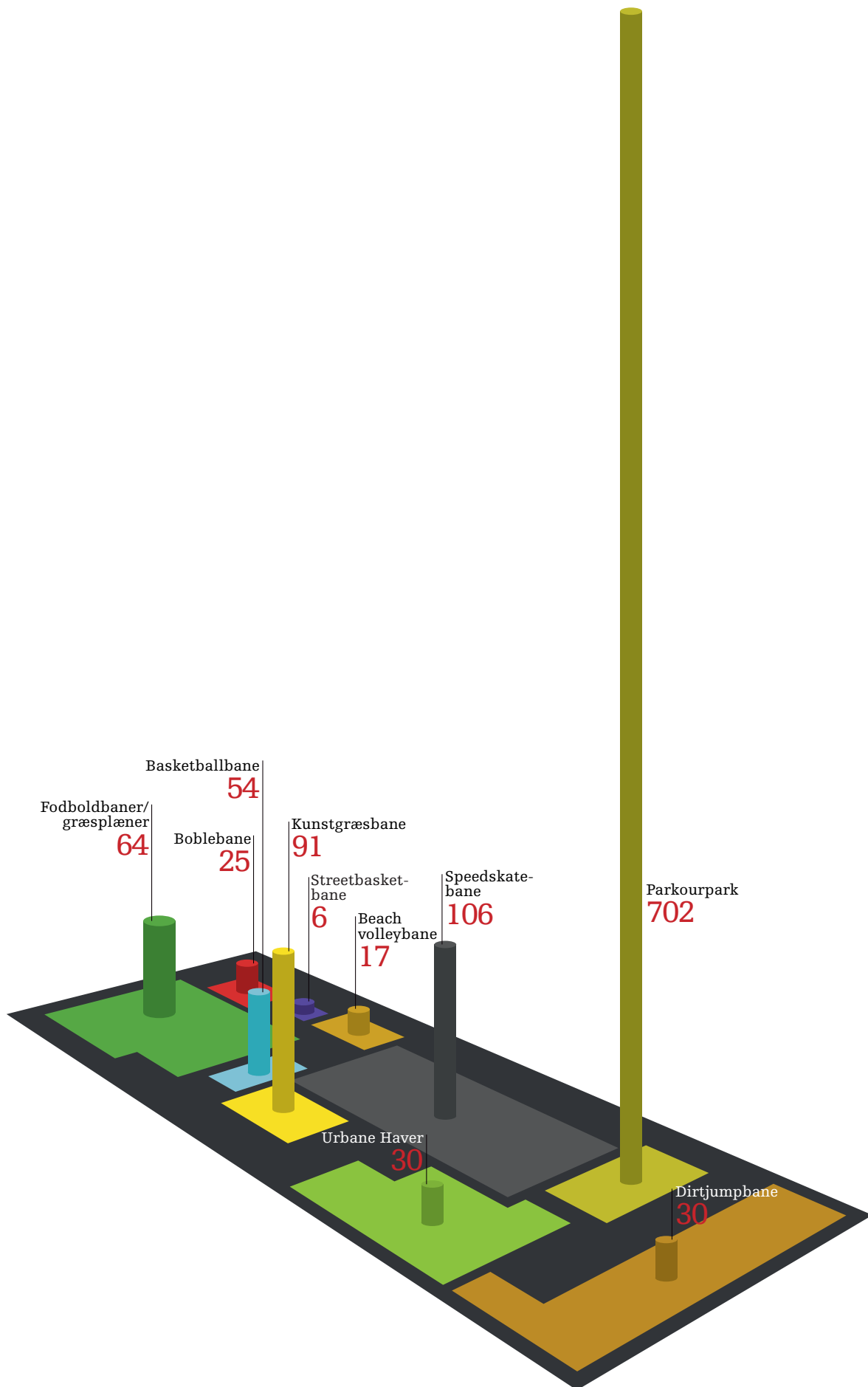
### **Hvornår og hvor meget benyttes PLUG N PLAY?**

Hausenberg har foretaget observationer og optællinger på PLUG N PLAY på syv forskellige ugedage i perioden 19. august – 12. september. På alle dagene blev det hver anden time opgjort, hvor mange brugere, der var i aktivitet på de enkelte baner, og hvor der var andre brugere, end på banerne, eksempelvis tilskuere og forbipasserende. Optællingerne blev gennemført i tidsrummet fra 9 morgen til 21 aften.

Lægges tallene sammen for alle syv ugedage, viser det sig, at anlægget samlet set er rimelig velbesøgt, med et gennemsnit på 238 brugere pr. dag, dog med det forbehold, at især nogle af de yngre parkourbrugere opholder sig længere tid end to timer på anlægget, hvorfor de kan være blevet talt flere gange.

Det totale antal af brugere er fordelt ganske forskelligt på de enkelte baner.

På de syv optællingsdage var parkourparken markant mest besøgt, med i alt 702 talte brugere, hvilket i gennem-



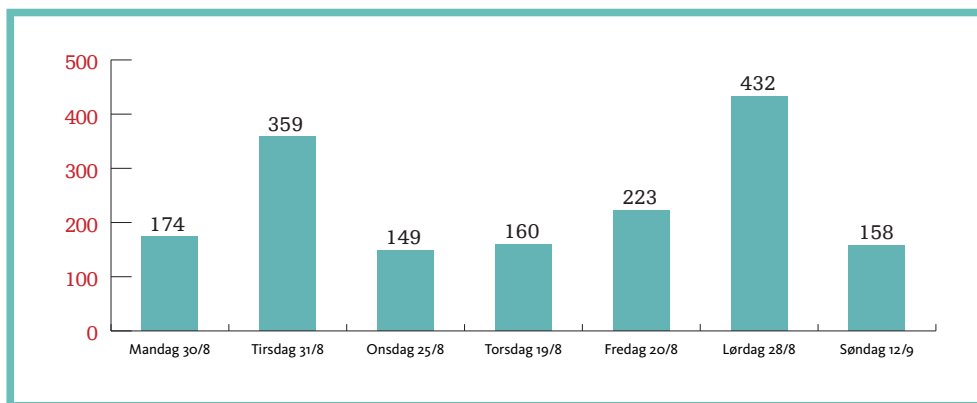


Fig. 1: Antal brugere på syv dage



Fig. 2: Anlæggets brugere fordelt på optællingstidspunkterne i procent

snit er omkring 100 brugere om dagen. Næstmest besøgt var speedskatebanen med gennemsnitligt 15 brugere om dagen. Dernæst kommer kunstgræsbanen med gennemsnitligt 13 brugere om dagen, græsplænerne med gennemsnitligt 9 brugere om dagen og basketballbanen med gennemsnitligt knap 8 brugere om dagen.

Det er værd at bemærke, at de to mest benyttede baner drives af to store, veletablerede foreninger, nemlig Vesterbro Rulleskøjte Klub, som er den primære bruger af speedskatebanen, og Team JiYo, der er den primære bruger af parkourparken. Begge driver klubtræning på anlægget.

I parentes bemærket var det ikke alle de talte brugere, der på optællingstidspunktet var i gang med at udføre den specifikke aktivitet for den bane, de befandt sig på, da de blev talt. Eksempelvis er der talt børn i leg på dirtjumpbanen.

Tilsammen viser optællingerne, at anlægget har været velbesøgt alle dage, med markante peaks tirsdag og lørdag (Fig. 1). De to peaks kan forklares med, at to skoler benyttede anlægget tirsdag formiddag, og at Team JiYo afholdt et større parkour-arrangement om lørdagen. Modregnes

tallene fra de to særlige omstændigheder er der en rimeligt jævn fordeling over dagene.

Fordelt henover dagen er der flest brugere på PLUG N PLAY i perioden mellem 11 og 17, med markante peaks kl. 11 og kl. 15 (Fig. 2.). At der er mange brugere allerede om formiddagen hænger sammen med skolers og institutioners brug af anlægget, mens peaket kl. 15 afspejler, at anlægget opsøges af mange unge efter skoletid.

## 1.2

### Hvor meget benyttes de enkelte baner?

PLUG N PLAY er som nævnt især en succes hos parkour-brugerne. Ser man på den interne fordeling af brugere, udgør parkour-brugerne 42% af det samlede antal brugere, mens den næstmest benyttede bane, speedskatebanen, i de syv optællingsdage blev benyttet af 6% af brugerne (Fig. 3.)

Udover brugen af selve banerne var der på optællingstidspunkterne mange, som ikke aktivt var i gang på en af banerne. Det gjaldt både de få forbigående samt brugere,



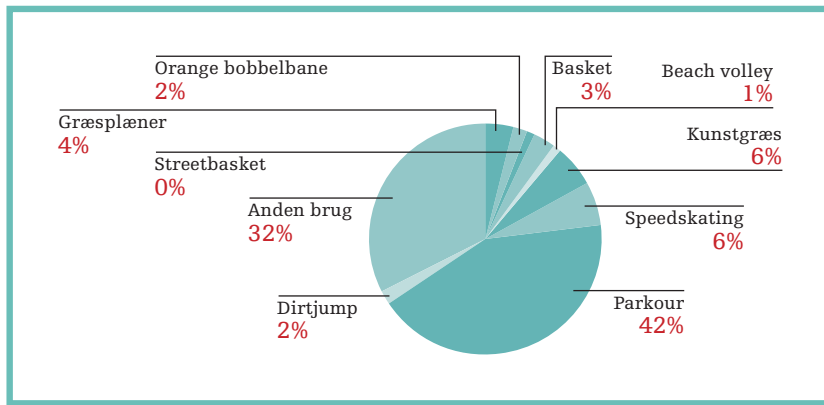


Fig. 3: Oversigt over brugere på de enkelte baner over syv dage

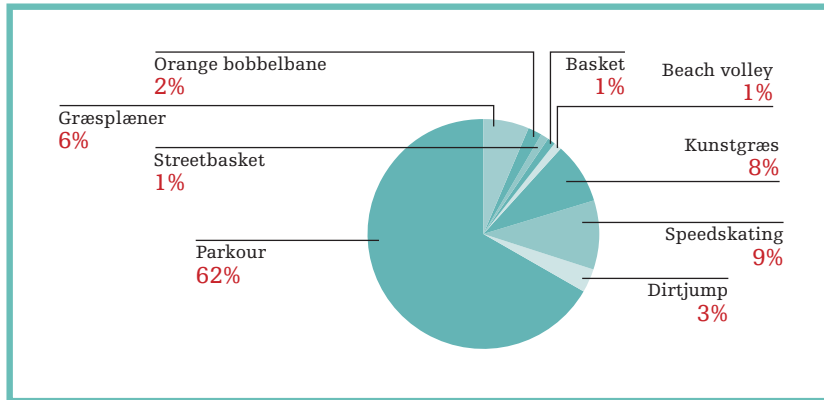


Fig. 4: Samme fordeling som fig. 3, men uden kategorien "anden brug"

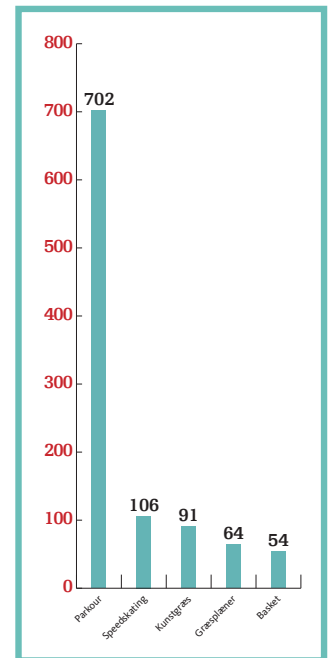


Fig. 5: De fem mest benyttede baner

der holdt pause eller ikke kunne tælles som tilhørende en klar aktivitet eller en klar bane på optællingstidspunktet. Disse brugere er samlet i kategorien "anden brug af anlægget" og udgør knap en tredjedel eller 32% af de samlede optællinger.

Trækkes de brugere fra, som er talt i kategorien "anden brug", så det kun er de aktive brugere på anlægget, som tælles, udgør parkour-brugerne hele 62% af den samlede brug af anlægget (Fig. 4.). Tallet er ekstra interessant set i lyset af, at parkourparken fysisk ikke udgør en særlig stor procentdel af det samlede anlægs areal. Det betyder, at det forholdsvis lille areal, parkourparken udgør, har en langt større belægningsgrad, end de øvrige anlæg.

Ser man på de fem mest benyttede baner, er der et markant spring fra parkourparken til de næste fire i antallet af brugere. Den største bane, speedskatebanen er den næstmest brugte bane med 9% af de samlede brugere, når kategorien "anden brug" ikke tælles med.

Den tredje mest benyttede bane, set samlet over ugen, var kunstgræsbanen, fjerde mest benyttede var græsplænerne og den femte basketballbanen. At basketballbanen ikke er højere placeret på hitlisten kan skyldes, at der er relativ let adgang til basketballbaner mange andre steder i byrummene i København, mens parkour og speedskate har fået deres første åbne anlæg med etableringen af PLUG N PLAY.

### 1.3 Belægning på de fem mest benyttede baner henover ugen

Den markant større brug af parkourparken slår især ud lørdag, hvor Team JiYo afholdt et større arrangement, som tiltrak omkring 150 flere brugere end gennemsnitligt de andre dage. På grafen over de fem mest benyttede baner (Fig. 6), kan det være vanskeligt at differentiere mellem de øvrige fire baner. Disse er derfor trukket ud i en graf over mest benyttede baner, hvor parkourparken ikke er med (Fig. 7).

Ved at fjerne parkourparken bliver det tydeligere,

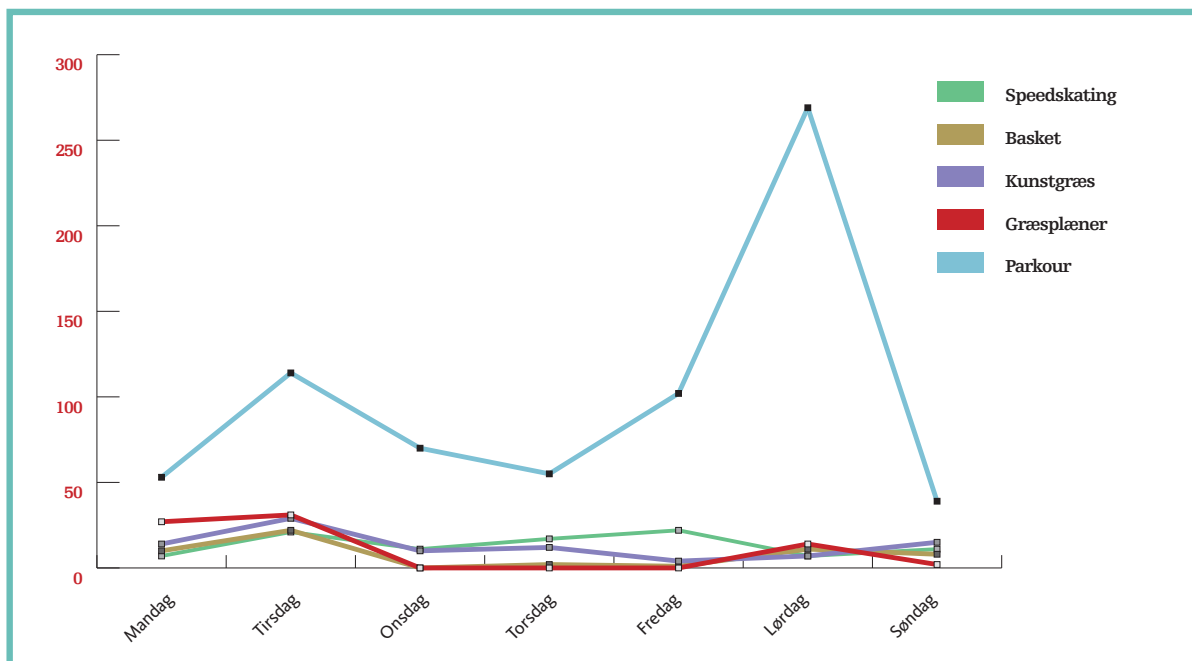


Fig. 6: Ugentlig brug på 5 udvalgte baner

hvordan brugen af de øvrige fire mest brugte baner fordeles sig henover ugen. Alle banerne har et peak tirsdag, hvilket bl.a. skyldes, at skoler benyttede anlægget om formiddagen.

Desuden er det interessant at bemærke, at der i registreringsperioden ikke er nævneværdige forskelle på hverdage og weekenderne, bortset fra, at weekenden ser ud til at være dage, hvor der er jævnt besat på alle baner på anlægget, mens det i løbet af hverdage kan svinge meget mellem de individuelle baner.

At der er flest brugere på græsbanerne mandag er udtryk for, at der på et tidspunkt på optællingsbanen (kl. 13) var 20 mennesker i gang på græsbanerne, henholdsvis 14 på en bane og 6 på en anden. Eksemplet viser, at med et begrænset datamateriale, kan en enkelt, større gruppe påvirke resultaterne ganske meget.

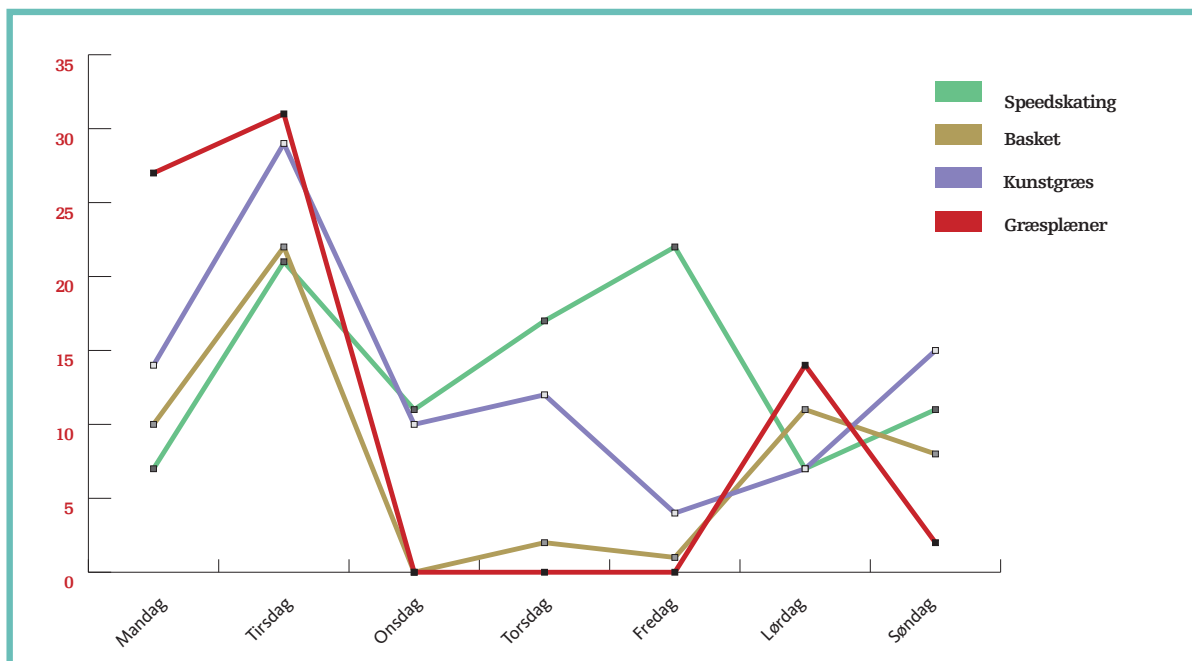


Fig. 7: Ugentlig brug på 4 udvalgte baner

## Opsamling

PLUG N PLAY benyttes jævnt henover ugen og henover hele dagen, fra morgen til aften. Gennemsnitligt antal brugere om dagen på de syv optællingsdage er 238.

Der er mindre udsving i forhold til, hvornår de enkelte baner benyttes, både i løbet af ugen og i løbet af dagen. Peaks er typisk udtryk for enten gennemført klubtræning eller besøg af skoler på anlægget.

Parkourparken er den mest benyttede bane på anlægget, med 702 talte brugere på syv dage, hvilket er næsten syv gange så mange som den næstmest benyttede bane, speedskatebanen.

2

# Brugerne



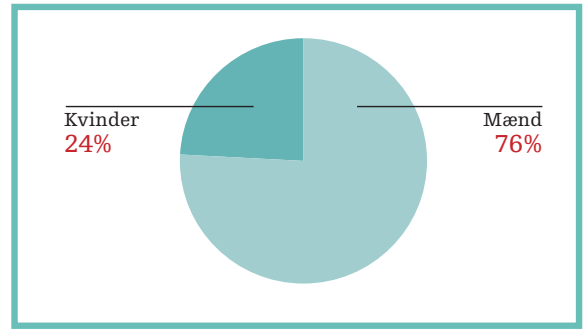


Fig. 8: Kønsfordelingen på Plug N Play

For at få et indtryk af, hvem brugerne er, og hvor de kommer fra, har Hausenberg i forbindelse med observationerne gennemført 22 situationelle interview med brugere på anlægget. Interviewene handlede både om brugernes førstehåndsindtryk af anlægget, om hvor meget de benytter anlægget, hvad de synes om det, og om hvordan de har stiftet bekendtskab med anlægget.

Desuden gav optællingerne de syv dage et indtryk af den kønsmæssige fordeling af brugerne.

Kapitlet er opdelt i fem afsnit:

- 2.1 Hvem er brugerne?
- 2.2 Hvordan oplever brugerne anlægget?
- 2.3 Hvad er særligt for skolerne og institutionerne som brugergrupper?
- 2.4 Hvordan udnyttes anlæggets multifunktionalitet?
- 2.5 Hvordan fungerer brugergrupperne og banerne i samspil med hinanden?

## 2.1

### Hvem er brugerne?

Blandt de 22 interviewede er der både førstegangsbrugere og brugere, der besøger anlægget ofte. Enkelte brugere kommer langvejs fra (Stege, Randers, Nordjylland), og kun to brugere er lokale fra Ørestad Syd, mens en enkelt bor i Ørestad Nord og tre øvrige brugere er fra Amager. Resten af brugerne (13 ud af 22) kommer fra det øvrige Storkøbenhavn i bred forstand, dvs. fra steder som Hvidovre, Brønshøj, Frederiksberg og Nordvest, foruden brokvartererne.

Den kønsmæssige fordeling af brugerne på PLUG N PLAY viser en stor overvægt af drenge og mænd, nemlig 76%.

Enkelte af banerne viser en endnu større kønsmæssig forskel. I optællingsperioden er det dirtjumpbanen, som viser den største kønsmæssige skævhed. Her er 93% af cyklisterne mænd. På parkourparken er 90% af de registrerede brugere mænd.

Kun De Urbane Haver har et overvældende flertal af kvindelige brugere (83% kvinder og 17% mænd).

Mest ligeligt fordeler kønnene sig på speedskatebanen



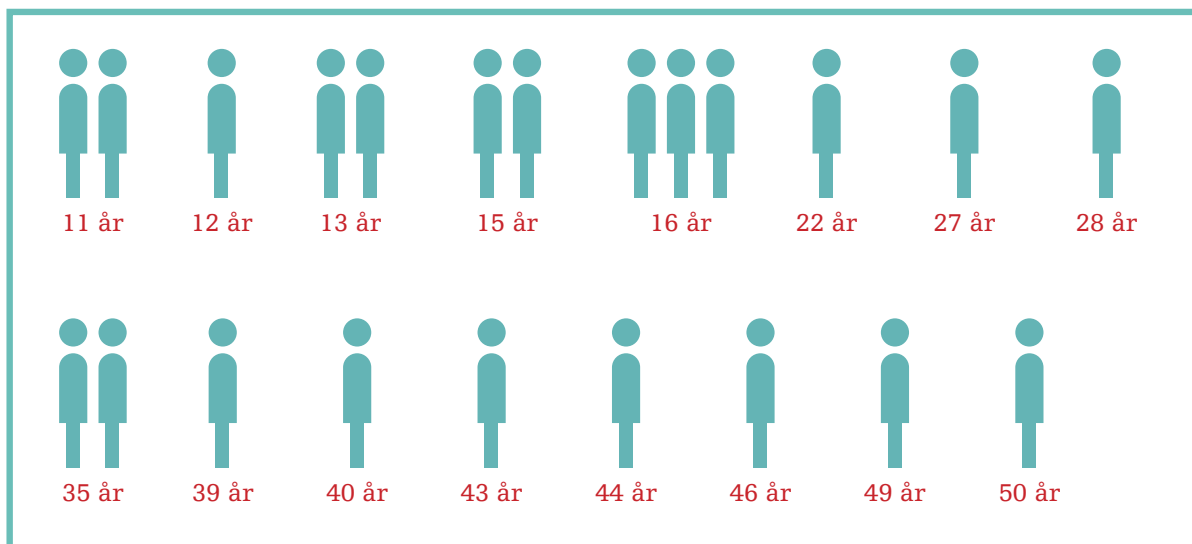


Fig. 9: Aldersfordelingen blandt de interviewede

med 55% mænd og 45% kvinder, samt på græsplænerne, der på de syv optalte dage fordeler sig med 64% mænd og 36% kvinder.

De 22 interviewede er mellem 11 og 50 år, med 10 af de interviewede under 17 år. Tre af de interviewede er 16 år, mens de øvrige interviewede fordeler sig med en eller to personer i hver alderskategori.

Det er værd at bemærke, at kun få af de interviewede brugere er fra lokalområdet. Selv om tallene ikke er statistisk valide, kan de give et fingerpeg om, at anlægget i høj grad er et regionalt anlæg for bestemte brugergrupper, der er villige til at rejse langt efter et anlæg, der opfylder deres ønsker og behov. Eksempelvis fortæller en bruger på 35 år, at han ofte tager bilen fra sit hjem i Brønshøj til PLUG N PLAY sammen med sin søn for at bruge anlægget. Selv bruger han især rulleskøjtebanen, mens sønnen bruger parkourparken, kunstgræsbanen eller boblebanen.

Flere interviewede bemærker, at de kommer på anlægget, fordi det er det eneste af sin slags, eller fordi de synes, der er noget særligt attraktivt ved anlægget. Ord som "fedt" og "cool" går igen i beskrivelsen af anlægget.

Generelt har anlægget tydeligvis nogle kvaliteter, som vurderes positivt af streetsport brugerne, både i kraft af, hvad anlægget i sig selv rummer, og for nogle brugere også fordi det ligger lidt afsides. Flere nævner det som en kvalitet, at anlægget opleves som lidt hemmeligt:

"Vi prøver at holde det hemmeligt, så her ikke bliver fyldt, og folk fra skolen begynder at efterligne os. Så vi snakker ikke om det i skolen." (11-årig parkourbruger). To andre 16-årige brugere nævner også det lidt hemmelige som en kvalitet ved anlægget.

Mange brugere fortæller, at de har opsøgt anlægget efter at have hørt det positivt omtalt af andre. En enkelt fortæller, at han var på vej med en veninde for at køre på rulleskøjter ved Flyvergrillen ved Kastrup Lufthavn, og at de valgte at opsøge PLUG N PLAY i stedet, efter en mand i metroen havde anbefalet det. Enkelte fortæller, at de har set noget om PLUG N PLAY i medierne i forbindelse med anlæggets åbning og derfor fik lyst til at besøge det. Ingen er tilfældigt kommet forbi anlægget.

Flere brugere nævner det som et positivt biprodukt, at de lærer andre brugere at kende på anlægget.

# „Det er første gang, jeg er her, og jeg har været her siden kl. 14. Det er pissegodt og rigtig fedt, at nogen gider tage initiativ til at bygge sådan noget her“

**Parkour-dreng, 16 år**

## 2.2

### Hvordan oplever brugerne anlægget?

Kendetegnende for besvarelsene fra hovedparten af brugerne er, at de ved første møde med PLUG N PLAY har fået en så positiv oplevelse, at de har besluttet sig for at komme igen: En bruger på 16 år siger om sit førstehåndsindtryk, at PLUG N PLAY var ”fedt! En park med det hele. Det er sindsygt!!” En anden bruger på 40 år, som bor med sin familie i Stævnen og jævnligt bruger anlægget, kendte PLUG N PLAY allerede før hun flyttede til Ørestad Syd. Hun siger om sit førstehåndsindtryk af PLUG N PLAY: ”Her er mange muligheder. Anlægget er fedt tænkt og storbyagtigt, men der var lidt øde i starten.”

De førstegangsbbrugere, som er interviewet, udtrykker begejstring for anlægget. En 16-årig parkour-dreng siger: ”Det er første gang, jeg er her, og jeg har været her siden kl. 14” (sagt kl. 20). ”Det er pissegodt og rigtig fedt, at nogen gider tage initiativ til at bygge sådan noget her.”

Udsagnene viser, at PLUG N PLAY giver stærke førstegangsoplevelser, hvilket må betegnes som en vigtig kvalitet ved anlægget, idet brugerne i praksis bliver ambas-

sadører for anlægget. Den tendens kan understøttes af, at flere af de interviewede fortæller, at de første gang hørte om anlægget gennem en ven. Anlægget har den kvalitet, at brugerne fortæller deres venner om det og gerne vil dele det med andre.

Fælles for de interviewede brugere er, at de til en vis grad alle har besluttet aktivt at opsøge PLUG N PLAY. Det betyder, at anlægget ikke har mange spontane og tilfældige besøgende, men at de fleste brugere aktivt og bevidst har planlagt at bruge anlægget. Dette hænger naturligt sammen med PLUG N PLAYs beliggenhed, som ikke er et sted, mange tilfældigt kommer forbi.

## 2.3

### Hvad er særligt for skolerne og institutionerne som brugergrupper?

PLUG N PLAY er ikke designet med det direkte formål at matche de særlige behov, skoler og institutioner kan have til et sportsanlæg, men i praksis benyttes anlægget en hel del af skoler og institutioner. De oplever både fordele og ulemper ved at benytte anlægget. En lærer på 46 år, der

# „Alle de forskellige nye sportsgrene betyder, at der er et ungt liv, og de komplimenterer hinanden godt. Derudover er det dejligt med foreningslivet, der gør, at nogen føler ejerskab til området”

**Havebruger, 35 år**

blev interviewet i forbindelse med at have taget en klasse med til PLUG N PLAY, vurderer det som en kvalitet, at anlægget tilbyder en mangfoldighed af muligheder med så mange forskellige baner: ”Der er noget for alle eleverne, og derfor er anlægget særligt attraktivt. Pigerne står på rulleskøjter, og drengene synes bedst om parkour.”

En anden lærer fra det nærliggende Ørestad Gymnasium mener dog, anlægget har nogle begrænsninger for brug i idrætsundervisning. Eksempelvis efterlyser han muligheden for at gennemføre koncentrerede undervisningsforløb: ”Hvis man gerne vil køre et koncentreret forløb i eksempelvis beach volley, er det et problem, at der kun er en bane. Der kan kun være fire i gang på sådan en bane, og derfor er man nødt til at undervise i mange sportsgrene samtidigt. Det havde været rart med mange baner af samme slags.”

En institutionspædagog på 44 år, som arbejder med besværede unge drenge mellem 13 og 15 år, roser anlægget. Han fravælger andre anlæg, der ligger tættere på institutionen, fordi de er mere overfyldte, og fordi de ikke har så gode faciliteter. Han nævner, at især parkourparken

er et godt anlæg til hans unge, da anlægget er fysisk udfordrende og lidt grænseoverskridende.

## **2.4**

### **Hvordan udnyttes anlæggets multifunktionalitet?**

Generelt er der glæde at spore over, at anlægget er multifunktionelt, selv hos brugere, som ikke benytter sig af andet end et enkelt område på anlægget. En haveyrker på 35 år siger: ”Alle de forskellige nye sportsgrene betyder, at der er et ungt liv, og de komplimenterer hinanden godt. Derudover er det dejligt med foreningslivet, der gør, at nogen føler ejerskab til området.” En anden havebruger på 43 år er også positiv over, at anlægget rummer så mange forskellige aktiviteter: ”Det betyder, at der er mere liv, og det forhindrer muligvis også hærværk mod området, da folk kigger efter hinandens områder.”

Fleere yngre brugere nævner anlæggets multifunktionalitet som en mulighed for at kunne lære nye sportsgrene: ”Jeg er for eksempel ikke god til basketball, men måske kan jeg møde nogen at spille med, som kan lære mig

# „Man hører hele tiden, at Amager er så gangsteragtigt. Det her skiller sig ud – på en god måde”

**Mandlig bruger, 16 år**

det.” (16 år, parkour-bruger). En dreng på 13 år kommenterer også positivt på, at der er samlet forskellige typer af sportsgrene på anlægget: ”Det er rigtig godt. Hvis nu man pludselig får lyst til at spille fodbold, så kan man gøre det.”

En mor til to børn, der bor som nabo til anlægget, nævner, at det er en fordel for familiens brug af anlægget, at der er flere forskellige typer af baner, fordi der så er noget både for hende og for børnene at tage sig til. Det samme nævner en far, der kommer på anlægget med sine børn. Børnenes forskellige aldre gør, at de er interesseret i forskellige aktiviteter, og selv er han aktiv rulleskøjteløber.

På baggrund af det foreliggende materiale kan der ikke i særlig høj grad spores synergieffekter ved anlæggets multifunktionalitet, hvis synergieffekter forstås sådan, at der genereres mere aktivitet af, at anlægget tilbyder forskellige aktivitetsmuligheder. Ud over de to forældre, som nævner fordelene ved, at anlægget kan benyttes af både børn og voksne med forskellige interesser, viser interviewene, at de fleste brugere tilhører specialiserede entusiaster, der i praksis kun benytter en enkelt bane. Som Sune Jensen fra rulleskøjteklubben Vesterbro Rulleskøjte Klub

## *Brugerne af parkourparken*

Parkourparken tiltrækker mange store drenge og unge mænd. Flere af de interviewede unge mandlige parkour-brugere nævnte som en kvalitet ved anlægget, at det er frit, og de kan bruge det, når de vil. En hel del nævner som kvaliteter ved anlægget, at det giver en god ramme for socialt samvær, samt at der er mulighed for at lære noget om sportsgrenen på en uformel og uforpligtende måde.

En ung fyr på 16 år nævner, at anlægget er et rart fristed, hvor han slipper for et hårdt miljø: ”Man hører hele tiden, at Amager er så gangsteragtigt. Det her skiller sig ud – på en god måde.” En anden fyr på samme alder gør også nogle bemærkninger om, at han på anlægget slipper for ”alt det hårde – folk lader en være i fred her.”

### *Brugerne af haverne*

I modsætning til parkourparkens unge og overvejende mandlige brugere, har De Urbane Haver især kvindelige, voksne brugere. Heller ikke have dyrkerne er udelukkende lokale, men er kendetegnet ved at bo i lejlighed og sætter pris på at have brugsret til at dyrke et stykke jord.

En kvindelig bruger på 27 år fortæller, at hun oprindeligt er fra landet og siden flytningen til Nørrebro har savnet adgang til jord. Hun siger om haven, at den er "helt fantastisk". En anden have dyrker, en mand på 35 år, vurderer, at han på en skala fra 1 til 10, ville give anlægget karakteren 9."

siger: "Når man er medlem af en forening, er det fordi man har fokus på den sportsgren."

Interviewene viser, at multifunktionaliteten især udnyttes af anlæggets selvorganiserede og ofte lokale brugere, der betragter anlægget som et sjovt eller inspirerende sted at tilbringe tid, en multi-legeplads for store børn og unge mennesker.

Men selv om mangfoldigheden af muligheder ikke i praksis fører til, at brugere krydser over og bruger forskellige baner i særligt stort omfang, mener eksempelvis Ilir Hasani fra parkourklubben Team JiYo, at multifunktionaliteten spiller positivt ind på oplevelsen af at bruge anlægget:

"Muligheden for at lege skaber nysgerrighed og interesse. Boldspillerne føler sig måske tiltrukket af parkour, fordi det er anderledes. At der er mange aktiviteter giver inspiration mellem banerne."

Også Mikka Lee-Andersen fra haveforeningen De Urbane Haver, der bestyrer haverne på PLUG N PLAY, mener, at anlæggets multikarakter har en positiv betydning, selv om der i praksis ikke sker meget overlap i brugen af banerne:





Foto: Ole Ziegler

”PLUG N PLAY er unikt, fordi det samler nogle foreninger og bringer dem ud, hvor man kan se dem. Det tiltrækker mange unge til området. Mange bliver også overraskede over at finde haver på PLUG N PLAY. Brugere fra de forskellige baner viser interesse for hinandens aktiviteter. Folk bliver inspireret.”

Anlæggets multifunktionalitet er en attraktivitet ved anlægget, som flere interviewede bemærker. Eksempelvis nævnte alle fire førstegangsbesøgende, der blev interviewet på anlægget under Ørestad Kulturdage, at de fandt det et attraktivt element ved anlægget, at der var så mange forskellige baner.

## 2.5 Hvordan fungerer brugergrupperne og banerne i samspil med hinanden?

Sune Jensen fra Vesterbro Rulleskøjte Klub (VRK) husker et enkelt tilfælde, hvor der opstod en mindre konflikt: Nogle parkour-drenge benyttede speedskatebanen, da VRK skulle have træning. VRK tilbød dem udstyr og hjelme, men drengene afslog og blev derfor bedt om at forlade banen.

Det er den eneste lille konflikt, han kan komme på, ellers oplever han sameksistensen på anlægget i hverdagen som uproblematisk.

Mikkel Stolz fra cykelklubben Danske Freestyle Cyklister oplever ikke, at der er noget problem i, at banen deles mellem klubbens organiserede brug og selvorganiserede brugere. Han nævner dog, at det kan være et problem, at folk bruger banen med cykler, som ikke er egnede til det, samt at de kører uden sikkerhedsudstyr. En anden udfordring er, at dirtjumpbanen også er tiltrækkende for motocrosskørere at bruge, hvilket bakkerne på banen ikke kan holde til.

Generelt oplever foreningerne såvel som brugerne, at sameksistensen i hverdagen fungerer godt og problemfrit. Adfærdsmæssige forskelle mellem brugergrupperne bliver mest synlige mellem brugerne af De Urbane Haver og sportsudøverne. En af havebrugerne viser under interviewet utilfredshed med at være placeret som nabo til parkourparken, fordi ”det er lidt en pestilens med al den larm.” Hun nævner parkour-drengenes musik som en gene og bemærker, at netop havebrugerne har lyst til og brug for



stilhed. Hun bliver dog modsagt af en anden havebruger, der godt kan lide at kigge på alle aktiviteterne og ikke synes, han bliver generet af støj.

Samlet set er der ingen entydige og klare tendenser i forhold til, hvordan samspillet er mellem de forskellige

brugere og brugergrupper på anlægget. At der eksempelvis ikke er mange, der har noget at udsætte på bestemte brugergrupper, kan i denne forbindelse ses som et positivt udtryk for, at sambruget sker forholdsvis gnidningsfrit og problemløst.

## Opsamling

*Sammenfattende kan siges, at PLUG N PLAY har et regionalt opland og i mindre grad bruges af lokale. Lokale nævner, at en legeplads til de mindste børn kunne øge anlæggets anvendelighed som lokalt byrum. Til gengæld fungerer PLUG N PLAY godt for specialiserede brugergrupper fra hele Storkøbenhavn. Trejeredele af brugerne, helt præcist 76%, var på de syv optællingsdage mænd og drenge.*

*Anlægget giver de fleste førstegangsbrugere en stærk og positiv oplevelse, som får dem til at komme igen. Hos parkour-brugerne, der udgør langt den største gruppe, er der mange store drenge og unge mænd, som mener, at anlægget er et socialt venligt fristed, som de sætter pris på.*

*Multifunktionaliteten opleves af brugerne som et attraktivt og inspirerende element ved anlægget, selv om de færreste af de specialiserede brugere i praksis benytter mere end én bane. Familier og institutioner udnytter multifunktionaliteten og bruger anlægget som et udvidet lege- og sportsanlæg.*

*De forskellige brugergrupper fungerer fint og smidigt med hinanden. De interviewede foreninger og brugere har tilsammen kun oplevet få, mindre konflikter.*



3

# PLUG N PLAY som bylivs- generator



Ambitionen med PLUG N PLAY er ikke alene, at det skal være et anlæg, som giver glade brugere, det skal også generere byliv, der rækker ud over anlægget selv. For at undersøge, hvordan PLUG N PLAY fungerer som bylivsgenerator, har Hausenberg interviewet brugerne om, hvad de ellers foretager sig i området, om hvad de synes om Ørestad, og desuden interviewet såvel interessenter i området som byudviklingseksperter med en faglig indsigt til at vurdere et anlæg som PLUG N PLAYs potentiale som bylivsgenerator. Kapitlet er inddelt i ni afsnit:

- 3.1 Hvad synes brugerne om Ørestad?
- 3.2 Hvad er PLUG N PLAYs særlige karakter?
- 3.3 Hvad er PLUG N PLAYs signalværdi?
- 3.4 Hvordan opleves faciliteterne på anlægget og i områderne omkring PLUG N PLAY?
- 3.5 Har beliggenheden en betydning for anlæggets evne til at generere byliv?
- 3.6 Hvad er anlæggets kvalitative betydning?
- 3.7 Hvad betyder organiseringen for anlæggets kraft som bylivsgenerator?

3.8 Kan PLUG N PLAY vise vejen frem for bylivsudviklingen i området?

3.9 PLUG N PLAY som eventsted



# „PLUG N PLAY får folk til Ørestad Syd, som ellers ikke ville komme der. Det er en destination, man tager til, fordi København ikke tilbyder sådan et anlæg andre steder”

**Stadsarkitekt i København, Tina Saaby**

## **3.1.**

### **Hvad synes brugerne om Ørestad?**

En bruger på 44 år fra Nordvest synes, at der er ”lidt tamt” i Ørestad, men at PLUG N PLAY er med til at skabe liv. Han siger: ”Der er meget lille sandsynlighed for, at jeg ville komme i Ørestad, hvis ikke PLUG N PLAY fandtes.”

Enkelte brugere siger, at de foruden at bruge PLUG N PLAY også kommer i Field's, en enkelt siger, at hun af og til besøger en veninde i bydelen, og et par af de interviewede er som nævnt lokale og færdes derfor i området i deres hverdag.

Langt størstedelen af de interviewede brugere tager alene til PLUG N PLAY med det fastlagte formål at bruge anlægget, og herefter tager de hjem igen. Flere nævner som begrundelse, at der ikke er andet, man kan foretage sig i nærheden af anlægget. Til gengæld nævner flere af brugerne, at arkitekturen gør det spændende at komme i Ørestad. En bruger på 15 år, som kommer fra Frederiksberg, siger: ”Jeg går ikke rundt herude, men bygningerne er for nice!” En bruger på 22 år synes, der er flot i Ørestad, og at det er spændende at se, hvordan byen bliver til. Men den

modsatte holdning udtrykkes også, for eksempel af en 46-årig bruger, der synes bydelen virker gold.

Uanset om holdningerne er positive eller negative til området omkring PLUG N PLAY, virker anlægget til at have en så stærk tiltrækningskraft, at det alene er årsagen til, at brugerne kommer der. Tina Saaby, stadsarkitekt i København, nævner begrebet urban attraktor som en betegnelse for, hvad PLUG N PLAY er og kan. En urban attraktor er et sted, et anlæg, en bygning eller en institution, der har en så stærk kraft, at det kan tiltrække mennesker fra en større radius end lokalområdet.

Som en af fire byudviklingseksperter er Tina Saaby blevet interviewet i forbindelse med denne evaluering af PLUG N PLAY for at få vurderinger af, hvad anlægget kan i forhold til at generere byliv. Stadsarkitekt Tina Saaby, siger: ”PLUG N PLAY får folk til Ørestad Syd, som ellers ikke ville komme der. Det er en destination, man tager til, fordi København ikke tilbyder sådan et anlæg andre steder.”

95 beboere i Ørestad har besvaret et spørgeskema om deres syn på Plug N Play. Ud af de 95 havde 66% hørt om Plug N Play, mens 34% svarede, at de ikke kendte anlægget.

De følgende spørgsmål blev kun stillet til de beboere, der havde svaret, at de havde hørt om Plug N Play.

Kilde: Epinion

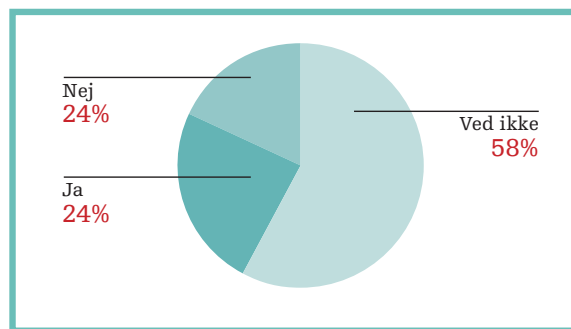


Fig. 10: "Oplever du, at Plug N Play anlægget har tilført mere byliv?"

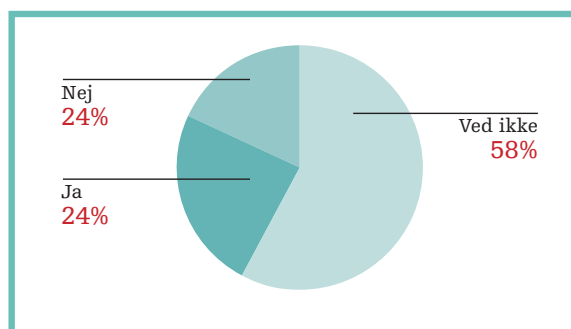


Fig. 11: "Synes du, at Plug N Play har gjort Ørestad til en mere attraktiv bydel?"

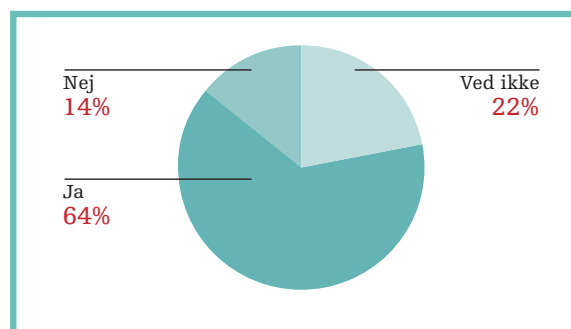


Fig. 12: "Tror du, at Plug N Play er vigtigt for udviklingen af Ørestad?"

### 3.2

#### Hvad er PLUG N PLAYs særlige karakter?

De fire byudviklingsekspertter, som er interviewet i forbindelse med evalueringen, vurderer alle, at PLUG N PLAY især fungerer som urban attraktor, fordi anlægget tilbyder noget unikt, der tiltaler nogle bestemte brugergrupper:

René Kural, lektor på Kunstakademiets Arkitektskole og leder af Center for Idræt og Arkitektur, siger: "Det er godt for Ørestad, at det er et åbent sportsanlæg og ikke eksempelvis et sundhedshus eller et kulturhus, man har bygget. Anlægget er internationalt unikt. Det lægger op til brug af subkulturer, og det har kvaliteter som en case, der kan præsenteres for andre til inspiration. Det er interessant både som praktisk anlæg, der tiltrækker forskellige brugere, og som arkitektur."

Om de særlige målgrupper, som anlægget tiltrækker, uddyber René Kural: "Jeg har forsket i Ørestad og fandt ud af, at Ørestads beboere har taget forstaden med sig. Det er ærgerligt, for det forstadsagtige er Ørestads akilleshæl. Det er PLUG N PLAY med til at arbejde imod. PLUG N

PLAY har en råhed. Anlægget tiltrækker spændende målgrupper. Det er godt. PLUG N PLAY er første tegn på noget mere urbant, et håb om at Ørestad kan blive urban i fremtiden."

### 3.3

#### Hvad er PLUG N PLAYs signalværdi?

Lektor Boris Brorman fra Århus Arkitektskole ser som René Kural nogle klare værdimæssige signaler i anlægget. Vel at mærke nogle signaler, som supplerer og nuancerer de signaler om den moderne, friktionsløse og funktionalistiske by som Ørestad også sender:

"Anlæggets indhold indvarsler en ny måde at indtage byrummet på, en aggressiv kropslig udfoldelse. For eksempel vil parkour-udøvere gerne derhen, hvor det er illegitimt for dem at være. De yder modstand mod en borgerlig of-fentlighed. Flere af street sportsgrenene er opstået i trods, som en modsætning til byen. At inkorporere netop dem i byudvikling er spændende. Jeg ser anlægget som en modstand mod granit og marmor, der forbyder folk at stå på rulleskøjter. Det er et godt signal for Ørestad at sende:

**„Anlæggets indhold indvarsler en ny måde at indtage byrummet på, en aggressiv kropslig udfoldelse. For eksempel vil parkour-udøvere gerne derhen, hvor det er illegitimt for dem at være. De yder modstand mod en borgerlig offentlighed. Flere af street sportsgrenene er opstået i trods, som en modsætning til byen. At inkorporere netop dem i byudvikling er spændende. Jeg ser anlægget som en modstand mod granit og marmor, der forbyder folk at stå på rulleskøjter. Det er et godt signal for Ørestad at sende: Ørestad er ikke en bydel for folk på spadseretur i minkpels.”**

**Boris Brorman, lektor på Århus Arkitektskole**

Ørestad er ikke en bydel for folk på spadseretur i minkpels.”

Sociolog Søren Würtz fra Center for Kultur- og Oplevelsesøkonomi udpeger nogle af de samme kvaliteter ved anlægget, men formulerer sig mindre politisk:

”Anlægget har en række positive konnotationer som leg og åbenhed. Det er et kropsligt anlæg, og det er nemt at tage i brug og få ejerskab til. Hele Ørestad oses af projekt, men lige præcist PLUG N PLAY virker ikke som et projekt. Det virker autentisk, måske fordi det ikke koster noget at bruge anlægget. Hvis der var en indtægt, ville det være anderledes. Jeg oplever, at anlægget er frit for alle. Det byder velkomment, og det giver noget til bydelen. I sammenligning giver Fields eksempelvis ikke noget til bydelen udover det, der styrker salget og trafikken. Fields giver ikke parkour eller haver.”

### **3.4**

#### **Hvordan opleves faciliteterne på anlægget og i områderne omkring PLUG N PLAY?**

Flere brugere og byudviklingseksperter efterspørger faciliteter i tilknytning til anlægget. ”Hvis der var en café, kunne jeg godt finde på bare at sidde der, fordi her er masser af liv, det er dejligt at kigge på,” siger en havebruger på 35 år. En bruger på 22 år efterspørger madboder, en bruger på 16 år efterspørger en kiosk, og en bruger på 40 år efterspørger en café. En bruger på 16 år siger: ”Jeg kunne godt tænke mig, der var et sted, jeg kunne tage hen efter PLUG N PLAY, for eksempel en ungdomsklub, hvor man kunne slappe af og få noget at spise og drikke, uden det skulle være for dyrt.” Mange nævner det som en mangel, at der ikke er mulighed for i nærheden at købe noget at spise og drikke. Caféen I 8TALLET ligger reelt så langt fra PLUG N PLAY, at brugerne ikke er opmærksomme på caféen.

En lærer på 46 år nævner på linje med mange af de øvrige brugere mangel på toiletter som et problem, og en bruger, som jævnligt kører til anlægget i bil, nævner det

**„Der mangler mere byliv. Det er selvfølgelig nemt at slynge ud, men der mangler noget, der binder bydelen sammen. PLUG N PLAY er ikke for folk i Ørestad. Området kunne ligge hvor som helst, og det ville være de samme personer, der brugte det.“**

**Beboer i Ørestad Nord**

som en gene, at der ikke er gratis parkeringsmuligheder ved anlægget.

Også en egentlig legeplads efterlyses. En pige på 11 år, som er på anlægget med sin skole, synes, der mangler gynger og rutsjebane. En far nævner, at hvis der var en legeplads, ville anlægget egne sig bedre til hele hans familie.

Da brugerne oplever, at PLUG N PLAY er ene om at tilbyde aktivitetsmuligheder i bydelen, er de heller ikke tilbøjelige til at bruge området omkring anlægget. Aktivitet omkring anlægget begrænser sig til trafik til og fra. En bruger på 27 år fra Nørrebro siger:

”Det [kvarteret] kan blive rigtig godt, men lige nu er det bare klodser med store tomme pladser imellem. Der mangler nogle småbutikker og caféer. Der mangler liv og hygge.”

En anden bruger på 43 år, der selv bor i Ørestad Nord, er glad for anlægget, men synes området omkring har sine mangler:

”Der mangler mere byliv. Det er selvfølgelig nemt at slynge ud, men der mangler noget, der binder bydelen

### Hvordan måles byliv?

Københavns Kommune måler byliv på tre faktorer: 1) At der er flere typer af aktiviteter i det offentlige rum. 2) At flere bevæger sig mere; og 3) At man opholder sig længere tid ude.

Ud af de tre faktorer scorer PLUG N PLAY især point på det første parameter, mens det andet parameter ville forudsætte, at anlægget havde en beliggenhed, så tilfældige forbipasserende kunne benytte det, og det tredje parameter ville kræve bedre opholdssteder ved PLUG N PLAY.



**„Hvis anlægget lå på Kay Fiskers Plads eller i Byparken [i Ørestad City] i stedet, ville der sikkert hurtigt opstå en café i nærheden og liv mellem de to. På den ene side er det netop i den yderste kant af et kvarter som Ørestad, man har brug for noget til at generere byliv, men på den anden side ville der nemmere opstå mere byliv omkring anlægget, hvis det ikke lå et sted, hvor kun de færreste kommer forbi.”**

**Stadsarkitekt i København, Tina Saaby**

sammen. PLUG N PLAY er ikke for folk i Ørestad. Området kunne ligge hvor som helst, og det ville være de samme personer, der brugte det.”

Kun ganske få brugere forholder sig som ovenstående til kvarteret omkring PLUG N PLAY. De fleste brugere har ingen personlige erfaringer med bydelen. De fleste brugere tager direkte på PLUG N PLAY og hjem igen.

### **3.5**

#### **Har beliggenheden en betydning for anlæggets evne til at generere byliv?**

Den største udfordring for de bylivsmæssige ambitioner med PLUG N PLAY nævnes af byudviklingseksperter René Kural fra Center for Idræt og Arkitektur at være anlæggets beliggenhed: ”Beliggenheden giver anlægget en svær start. Man kommer ikke derud på cykel. Der er snorlige veje og boulevarder, som er kedelige at køre på. Godt det ligger stationsnært ved metroen.”

Stadsarkitekt Tina Saaby indkredser, hvad der er særligt ved beliggenheden i Ørestad Syd, når anlæggets by-

livseffekt skal vurderes: ”Hvis anlægget lå på Kay Fiskers Plads eller i Byparken [i Ørestad City] i stedet, ville der sikkert hurtigt opstå en café i nærheden og liv mellem de to. På den ene side er det netop i den yderste kant af et kvarter som Ørestad, man har brug for noget til at generere byliv, men på den anden side ville der nemmere opstå mere byliv omkring anlægget, hvis det ikke lå et sted, hvor kun de færreste kommer forbi.”

Som de andre byudviklingseksperter er Tina Saaby overordnet set begejstret for PLUG N PLAY, som hun mener har power som urban attraktor. Det samme mener René Kural: ”At PLUG N PLAY er et unikt anlæg, betyder noget positivt. Det får folk til Ørestad. Men der bør være en skole eller noget andet omkring for at generere liv. Det siger vores viden.”

Også ejendomsmægler Jacob Nilausen, der arbejder med at sælge boliger i Ørestad Syd, vurderer, at anlægget har svært ved at trække byliv alene:

”Anlægget er et aktiv for området og et godt initiativ. Men gevinsterne havde været nemmere at måle, hvis an-

# „Det er vigtigt med midlertidighed og med huller i byen, hvor noget nyt kan springe og opstå. PLUG N PLAY gør noget af det rigtige, men anlægget bør kun være en af mange strategier. Man skal kaste klyngebomber“

**Boris Brorman, lektor på Århus Arkitektskole**

lægget havde ligget i et andet kvarter, hvor det spillede sammen med en række andre elementer. Her står det frit.”

Boris Brorman, lektor på Århus Arkitektskole, mener også, at PLUG N PLAY genererer byliv, men er skeptisk over for ”en-for-alle-nedslag”, som skal vende en udvikling i et kvarter. Han påpeger vigtigheden af at sætte ind med flere forskellige typer af indgreb:

”Det er vigtigt med midlertidighed og med huller i byen, hvor noget nyt kan springe og opstå. PLUG N PLAY gør noget af det rigtige, men anlægget bør kun være en af mange strategier. Man skal kaste klyngebomber.”

Samlet set vurderer byudviklingseksperterne det som en vanskelig opgave for PLUG N PLAY at skulle øge bylivet i Ørestad Syd ud over den aktivitet, der foregår på selve anlægget. Især nævnes som en udfordring, at ingen tilfældigt kommer forbi anlægget, og at bydelen har brug for flere tiltag, hvis der skal genereres liv ud over selve anlæggets areal.

## 3.6

### Hvad er anlæggets kvalitative betydning?

Sociolog Søren Würtz fra Center for Kultur og Oplevelsesøkonomi kalder PLUG N PLAY for en kvalitativ succes. I stedet for at måle anlægget på, hvor mange brugere der kommer på anlægget, mener han, man med netop den type anlæg, som PLUG N PLAY er, får aktiveret noget i brugere, som kan vise sig at være af stor betydning:

”Forandringer i Ørestad kan ske ved, at nogen kommer ud og oplever anlægget og bruger PLUG N PLAY. Anlægget er en kvalitativ succes, fordi alle, som benytter anlægget, får en kropslig oplevelse. Vi ved, at når man har en stærk kropslig oplevelse i et byrum - jo mere kropsligt, jo bedre - så føler man større ejerskab til stedet. Byrummet kommer til at findes i bevidstheden som et markant og positivt sted. Når nogle af anlæggets brugere engang i fremtiden skal vælge, hvor de vil bo, kan den bevidsthed potentielt aktiveres. Det betyder ikke, at de vælger at bosætte sig i Ørestad, men i hvert fald forestiller de sig Ørestad som et attraktivt kvarter og føler tilknytning til det.”

**„Vi har nok været inde over enhver detalje af banen. Vi havde meget fokus på funktionaliteten, for hvis det ikke kan bruges, er det jo ingenting værd. Og vi er meget tilfredse med den medbestemmelse, vi har fået. Medbestemmelsen er afgørende for succesen”**

**Ilir Hasani fra parkour-klubben Team JiYo**

Søren Würtz' betragtninger kan være interessante at se i sammenhæng med de meget positive førstegangsoplevelser, som brugerne af anlægget giver udtryk for at have haft (jf. kapitel 2). Anlægget kommunikerer stærkt med brugerne, og netop det er ifølge Søren Würtz en nøgle til at få skabt tilknytning og ejerskab.

Også stadsarkitekt Tina Saaby vurderer, at positive oplevelser på PLUG N PLAY både kan have kortsigtede og langsigtede virkninger for bydelen.

”Hver gang nogen har været herude og siger til vennerne, at de skal tage på PLUG N PLAY, bliver Ørestad nævnt som noget positivt mellem mennesker, især unge mennesker. Det kan have en vigtig betydning, for det er de unge, som skal flytte herud om 5-10 år.”

Samlet set vurderer byudviklingsekspertene, at anlæggets evne til at tilbyde særlige oplevelser på lang sigt kan vise sig at være en stor gevinst for bydelen, fordi der etableres stærke fornemmelser af ejerskab og tilknytning hos brugerne.

### **3.7**

#### **Hvad betyder organiseringen for anlæggets kraft som bylivsgenerator?**

Ikke alene anlæggets indhold og placering har betydning for, om PLUG N PLAY er en stærk og god bylivsgenerator. Sociolog Søren Würtz fra Center for Kultur- og Oplevelsesøkonomi mener, at en væsentlig del af PLUG N PLAYs kraft og succes kommer af den måde anlægget er udviklet: ”Når anlægget er designet af brugere [sportsforeningerne og haveforeningen, som var involveret i designprocessen], bør det have en væsentlig chance for at lykkes. Det er rigtigt tænkt. Anlægget får de vigtige lead users, der fungerer som ambassadører for anlægget.”

Foreningerne, der har været med til at designe anlægget, giver Søren Würtz ret. Ilir Hasani fra parkour-gruppen Team JiYo siger: ”Vi har nok været inde over enhver detalje af banen. Vi havde meget fokus på funktionaliteten, for hvis det ikke kan bruges, er det jo ingenting værd. Og vi er meget tilfredse med den medbestemmelse, vi har fået. Medbestemmelsen er afgørende for succesen.”

Også flere brugere nævner det som en væsentlig kva-



Foto: Frederik Jimenez

litet ved anlægget, at det er brugerdrevet. Æn siger, at det får brugerne til at tage ansvar, og en anden fortæller, at man indbyrdes passer på hinandens baner. Det brugerdrevne skaber ejerskab og tilknytning samt gør det nemt for nye brugere at opnå en tilknytning til anlægget, uden eksempelvis at have en tilknytning til en klub.

### 3.8

#### **Kan PLUG N PLAY vise vejen frem for bylivsudviklingen i området?**

René Kural fra Center for Idræt og Arkitektur mener, at PLUG N PLAY med sit eksempel kan få en positiv betydning for udviklingen af Ørestad Syd, men at det kræver vilje til at justere planerne for området. Han siger:

”I Danmark er vi dårlige til at justere udviklingsplaner for vores byudvikling. Vi kan have en tendens til at gennemføre planer så præcist som muligt. PLUG N PLAY er et forbilledligt eksempel på, at der er gode grunde til at justere udviklingsplaner undervejs. Man havde aldrig fundet på PLUG N PLAY i 1996, da Ørestadplanen blev til. PLUG N PLAY er overraskende og burde give anledning til at re-tænke og justere den oprindelige plan.”





## Opsamling

*PLUG N PLAY har en betydelig kraft og betydning som bylivsgenerator, især fordi anlægget gennem sin unikke karakter tiltrækker brugere fra et stort opland. Anlæggets kvalitet, indhold og design er med til at give mange førstegangsbbrugere meget positive oplevelser, hvilket reelt giver anlægget ambassadører, der udbreder sig positivt om anlægget og derigennem tiltrækker flere brugere.*

*Som sportsanlæg giver PLUG N PLAY brugerne nogle stærke kropslige erfaringer, som skaber tilknytning, ejerskab og gode erindringer, der muligvis kan få en betydning, når der skal skiftes bolig og kvarter.*

*Anlægget rummer ifølge byudviklingsekspertene nogle særlige værdier og sender nogle signaler om modstand og leg, åbenhed og autencitet, der er et positivt og inviterende signal til omverdenen. For at fungere som bylivsgenerator er det vigtigt, at anlægget er arkitektonisk åbent, tilgængeligt og gratis, samt at det er brugerne selv, der er med til at drive anlægget.*

*Beliggenheden nævnes som den største udfordring for ambitionerne om at skabe mere byliv. PLUG N PLAY vurderes at være en stærk bylivsgenerator, men ikke stærk nok til alene at kunne drive en udvikling i Ørestad Syd. Byudviklingsekspertene foreslår alle at tilføre bydelen flere bylivsgeneratorer.*



Fotos på dette opslag: Signe Stavnsager Fribo



### 3.9

#### PLUG N PLAY som eventsted

Miniundersøgelse af PLUG N PLAY som ramme om kulturelle aktiviteter under Ørestad Kulturdage

##### *Baggrund for miniundersøgelsen*

PLUG N PLAY er ikke alene et sportsanlæg og et anlæg for have dyrkere. Anlægget spiller også en funktion som scene og sted for kulturevents, hvor de almindelige aktiviteter udvides med flere andre.

Hausenberg besøgte anlægget i forbindelse med Ørestad Kulturdage (ØX) den 4. september 2010, foretog observationer og gennemførte fem situationelle interview med brugere i alderen 29-60 år, der alle tilfældigvis var første gangsbesøgende på anlægget.

##### *En rundtur*

I forbindelse med ØX var PLUG N PLAY gjort klar til at give besøgende masser af oplevelser. På anlæggets fodboldbaner kunne man få udleveret en gratis drage, spille fodbold eller slappe af. Ved rulleskøjtebanen var et stort anlæg sat

op med høj musik og kolde fadøl. Feststemningen på den del af anlægget stod i kontrast til De Urbane Havers rolige rammer på den anden side af pilehegnet, hvor man kunne smage tomatsuppe lavet af haveejernes egne tomater. I parkour-parken var der mulighed for at være med til prøvetræning med Team JiYo, og andre baner blev flittigt brugt til fodbold, beachvolley, basket, rulleskøjteløb og fri leg.

De besøgende var både ældre og unge, foruden børnefamilier med børn i alle aldre. Hausenberg interviewede fem tilfældigt udvalgte besøgende, der alle var taget til PLUG N PLAY, fordi de havde hørt om ØX. Nogen var kommet på grund af specifikke arrangementer som drageflyvning eller rollerderby, andre blot for at se hvad PLUG N PLAY og ØX gik ud på.

##### *Hvad synes du om PLUG N PLAY?*

Ellen på 60 år fra Vanløse siger: "Det mest attraktive ved stedet er de mange muligheder, den friske luft, let transport og at der er noget for alle aldre".





Især den nemme adgang med metroen er noget, de adspurgte fremhæver som positivt, mens manglen på toiletter er på de flestes minusliste.

Som noget positivt hæfter de interviewede sig ved, at PLUG N PLAY henvender sig til forskellige brugergrupper, både aktivitets- og aldersmæssigt. Og i det hele taget er brugerne glade for, at PLUG N PLAY bruges til kulturelle events:

"Det er alle tiders. Det skulle man gøre noget mere", siger Kai på 57 år, der bor på Amager. Ligesom Kai nævner også Mette på 38 år fra Søborg, at hun ville bruge anlægget mere, hvis der var flere arrangementer. Hun tilføjer: "... hvis ikke vi havde læst om ØX, var vi ikke taget herud i dag". Det samme siger Louise på 29 år, som desuden fortæller, at hun tidligere havde haft et indtryk af Ørestad som vindblæst og øde, men at den opfattelse blev ændret med et besøg: "Det er godt at holde arrangementer, fordi folk kommer ud og ser området". Hun ser i øvrigt det vindblæste som en styrke i form af åbent rum, luft og plads og overvejer at flytte til Ørestad, når hun inden længe skal flytte fra sin nuværende bopæl i Helsingør.

Ellen har, ligesom Louise, oplevelsen af, at hendes syn på Ørestad ændrer sig efter besøget på PLUG N PLAY i forbindelse med ØX: "Man tager til Amager Fælled og ser den kedelige bygning dernede [henviser til 8TALLET], men så er der det her! [henviser til PLUG N PLAY]". Arrangementer på PLUG N PLAY er altså med til at udbrede kendskabet, ikke bare til PLUG N PLAY, men også til Ørestad som bydel og har potentiale til at påvirke folks opfattelse af området.



4

# PLUG N PLAY som image- forbedrer





Udfordringerne med at skabe mere byliv i Ørestad hænger tæt sammen med bydelens imagemæssige udfordringer. For at undersøge, om PLUG N PLAY har en betydning for bydelens image, er der gennemført en medieanalyse i to dele – dels en kvantitativ opmåling af medieomtalen og en kvalitativ læsning af artikler om PLUG N PLAY. Desuden er byudviklingsekspert og interessenter og beboere i området blevet spurgt om deres opfattelse af PLUG N PLAYs betydning for bydelens image. Kapitlet er inddelt i to overordnede afsnit, som hver er opdelt i flere dele:

#### 4.1 Medieanalyse

4.1.1 Hvordan bliver PLUG N PLAY omtalt i medierne? – en Infomedia scanning

4.1.2 Hvordan bliver PLUG N PLAY omtalt i medierne? – en kvalitativ læsning

4.1.3 Har medieomtalen bidraget til anlæggets succes?

#### 4.2 PLUG N PLAYs betydning for Ørestads image

4.2.1 Hvad siger Ørestads beboere?

4.2.2 Kan PLUG N PLAY sælge boliger?

4.2.3 Kan PLUG N PLAY ændre Ørestads image?

## 4.1

### Medieanalyse

#### 4.1.1 Hvordan bliver PLUG N PLAY omtalt i medierne? – en Infomedia scanning

Infomedia har for By & Havn scannet danske medier for omtale af PLUG N PLAY i en periode fra 29. november 2008, hvor den første artikel, som omtaler anlægget, figurerer, og indtil 28. oktober 2010. Scanningen dækker dermed en periode på knap to år, der løber fra ni måneder før anlægget stod færdigt og officielt blev indviet, og til anlægget havde været i brug i et år og to måneder.

Scanningen viser, at der i alt i perioden har været 121 omtaler, fordelt på trykte medier og elektroniske medier. Flest omtaler har der været online med 41 indslag, næstflest i de landsdækkende dagblade, som har omtalt PLUG N PLAY 34 gange i perioden (Fig. 13).

Set over hele perioden fordeler omtalen sig jævnt, men

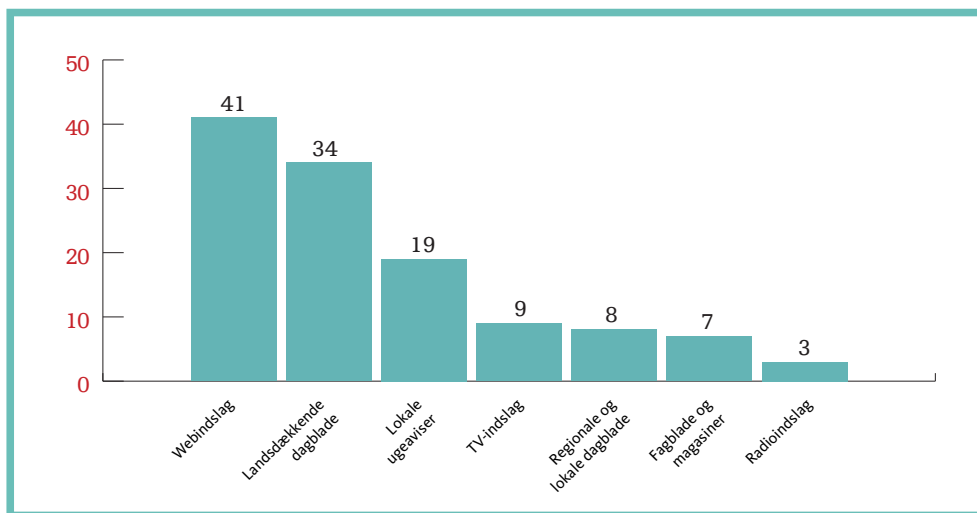


Fig. 13: Antal omtaler af PLUG N PLAY i perioden 29. november 2008 – 28. oktober 2010. Kilde: Infomedia

med et naturligt peak omkring anlæggets åbning i august 2009, hvor der på en måned har været hele 39 omtaler (Fig. 14). Mange af omtalerne nævner til en start, at HKH Kronprins Frederik forestod den officielle indvielse af anlægget.

I marts 2009 er der et peak på 18 omtaler, hvor PLUG N PLAY bl.a. er omtalt i forbindelse med historier om en ny multiarena. Og i maj og august 2010 er der mindre peaks med henholdsvis 9 og 12 omtaler, i maj på grund af lanceringen af "verdens længste fodboldkamp" og i august på grund af foromtalen af kulturarrangementet ØX, afholdt første weekend i september. De resterende måneder har der været mellem 1 og 6 omtaler hver måned, og der har ikke været en måned uden omtale siden februar 2009, et halvt år før anlæggets indvielse.

Infomedia har ud fra omtalerne beregnet en PR-score, som er en indikator for, hvor positivt eller negativt PLUG N PLAY er blevet omtalt i artiklerne. En PR-score kan variere mellem minus 100 og plus 100 og beregnes på baggrund af en række forskellige parametre som eksempelvis, hvor mange gange ordet PLUG N PLAY er brugt i omtalen, hvor lang omtalen er, omtalens placering (tophistorien eller no-

tits), brug af positive og negative ord, osv.

Den gennemsnitlige PR-score for hele perioden ligger på +70, hvilket bedømmes at være meget højt. Til sammenligning er den gennemsnitlige score for Ørestad i samme periode på +33. PR-scoren for PLUG N PLAY ligger på mellem +38 og +91. Medieomtalerne af PLUG N PLAY har med andre ord været så godt som entydigt positive.

#### 4.1.2 Hvordan bliver PLUG N PLAY omtalt i medierne? – en kvalitativ læsning

Udover den kvantitative beregning af medieomtalen, som Infomedia har gennemført, har Hausenberg i forbindelse med denne evaluering foretaget en kvalitativ læsning af de trykte artikler samt webindslag i perioden.

På baggrund af læsningen kan omtalerne inddeles i to typer. Den ene type er omtale, der fortæller om anlægget og præsenterer stedet. Typisk er der mange notitser, især om åbningen af anlægget, hvor historien ofte er vinklet på, at HKH Kronprins Frederik officielt åbner anlægget. Anlæggets størrelse og placering nævnes, ligesom det nævnes, hvad man kan foretage sig på anlægget.

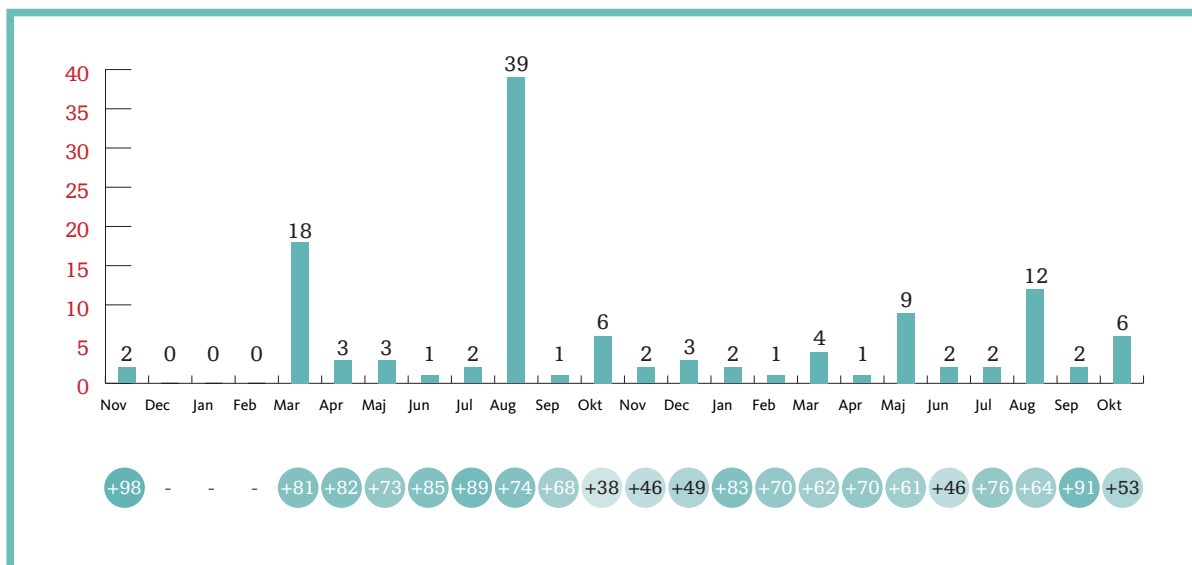


Fig. 14: Infomedia index over omtaler af PLUG N PLAY. Kilde: Infomedia

Af de i alt 23 omtaler, der præsenterer anlægget, forekommer 16 at være nøgternt beskrivende og neutrale, mens syv benytter udpræget positiv sprogbrug. Eksempelvis bruger Erhvervsbladet formuleringen ”bugner af aktivitetsmuligheder”, Licitationen Byggeriets Dagblad skriver ”kæmpe succes,” og Amager Bladet bringer en længere artikel om indvielsen af PLUG N PLAY med positive udtalelser fra både de aktive foreninger på anlægget, fra By & Havns administrerende direktør Jens Kramer Mikkelsen og fra HKH Kronprins Frederik.

Desuden giver en fotoreportage i B.T. over to sider fra 29. november 2009 anlægget en flot visuel præsentation.

Den anden type af medieomtaler er historier, der placerer PLUG N PLAY i en kontekst af Ørestads udvikling. ”Rom blev heller ikke bygget på en dag” lyder eksempelvis overskriften på en større artikel fra bladet KBH fra november 2008. Her nævnes PLUG N PLAY som et nyt tiltag i bydelen, der ”de næste fem år vil fungere som et udendørs laboratorium”. Artiklen bygger bl.a. på interview med By & Havns udviklingschef Rikke Faaborg.

Der er 16 artikler i denne kategori, som udover et par

notitser typisk er længere baggrundsartikler. Kendetegne for artiklerne i denne kategori er, at de behandler PLUG N PLAYs betydning for Ørestads image og identitet. Størstedelen af historierne er enten neutrale eller positive overfor PLUG N PLAY og Ørestad, og et flertal af artiklerne rummer citater fra administrerende direktør Jens Kramer Mikkelsen eller konstitueret udviklingschef Simon Brückner fra By & Havn, hvor de strategiske ambitioner med anlægget udfoldes. I Berlingske Tidende 12. august 2009 er Jens Kramer Mikkelsen citeret for at sige: ”Det [PLUG N PLAY] er en investering i bylivet i Ørestad Syd. Vi er et selskab, der opererer på den lange bane, og ved så at sige at aktivere de tomme grunde, sikrer vi os, at området bevarer sin værdi også på den lange bane. By & Havn arbejder for at skabe levende bydele, som er gode at bo og arbejde i, og den gode by handler lige meget om livet mellem husene som om infrastruktur og æstetik. Derfor er PLUG N PLAY en god investering.”

Til Information den 11. juni 2009 fortæller Simon Brückner, at etableringen af PLUG N PLAY er led i en forretningsmæssig strategi fra By & Havns side: ”Et velfungerende byliv

er en vigtig faktor, når grundene skal sælges.”

Og i en større artikel i Jyllands Posten den 14. august 2009 er Jens Kramer Mikkelsen citeret for at sige: ”Det [PLUG N PLAY] skal bidrage til at gøre Ørestad kendt for noget nyskabende. Markedsføringsmæssigt er det håbet, at tiltag som dette vil betyde, at byen bliver mere attraktiv at bo og arbejde i. Det skal gerne fungere som en kickstart af Ørestad Syd.”

By & Havn har generelt fået mulighed for at fortælle en positiv historie om anlægget som bylivsgenerator i medierne. Kun i en enkelt artikel i Politiken 12. marts 2009 citeres en byudviklingsekspert, Steffen Gulmann, for at kritisere Ørestads byplan, men han siger dog om PLUG N PLAY, at det er et fint tiltag; det kommer bare for sent og er ifølge hans mening ikke nok til at vende en udvikling i en positiv retning. Ellers er By & Havns strategi ikke blevet mødt med kritik, men tværtimod typisk med opbakning til, at anlægget kan være en positiv bylivsgenerator. Anlægget beskrives bl.a. som et ”pusterum for amagerkanerne”, ”et frisk pust til den omdiskuterede bydel” og ”et frirum med plads til fysisk udfoldelse”.

Udover de almindelige journalistiske historier om PLUG N PLAY, er anlægget også blevet anmeldt af Politikens arkitekturanmelder Karsten Ifversen. I en stort opsat artikel 6. august 2010, kort før anlæggets etårs fødselsdag, giver Karsten Ifversen anlægget fire hjerter ud af seks og skriver, at det ”er et sted, det er værd at opleve, mens det endnu er her.” I samme artikel anmeldes Ørestads nyindviede kanalrum, der er nabo til PLUG N PLAY. Kanalrummet ved Robert Jacobsens Vej får i modsætning til PLUG N PLAY en hård medfart og kun to hjerter i anmeldelsen. Her trækkes PLUG N PLAY altså frem som det positive, fysiske element, der gør noget godt for kvarteret.

#### *4.1.3 Har medieomtalen bidraget til anlæggets succes?*

Den positive medieomtale har genereret besøg på PLUG N PLAY. Blandt de interviewede i forbindelse med denne undersøgelse fortæller en bruger på 50 år, der er kørt fra Stege på Sydsjælland med sin søn for at bruge anlægget for første gang, at han har set noget om anlægget på tv engang, og det gav ham lyst til at opsøge PLUG N PLAY. En 16-årig bru-



**„Vi er oppe imod, at hver gang, der er en omtale af en arbejdsskade, benyttes fotos af Ørestad, selv om skaden ikke er sket i bydelen. Sådan er den imagemæssige udfordring. Det er det, som er oppe i hovederne på folk, vi er oppe imod. Når de kommer herud og ser bydelen, bliver de næsten altid positivt overraskede.“**

**Frank Hansen, Administrerende direktør,  
developerfirmaet St. Frederikslund Holding**

ger nævner, at han første gang læste om PLUG N PLAY på nettet. En bruger på 15 år nævner tv som det sted, han først hørte om anlægget, og en 13-årig bruger fortæller ligeledes, at han så et indslag i Tv-avisen, som fik ham til at besøge PLUG N PLAY på åbningsdagen. En anden bruger på 22 år nævner Nyhederne som det sted, hun første gang hørte om anlægget.

Det giver et fingerpeg om, at en ikke uvæsentlig del af førstegangsbrugerne opsøger anlægget på grund af en omtale i medierne. Medieomtale kan altså være med til at generere førstegangsbrugere. Herefter afhænger det af kvaliteten af oplevelsen på første besøg, om anlægget op-søges igen, og som beskrevet i kapitel 2 vurderer brugerne førstegangsoplevelsen særdeles positivt.

## **4.2**

### **PLUG N PLAYs betydning for Ørestads image**

I ovenstående citat af Jens Kramer Mikkelsen fra Jyllands Posten 14. august, nævner han, at ambitionen med PLUG N PLAY ikke alene er at skabe byliv og aktivitet i Ørestad Syd,

men også at generere et positivt image for Ørestad som bydel. Som en del af evalueringen er det blevet undersøgt, hvorvidt PLUG N PLAY vurderes at have den evne og kraft.

Til at belyse spørgsmålet har Epinion foretaget en spørgeskemaundersøgelse blandt Ørestads beboere for at få deres vurdering af, om PLUG N PLAY har en betydning for bydelens image. Den undersøgelse gennemgås kort nedenfor. Derudover er spørgsmålet berørt i interview med både interessenter i området og med byudviklingseksperter, hvilket uddybes i det efterfølgende afsnit.

#### *4.2.1 Hvad siger Ørestads beboere?*

På baggrund af spørgsmål formuleret af Hausenberg udsendte Epinion et spørgeskema og fik 95 svar fra beboere i Ørestad.

Ud af de 95 Ørestad-beboere, som svarede på spørgeskemaet, kendte 66% til PLUG N PLAY anlægget. Kun de 66% blev derefter videre spurgt: "Er det din opfattelse, at PLUG N PLAY har bidraget positivt til kvarterets image?" På det spørgsmål svarede 62% af de adspurgte ja, 10% svarede

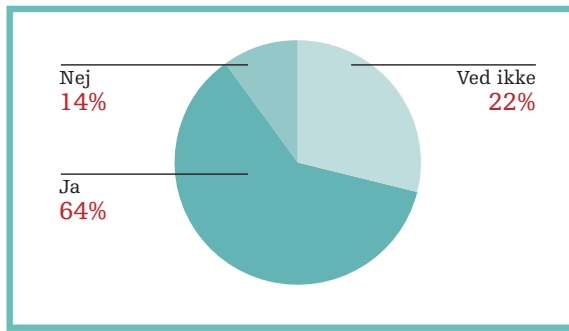


Fig. 15: "Er det din opfattelse, at Plug N Play anlægget har bidraget positivt til kvarterets image?" Kilde: Epinion

nej og 29% svarede ved ikke.

Af de beboere, som kender til PLUG N PLAY, er der altså en ganske betydelig optimisme i forhold til, om PLUG N PLAY har en positiv betydning for bydelens image. Men at næsten en tredjedel svarer "ved ikke" på spørgsmålet, kan nok også sige noget om, at den slags sammenhænge ikke opleves entydige eller enkle.

#### 4.2.2 Kan PLUG N PLAY sælge boliger?

Et godt image kan hurtigt ødelægges og tager lang tid at genopbygge. De ejendomsmæglere og developere, som er blevet interviewet i forbindelse med denne undersøgelse, ser alle image som et af bydelens største problemer. Administrerende direktør Frank Hansen fra developerfirmaet St. Frederikslund Holding, der ejer byggeriet 8TALLET, siger:

"Vi er oppe imod, at hver gang, der er en omtale af en arbejdsskade, benyttes fotos af Ørestad, selv om skaden ikke er sket i bydelen. Sådant er den imagemæssige udfordring. Det er det, som er oppe i hovederne på folk, vi er oppe imod. Når de kommer herud og ser bydelen, bliver de næsten altid positivt overraskede."

Jacob Staffeld, der arbejder med markedsføring af 8TALLET, vurderer, at PLUG N PLAY har en stor betydning for kvarterets branding og markedsføringsværdi. Han siger: "Vi bruger ikke ordet Ørestad i markedsføringen af lejlighederne i 8TALLET. Men vi bruger PLUG N PLAY. Det gælder om at skabe en ny identitet for området. Hvad er Ørestad Syd? Er det forstad? Er det bykvarter? Et godt anlæg som PLUG N PLAY hjælper med at formulere en identitet for området, som er klar, og som 8TALLET kan bruge aktivt. Det har en positiv signalværdi, som handler om sundhed, sport, aktivitet."

Ejendomsmægler Jacob Nilausen fra Home, der sælger lejligheder i området, synes også PLUG N PLAY sender positive signaler: "Anlægget passer ind i konceptet med Stævnen og 8TALLET. Det er ungt, smart, det passer ind. Det er den rigtige slags tiltag, men det kan ikke alene skabe en imageforandring eller gøre Ørestad Syd til en positiv ting i københavnernes bevidsthed."

Også ejendomsmægler Lars Nissen, der sælger boliger

**„Når besøgende skal til Stævnen eller 8TALLET for at se på en lejlighed, kommer de forbi PLUG N PLAY. Det er smadder godt, for anlægget giver folk en oplevelse af, at der foregår noget i Ørestad. Det modarbejder udsagn om, at Ørestad er en spøgelsesby.”**

**Ejendomsmægler Lars Nissen**

i Ørestad Syd for Home, mener, PLUG N PLAY er et væsentlig aktiv for området:

”Når besøgende skal til Stævnen eller 8TALLET for at se på en lejlighed, kommer de forbi PLUG N PLAY. Det er smadder godt, for anlægget giver folk en oplevelse af, at der foregår noget i Ørestad. Det modarbejder udsagn om, at Ørestad er en spøgelsesby.”

Alligevel vurderer hverken Jacob Nilausen eller Lars Nissen, at PLUG N PLAY i sig selv er stærkt nok til at generere en flytning. De siger samstemmende, at de ikke mærker på boligkunderne, at de er optaget af anlægget, og de har heller ikke selv aktivt nævnt anlægget overfor potentielle boligkøbere.

#### *4.2.3 Kan PLUG N PLAY ændre Ørestads image?*

At PLUG N PLAY ikke i sig selv er nok til at ændre Ørestads image er en vurdering, som går igen hos flere af de interviewede, både interessenter i området og byudviklingseksperter.

René Kural, lektor og leder af Center for Idræt og Ar-

kitektur på Kunstakademiets Arkitektskole siger: ”PLUG N PLAY har nok for få brugere til, at man kan sige, det ændrer københavnernes bevidsthed om Ørestad. Det gør en forskel for de, der bruger anlægget, for PLUG N PLAY bryder markant med Ørestads hidtidige image. Men er godt 200 brugere om dagen nok?”.

Sociolog Søren Würtz fra Center for Kultur- og Oplevelsesøkonomi er enig med René Kural i, at anlægget måske ikke er stærkt nok til at trække en decideret imageforandring. Han siger: ”Jeg tror ikke, at anlægget forandrer Ørestads image. Brugerne omtaler anlægget positivt til deres venner, men det skaber ikke nogen stor ændring i bydelens image.”

Søren Würtz vurderer dog, at anlægget har en væsentlig betydning for bydelens identitet. ”Jeg tror især anlægget giver bydelen identitet for beboerne og for de brugere, der kommer på anlægget. Og det er vigtigt. Lige nu virker PLUG N PLAY som en typisk brokvarTERS-aktivitet, der er taget til Ørestad. Identiteten er noget, der vokser frem over tid.

Stadsarkitekt Tina Saaby bemærker også, at noget ved

PLUG N PLAY stikker ud fra resten af området: "Anlægget er ikke specielt integreret i Ørestads identitet, men det behøver den måske heller ikke at være. Jeg tror, det har en positiv betydning for Ørestads image, at det er forskellige ungdomskulturer, som synes anlægget er fedt."

Som blandt andre Tina Saaby påpeger, så er PLUG N PLAY ikke et tiltag, som ligger i direkte forlængelse af Ørestads eksisterende profil og identitet som moderne, friktionløs bydel. Tværtimod bringer det som flere har påpeget noget nyt og særegent til bydelen. Dermed forstærker anlægget ikke bydelens etablerede image, men bringer tværtimod en flertydighed ind i billedet af bydelen.



## Opsamling

Gennemgangen af medieomtalen viser en usædvanligt positiv omtale i stort set alle tilfælde. Mange af omtalerne præsenterer anlægget med både flotte ord og billeder. Åbningen af anlægget ved HKH Kronprins Frederik afstedkom det hidtil største peak i medieomtalen, men der har i hele perioden løbende været omtaler i medierne.

En del af artiklerne om PLUG N PLAY sætter anlægget ind i en kontekst af Ørestads udvikling. Kendetegnen for de artikler er, at By @ Havn er kommet til orde med redegørelser for de bystrategiske overvejelser bag anlægget, samt at de fleste andre kilder bakker op om den strategi.

Der kan konstateres et direkte resultat af den positive medieomtale i form af flere besøgende på PLUG N PLAY. Ud af undersøgelsens stikprøveinterview med 22 brugere havde fem opsøgt anlægget første gang efter at have set anlægget omtalt i et medie. At anlægget er unikt skaber i sig selv stor og positiv opmærksomhed.

Ud af de godt to tredjedele af Ørestads beboere, som kender til anlægget, mener knap to tredjedele, at anlægget er med til at forbedre bydelens image.

De interviewede ejendomsmæglere og developere er enige om, at PLUG N PLAY gør noget godt for bydelens image, og dermed også for områdets udvikling. Interessenterne er generelt glade for den signalværdi, der er i anlægget, og mener, at anlægget er med til at ændre bevidstheden i en positiv retning hos de, der besøger bydelen.

PLUG N PLAY vurderes af både byudviklingseksperter og af interessenter i området at have en stærk og positiv identitet, som kan hjælpe med at brande området. Men det vurderes også, at der skal mere til, hvis det for alvor skal have betydning for bydelens image.



# Designproces, drift og kommunikation



Kapitel fem evaluerer på den proces, som PLUG N PLAY er et resultat af. By & Havn har haft involveret en række foreninger i arbejdet med at designe anlægget og har siden fastholdt det brugerdrevne samarbejde i organiseringen af driften af anlægget. Men hvordan oplevede foreningerne designprocessen? Og hvordan fungerer kommunikationen og fordelingen af driftsopgaverne i hverdagen? Kapitlet er inddelt i tre afsnit:

#### **5.1 Designprocessen**

#### **5.2 Den daglige drift**

#### **5.3 Den interne kommunikation**

Til denne del af evalueringen har Hausenberg gennemført kvalitative interview med de fem foreninger, der er officielt tilknyttet PLUG N PLAY med en samarbejdsaftale. Det gælder: Vesterbro Rulleskøjte Klub, Team JiYo, De Urbane Haver, Danske Freestyle Cyklister og FC Ørestad. Derudover er By & Havns driftsansvarlige Gert Kondrup interviewet.

### **5.1**

#### **Designprocessen - hvordan oplevede foreningerne processen med at forme anlæggets design?**

Før det blev fastlagt, hvilke baner PLUG N PLAY skulle indeholde, afholdt By & Havn en workshop for en række interessenter, herunder repræsentanter fra forskellige foreninger og idrætsklubber, Københavns Internationale Teater, De Urbane Haver med flere. Workshoppen mandede blandt andet ud i en liste med ideer til aktiviteter på anlægget og gode råd til designprocessen, anlægsfasen og organiseringen af driften.

I de første skitser var det tanken, at anlægget skulle have en scene og være lige så meget et kulturelt anlæg som et sportsanlæg, men processen endte med de baner, anlægget har i dag. Herefter designede landskabsarkitekterne Kragh og Berglund anlægget med input fra blandt andet Team JiYo, Danske Freestyle Cyklister og Vesterbro Rulleskøjte Klub.

Mikkel Stolz fra Danske Freestyle Cyklister siger om den indledende designfase, at foreningen oplever at have

**„I starten var det en problematisk proces, men så lærte vi at samarbejde. Som team havde vi meget fokus på funktionaliteten, for hvis ikke anlægget kan bruges, er det jo ikke noget værd. Vi er endt med at være meget tilfredse med processen og med den medbestemmelse, vi har fået. Vores medbestemmelse har været afgørende for succesen.“**

**Ilir Hasani, Team JiYo**

haft ”fuldstændig selvbestemmelse over banens design”. Med en baggrund som landskabsarkitekt forestod Mikkel Stolz et par workshops internt i cykelforeningen, som afklarede ønsker og behov, hvorefter han tegnede de første indledende skitser. Han betegner processen som god og rigtig og oplever det som ”meget væsentligt at en lille forening som os kan få lov at være med på vore egne præmisser og designe anlægget uden at blive koblet af i skitseprocessen.”

Mikkel Stolz mener, at involveringen ikke alene har ført til, at foreningens medlemmer føler stort ejerskab til og ansvar for dirtjumpbanen, men også at de kan bruge erfaringerne i anlæggelsen af andre baner. Det er dog sjældent graden af involvering er så omfattende, som Mikkel Stolz har oplevet det på PLUG N PLAY. I sammenligning med erfaringer fra andre designprocesser siger han om PLUG N PLAY: ”Vilkårene kunne næsten ikke have været bedre.”

Også Ilir Hasani fra Team JiYo er glad for den store grad af involvering. Processen var for parkour-foreningen dog ikke helt så smidig, som Danske Freestyle Cyklister op-

levede deres. Team JiYo lavede de første skitser til anlægget som håndtegninger og gav dem til arkitekterne. Team JiYo syntes ikke om arkitekternes efterfølgende bearbejdning, så de lærte sig at bruge tegneprogrammet SketchUp for bedre at kunne kommunikere med arkitekterne. Og det gav en bedre udveksling af viden mellem teamet og arkitekterne. Om forløbet siger Ilir Hasani:

”I starten var det en problematisk proces, men så lærte vi at samarbejde. Som team havde vi meget fokus på funktionaliteten, for hvis ikke anlægget kan bruges, er det jo ikke noget værd. Vi er endt med at være meget tilfredse med processen og med den medbestemmelse, vi har fået. Vores medbestemmelse har været afgørende for succesen.”

Vesterbro Rulleskøjte Klub (VRK) er den primære bruger og samarbejdspartner på den dyreste bane på anlægget, speedskatebanen, som har kostet omkring tre millioner kr. at anlægge og primært er finansieret af Nordeafonden. Om designprocessen fortæller Sune Jensen fra klubben, at der var en række uenigheder undervejs, bl.a. fordi banen var relativ dyr at anlægge, og der blev søgt ef-





ter billigere løsninger undervejs. Resultatet blev, som Sune Jensen oplever det, at VRK efterhånden mistede overblik og indflydelse, men understregede dog, at klubben selv havde mulighed for at sige stop i processen, hvis noget ikke var, som de ønskede det. Han nævner dog også, at det var By & Havn, som foreslog at anlægge hævede sving, hvilket fik banen op på internationalt niveau. Løsningen gjorde banen dyrere, men bedre.

For haverne var det først planen, at de skulle sno sig gennem PLUG N PLAY, men gennem designfasen kom haverne til at ligge samlet, hvor de gør nu. Haveforeningen, som allerede havde eksisteret, før PLUG N PLAY blev planlagt, fik selv mulighed for at inddele og indtegne haverne ud fra det samlede areal.

Kun fodboldklubben FC Ørestad har ikke deltaget i designprocessen, men blev netop stiftet som en direkte konsekvens af anlægget. Klubben blev stiftet af en gruppe fodboldspillere med bopæl i Ørestad efter anlæggets opførelse.

I relation til det overordnede design af anlægget efterspørger Mikkel Stolz fra Danske Freestyle Cyklister en

proces, hvor foreningerne kunne have deltaget med input til den overordnede udformning og placering af baner i forhold til hinanden. Han nævner, at selv om selve dirtjumpbanen stort set er blevet, som foreningen ønskede det, er forbindelsen til resten af PLUG N PLAY uheldig: "I forhold til de oprindelige tegninger er der klippet en hæl og hugget en tå. Det har vi måttet bøde for. Konkret blev der sløjftet en bro til dirtjumpbanen, hvilket betyder, at dirtjumpbanen [som ligger i den fjerneste ende af PLUG N PLAY] er vanskelig at komme til. Der mangler en forbindelsesvej fra resten af anlægget."

Trond Mæhle fra fodboldklubben FC Ørestad nævner, at der flyder sand fra beach volleybanen ind på fodboldbanen, og samme udfordring har By & Havns driftsansvarlige Gert Kondrup fået øje på: "Fra en vedligeholdelsesmæssig betragtning er anlægget ikke optimalt designet på alle områder. Man har eksempelvis ikke taget højde for, at vi har meget vestenvind. Vinden får sandet fra beach volleybanen til at blæse ind på de andre baner."





## 5.2

### Den daglige drift - hvordan fungerer drift, ejerskab, aftaler og forpligtelser?

By & Havn har indgået samarbejdsaftaler med de fem foreninger, som er tilknyttet PLUG N PLAY. Aftalerne giver foreningerne medansvar for driften og for udgifterne til el og vand. Foreningerne har hver fået stillet en eller to containere til rådighed, som de selv forestår den indvendige vedligeholdelse af, mens By & Havn har ansvaret for den udvendige vedligeholdelse. Desuden er det By & Havns forpligtelse "at sørge for, at græsset er slået på de fælles dele af anlægget og på fodboldbanen, at skraldespandene er tømt, og at der er pænt og rent," som By & Havns driftsansvarlige Gert Kondrup formulerer det.

Ifølge samarbejdsaftalerne er græsslåning på de enkelte anlæg en del af foreningernes ansvar, som det eksempelvis er udspecificeret hos Team JiYo. Desuden er foreningerne aftalemæssigt forpligtet til at holde opsyn med anlægget og at opsamle almindeligt skrald.

Ud over fordelingen af de rent driftsmæssige opgaver, er foreningerne forpligtet til at afholde 2-4 arrangementer

årligt, som er rettet mod et større publikum. Team JiYo, De Urbane Haver, Vesterbro Rulleskøjteklub og Danske Freestyle Cyklister synes alle godt om dette element i aftalen. Eksempelvis siger Mikka Lee-Andersen, at haveforeningens arrangementer blandt andet tiltrækker flere, som står på venteliste til en have, hvilket giver dem en tilknytning til stedet og til foreningen, allerede før de har fået en have. Mikkel Stolz fra Danske Freestyle Cyklister fortæller, at foreningen et par gange har lavet ganske store arrangementer, som har krævet mange kræfter fra foreningen, der med 35 medlemmer ikke udgør den største gruppe på anlægget. Foreningen er forpligtet til at lave mindst fire arrangementer årligt. "Det er et udmærket antal, så længe foreningen har stor selvbestemmelse over arrangementernes indhold," siger Mikkel Stolz, som fremover forventer at gennemføre to større arrangementer årligt, kombineret med nogle mindre.

I øjeblikket er fodboldklubben FC Ørestad den eneste, som endnu ikke har underskrevet samarbejdsaftalen med By & Havn. Trond Mæhle fra foreningen fortæller, at aftalen har været frem og tilbage flere gange mellem for-

eningen og By & Havn. Knasten for fodboldklubben er, at de ikke oplever By & Havn har leveret en tromlet og opkridtet bane, som fodboldklubben mener, By & Havn har lovet. Foreningen er derfor nervøse for at forpligte sig på et ansvar for driften af en bane, som de ikke finder grundlæggende i orden. "Fodboldbanen hælder, så man spiller op ad bakke i den ene retning." Trond Mæhle mener, at hældningen skyldes manglende dræn, og at den muligvis kunne afhjælpes med tromling.

Den manglende aftale har dog ikke ændret på, at fodboldklubben i praksis bruger anlægget og afholder udgifter til elektricitet i det omfang, de bruger lys. Som en del af aftalen med By & Havn har alle foreninger adgang til el og vand, som betales individuelt af de enkelte foreninger.

Fodboldklubben er den eneste, som udtrykker reservationer i forhold til samarbejdsaftalen med By & Havn. De øvrige fire foreninger er godt tilfredse med aftalen.

Eksempelvis nævner Mikkel Stolz fra Danske Freestyle Cyklister, at dirtjumpbanen har lidt under at være anlagt med affaldsjord, der ind imellem rummer urenheder, og at jorden har en kornstørrelse, som reelt har gjort banen

vanskelig at køre på og som kræver meget vedligehold. Foreningen har søgt Københavns Kommune om midler til at lave en bedre bane og er i dialog med By & Havn om at få sorteret jorden. Her opleves kommunikationen og samarbejdet med By & Havn positivt.

Mikka Lee-Andersen fra De Urbane Haver mener også, at de aftalemæssige forpligtelser fungerer fint. Foreningen og medlemmerne skal sørge for at holde havearealet pænt og frit for ukrudt, og det går udemærket: "Nogle gange må bestyrelsen [i haveforeningen] presse lidt på for at få medlemmerne til at luge ukrudt, men det er ikke noget egentligt problem," fortæller Mikka Lee-Andersen.

By & Havns driftsansvarlige for anlægget, Gert Kondrup, er også tilfreds med foreningernes indsats: "Det fungerer godt. Foreningerne klarer deres."

Selv om FC Ørestad ikke har underskrevet aftalen med By & Havn, betoner Trond Mæhle fra foreningen, at det er vigtigt for anlæggets drift i det daglige, at foreningerne tager ansvar. Han taler om foreningernes "selvjustits" som noget essentielt for, hvor godt anlægget fungerer i praksis:

"Vi snakker jo sammen, når vi mødes på anlægget.

**„Vi snakker jo sammen, når vi mødes på anlægget. Hvis der for eksempel er nogen, der har lagt mærke til hærværk eller lignende, så siger vi det til hinanden. Vi deler jo anlægget. PLUG N PLAY er et godt fælles aktiv, som vi værner om. Vi vil jo gerne kunne bruge det og passe på det.”**

**Trond Mæhle, fodboldklubben FC Ørestad**

Hvis der for eksempel er nogen, der har lagt mærke til hærværk eller lignende, så siger vi det til hinanden. Vi deler jo anlægget. PLUG N PLAY er et godt fælles aktiv, som vi værner om. Vi vil jo gerne kunne bruge det og passe på det.”

### **5.3**

#### **Den interne kommunikation – hvordan fungerer kommunikation og samarbejde?**

Samarbejdet mellem de tilknyttede foreninger og By & Havn er struktureret omkring nogle fastlagte kommunikationsveje i dagligdagen, samt månedlige brugermøder.

Brugermøderne benyttes til at tale om drift, om arrangementer og forbedringer. Er der vanskeligheder med anlægget, kan de drøftes her. Foreningerne hører, hvad der er presserende for de andre foreninger, og møderne er en mulighed for direkte kommunikation med By & Havn. Sune Jensen fra Vesterbro Rulleskøjte Klub siger om møderne: ”Møderne bruges til orientering om forskelligt, til udveksling af erfaringer og ideer. Vi taler om problemer, som vi

ellers ikke har tid til at snakke om på anlægget.”

Trond Mæhle fra fodboldklubben FC Ørestad synes også møderne er vigtige, især til at fortælle om skader eller problemer med anlæggets fysiske udformning, men han synes, der bliver gjort for lidt fra By & Havns side i forhold til efterfølgende at ordne fejlene.

Mikka Lee-Andersen fra haveforeningen synes, brugermøderne spiller en væsentlig rolle, der rækker ud over det praktiske: ”Nogle af vores medlemmer har oplevet at få stjålet grøntsager, og andre finder det meget generende, når skaterne eksempelvis holder fest med høj musik, selv om de altid varsler det i forvejen. Den slags små konflikter tages op på brugermøderne, og vi får en gensidig forståelse af, at gnidningerne kan skyldes, at folk kommer til PLUG N PLAY med meget forskellige forventninger. Heldigvis er vi enige om, at der skal være plads til alle, og at man må være tolerant og fleksibel. Godt nok er ikke alle havebrugere begejstrede for samspillet med de andre brugere, men jeg synes det fungerer fint, så længe man viser respekt for hinanden.”

Gert Kondrup fra By & Havn har fået øje på, at bruger-



## Den særlige udfordring omkring toiletforhold

Flere af brugerne, som er interviewet i forbindelse med undersøgelsen, nævner de manglende toiletter på PLUG N PLAY som et problem. Eksempelvis nævner en bruger på 35 år, at han oplever det "som et stort problem, især når man har børn med, at der ikke er nogen toiletter." Flere andre kommenterer på samme måde på de manglende toiletter.

Men der er faktisk et toilet, som de tilknyttede foreninger hver har nøgle til. Toilettet er ikke nødvendigvis kendt af de uorganiserede brugere, da det ikke er et offentligt toilet og derfor ikke er tydeligt markeret som et toilet på området. Det har dog alligevel været testet, om det kunne være åbent, så det kunne benyttes af alle brugere på anlægget. Desværre var rengøringsopgaven ved et åbent toilet så omfattende og bekostelig, at By & Havn holdt fast i den oprindelige beslutning om, at kun de tilknyttede foreninger skulle have nøgle til toilettet.

I praksis har By & Havn indgået en aftale med ejeren af rulleskøjtebutikken Skates4U, som har brugsret til to containere på PLUG N PLAY, mod at han fungerer som de facto vicevært femten timer om ugen på anlægget. Han tager

sig blandt andet af opsyn af toilet en gang ugentligt.

By & Havns driftsansvarlige for anlægget, Gert Kondrup, nævner toiletfaciliteter som den største udfordring ved driften. Taget i betragtning, at Københavns Kommunes skoler og klubber flittigt benytter anlægget, ser Gert Kondrup det som naturligt, at kommunen med tiden overtager driften af toilettet.

Mikkel Stolz fra Danske Freestyle Cyklister ser som den eneste mindre kritisk på toiletforholdene. Han siger: "Vi er vant til at cykle steder, hvor der ikke er toiletter." Han synes dog, at de begrænsede toiletforhold er et problem især ved afholdelse af arrangementer, hvor der forventes at komme mange førstegangbrugere, som ikke kender til anlæggets faciliteter.



Foto: Frederik Jimenez

møderne udgør et væsentligt kommunikationsforum mellem foreningerne og By & Havn, og vil fremover deltage i møderne for at hoppe et kommunikationsled over. Med Gert Kondrups deltagelse i brugermøderne fremover er det håbet, at den direkte kommunikationsvej mellem By & Havns driftsansvarlige og foreningerne vil kunne lette de mindre vanskeligheder, foreningerne har oplevet med, at der ikke altid følges hurtigt op på de problemstillinger, der rejses på møderne.

Mens brugermøderne generelt opleves som et vigtigt forum af foreningerne, er der anderledes forskellige holdninger til, hvordan kommunikationen foregår i dagligdagen med By & Havn. Sune Jensen fra Vesterbro Rulle-skøjteklub synes, der ind imellem går lang tid, før han får svar på mailforespørgsler: "Jeg sender mails til By & Havn om ønsker og om vedligehold, men der går lang tid, før jeg får svar. Jeg tror, de har meget travlt, og det er helt sikkert ikke ond vilje. Men langsomheden skaber problemer, når det er vigtigt at noget løses hurtigt." Sune efterspørger en simplere kommunikationsvej: "Jeg taler med Peter eller med Rikke [fra By & Havn], som taler med driftsafdelingen,

som igen taler med håndværkerne. Det er en langsom og bureaukratisk kommunikationsvej."

Omvendt oplever Team JiYo kommunikationen og samarbejdet med By & Havn som "rigtig godt. Ingen problemer."

Mikkel Stolz fra Danske Freestyle Cyklister kalder kommunikationen med By & Havn for "fornuftig" og dialogen om foreningens behov for at få sorteret jorden på dirtjump-anlægget for "god." Han siger, det er vigtigt for foreningen, at "banen kommer op på et niveau, vi som forening kan stå inde for," og det oplever han, der er lydhørhed for hos By & Havn.

Sammenfattende kan man sige om kommunikationen, at foreningerne oplever de månedlige brugermøder som centrale for at få driften og sameksistensen til at fungere smidigt, samt et vigtigt sted at få talt om eventuelle problemer med anlægget og gnidninger mellem brugergrupperne. Foreningerne føler sig altovervejende hørt og taget alvorligt, og oplever By & Havn som en god samarbejdspartner og kommunikationspartner.

## Opsamling

*Samarbejdet mellem de tilknyttede foreninger og By @ Havn vurderes overvejende positivt fra begge side.*

*Foreningerne udtrykker tilfredshed med graden af involvering i designprocessen. Den store uddelegering af ansvar for barnernes design har ført til meget engagerede foreninger, som føler stort ejerskab til banen og til anlægget som sådan. Det store ejerskab vurderes af både brugerne selv og af By @ Havn at være en væsentlig årsag til, at anlægget i dagligdagen fungerer godt, at der passes på anlægget, og at det vedligeholdes af foreningerne.*

*Samarbejdsaftalerne giver foreningerne en række forpligtelser både til vedligehold, til afholdelse af udgifter til el og vand samt til at afholde åbne arrangementer for offentligheden. Også disse aftalemæssige forpligtelser oplever foreningerne overordnet set som gode og rimelige. Kun den senest ankomne forening, der ikke var involveret i designprocessen, udtrykker nervøsitet ved, om kravene fra By @ Havn er rimelige og har derfor endnu ikke underskrevet aftalen. By @ Havns driftsansvarlige udtrykker også tilfredshed med foreningernes indsats på driften.*

*I organiseringen af samarbejdet vurderer foreningerne samstemmende, at de månedlige brugermøder er helt centrale. Her kommunikeres de vigtigste udfordringer ved selve anlægget; der tages konflikter op, hvis der er nogen; og der informeres om fremtidige aktiviteter. By @ Havn foreslår selv fremover at deltage med den driftsansvarlige ved disse møder for at skære et kommunikationsled af kæden, og det vurderes at være en god beslutning..*



# Konklusion



PLUG N PLAY har været åbent for alle siden 14. august 2009. Hausenberg har i forlængelse af 1-års dagen for anlæggets åbning gennemført en evaluering på vegne af By & Havn. Evalueringen undersøger, hvordan anlægget lever op til intentionerne – herunder hvordan og hvor meget anlægget benyttes, og hvem der bruger anlægget, om anlægget genererer byliv og er med til at forandre bydelens image. Endelig ser evalueringen på involveringen af foreninger i arbejdet med at designe og drifte anlægget.

### **Evalueringens hovedkonklusioner**

PLUG N PLAY er sat i verden som et strategisk byudviklingsinstrument. Det vil sige som et initiativ, der i en år-række skal skabe aktivitet, liv og positivt omdømme i en bydel på vej. Vi kan konkludere, at undersøgelsens informanter - brugerne, de involverede foreninger, interessenter i området og udvalgte byudviklingsekspertter - er enige om, at anlægget helt overvejende er et positivt element i bydelens udvikling.

Med til anlæggets styrker hører, at det er åbent, gratis og højt specialiseret. Faktorer der gør det i stand til at til-

trække brugere fra et stort regionalt opland.

Med til anlæggets svagheder hører dets isolerede placering. Placeringen gør, at anlægget ikke indgår i udveksling med andre byfunktioner og dermed ikke kan forløse sit fulde potentiale for at skabe byliv. Men det kan være med til at skyde noget i gang, og med flere bylivsgeneratorer vurderer byudviklingsekspertter, at der kan opstå en synergieffekt i bydelen.

PLUG N PLAYS isolerede placering betyder, at anlægget er en vigtig identitetsskabende faktor for bydelen. Som sådan er anlægget i øjeblikket forskellen på om folk oplever, at der sker noget eller ikke sker noget i Ørestad Syd.

På baggrund af den indsamlede data kan vi konkludere, at PLUG N PLAY genererer byliv på anlægget i betydeligt omfang og er med til at give besøgende og beboerne i området en positiv oplevelse af, at der er liv og aktivitet i bydelen. Men også, at det bør overvejes at supplere anlægget med flere og andre typer af urbane attraktorer - bylivsfunktioner - hvis der skal genereres byliv, der rækker ud over anlæggets grænser.

I det følgende samler vi konklusionerne på de fire hovedtemaer:

### **Konklusioner om brugen og brugerne**

Observationer af brugen af anlægget blev foretaget i blandet sensommervejir uden for ferietiden. I de syv observationsdage havde anlægget godt 200 brugere i gennemsnit om dagen. Set i lyset af, at anlægget både er henvendt til specialiserede målgrupper, og er en af områdets få bylivsfunktioner samt har en beliggenhed, hvor kun få kommer tilfældigt forbi, må det siges at være godt besøgt.

Cirka tre ud af fire brugere er mænd. Kun De Urbane Haver har en klar overvægt af kvindelige brugere. Ud af de henved ti forskellige baner/funktioner står parkourparken i den registrerede periode for 62% af de aktive brugere. Den næstmest benyttede bane er speedskatebanen med 9% af de aktive brugere.

Det er værd at bemærke, at de to mest benyttede baner begge er unikke for PLUG N PLAY. Der findes ikke lignende baner til speedskatere og parkour-udøvere andre

steder i København. Det understreges af, at mange brugere gerne kommer langsvejs fra for at benytte PLUG N PLAY. Kun tre ud af de 22 interviewede brugere var lokale, resten kom fra hele Storkøbenhavn og endda så langt væk fra som Stege.

Det viser også, at anlægget kun i mindre grad fungerer som et lokalt rekreativt mødested for beboerne i Ørestad. Enkelte interviewede peger på, at manglen på en legeplads til de mindre børn gør anlægget mindre anvendeligt for børnefamilier med små børn.

Anlægget giver de fleste førstegangsbrugere en stærk og positiv oplevelse, som giver dem lyst til at komme igen. Bedre toiletfaciliteter og muligheder for proviantering ville ifølge brugerne forbedre forholdene og få dem til at opholde sig i længere tid på anlægget. Brugerne sætter pris på anlæggets multifunktionalitet, selv om de fleste i praksis kun benytter den bane, de oprindeligt kom for. De forskellige brugergrupper fungerer fint og smidigt med hinanden. De interviewede foreninger og brugere har tilsammen kun oplevet få, mindre konflikter. Eksempelvis nævner enkelte, at placeringen af de forskellige baner i forhold til hinanden

medfører, at der ofte blæser sand fra beach-volley banen ind på de omkringliggende baner.

Den særlige, brugerinddragelsesproces, som anlægget er et resultat af, er helt central for anlæggets success. Ved at inddrage foreninger og give dem stor indflydelse på banernes design og medansvar for driften, er det lykkedes at etablere et stærkt ejerskab hos brugerne.

### **Hausenberg vurderer ...**

at PLUG N PLAY formår at tiltrække relativt mange brugere – både organiserede og selvorganiserede, og tilbyde dem et anlæg som både funktionelt og æstetisk giver brugerne en god og positiv oplevelse.

### **Hausenberg anbefaler ...**

at tage ved lære af balancen mellem anlæggets isolerede placering og de målgrupper anlægget henvender sig til. Et højt specialiseret anlæg kan tiltrække brugere fra et stort opland, hvor et mere bredt appellerende tilbud måske kan blive brugt mere af lokale. I Ørestad Syd forekommer specialiseringen med bl.a. speedskatebane, parkourpark og dirtjumpbane at være den rigtige strategi i øjeblikket, men med tiden og efterhånden som bydelen vokser frem, kan det anbefales at supplere anlægget, så de rekreative tilbud imødekommer flere aldersgrupper og flere piger.



## **Konklusioner om PLUG N PLAY som bylivsgenerator**

De interviewede byudviklingseksperter vurderer samstemmende at PLUG N PLAY har en betydelig kraft som bylivsgenerator. Især fordi anlægget gennem sin unikke karakter tiltrækker brugere fra et stort opland, som jævnligt kommer til bydelen. Anlæggets kvalitet, indhold og design er med til at give mange førstegangsbrugere en god oplevelse, og de tiltrækker flere brugere ved at fungere som positive ambassadører for anlægget. Anlæggets evne til at give dets brugere nogle stærke fysiske oplevelser, vurderes at kunne have en positiv effekt på lang sigt. Kropslige erfaringer skaber tilknytning, ejerskab og gode erindringer, der muligvis kan få en betydning, når der skal skiftes bolig og kvarter.

Anlægget rummer ifølge byudviklingseksperterne nogle særlige værdier og sender nogle signaler om modstand og leg, åbenhed og autenticitet, der opfattes som et positivt og inviterende signal til omverdenen. Det vurderes som vigtige træk ved anlægget, at det er arkitektonisk åbent, tilgængeligt og gratis samt, at det er brugerne selv,

der i høj grad er med til at drive anlægget.

Beliggenheden nævnes som den største udfordring for ambitionerne om at generere byliv. PLUG N PLAY lider under en såkaldt dead-end problematik. Det vil sige, at det først og fremmest genererer liv på selve anlægget, og at den isolerede placering gør, at der ikke i særlig høj grad finder en udveksling sted med omgivelserne. Stort set ingen kommer tilfældigt forbi, og brugerne af anlægget oplever ikke at have andre steder i nærområdet at gå hen efter et besøg på anlægget. Dermed kan anlægget endnu ikke udfolde sit fulde potentiale som bylivsgenerator. Byudviklingseksperterne foreslår samstemmende at tilføre bydelen flere bylivsgeneratorer.

### **Hausenberg vurderer ...**

at PLUG N PLAY giver lokale og besøgende i Ørestad Syd en positiv oplevelse af byliv, og at det byliv som anlægget genererer aktuelt er begrænset til aktivitet på selve anlægget.

### **Hausenberg anbefaler ...**

at tage ved lære af anlæggets samspil med andre funktioner. Vil man have det fulde udbytte af et anlæg som PLUG N PLAY, kan man med fordel tænke i udveksling og synergi med andre funktioner i lokalområdet. Hvor kan brugerne gå hen, når de er færdige på anlægget? Caféen i 8TALLET er usynlig for brugerne af PLUG N PLAY, og der er for langt derhen. Men med flere bylivsgeneratorer kan der skabes en synergieffekt, som sandsynligvis kan få besøgende og tilfældigt forbigående til at bruge lidt mere tid i bydelen?

### **Konklusioner om PLUG N PLAY som imageforbedrer**

Gennemgangen af omtalen af PLUG N PLAY i medierne viser en usædvanligt positiv omtale i stort set alle historier. Mange af omtalerne præsenterer anlægget med både positive ord og billeder. Åbningen af anlægget ved HKH Kronprins Frederik i august 2009 afstedkom det hidtil største peak i medieomtale, men der har i hele perioden fra planlægningen til efteråret 2010 været positive omtaler af anlægget i medierne.

En del artikler sætter anlægget ind i en kontekst af Ørestads udvikling. Kendetegnet for de artikler er, at By & Havn ofte er kommet til orde med redegørelser for de bystrategiske overvejelser bag anlægget, samt at de fleste øvrige kilder bakker op om den strategi.

Fem ud af de 22 adspurgte brugere havde opsøgt anlægget efter at have hørt om det i medierne - en indikation af at den positive omtale genererer flere brugere af anlægget.

Ud af de godt to tredjedele af Ørestads beboere, som kender til anlægget, mener 62%, at anlægget er med til at

forbedre bydelens image, mens 10% vurderer, at anlægget ikke har nogen betydning.

De ejendomsmæglere og developere fra området, som er interviewet i forbindelse med evalueringen, understreger, at PLUG N PLAY er afgørende for bydelens image og potentielle tilflytteres oplevelse af, at der sker noget i Ørestad Syd. De mener dog ikke, at anlægget har haft en direkte effekt på salgspriserne i området, og det kunne derfor være en mulighed at undersøge nærmere, hvordan den positive effekt, som ejendomsmæglerne vurderer anlægget til at have, finder værdi.

### **Hausenberg vurderer ...**

at anlægget med sine signaler om modstand, leg, åbenhed og autenticitet har en stærk og positiv identitet, som smitter af på det omkringliggende byområde.

### **Hausenberg anbefaler ...**

at tage ved lære af den måde anlæggets identitet står i relation til Ørestads øvrige profil. Frem for at forlænge og understøtte, så bryder og nuancerer PLUG N PLAY's identitet på mange måder bydelens etablerede profil. Det er relevant fremadrettet at overveje, hvad et anlæg som PLUG N PLAY betyder for branding af bydelen, for muligheden for at komme i dialog med andre målgrupper, for den måde beboerne opfatter deres lokalområde etc.

### **Konklusioner om designproces, drift og kommunikation**

De tilknyttede foreninger vurderer, at de har opnået et stærkt ejerskab til og glæde ved anlægget ved at blive involveret i designprocessen. Foreningerne har i flere tilfælde været involveret direkte i designet af banerne, og de vægter det positivt, at de ikke er blevet koblet af undervejs, men har fået mulighed for at være med hele vejen igennem.

Det vurderes af både de tilknyttede foreninger og af By & Havn, at samarbejdet om driften fungerer godt, og at ansvarsområderne er klare og fordelt på forskellige aktører. Enkelte problemer som mangelfulde toiletforhold savner både brugere og foreninger, at der findes bedre løsninger på. Men foreningerne vurderer samstemmende, at de månedlige brugermøder er velfungerende og tilstrækkelige til at løse mindre udfordringer i hverdagen.

### **Hausenberg vurderer ...**

at der hos de centrale parter kan spores et stort ejerskab til anlægget, som kan tilskrives foreningernes direkte involvering i designet og driften af anlægget. Ejerskabet giver gode resultater for anlægget og for brugerne.

### **Hausenberg anbefaler ...**

at tage ved lære af samspillet mellem de organiserede og de selvorganiserede brugere på PLUG N PLAY. Foreningerne kan indgå aftaler vedrørende driften og indgå i et længerevarende projektfølb. De har ekspertisen og også kontakten ud i miljøet til de mere selvorganiserede brugere. Omvendt er det vigtigt, at de selvorganiserede brugere oplever, at anlægget er tilgængeligt og ikke optaget og indtaget af foreninger med regler og skemalagt træning. PLUG N PLAY synes at have fundet en brugbar balance.



# Metode



Evalueringsrapporten er blevet til på baggrund af et forskelligartet datamateriale, der er indhentet gennem en række mindre undersøgelser.

Datamaterialet er indsamlet i perioden august-oktober 2010.

## Observationer

I syv dage blev der foretaget observationer på selve anlægget. Hver anden time i tidsrummet 9-21 blev brugerne optalt, og det blev markeret, hvilke baner, de var aktive på, eller om de holdt pause eller opholdt sig mellem banerne. Optællingerne er foretaget på syv forskellige dage, så der forekommer en enkelt af hver af ugens dage, men optællingerne er ikke lavet i løbet af en samlet uge. Da optællingerne blev udført i en periode med meget ustadigt sensommervejr, blev det dagligt vurderet, om vejret var for ringe til at foretage optællinger. Dage med voldsom regn og blæst blev valgt fra, og de fravalgte dage blev kompenseret for med lignende ugedage på et senere tidspunkt.

Det betyder, at optællingerne ikke er foretaget på tilfældigt udvalgte dage, men i stedet på udvalgte dage i perioden 19. august – 12. september. Tallene er ikke statistisk valide, men alene udtryk for tendenser.

I forbindelse med optællingerne blev der gjort antagelser om, hvilken øvrig aktivitet, der foregik på og omkring anlægget, og hvordan vejret var på optællingstidspunktet.

## Interview med brugere af anlægget

I løbet af de syv optællingsdage blev der foretaget situationelle interview med 22 brugere. Udvælgelsen skete ud fra et ønske om bredde i alder og køn, samt den interviewedes sportsgren. Desuden var det et ønske, at de interviewede så vidt muligt repræsenterede anlæggets reelle brugere, kønsmæssigt og aldersmæssigt. Derfor blev der i løbet af optællingsperioden justeret, hvilke typer af brugere, der var behov for at udføre flere interview med, sådan at den kønsmæssige og aldersmæssige andel af de interviewede svarede nogenlunde til andelen af brugerne.

De interviewede brugere blev altså ikke udvalgt helt tilfældigt, men blev håndplukket som eksempler på brugere på bestemte anlæg og sådan, at alders- og kønsfordelingen svarede nogenlunde til fordelingen af de samlede brugere. Brugere blev spurgt både til deres brug af anlægget, og hvor de var fra; hvad de synes om anlægget, og om Ørestad. Svarene fra brugerne blev herefter brugt som udgangspunkt for at kvalificere spørgsmål til de længere interview, som efterfølgende blev gennemført med forskellige grupper af interessenter.

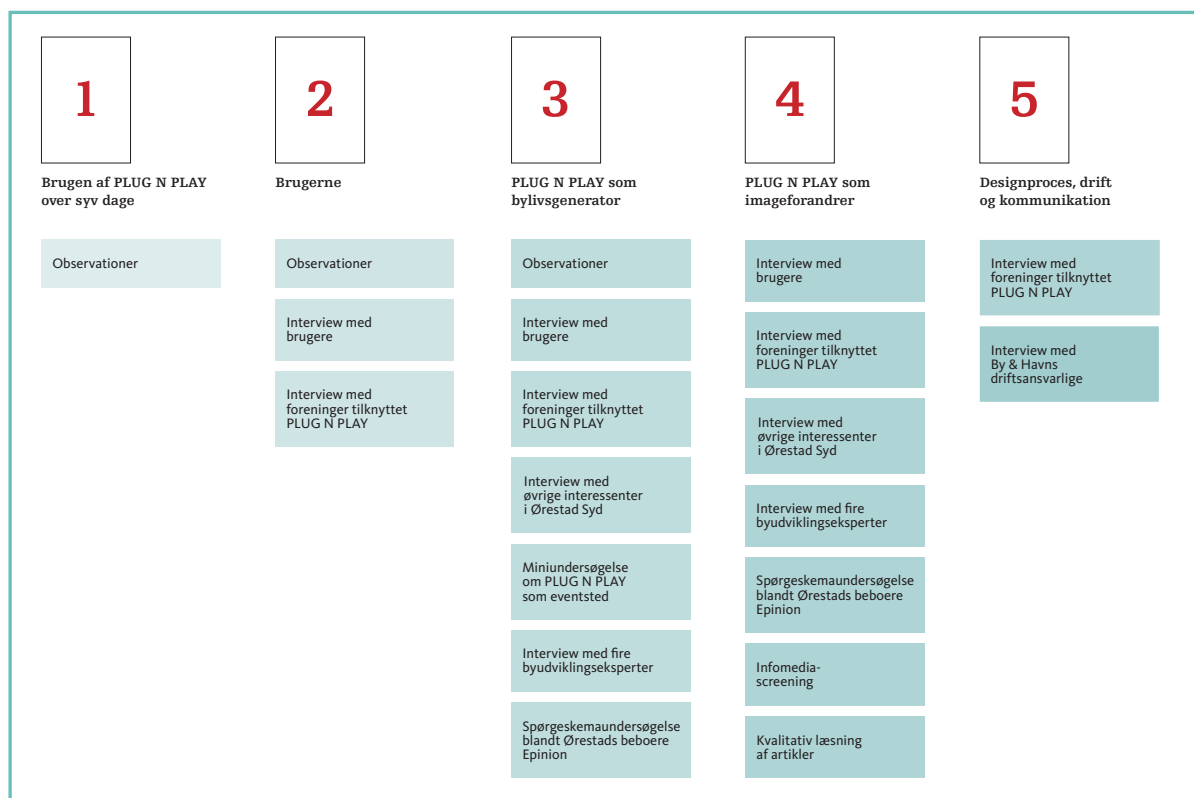
## Interview med interessenter

Der er gennemført kvalitative interview med en række forskellige interessenter. By & Havn og de fem foreninger, der samarbejder med By & Havn om området, er interviewet hver for sig og har bidraget med både konkrete erfaringer og refleksioner over PLUG N PLAYs muligheder og udfordringer.

Desuden er der gennemført kvalitative interview med ejendomsmæglere og developere i Ørestad Syd og en idrætslærer fra Ørestad Gymnasium.

Endelig er fire forskellige byudviklingseksperter blevet bedt om at vurdere anlægget og dets potentiale. Byudviklingseksperterne har optegnet et større perspektiv for PLUG N PLAY og Ørestad, og vurderet hvorvidt PLUG N PLAY er en vellykket urban attraktor med alt, hvad det indebærer af evne til at generere byliv og påvirke en hel bydels image. De fire byudviklingseksperter repræsenterer forskellige vinkler på byudvikling. Tina Saaby er fungerende stadsarkitekt i København og har som arkitekt bl.a. arbejdet med borgerinddragelse, byrum og boligområder. René Kural er leder af Center for Idræt og Arkitektur og arbejder med sammenhænge mellem krop, byrum og arkitektur. Lektor Boris Brorman fra Århus Arkitektskole forsker i byudvikling, og sociolog Søren Würtz fra Center for Kultur- og Oplevelsesøkonomi arbejder med, hvordan byfunktionernes oplevelsesmæssige karakter skaber værdi for den enkelte og for byen.

For alle interview gjaldt, at den hidtil opsamlede viden dannede grundlag for en særskilt udformet spørgeguide. Det betød, at både optællingerne og udsagn fra brugere kunne tages med og blive uddybet og kvalificeret af foreningerne. Foreningernes erfaringer og kommentarer kunne bruges i forbindelse med interview med interessenter, og både foreningernes og interessenternes kommentarer, såvel som optællingerne blev brugt i interviewene med byudviklingseksperterne. Ikke i alle tilfælde var det muligt at overholde denne rækkefølge, men overordnet set rummer forløbet af interview en løbende opsamling af viden og data, sådan at de senest gennemførte interview blev gennemført på baggrund af spørgeguides, der rummede input fra de tidligere interviewede.



## Spørgeskemaundersøgelse og medieanalyse

Der er foretaget en spørgeskemaundersøgelse blandt beboerne i Ørestad om deres kendskab til og vurdering af PLUG N PLAYs værdi for bydelen. Spørgeskemaundersøgelsen er foretaget af Epinion på baggrund af spørgsmål udformet af Hausenberg.

Og der er foretaget både en kvalitativ læsning af al skriftlig presseomtale af PLUG N PLAY samt gennemført en statistisk opgørelse over al medieomtale af Infomedia.

## Miniundersøgelse om PLUG N PLAY som eventsted

I forbindelse med Ørestad Kulturdage 3.-5. september blev der lørdag den 4. september gennemført en stikprøveundersøgelse om PLUG N PLAYs værdi som eventsted.

Undersøgelsen bestod af fem korte interview med besøgende på PLUG N PLAY samt observation og registreringer på anlægget i to timer.

## Brugen af undersøgelserne i rapporten

De mange typer af datamateriale er blevet krydset på forskellige måder undervejs i evalueringsrapporten. Rapporten er struktureret sådan, at flere typer af data ofte bringes i spil med hinanden, sådan at de enkelte emner bliver diskuteret fra flere perspektiver løbende.



