

Hvad sker der når gadeidræt bliver organiseret væk fra gaden?

Konsekvenser af en større organisering
for gadeidræt som bevægelsesform og
kulturfænomen

Magnus Kolind & Lars Domino Østergaard

Sport and Social Sciences, Institut for medicin og sundhedsteknologi,
Aalborg Universitet

Forfatterkontakt <ldo@hst.aau.dk>

Abstract

What happens when street sports are organized away from the street? Consequences of the greater organization for street sports as movement and culture phenomenon

In Denmark, lifestyle sports as parkour, skateboarding and street basketball are as street sports characterized as self-organized activities with an alternative movement practice, which are performed in city spaces at street level, and often is related with a specific cultural practice. Due to an enhanced interest in street sports during the last decades, these types of activities are becoming more organized and have been moved from the city spaces into more formalized in-door facilities. To gain insight in the development of street sports and what impact this development have had for the sport, this qualitative multi case study investigates the consequences of the greater organization for street sports as movement and culture phenomenon. With inspiration in a narrative approach, the data is collected through individual semi-structured interviews with six street sports organizations: Concrete Culture, GAME, House of Concrete, Street Movement, The Boss and The National Platform for Street Sports. Based on the development in organization of street sports, this study has identified determinants, which have consequences for street sports as movement and culture phenomenon, including consequences for the original culture and values of street sports. Despite the greater organization, street sports in Denmark are not necessarily in a locked and stagnated position. Therefore, based upon discussion of our findings, street sports have not been organized away from the street, but are still a dynamic and developing phenomenon, which from a street perspective can influence the development and help create innovation in greater organized communities and organizations.

Key words: street sports, lifestyle sports, sports culture, sports organizations, GAME, parkour, street basketball, skateboarding, narratives

Introduktion

Gadeidræt har som bevægelsesform og kulturfænomen i Danmark været i kraftig udvikling gennem de sidste mange år (Asserhøj, 2017; Pilgaard, 2018). Med sin selvorganiserede og selvforvaltede måde at være fysisk aktiv på uden betaling, medlemskab eller tilmelding, har idrætsformen været et alternativ til den etablerede foreningsidræt, som er kendetegnet ved at have faste regelsæt, en indarbejdet konkurrencestruktur, faste faciliteter, kontingenter og mødetider (Larsen & Jensen, 2017). Selvom gadeidrætsudøvere traditionelt ikke er organiseret i formelle foreninger eller kan findes i officielle registre, er der flere indikatorer på, at denne bevægelsesform er i udvikling. Antallet af faciliteter designet specielt til fx gadeidrætten parkour, er vokset fra så godt som ingen i 2007 til 126 i 2015 (Asserhøj, 2017). Samtidig er der opstået mere formelle gadeidrætsorganisationer indenfor bl.a. skateboarding, parkour og streetbasket, hvor det er muligt alene eller sammen med andre, at praktisere og udvikle færdigheder indenfor bestemte former for gadeidræt (fx parkour i Street Movement i København og skateboarding i Vejgaard Skatehal, Aalborg). Siden 2010 har GAME¹ endvidere etableret gadeidrætshuse, såkaldte Streetmekkaer, forskellige steder i Danmark, hvor forskellige former for gadeidræt såsom streetbasket, streetfodbold, parkour og bouldering kan udøves indendørs mod betaling af et mindre beløb (GAME, 2019). Der er etableret Streetmekkaer i København, Esbjerg, Aalborg og Viborg. Endelig, i 2019 arrangerede DGI (én af idrættens hovedorganisationer i Danmark) i samarbejde med udvalgte nordjyske kommuner en række éndagsevents, Street Attacks, hvor gadeidræt som både bevægelsesform og kulturfænomen, blev præsenteret for skoleelever og lokalbefolkningen i de respektive kommuner (Østergaard, 2020).

Gadeidræt har dermed udviklet sig fra at være alternativ til den etablerede foreningsidræt samt dens mere formelle strukturer og regler, til i stor udstrækning at være idrætsaktiviteter og bevægelsesformer, der dyrkes under kontrollerede forhold i selvbestaltede

¹ GAME er en nonprofit-gadeidrætsorganisation grundlagt i 2002, som siden har arbejdet for at udbrede og udvikle kendskabet til gadeidræt og gadekultur i Danmark (GAME, 2019).

organisationer og i haller og arenaer, specielt oprettet og designet til gadeidrætten.

Spørgsmålet er, hvilke konsekvenser denne organisering har haft for gadeidrætten. Repræsenterer gadeidrætten ikke længere et egentligt alternativ til foreningsidrætten, og har udviklingen medført at der er opstået en *version-2-foreningsstruktur* med regler, medlemskaber, faste faciliteter og arrangerede konkurrencer? I nærværende artikel undersøger vi derfor gadeidræt og dens udvikling som bevægelsesform og kulturfænomen, og hvilke konsekvenser denne udvikling har haft for gadeidrætten som alternativ til foreningsidræt.

Livsstilsidræt som fundament for gadeidræt

Internationalt har mange af de idrætsdiscipliner, der indgår i det danske begreb gadeidræt, deres oprindelse i udlandet, hvor de har været dyrket i mange årtier (Beal, Atencio, Wright, & McClain, 2017; Vieyra, 2016; Wheaton, 2004). Parkour har fx sin oprindelse i Frankrig i 1980'erne (Atkinson, 2009), skateboarding har trådt tilbage til USA i 1950'erne (O'Connor, 2020), hvorfra også streetbasket så tidligt som i 1930'erne også har sin oprindelse (Vieyra, 2016). Disse discipliner har alle dét til fælles, at de er selvorganiserede og opstået udenom de etablerede foreninger. Sammen med discipliner, såsom surfing, snowboarding, forskellige former for streetdance, sportsklatring og andre, benævnes disciplinerne i international sammenhæng som *lifestyle sports* eller *action, extreme, alternative, whiz, post-industrial* og *postmodern sport* (Wheaton, 2004: 2). Foruden at være et alternativ til de etablerede former for idræt, kendetegnes livsstilsidræt (eng: *lifestyle sports*) ved at være sammenlignelige med 'græsrodsbevægelser' i deres fundering og organisering (Säfvenbom, Wheaton, & Agans, 2018). Disse er spontant opståede, selvorganiserede, innovative, og fornyende idrætsdiscipliner, der anvender og udforsker nye bevægelsesformer og -rum, objekter og tolkning af regler. Samtidig er deltagerne ofte dedikeret til sporten i mere end én forstand, således at livsstilsidrætten kraftigt påvirker deres identitet og levevis i form af bl.a. særegne attituder, brug af sociale medier og andre livsstilsformende artefakter (Wheaton, 2004). Formålet med disciplinerne er for udøverne at opleve glæde ved at være fysisk aktive, og at kunne mestre idrætten, herunder at være kreativ og fornyende. Det æstetiske udtryk i idrætten

er hævet over det at vinde og kunne præstere. Endelig er idrætsdisciplinerne ikke-aggressive aktiviteter uden kropslig kontakt, selvom en del af livstilsidrætterne indeholder momenter af risici (Wheaton, 2004).

I takt med, at livstilsidrætterne er blevet mere udbredte i forhold til de etablerede former for idræt, både internationalt og i Danmark, er livstilsidrætten ligeledes blevet mere kommercialiseret (Gilchrist & Wheaton, 2013). Et eksempel herpå indenfor skateboarding er beskrevet af Tjønndal, Hjelseth og Lenneis (2019), der viser hvordan sporten i højere grad er blevet bureaukratiseret og har undergået en decideret sportificeringsproces i forbindelse med inklusionen til De Olympiske Lege i Tokyo 2021. Forfatterne peger på, at skateboarding er gået fra at være en alternativ ungdomskultur, til bl.a. at have et skateboardlandshold, hvor udøverne træner ved Olympiatoppen (Organisation for norsk eliteidræt) på højde med andre topidrætsudøvere (Tjønndal, Hjelseth, & Lenneis, 2019). Foruden salg, marketing og sponsorater indenfor fx snowboarding, skateboarding og BMX, er der opstået store kommercielle events som fx X-Games, mens udvalgte discipliner er kommet på programmet for De Olympiske Lege i Tokyo 2021 og langsomt, men sikkert, er de forskellige former for livstilsidræt blevet langt mere accepteret (Säfvenbom et al., 2018; Tjønndal et al., 2019; Østergaard, 2021).

I et internationalt perspektiv skal livstilsidræt som bevægelsesform og kulturfænomen derfor ikke længere kun anses som en alternativ og selvorganiseret idrætsform for autonome unge, men skal i stedet ses som et aktivt og attraktivt fællesskab for de unge, som ikke har mulighed eller lyst til at dyrke traditionel idræt, eller som ligefrem ekskluderes fra den etablerede form for idræt (Gilchrist & Wheaton, 2011). Fx har Tjønndal (2018) vist, hvordan skateboardkulturen i Norge har nærmet sig den organiserede ungdomsidræt, der har udviklet sig fra tidligere at have været præget af forbud mod køb, salg og marketing af skateboarding, til i dag at være organiseret i forbund (NORB). I studiet fokuserede Tjønndal (2018) på piger, der ellers er dårligt repræsenteret indenfor livstilsidræt, der er præget af den hvide middelklasse mand og styret af en maskulinitetsdiskurs (Wheaton, 2003). Pigerne i Tjønndals studie fik igennem den øgede organisering mulighed for at samle sig i fællesskaber omkring skateboarding i grupper som ”Jenteskate” og ”Girl Skate Camp”, der tilbød mere trygge rammer, samtidig med at den autonome og innovative ungdomskultur i skateboarding blev bibeholdt i de organiserede rammer. Pigerne satte pris på, at de havde større selvbestemmelse over deres egne aktiviteter uden en styrende træner, og at de værdsatte at være i et

mangfoldigt fællesskab på tværs af baggrund, alder og køn (Tjønndal, 2018).

Som et andet eksempel på livstilsidræt som et inkluderende og alternativt aktivitetstilbud, har Vieyra (2016) observeret, hvordan streetbasket i USA for afroamerikanere enten fungerede som en vej ud af den urbane ghetto, eller som et fællesskab for dem, der blev ekskluderet fra de etablerede foreninger. Ifølge Vieyra har streetbasket-kulturen en oprindelse, en originalitet, en flair og en stil, som bringer forskellige mennesker og etniciteter sammen ved at skabe et såkaldt kollektivt broderskab, der giver støtte og forstærker, skaber og formidler vigtige fællesværdier. Bl.a. kan et streetbasket-community være med til at skabe et socialt netværk og forstærke interpersonelle relationer ved hjælp af at dele, vise ansvar samt udvise større solidaritet, tillid, samarbejde, respekt og fairness (Vieyra, 2016). I takt med livstilsidrættens internationale udvikling, er der samtidig opstået et behov for en større forståelse for udviklingen af gadeidræt som idrætspendant til livstilsidræt i Danmark, og de potentialer, denne form for idræt indeholder.

Hvad karakteriserer gadeidræt i Danmark?

Gadeidræt som dansk begreb blev introduceret i 2002 af gadeidrætsorganisationen GAME i et forsøg på at skabe varige sociale forandringer gennem idræt på gadeplan i bl.a. udsatte boligområder (Fehsenfeld, Mindegaard, & Ibsen, 2013; GAME, 2020a). Igennem idrætsevents i socialt udsatte områder med fx streetbasket og streetdance ønskede GAME at sætte fokus på socialt samvær og fraværet af konkurrence i gadeidrætten som aktivitetsform, og specielt fokusere på glæde og fællesskab som markører i gadeidræt (Fehsenfeld et al., 2013). GAME beskrev gadeidræt som *fællesskab på asfalten* og karakteriserede det som idræt, der oftest dyrkes på gadeplan i selvorganiserede, uformelle, sociale og fleksible praksisfællesskaber (Gadeidræt, 2020).

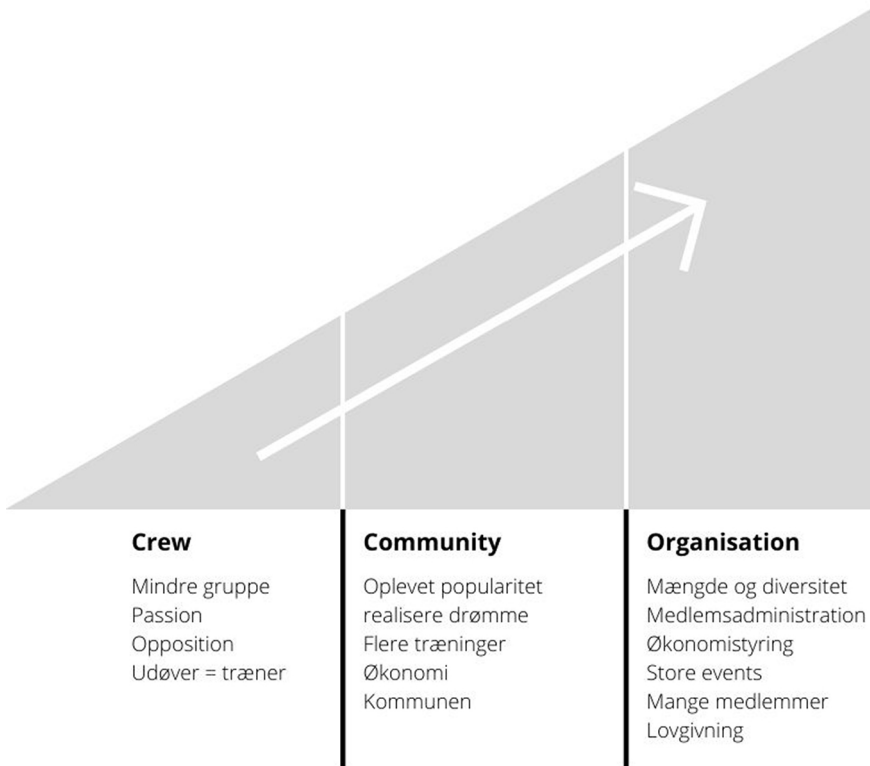
Den dag i dag eksisterer der ikke en egentlig definition af gadeidræt, selvom antallet af discipliner og udøvere, der knyttes til begrebet, er støt voksende (Asserhøj, 2017). Ud over de nævnte streetdiscipliner, inkluderer gadeidrætsbegrebet discipliner som bl.a. parkour, skateboarding, bouldering, løbehjul, BMX, panna, hacky sack, freestyle soccer og andre former for idræt, der kan dyrkes enten i bybilledet eller i haller og arenaer, der er oprettet til formålet (Asserhøj, 2017; Gadeidræt, 2020;

Larsen & Jensen, 2017). Med paralleller til livsstilsidrætterne har alle disse discipliner det tilfælles, at de er selvorganiserede og funderede som uformelle praksis- og træningsfællesskaber, der er spontant opstået og idrætsmæssigt er præget af en 'gør-det-selv mentalitet' (DIY, Do-It-Yourself), innovation, kreativitet og fornyelse i forhold til eksisterende bevægelsesformer og idrætter (Asserhøj 2017; Gadeidræt, 2020). Der er i gadeidrætsdisciplinerne fokus på glæden ved de fysiske aktiviteter, det æstetiske i idrætten og det sociale sammenhold omkring udøvelsen af disciplinerne, og det handler i højere grad om at kunne udvikle og mestre en disciplin, mens der i mindre grad er fokus på konkurrence og det at skulle præstere (Gadeidræt, 2020; Larsen & Jensen, 2017). Endelig, som i livsstilsidrætten, er der ofte et underliggende kulturelt aspekt, der præger gadeidræt i form af bl.a. tøjstil, musikvalg og brug af sociale medier som eksponent for idrætsformen (Gadeidræt, 2020; Larsen & Jensen, 2017). Følgende kan gadeidræt som dansk fællesnævner for idrætter, der matcher ovenstående karakteristika, placeres som en underkategori i forhold til livsstilsidræt. Dét, der adskiller gadeidræt fra livsstilsidræt, er mest af alt, at det primært dyrkes i urbane miljøer eller i haller og arenaer, der er designet og specialindrettet til at huse gadeidrætsaktiviteter.

Udviklingen mod organiseret gadeidræt

Gadeidrættens udvikling har skabt forandring for dens egen kultur, som er blevet påvirket af den hurtige stigning i aktører, og at der rundt omkring i hele Danmark er blevet etableret flere faciliteter samt opstået en generelt øget interesse fra de organiserede danske idrætsforbund DGI og DIF (DGI Underground, 2015; Larsen, Petersen, Ibsen, & Hasani, 2015). Dette har også skabt en øget professionalisering, organisering og institutionalisering af de forskellige gadeidrætsformer i Danmark (DGI, 2016), hvor fx størstedelen af streetfodboldspillere nu også er foreningsmedlemmer, flere organiserede og formelle parkourforeninger med instruktører er skudt frem, og over halvdelen af de danske skatehaller organiserer konkurrencer og stævner som foreninger (DGI Underground, 2015; Larsen, 2015). Nationalt er gadeidræt inden for de seneste ti år vokset til den fjerde største børneidræt (Pilgaard & Rask, 2016), samtidig med at GAME i perioden 2011-2019 har over firedoblet antallet af besøgende fra 44.140 til 210.112 i deres respektive gadeidrætshuse og aktivitetszoner (GAME, 2015, 2020b).

I Danmark omfatter gadeidrætsorganisationer i dag alt fra de helt små selvorganiserede og selvstændige aktører, som er organiseret i 'crews' som fx skatere, parkourudøvere eller streetbasketspillere på gaden, til de langt større og mere foreningsorganiserede og formaliserede 'communities' og 'organisationer', som fx både tilbyder undervisning, uddannelse og events (DGI Underground, 2015). Figur 1 nedenfor illustrerer både de forskellige organisationsformer, men også den udvikling, som flere gadeidrætsorganisationer har oplevet de sidste ti år. Flere gadeidrætsorganisationer er startet som et crew, der som en fysisk aktiv græsrodsbevægelse, har oplevet større popularitet, fået flere medlemmer, og derefter har udviklet sig til et community, og for nogle organisationer videre til egentlige veletablerede, anerkendte og landsdækkende organisationer (DGI Underground, 2015).



FIGUR 1: Med inspiration i DGI's figur over organiseringsformer indenfor gadeidræt: Crew, Community og Organisation (DGI Underground, 2015), viser figur 1 den aktuelle udvikling mod større organisering af gadeidræt.

Eksempelvis har GAME nationalt gennemgået en udvikling fra crew til stor toneangivende gadeidrætsorganisation, hvor aktørerne og siden organisationen har været med til at understøtte gadeidrættens udvikling mod mere organiserede tendenser (GAME, 2017). GAME har bl.a. organiseret gadeidrætten fra uformelle læringspraksisfællesskaber på gadeplan i deres aktivitetszoner, til formelle medlemskaber i deres Streetmekkaer mod betaling.

I det følgende vil vi sætte fokus på, hvordan gadeidræt som bevægelsesform og kulturfænomen er blevet påvirket af den større organisering, der er fundet sted i Danmark. Er gadeidrætten ved at udvikle sig væk fra de oprindelige værdier og dens kendetegnende kultur med fokus på det spontane, kreative, innovative og DIY-mentaliteten, hen imod en mere klassisk foreningsidrætskultur med kontingenter, trænere og faste mødetider, og hvilken konsekvens har udviklingen for gadeidræt som alternativ bevægelsesform og kulturfænomen?

Metode

Indeværende undersøgelse af gadeidrætsudviklingen i Danmark er formet som et kvalitativt multi-casestudie (Yin, 2014), med fokus på gadeidrætsorganisationer, der er eller har været organiseret som henholdsvis crew, community og som en formel organisation. I alt deltog seks gadeidrætsorganisationer i undersøgelsen, som blev udvalgt, idet de dækker dét som Flyvbjerg (2006) betegner *maximum variation cases* (Flyvbjerg, 2006:230) med variation i bl.a. organisationsform, antal gadeidrætsudøvere i de enkelte organisationer og forskel i den aktivitet, der udøves i gadeidrætsorganisationen. For at sikre én så præcis og detaljeret beskrivelse af de respektive gadeidrætsorganisationernes historie og udvikling, valgte vi at interviewe centrale medlemmer af organisationerne, der foruden flere års erfaring med en konkret gadeidrætsaktivitet, dermed også med deres erfaring og involvering i gadeidrætten, kunne bidrage med et grundigt og dybdegående indblik i gadeidrættens kultur og udvikling (Schein, 1992; Schroeder, 2010). Som konsekvens af informanternes centrale placeringer i deres respektive gadeidrætsorganisationer, har vi efter aftale valgt ikke at anonymisere dem.

Tabel 1 er en oversigt over de informanter, der har medvirket som repræsentanter for deres gadeidrætsorganisationer med angivelse af navn, erfaring som gadeidrætsudøver i deres respektive aktiviteter, samt place-

ring i den givne gadeidrætsorganisation. Endelig er der anført, hvilken organisationsform, der ud fra figur 1, kan tilskrives de seks gadeidrætsorganisationer.

TABEL 1: *Oversigt over informanter, der har medvirket i undersøgelsen.*

<i>Navn</i>	<i>Alder ved interviewtidspunkt og erfaring med gadeidræt</i>	<i>Repræsenterer følgende gadeidrætsorganisation</i>	<i>Organisationsform iflg. figur 1</i>
Jakob Lønskov	29 år – Parkour-udøver siden 2010	House of Concrete (medstifter)	Community
Josephine Kinnberg Gilbert	30 år – Street-basketspiller siden 2002	Concrete Culture (medstifter)	Crew
Martin Kallesøe Graversen	37 år – Parkour-udøver siden 2003	Street Movement (direktør)	Community
Mikkel Selmar	40 år – Passion for streetbasket siden 1998	GAME (tidligere program-chef)	Organisation
Semir Ćatović	35 år – Skater siden 1996	Den Nationale Platform for Gadeidræt (tidligere leder)	Organisation
Thomas Nielsen	29 år – Skater siden 1998	The Boss (stifter)	Community

Udførelse

Data blev indsamlet som individuelle semistrukturerede interviews inspireret af en narrative tilgang (Smith & Sparkes, 2009), med fokus på organisationernes udviklingsfortællinger (Bjärsholm, Gerrevall, Linnér, Peterson, & Schenker, 2018). De seks interviews varede mellem 45-75 minutter og blev gennemført hos de respektive gadeidrætsorganisationer i informanternes velkendte trygge miljø. Det var artiklens førsteforfatter, der gennemførte alle interview, idet han som aktiv gadeidrætsudøver dels havde let ved at få adgang til feltet, og dels fordi han fremstod som en ligeværdig interviewer med viden og erfaring med gadeidræt (specielt streetbasket, som hans foretrukne form for gadeidræt). I alle interviews blev informanter indledningsvis bedt om at fortælle om deres egen baggrund, hvordan interessen for gadeidræt begyndte, og hvad der lå til grund for, at de havde den position i organisationen, som de havde

på det tidspunkt interviewet blev gennemført. Følgende blev der spurgt nysgerrigt og opklarende ind til elementer i informanternes fortællinger med fokus på at afdække, hvordan bevægelsesformer og kultur var blevet påvirket gennem organiseringen af gadeidrætten. For at validere interviewguiden, blev der forinden de seks interviews udført et pilotinterview i GAME Streetmekka Aalborg med en streetfodboldaktør fra en lignende gadeidrætsorganisering.

Analyse af data

Data blev efterfølgende analyseret ved en tematisk tilgang (Braun, Clarke, & Weate, 2016), hvor en transskription af interviewene blev gennemlæst, genlæst, kodet og inddelt i temaer understøttet af analyseprogrammet QRS NVivo. Der blev identificeret i alt 162 koder, som blev inddelt i 29 undertemaer. En videre analyse af undertemaerne viste, at de kunne inddeles i tre overordnede temaer: *udvikling*, *organisering* og *træning*, som efterfølgende blev omsat til narrative udviklingshistorier (Smith & Sparkes, 2009). Informanternes fortællinger, som de overordnede temaer repræsenterede, blev nedbrudt og opbygget igen som nye kondenserede udviklingsfortællinger med fokus på udvikling, organisering og træning i de respektive organisationer, suppleret med konkrete citater fra interviewene. De forskellige narrativer udgør det centrale i afsnittet 'Resultater og diskussion', og beskriver udviklingen af gadeidræt som bevægelsesform og kulturfænomen over tid.

Etiske overvejelser

Da vores informanter indtager nøglepositioner i deres respektive gadeidrætsorganisationer, ville vi ved at anonymisere dem i databehandlingen risikere at skulle forbigå væsentlige pointer vedrørende deres viden, indsigt og beretning om de respektive organisationers opbygning, udvikling og virke (Parker, 2004). Følgende har vi efter bekræftet samtykke valgt at lade vores informanter fremstå ved navns nævnelse og med hvilken organisation han eller hun repræsenterer. Dermed indgår vi i det etiske dilemma, at vi som forsker kan være med til at *brande* og kreere en positivt ladet fortælling af de *forretninger* informanterne driver som repræsentanter eller entreprenører for organisationer, der leverer produkter eller oplevelser til børn og unge (Bjärsholm et al., 2018).

Som forskere har vi været opmærksomme på dette dilemma, og som repræsentanter dels for gadeidrætten (første forfatter er aktiv streetbasketudøver) og dels for den etablerede forskning (anden forfatter er seniorforsker), har vi løbende forholdt os kritisk til informanternes fortællinger, og både sat dem i perspektiv til vores kendskab om gadeidræt og i forhold til ”the three R’s of ethics: (i) culturally responsive ethics, (ii) rational ethics and (iii) reflexive ethics” (Lahman, Mendoza, Rodriguez, & Schwartz, 2011: 307). Ved kritisk gennemlæsning af de transskriberede interviews var vi specielt opmærksomme på, at informanterne kun udtalte sig om deres egen organisation og generelt om gadeidræt som bevægelsesform og kulturfænomen. Ved yderligere at omsætte interviewene med informanterne til narrativer, søgte vi ligeledes at indsnævre de forskellige fortællinger til udelukkende at omhandle informanternes egne organisationer, så de kom til at fremstå som ens værdige i narrativerne. Ligeledes har vi bevidst reflekteret og forholdt os kritisk til den aktive rolle, som førsteforfatteren har i gadeidræt, således at det ikke har haft indflydelse på analysen og bearbejdningen af resultaterne.

Alle de indsatte billeder af aktive gadeidrætsudøvere er bragt med tilladelse fra fotografen og med verbalt samtykke fra dem, der er genkendelige på billederne. Formålet med billederne er ene og alene at give visuelle input fra de kontekster og miljøer, som vi har behandlet.

Resultater og diskussion

I de følgende afsnit præsenterer vi resultaterne i form af narrativer som gengivelser af informanternes fortællinger om deres gadeidrætsorganisationer og deres gennemgåede udvikling. Som Smith og Sparkes (2009:279) udtrykker, kan ”stories and an analysis of them ... ‘breathe’ meaning and lived experience”, hvorfor narrativerne repræsenterer grundlaget for den videre diskussion af udviklingen af gadeidrætten i Danmark som bevægelsesform og kulturfænomen. I første omgang, er de to temaer *udvikling* og *organisering*, der blev identificeret i den tematiske analyse, blevet slået sammen i tre narrativer, idet de to temaer er tæt forbundet og til dels omhandler historier om gadeidrættens fortid. Dernæst følger temaet *træning*, der præsenterer eksempler på, hvordan gadeidrætten udfoldes i nutiden, og hermed sammen med de to andre temaer, kan være med til at besvare spørgsmålet *hvad sker der, når gadeidrætten bliver organiseret væk*

fra gaden? I alle tilfælde bliver narrativerne diskuteret efter, at de er blevet præsenteret.

Udvikling og organisering

ET MÅLRETTET CREW



Josephine til højre, der spiller streetbasket til et GAME event i Aalborg. Foto: Josephine.

Basketballspilleren Josephine og fire andre ildsjæle formede tilbage i 2013 en mindre gruppe gennem Facebook ved navn Concrete Culture (CC). Målet var, med Josephines egne ord, at få ”Streetmekka til Aalborg”, hvor hun sammen med ligesindede gennem en fælles passion for ”idræt på gadeplan” ville skabe mere opmærksomhed om gadeidræt og arbejde for bedre forhold for gadeidrætten i Aalborg. På det tidspunkt var der kun etableret et Streetmekka i København, og det var derfra de havde fået deres inspiration til målet, om at etablere et lignende forsamlingssted i Aalborg. CC forsøgte at skabe fokus på gadeidræt i Aalborg, ”ved bl.a. at arrangere events i form af flashmobs i gågade med gadeidrætsaktiviteter i som bl.a. streetbasket, og ved at arrangere faste, men uformelle

træninger” (Josephine, CC). Josephine og resten af crewet udviklede sig fra ikke at have nogle steder at praktisere gadeidræt i byen og ikke rigtigt at kende hinanden i et mindre crew, til at opbygge nære relationer, have flere træninger og fik etableret et konstruktivt samarbejde med Aalborg Kommune. På baggrund af den oplevede popularitet og en større opmærksomhed på streetbasket og gadeidræt som sådan, udvidede CC deres netværk med kontakter til fx parkourmiljøet i Aalborg, og dermed demonstrerede CC både et behov og en udbredt og voksende interesse for gadeidræt i Aalborg som alternativ bevægelsesform.

Narrativet ovenfor beskriver, hvordan et crew gennem en praksisnær og brugerdreven innovationsproces (Fuglsang, 2010; Høyrup, 2010), kan være med til at danne rammerne for etableringen af en organisation. Lignende proces er blevet beskrevet af Tjønndal (2018), der i et studie af skateboarding for piger i Norge, har fulgt udviklingen af et forum ’kun for pigeskattere’. I det etablerede forum fik pigerne alene eller sammen med andre piger mulighed for at praktisere og udvikle deres færdigheder som skateboardere med hjælp fra andre piger, der var mere øvede end dem selv. På samme måde søgte og fik Josephine, CC, og andre gadeidrætsudøvere et sted, hvor de kunne praktisere og udvikle streetbasket og andre former for gadeidræt. I en dansk undersøgelse af flere forskellige unge gadeidrætsudøvere, herunder bl.a. skateboarding og klatring, viste Sand (2019), hvordan aktørerne ikke blot ønskede at praktisere en bevægelsespraksis, men at etablere fundamentet for den. Ifølge Sand var de unge med til at definere deltagelsesformen på baggrund af en udforskende og legende tilgang, hvorfor de som i Josephines tilfælde heller ikke var afvisende overfor dialog med eksterne aktører som kommune, fonde og andre mulige samarbejdspartnere, såfremt det ikke er på bekostning af gadeidrættens centrale ”*institutionslogikker*” (Sand, 2019:11).

For det mindre crew er fordelene ved at have et fælles sted for udøvelse af streetbasket eller skateboarding, at der kommer flere aktive udøvere til fælles træninger, at der er flere frivillige til at hjælpe med praktikaliteter, der er mulighed for, at der bliver uddannet lokale instruktører, og at sammenholdet i gruppen øger udøvernes tryghed (Tjønndal, 2018). Det er også noget som Josephine og CC kan genkende, men samtidig kan det også skabe grobund for ulighed og usikkerhed, når der er flere deltagere og voksende fokus på konkurrence, som fx pigerne i den norske skateboardingklub oplevede, når de skateboardede med drenge.

Kønsforskell grundet i fx styrkeforskell og 'vovemod' fik skaterpigerne til at føle sig usikre, så de ikke fik udfoldet deres fulde potentiale (Tjønndal, 2018). Problematikken vedrørende køn er ligeledes set indenfor andre livsstilsidrætter (Sisjord, 2015; Wheaton, 2004), og derfor er det vigtigt, selv i nok så inkluderende gadeidrætsfællesskaber, at være opmærksom på eventuelle uligheder, der kan påvirke udøvernes fællesskabsfølelse, udvikling og præstationer. I streetbasket-crews i USA er det vist, at uligheder, der påvirkede fællesskabet, blev reguleret ved selvjustits (Vieyra, 2016). Det var specielt de ældste og mest erfarne, der inkluderede og hjalp nybegyndere i streetbasket-*praksisfællesskaberne*, og gennem ekskluderende handlinger indirekte fortalte de udøvere, der var for selvpromoverende og egoistiske i deres spil, at de skulle dæmpe sig og finde en anden spillestil (Vieyra, 2016). For at bevare den integritet, der er i mindre crews med tæthed, gensidig respekt og fællesskab, er det vigtigt, at der i de større communities eller organisationer, som de mindre crews kan udvikle sig til, aktivt arbejdes med fairness indenfor og mellem de forskellige gadeidrætter, og samtidig bibeholder respekten for gadeidrættens værdier om lighed og mulighed for alle (Gilchrist & Wheaton, 2011). Det er her vigtigt, at det er de ældre og mest erfarne gadeidrætsudøvere, der påtager sig det ansvar, der ligger i at opretholde gadeidrættens værdier (Tjønndal, 2018; Vieyra, 2016).

FRA CREW TIL COMMUNITY



*Martin fra Street Movement i gang med parkourtræning i GAME Streetmekka København.
Foto: Martin.*

Sammen med en ven grundlagde Martin parkourvirksomheden Street Movement (SM) i København, som startede ved en fælles passion for at udbrede parkour som livsstil og bevægelseskunst i Danmark. ”Vi startede bare med at træne sammen på gaden”, fortæller Martin. De var hinandens trænere og udgjorde et mindre crew, men i takt med at der var flere og flere, der var interesserede i at være med til at dyrke parkour, voksede gruppen af udøvere ”... og da det så for alvor begyndte at vokse, så startede vi det som et konkret firma” (Martin, SM). Det mindre crew var vokset til et større parkour-community, der hurtigt blev et af Danmarks største med lidt over 200 medlemmer, 22 professionelle instruktører, og som arrangerede flere internationale parkoursamlinger.



Jakob til højre i gang med parkourtræning i House of Concrete. Foto: House of Concrete.

Lignende udvikling gennemgik både House of Concrete (HoC) og The Boss. De udviklede sig fra henholdsvis parkour og skateboarding i mindre crews på gadeplan, til større communities med start af træningscenter for parkour, samt opstart af skateboardbutik og samarbejde med Vejgaard Skatehal, Aalborg. I begge tilfælde medførte udviklingen, at deres netværk blev udvidet med både flere aktører og instruktører, og at træningen af henholdsvis parkour og skateboarding blev mere struktureret, formaliseret og kommercia-

liseret. Dét, der begyndte med at være en livsstil præget af glæde, interesse, engagement, fællesskab, kreativitet og frihed, til at gøre hvad de ville, for både Jakob i HoC og Thomas i The Boss, var nu blevet til en forretning og en levevej, hvor det centrale dog stadig var glæden, engagementet, friheden og det kreative, innovative og fornyende i at bevæge sig på en måde, som de mestrede og elskede.



Thomas fra The Boss street skater på et gelender i Aalborg. Foto: Edelbo.

Den større organisering af SM, HoC og The Boss resulterede i alle tre tilfælde i flere udøvere og en udvikling fra crew til community med etablering af faste træningsfaciliteter, hvorved de kreative, spontane og innovative gadeidrætsværdier dog blev begrænset af de mere statiske fysiske rammer. I et engelsk studie viser Turner (2013), hvordan skateboardere oplever et hegemonisk fondssystem, som er med til at strømline og standardisere, hvilke aktiviteter og projekter, som tildeles midler. Herudfra prægtes skaternes organiseringspraksis i en bestemt retning og de adopterer ifølge Turner en såkaldt civiliseringsproces, hvor deres særegne skateboard-praksis risikerer at miste dens attraktive kultur, og muligvis vil færre personer ønske at være en del af fællesskabet. Dette kan ifølge Tjønndal, Hjelseth, and Lenneis (2019) skabe et kulturdilemma, idet skateboarding fx med dets mod- og subkultur er kommet i berøring med de organiserede idrætsinstitutioner. På den ene side fremhæver skateboardere den æstetiske, frie og kunstneriske kultur (Tjønndal, Hjelseth, & Lenneis, 2019), og værdsætter værdier som den indre motivation, aktivitetsglæde, individualisme, selvrealisering og kreativitet (Beal, Atencio, Wright, & McClain, 2017). På den anden side drager de fordel af de flere muligheder, der følger med organisering og sportificering. Fordele, der bl.a. omhandler sponsorater, pengebonuser og internationale konkurrencer som X-Games og OL, der er med til at give større promovring og synlighed til gadeidrætten som bevægelsesform og kulturelt fænomen (Thorpe & Dumont, 2018), og det er netop her dilemmaet opstår. Gadeidræt er for SM, HoC og The Boss blevet til en forretning og en levevej, og de er derfor blevet nødt til at indordne sig i forhold til regulering, institutionalisering, organisering og konventionelle former for konkurrencer. Det kan godt være, at glæden, engagementet, friheden og det kreative stadig vægter meget for både Jakob og Thomas, som fortalt sidst i narrativet, men den voksende organisering og strukturering af gadeidrætten, kan medføre splittelse i gadeidrætsmiljøet (Tjønndal et al., 2019), hvor specielt de ældre (35 år og over) yder såkaldt kulturel modstand og ikke vil vedkende sig, at skateboarding beskrives som en idræt. En splittelse, der også synliggøres i diskussionen, der primært er blevet ført på de sociale medier, om hvorvidt skateboarding bør være en OL-disciplin (Action Sports Nomad, 2018).

EN ORGANISATION OPSTÅR

Igennem de sidste tyve år har gadeidrætsorganisationen GAME udviklet sig fra at være nogle få gadeidrætsudøvende ildsjæle samlet i

et crew, som ønskede et fristed for gadeidræt, til at være den største samlende og inkluderende gadeidrætsorganisation i Danmark. Mikkelt fortalte om opstarten tilbage i 2002: ”Der blev etableret en gruppe af forskellige folk, som arbejdede med streetkulturen og forskellige gadeidrætter, som var med til at være pennefører for hvilke aktiviteter, der kunne være i huset [Streetmekka København]” (Mikkelt, GAME). I starten arrangerede GAME træninger i bl.a. asfalterte parker, på torve og skoler, de såkaldte GAME zoner. Sidenhen blev der etableret Streetmekkaer i flere byer i Danmark, hvor der var og stadig er mulighed for at dyrke forskellige former for gadeidræt indendørs mod betaling. Med den voksende strukturering og formalisering af gadeidrætten, voksede GAME med medlemsadministration, økonomistyring og der blev etableret, ud over de fire indendørs gadeidrætshuse, i alt 29 udendørs GAME zoner. I alt er der blevet ansat over 80 personer i GAME, der er over 270 frivillige instruktører, løbende bliver der etableret større events og der er ikke mindst blevet registreret flere medlemmer (GAME, 2020b). GAME var nu blevet organiseret med både strukturerede åbne og lukkede træninger i standardiserede og faste faciliteter, hvor aktører skulle betale entré for at dyrke fx parkour og bouldering på begrænsede områder uden mulighed for selv at styre musikken eller skabe nye udfordrende ruter på klatrevæggen.

Som Semir, tidligere leder af Den Nationale Platform for Gadeidræt, pointerer, har GAME som gadeidrætsorganisation været med til at legitimere gadeidræt, og samtidig været med til at forene gadeidrætsmiljøer som fx CC og SM. Både Josephine og Martin kan fortælle om hvordan ”... folk har fået øjnene op for hvor mange, der rent faktisk er [i gadeidrætsmiljøet i Aalborg] (...) det er ligesom blevet til et samlingspunkt.” (Josephine, CC), og ”GAME [Streetmekka København] som sted har haft en kæmpestor betydning for parkour i Danmark (...) vi har fået et sted, hvor vi hører til, og vi har fået en måde at nå ud til parkourdeltagere, som vi ikke havde nået ud til ellers.” (Martin, SM). Dog fortsætter Martin med at fortælle, at mulighederne for parkour på et tidspunkt bliver for begrænset: ”Parkour i Streetmekka bliver aldrig helt det samme som på gaden” (Martin, SM).

Som beskrevet i narrativet ovenfor er gadeidræt i Danmark blevet organiseret og formaliseret i større organisationer, eksemplificeret ved GAME

Streetmekka, hvilket er en tendens, som vi også ser i udlandet (Thorpe & Dumont, 2018; Van Bottenburg & Salome, 2010; Wheaton & Doidge, 2015; Wheaton, 2004). De mange medlemmer, der er kommet til GAME Streetmekka efter deres oprettelse, kan ses som et tegn på, at gadeidrættens discipliner er blevet mere legitime, udbredte og anerkendte som bevægelsesformer (Säfvenbom, Wheaton, & Agans, 2018), og at de dermed udgør et reelt alternativ til traditionel idræt, der er organiseret i foreninger. Anerkendelse og de mange registrerede medlemmer gør, at gadeidræt som aktivitetsform både strukturelt og politisk står væsentligt stærkere end tidligere, hvor der nok var mange gadeidrætsudøvere, men de var fordelt i mange crews og mindre communities uden en samlede struktur. Som tegn på, at gadeidrætten er blevet samlet og dermed står stærkere, har regeringen i Danmark fx tildelt midler til netop GAME som organisation og som eksponent for gadeidrætten i Danmark (Kulturministeriet, 2021).

Endvidere kan organiseringen af gadeidræt i GAME Streetmekka ses som noget ganske unikt i Danmark, idet flere discipliner af *livsstilsidræt* er samlet og udøves samme sted, hvilket umiddelbart ikke er iagttaget i andre lande, hvor det er mere disciplinbaseret (Tjønndal et al., 2019; Van Bottenburg & Salome, 2010; Wheaton, 2010). Dét, at forskellige gadeidrætsdiscipliner deles om lokationer og på den måde er synlige for hinanden, gør det ikke kun legitimt at dyrke gadeidræt og at der er lettere adgang til at dyrke gadeidræt, men synliggør også gadeidrættens bredde, mangfoldighed og muligheder som et aktivt sted for unge, der ikke har mulighed eller interesse for at dyrke de etablerede former for idræt (Gilchrist & Wheaton, 2011; Wheaton & O'Loughlin, 2017).

Dét at samle mange gadeidrætter samme sted og kræve medlemskab, adgangsbetaling og have strukturerede, lukkede træninger på faste tidspunkter, er dog meget imod de oprindelige kulturværdier om lighed og frihed til at dyrke gadeidræt hvor og hvornår man vil (Säfvenbom et al., 2018). På den ene side, er drift og økonomi en nødvendighed for en større organisering, men selv om medlemskab og betaling er forsøgt at holdes så billigt som muligt (Pilgaard, 2018; Van Bottenburg & Salome, 2010), så fører kontingenter, medlemskaber og økonomi i udøvelsen af idræt alt andet lige til social eksklusion (Collins, Collins, & Kay, 2014). Børn og unge, der ikke har adgang til de fornødne midler eller overskud til selv at søge medlemskab, vil blive ekskluderet. Endvidere medfører de strukturerede, lukkede træninger og det relativt statiske rum ikke kun begrænsninger for udøvernes kreativitet, innovation og DIY-mentalitet,

men har også indflydelse på hele det kulturelle udtryk (Säfvenbom et al., 2018; Van Bottenburg & Salome, 2010). Endelig kan organiseringen af gadeidræt i GAME Streetmekka med de mindre fleksible rammer medføre, at udøverne føler, at deres autonomi bliver begrænset, at deres kompetencer hurtigt overstiger de udfordringer, der er ved de statisk opstillede faciliteter, og at det sociale sammenhold inden for den samme disciplin bliver mindsket, grundet de mange andre udøvere i huset. Til sammen er dét alle faktorer, der negativt kan påvirke udøvernes motivation for at dyrke deres respektive gadeidræt i organiserede rammer (Lee & Ewert, 2019; Van Bottenburg & Salome, 2010). Det kan være dét, som Martin (SM) henviser til med kommentaren: ”Parkour i Streetmekka bliver aldrig helt det samme som på gaden”.

Træning

INDENDØRSTRÆNING I NYE OMGIVELSER – FOR CREWS OG I GAME STREETMEKKA SOM EN FORMEL ORGANISATION

Som et kompromis for at kunne udøve deres gadeidræt hele året rundt, inklusiv i de kolde og regnfulde efterårs- og vintermåneder i Danmark, begyndte Josephine (CC), Martin (SM), Jacob (HoC) og andre aktive gadeidrætsudøvere at træne indendørs i GAME Streetmekka eller i hallignende standardiserede skateparker og parkourfaciliteter mod kontingentbetaling og ofte sammen med andre idrætsgrene.

Som aktiv bruger af GAME Streetmekka Aalborg fortæller Josephine (CC), at den tidligere træning i streetbasket, der foregik ved havnefronten i Aalborg, nu foregår primært indendørs i Streetmekka, der trods de mere organiserede og formaliserede lukkede træninger stadig tilbyder åbne træningstilbud for de selvorganiserede gadeidrætsudøvere. Josephine forsøger i sit crew af streetbasketspillere på flere måder at fastholde mangfoldigheden, fællesskabet og spillernes frihed. Hvor CC tidligere var tilstedeværende og synlig centralt i bybilledet og på Aalborg havnefront, hvor alle kunne være med gratis, når de havde lyst, afvikles træningen i streetbasket nu på bestemte tidspunkter i en afgrænset hal i udkanten af Aalborg centrum. Her skal aktørerne selv opsøge og betale for at blive medlem, og endvidere bliver streetbasketspillerne i et vist omfang begrænset af de andre gadeidrætter som fx streetfodbold og streetfloorball, der også skal være plads til på den asfalterede boldbane. I Josephines

optik viser det tydeligt et skred væk fra den oprindelige grundidé i CC og den oprindelige gadeidrætskultur, selvom hun har indgået et samarbejde med GAME om en ugentlig åben streetbaskettræning i huset. Med kontingenter og faste mødetider er det dog hurtigt blevet til, at det er de samme udøvere, der møder op den samme dag hver uge til streetbaskettræning på det planlagte tidspunkt, ligesom det er dem, der møder op til de månedlige Fredagsjam, med fokus på konkurrencer og præmier. Det er lidt som om, udtaler Josephine (CC), at indendørs selvorganiseret og planlagt spil har fortrængt det udendørs spontane og udviklende spil: Gadeidrættens er blevet mere sportificeret i GAME med strukturer, regler, holdinddelinger, konkurrencer og præmier.

I et nordisk land som Danmark med vekslende årstider, er det ubetinget en fordel for gadeidræt som livsstilsidræt, at den har fået nogle indendørs træningsfaciliteter. Gadeidræt er jo ikke noget 'man går til', men en del af udøvernes livsstil i lighed med surfere på New Zealand (Wheaton, Roy, & Olive, 2017) eller canadiske snowboardere (Thorpe, 2012), der uden problemer kan dyrke deres identitetsskabende idræt året rundt. Lignende konstruktioner af indendørsarenaer, hvor man kan dyrke livsstilsidræt, ses i andre lande (Van Bottenburg & Salome, 2010), hvor det bl.a. fremhæves, at faciliteterne bygger på "an explicit connection with the culture of the outdoor lifestyle sports" (Salome & van Bottenburg, 2012:150). Netop det, at der refereres til livsstilsidrættens kultur, samtidig med at omtales, at indendørsarenaer er skabt i samarbejde med aktive udøvere fra miljøet, er afgørende for funderingen af en bevægelsesform og et kulturfænomen, der indeholder store identitetsmarkører og forbindes til bestemte kulturelle artefakter (Van Bottenburg & Salome, 2010; Wheaton, 2004). Indendørs træningsfaciliteter som GAME Streetmekka kan derfor ansues som vigtige arenaer, hvor gadeidræt kan dyrkes året rundt, og som dermed kan introducere, udvikle og fastholde børn og unge til gadeidræt og dét, at kunne bevæge sig på en alternativ måde.

Ud over at fremhæve de fordele og ulemper, der er ved åbne og lukkede træninger i organiserede rammer, som tidligere er blevet diskuteret, er det specielt den plads, som GAME Streetmekka Aalborg tilbyder de selvorganiserede gadeidrætsudøvere, som fremhæves i ovenstående narrativ. Som Vieyra (2016) fandt frem til i sit studie af pick-up basket i New York City, er det centrale i streetbasket-praksisfællesskabet *felles praksis*, *gensidig engagement* og *felles repertoire* (Wenger, 2000), hvilket

stadig er muligt at praktisere i de åbne træninger i GAME Streetmekka. Som Josephine (CC) selv fremhæver: ”Som arrangør af træningerne har jeg gjort meget ud af, at spillet skulle være ligesom nede på havnen (...) vi spiller på tværs af alder, køn, baggrund (...) vi er sammen om at forme spillet, fordi vi har en fælles interesse”. De begrænsninger i form af tid og rum, der opstår, når ’asfalten skal deles’, og dermed ikke giver ubetinget fri adgang til at udøve streetbasket i GAME, er imod en af de centrale frihedselementer, der er ved at dyrke en selvorganiseret livsstilsidræt som fx skateboarding (Tjønndal, 2018), streetbasket (Vieyra, 2016) eller parkour (Atkinson, 2009). Det kan godt være, at GAME Streetmekka som organisation er med til at synliggøre gadeidræt i Danmark som alternativ bevægelsesform og kulturfænomen, men for de mest dedikerede og engagerede gadeidrætsudøvere, hvad enten det er fx streetbasketspillere som Josephine (CC) eller parkourudøvere som Martin (SM), sætter det begrænsninger at skulle indpasse sig indenfor de opstillede rammer.

FORMEL ORGANISERET PARKOURTRÆNING I COMMUNITIES

Siden 2010 (for SM) og 2015 (for HoC) har parkourtræningen primært været organiseret i formelle gadeidrætshuse. SM træner i GAME Streetmekka København, mens HoC træner i eget træningscenter. Træningen er tilrettelagt med faste tidspunkter, hvor medlemmer inddelt på hold efter deres alder, kan træne med support fra faste trænere. Martin (SM) fortæller, at fordelene ved at have et fælles samlingssted for parkour, er, at medlemmerne slipper for at lede efter lokationer til at udføre parkour og selv at træffe aftaler med andre, hvilket tiltaler unge, der ønsker at dyrke parkour, men som ikke er så udfarende og selvbevidste. Det er også blevet et sted, hvor forældre kan ’melde deres børn til gadeidræt’, og specielt er der en større andel af piger, der deltager i den organiserede parkourtræning, end der er i den uformelle udøvelse af parkour, der stadig udøves rundt omkring på gader, pladser og i parker. Ulempen ved at træne parkour i faste rammer, er, at mulighederne i husene desværre er begrænset. Der hvor kreativiteten er størst, er hvordan de kommer fra et sted i huset til et andet. Ved at tjekke videoer og træne sammen udforsker udøverne nye bevægelsesmønstre. ”Det er dér, de bliver udfordret”, fortæller Martin (SM). Jakob (HoC) bekræfter. Det er relativt på samme måde, at træningen foregår hos HoC. Til trods for, at parkourtræningerne praktiseres i lukkede og statiske rum, forsøger både SM og HoC at stimulere og vægte park-

ourkulturens frie, udforskende, udfordrende og kreative kendetegn ved at rykke rundt på fysiske remedier fra tid til anden i de formelle rammer. For SM er det at træne i GAME Streetmekka København dog et spørgsmål om at gå på kompromis: ”Jeg synes vi går på kompromis [med vores muligheder for træning], men ellers synes jeg godt vi kan udfolde os i GAME (...) det er bare en gang imellem, at vi ikke kan stå på mål for øvrige aktiviteter og valg.” (Martin, SM). Dét, at de i SM udøver parkour blandt andre, der udfolder andre former for gadeidrætsdiscipliner, påvirker den spontane praksis i parkour ved at de fx kun har et begrænset bevægelsesområde og mangel på nye udfordringer sammenlignet med den oprindelige parkour på gadeplan, og har medført, at enkelte parkourudøvere er faldet fra: ”Det er blevet for statisk og for poleret. Det udforskede og legende er manglende” (Martin, SM). ”Men sådan er det, når at parkour bliver organiseret og flytter indenfor”, samstemmer Jakob (HoC).

En af de helt store fordele ved mange communities, der ofte fokuserer på én gadeidrætsdisciplin, er, at der er kommet et samlingssted, hvor forældre trygt kan tilmelde deres børn som et godt og sikkert alternativ til fodbold- eller svømmeklubben. Gadeidrætstrænerne er garanter for børnenes deltagelse, sikkerhed og dét, at de møder andre børn med samme interesser. For forældrene og børnene er det en ’sikker base’, som de traditionelle idrætsforeninger også tilbyder (Ryom & Stelter, 2019). Endvidere tyder det på, at de relativt lukkede fora i ’gadeidrætsklubberne’ ligeledes tiltrækker piger. Dette er en vigtig udvikling for en idrætslivsstils bevægelses- og kulturform, der ellers i høj grad er domineret af drenge, mænd og maskulinitet (Rannikko, Harinen, Torvinen, & Liikanen, 2016; Wheaton, 2004). Én af årsagerne til, at forældre oplever de mindre communities som en ’sikker base’, og at piger her føler sig velkomne og trygge, kan skyldes et mere dynamisk træner-udøverforhold og en større intimitet i de mindre lukkede rum. Dét, at trænerne ofte ejer og driver de mindre communities, har desuden den fordel, at medlemmer har lettere ved at influere på træningen og dermed bevægelsesformerne og den kultur, der er knyttet til den enkelte gadeidrætsdisciplin, end de har i større foreninger (Waldahl & Skille, 2016).

Community-forankringen, og bl.a. dét, at træningen foregår i fastlåste rammer, kan på samme måde som det er blevet påpeget ved inklusion af skateboarding i Norges Idrettsforbund (Tjønndal, 2018), risikere at føre

til mangel på udvikling. Gadeidrætten kan risikere at miste forbindelsen til sine rødder, som så kan have konsekvenser for både idrættens bevægelsesform og dets kulturelle særpræg. Som Säfvenbom et al. (2018) fremhæver, kan det at være forankret i en organisation eller i et community med regler og rammer, være med til at begrænse deltagernes personlige og sportslige udvikling. Omvendt, er det også for, hvor det kræver knap så meget gå-på-mod og energi at blive involveret og blive en del af udøverne. Dermed er de ulemper, som findes i de begrænsede udviklingspotentialer ved organisering af gadeidræt i communities, lige så meget fordele for antallet af udøvere og løftestang i udbredelsen af gadeidrætten.

Opsamling

Hvilke konsekvenser har den større organisering haft på gadeidræt som bevægelsesform og kulturfænomen?

På baggrund af analyse og diskussion af de empirisk funderede narrativer, er vi kommet frem til en række forskellige faktorer, der har påvirket gadeidræt som bevægelsesform og kulturfænomen som følge af den større organisering, som gadeidræt har været igennem i Danmark de sidste årtier.

TABEL 2. *Faktorer, der har påvirket gadeidræt som bevægelsesform og kulturfænomen.*

- Større legitimering, promovering og udbredelse af gadeidræt i form af etablering af gadeidrætsfaciliteter, der kan anvendes hele året (fx GAME Streetmekka og indendørs parkour- og skaterfaciliteter).
- Politisk og økonomisk står gadeidrætten stærkere.
- Flere udøvere og instruktører, samt åbne og lukkede træninger med fokus på mange forskellige former for gadeidræt.
- Vidensdeling, instruktøruddannelse, rådgivning og synergi mellem aktører og gadeidrætter.
- Medlemskaber, kontingenter og faste træninger.
- Begrænset mulighed for at være kreativ, spontan, innovativ og udøve en DIY-mentalitet.
- Standardiserede og begrænsede rammer med formelle regler og strukturer.
- Øget sportificering og kommercialisering, bl.a. med øget fokus på konkurrence og præmier til events.

Følgende kan det ses, at den større organisering af gadeidræt i Danmark både har haft positive og negative konsekvenser for idrætsformen som bevægelsesform og kulturfænomen. Hvor bl.a. legitimiteten, promote-

ringen og udbredelsen har gjort, at der er langt flere, der dyrker gadeidræt i både åbne og lukkede træninger, og på mere eller mindre formelle hold har det også medført øget sportificering og kommerialisering, der kan være med til at begrænse den kreativitet og innovation, der er et af kendetegnene ved gadeidræt, som en del af det brede begreb; livsstilsidræt (Wheaton, 2004). Konsekvenserne af udviklingen har været, at gadeidræt i Danmark tilsyneladende har udviklet sig i tre forskellige retninger:

- En version-2-foreningsstruktur.
- Tilknytning til communities, der drives som forretning og levevej.
- Selvorganiseret på gadeplan eller indendørs i gadeidrætsfaciliteter.

Gadeidræt som en version-2-foreningsstruktur er etableret og udøves i indendørsfaciliteter med faste mødetider, trænere og træningsøvelser. Deltagerne er registrerede medlemmer, og de betaler kontingent for at være med. Denne udvikling har medført, at gadeidræt som livsstilsidræt ikke længere kun anses som en alternativ idrætsform for autonome unge, men i stedet er blevet et mangfoldigt og attraktivt praksisfællesskab for specielt mange flere børn og unge (Gilchrist & Wheaton, 2011). Træningen foregår i trygge rammer, og der er ikke de store krav om at have en DIY-mentalitet, være innovativ eller være kreativ i forhold til bevægelsesmønstre (Van Bottenburg & Salome, 2010). Kulturmæssigt er det en pakkedøse, som børnene og de unge køber med deres medlemskab, idet overvejelser om musik og kunstneriske udtryk (fx i form af graffiti) er overladt til andre, der sidder i mere administrative positioner. Fx ligesom Mikkel (GAME) og Semir (Den Nationale Platform for Gadeidræt), der sidder på hver deres kontor og administrerer, leder og påvirker andre aktørers gadeidrætsudfoldelse.

Gadeidrætten har med den større organisering gennemgået en re-institutionalisering (Borgers, Pilgaard, Vanreusel, & Scheerder, 2018), og har udviklet sig til en såkaldt 'forpost' til foreningslivet (Fehsenfeld, 2013), hvor gadeidrætten nærmer sig en ny og mere formel organiseringsform lignende de mere klassiske idrætsorganisationer og foreninger (Van Bottenburg & Salome, 2010). Som Larsen og Jensen (2017) understreger, er det dog vigtigt at tage gadeidræt som bevægelsesform og kulturfænomen alvorligt, så gadeidræt i en version-2-foreningsstruktur ikke blot kommer til at fungere som en ny tom ramme til at fange nye foreningsmedlemmer, men hele tiden lader sig inspirere og forny af input fra communities

og crews. Det kan på sigt ligefrem være muligt, at de etablerede traditionelle idrætsforeninger lader sig inspirere af gadeidrættens anderledes uformelle tilgang til idrætsdisciplinerne (Larsen & Jensen, 2017; Østergaard, 2020).

Den anden udviklingsretning repræsenteret af forretningsdrevet kommercielle gadeidrætscommunities, giver også mulighed for at oprette 'medlemskab', der ofte er etableret og drives af aktive gadeidrætsudøvere. Meget lig en version-2-foreningsstruktur, er det også her muligt at betale for træning og instruktører, og der er garanti for sikkerhed og ordnede forhold. Her er der heller ingen krav til, at medlemmerne skal være kreative, innovative og have en DIY-mentalitet. Afstanden mellem administrator og udøver er dog ikke stor, da det ofte er ejerne selv, der fungerer som trænere eller udøvere, og mulighederne for at påvirke bevægelsesformerne og de kulturelle fænomener, er derved i højere grad til stede. Gadeidræt i mindre communities er dermed steder, der appellerer til udøvere, der søger alternativer til den traditionelle og konkurrenceprægede foreningsidræt, og som ønsker adgang til steder med faciliteter, udstyr og træningsfællesskaber (Säfvenbom et al., 2018). Disse communities kan beskrives som en form for semistruktureret gadeidræt, der ligger mellem den strukturerede, foreningsbaserede udøvelse og den ustrukturerede, selvorganiserede udøvelse (Säfvenbom et al., 2018). Det er gadeidrættens svar på fitnesscentre og andre private tilbud, der tilbyder individuel organiseret bevægelsestræning i faste rammer. Dog er risikoen for de mange etablerede communities med fokus på udøvelsen af én gadeidrætsdisciplin, der for stifterne er blevet en forretning og en levevej, om de kan holde fast i deres rødder og være en alternativ idrætsaktivitet for ungdommen (Tjønndal, 2018). Sand (2019) har karakteriseret denne udvikling af gadeidræt som en semiorganiseret form, der har fundet uformelt og formelt fodfæste i Danmark med organisering præget af både planlægning og planløshed. Målet må være, at udøverne fra communities til stadighed udvikler og fornyer deres idræt, så bevægelsesformer og kulturelle udtryk ikke stagnerer. Det er derfor vigtigt, at de stadig har kontakt til *fællesskabet på asfalten*.

Den tredje retning, som er selvorganiseret gadeidræt på gadeplan eller indendørs i gadeidrætsfaciliteter, er dét, der minder mest om den oprindelige form for gadeidræt med referencer til livsstilsidræt (Wheaton, 2004), og dét som GAME oprindeligt karakteriserede som *fællesskab på asfalten* (GAME, 2020). Det er en konsolidering af gadeidræt som alternativ til den organiserede og foreningsbaserede idræt, med reference

til livsstilsidræt som en selvorganiseret og kreativ aktiv bevægelsesform, samt med udøvere, der har en stærk DIY-mentalitet og er meget innovative (Gilchrist & Wheaton, 2011; Säfvenbom et al., 2018). Crews og udøvere fra communities dyrker stadig gadeidræt i den oprindelige form (Pilgaard & Rask, 2016), hvad enten det er indendørs i arenaer bygget til gadeidræt eller udendørs på asfalt. Den oprindelige status som græsrodsbevægelse, der bruger byen som legeplads (Atkinson, 2009; Säfvenbom et al., 2018), eksisterer stadig. Dermed fungerer disse ligeledes som kulturbærere for den oprindelige gadeidræt.

Det kan have flere konsekvenser for fællesskabet, at de selvorganiserede, kreative og innovative gadeidrætsudøvere skal dele friheden i fx GAME Streetmekka med andre gadeidrætsudøvere, og at idrætten bliver mere sportificeret og kommercialiseret med større fokus på konkurrencer. Som fx Atkinson (2009), Tjønndal et al. (2019) og Larsen (2015) har vist, har udviklingen indenfor livsstilsidræt i en organiseret, sportificeret og kommercialiseret retning i parkour- og skateboardmiljøet gennem tiden medført uoverensstemmelser og splittelse af crew og communities. Hvor nogle vælger at blive mere organiseret og gøre gadeidræt til en levevej og åbne op for børn og unge i foreningslignende rammer, foretrækker andre i højere grad at fastholde og værne om gadeidrættens kulturelle særpræg som en subkulturel idræt med tilhørende værdier og identiteter (Beal et al., 2017; Tjønndal et al., 2019). Dermed kan vi konkludere, at gadeidræt som bevægelsesform og kulturfænomen på trods af den større organisering nødvendigvis ikke er fastlåst og stagneret og ikke er blevet *organiseret væk fra gaden*, men stadig er en dynamisk og udviklende idrætsform, der fra gadeplan og på asfalt kan påvirke udviklingen og være med til at skabe fornyelse i større og mere organiserede communities og organisationer.

Begrænsninger

Indeværende undersøgelse berører kun et hjørne af gadeidrætten i form af seks case specifikke gadeidrætsorganiseringer baseret på enkeltpersoner, og idet denne undersøgelse er den første af sin slags inden for gadeidrætsfeltet, er det svært at sige, hvorvidt disse resultater er sigende for andre gadeidrætsaktører og -organisationer end dem der har deltaget. Samtidig kan det være en udfordring, at GAME er med til at besvare spørgsmål om et gadeidrætsfelt, som de selv har været med til at definere og forme i Danmark. Dog er der igennem artiklen forsøgt analytisk at

kvalitetssikre, ved at relatere eller underbygge med reference til andre studier af gadeidræt eller livsstilsidræt.

Referenceliste

- Action Sports Nomad. (2018). Skateboarding in the 2020 Olympics: Pros and Cons. Retrieved February 19, 2021, from <https://www.actionsportsnomad.com/skateboarding-in-the-tokyo-olympics-2020-pros-and-cons/>
- Asserhøj, T. L. (2017). *Danskernes gadeidrætsvaner. Overblik, kortlægning og analyse på baggrund af 'Danskernes motions- og sportsvaner 2016'* (1. udgave,). København: Idrættens Analyseinstitut. Retrieved from <http://www.idan.dk/vidensbank/downloads/danskernes-gadeidrætsvaner/d236f169-dfe1-42ed-ae1-a80a00c7ebe2>
- Atkinson, M. (2009). Parkour, Anarcho- Environmentalism, and Poiesis. *Journal of Sport & Social Issues*, 33(2), 169–194.
- Beal, B., Atencio, M., Wright, E. M., & McClain, Z. (2017). Skateboarding, community and urban politics: shifting practices and challenges. *International Journal of Sport Policy and Politics*, 9(1), 11–23.
- Bjärsholm, D., Gerrevall, P., Linnér, S., Peterson, T., & Schenker, K. (2018). Ethics in Researching Sport and Social Entrepreneurship. In *Sport and Social Entrepreneurship in Sweden* (pp. 99–111): Springer.
- Borgers, J., Pilgaard, M., Vanreusel, B., & Scheerder, J. (2018). Can we consider changes in sports participation as institutional change? A conceptual framework. *International Review for the Sociology of Sport*, 53(1), 84–100.
- Braun, V., Clarke, V., & Weate, P. (2016). Using thematic analysis in sport and exercise. In B. Smith & A. C. Sparkes (Eds.). In *Routledge handbook of qualitative research in sport and exercise* (pp. 191–205). London: Routledge.
- Brinkmann, S., & Kvale, S. (2018). Doing Interviews. In S. Brinkmann & S. Kvale (Eds.). In *Qualitative Research kit: Doing interviews (Second ed.)*. London: SAGE Publications Ltd.
- Collins, M. F., Collins, M., & Kay, T. (2014). Sport and social exclusion. *Routledge*.
- DGI. (2016). *Statusrapport fra analysegruppen for gadeidræt*. Retrieved from <https://mimer.dgi.dk/offentlig/BA6D337E-001>
- DGI Underground. (2015). *Strategi for gadeidræt*. Retrieved from <https://www.dgi.dk/media/13936/strategi-for-dgi-gadeidraet-1.pdf>
- Fehsenfeld, M., Mindegaard, P., & Ibsen, B. (2013). *Your GAM3 - Gadeidræt i udsatte boligområder*. Retrieved from https://www.sdu.dk/-/media/files/om_sdu/centre/c_isc/movements/2013/movements2013nr6.pdf
- Flyvbjerg, B. (2006). Five Misunderstandings About Case-Study Research. *Qualitative Inquiry*, 12(2), 219–245.
- Fuglsang, L. (2010). Bricolage and invisible innovation in public service innovation. *Journal of Innovation Economics Management*, 1, 67–87.

- Gadeidræt. (2020). Den Nationale Platform for Gadeidræt - Hvad er gadeidræt? Retrieved March 12, 2018, from <http://gadeidraet.dk/om-gadeidraet/>
- GAME. (2015). *GAME Årsrapport 2014*. Retrieved from <https://game.ngo/who-we-are/publications/>
- GAME. (2017). *GAME Årsberetning 2016*. Retrieved from <https://game.ngo/who-we-are/publications/>
- GAME. (2019). *GAME Årsberetning 2018*. Retrieved from <https://game.ngo/who-we-are/publications/>
- GAME. (2020a). GAME forside. Retrieved February 19, 2021, from <http://gamedenmark.org/>
- GAME. (2020b). *GAME annual report 2019*. Retrieved from <http://gamedenmark.org/wp-content/uploads/2020/04/GAME-Annual-Report-2019-1.pdf>
- Gilchrist, P., & Wheaton, B. (2011). Lifestyle sport, public policy and youth engagement: Examining the emergence of parkour. *International Journal of Sport Policy*, 3(1), 109–131.
- Gilchrist, P., & Wheaton, B. (2013). New Media Technologies in Lifestyle Sport. In *Digital Media Sport* (pp. 187–203). Routledge.
- Høyrup, S. (2010). *Employee-driven innovation and workplace learning: basic concepts, approaches and themes*. SAGE Publications Sage UK. London, England.
- Kulturministeriet. (2021). Nye midler skal hjælpe flere udsatte ind i idrætsfællesskaber. Retrieved February 19, 2021, from <https://kum.dk/aktuelt/nyheder/nye-midler-skal-hjaelpe-flere-udsatte-ind-i-idraetsfaellesskaber>
- Lahman, M. K., Mendoza, B. M., Rodriguez, K. L., & Schwartz, J. L. (2011). Undocumented research participants: Ethics and protection in a time of fear. *Hispanic Journal of Behavioral Sciences*, 33(3), 304–322.
- Larsen, S. H. (2015). *Parkour - Institutionalisering af en ny bevægelseskultur i Danmark*. Syddansk Universitet. Retrieved from <https://www.loa-fonden.dk/media/1410/parkour-institutionalisering-af-en-ny-bevaegelseskultur-i-danmark.pdf>
- Larsen, S. H., & Jensen, S. V. (2017). *Kampen om gadeidrætten*. (J. Hansen, Ed.), *Folkelig sundhed og foreningsservice? - et debatskrift om DGI gennem 25 år* (pp. 160–177). København: DGI. Retrieved from <https://www.dgi.dk/media/18616/debatskrift-om-dgi-gennem-25-aar.pdf>
- Larsen, S. H., Petersen, L. S., Ibsen, B., & Hasani, I. (2015). *Parkourfaciliteter i Danmark*. Syddansk Universitet. Retrieved from http://iob.sdu.dk/Movements2015_10.pdf
- Lee, K., & Ewert, A. (2019). Understanding the motivations of serious leisure participation: A self-determination approach. *Annals of Leisure Research*, 22(1), 76–96.
- O'Connor, P. (2020). Origin Myth. In *Skateboarding and Religion* (pp. 47–66). Switzerland: Springer.
- Parker, I. (2004). *Qualitative psychology*. McGraw-Hill Education (UK).

- Pilgaard, M. (2018). *Udbydere af gadeidræt. Et overblik over gadeidrætsudbyderes aktiviteter, organisering og potentialer*. Idrættens Analyseinstitut. Retrieved from <https://www.idan.dk/vidensbank/downloads/udbydere-af-gadeidraet/d10525dd-2cf8-4420-a1a6-abac006c57ce>
- Pilgaard, M., & Rask, S. (2016). *Danskernes motions- og sportsvaner 2016*. Idrættens Analyseinstitut. Retrieved from <http://www.idan.dk/vidensbank/downloads/danskernes-motions-og-sportsvaner-2016/9a94e44b-4cf5-4fbc-ac89-a696011583d5>
- Rannikko, A., Harinen, P., Torvinen, P., & Liikanen, V. (2016). The social bordering of lifestyle sports: inclusive principles, exclusive reality. *Journal of Youth Studies*, 19(8), 1093–1109.
- Ryan, R. M., & Deci, E. L. (2007). Active human nature: Self-determination theory and the promotion and maintenance of sport, exercise, and health. In S. Haggar & N. D. L. Chatzisarantis (Eds.), *Intrinsic motivation and self-determination in exercise and sport* (pp. 1–19).
- Ryom, K., & Stelter, R. (2019). Motionsfodbold og medborgerskab. *Forum for Idræt*. Retrieved from <https://tidsskrift.dk/forumforidraet/article/view/117043/165097>
- Salome, L., & van Bottenburg, M. (2012). Are they all daredevils? Introducing a participation typology for the consumption of lifestyle sports in different settings. *European Sport Management Quarterly*, 12(1), 19–42.
- Sand, A.-L. (2019). Skal fritiden være i faste rammer? Fritidsorganisatoriske potentialer mellem planlægning og planløshed. *Dansk Sociologi*, 30(1), 9–31.
- Schein, E. H. (1992). *Organizational Culture and Leadership*. Jossey-Bass Publishers, San Francisco.
- Schroeder, P. J. (2010). Changing team culture: The perspectives of ten successful head coaches. *Journal of Sport Behavior*, 32(1), 63–88.
- Sisjord, M. K. (2015). Assessing the sociology of sport: On lifestyle sport and gender. *International Review for the Sociology of Sport*, 50(4–5), 596–600.
- Smith, B., & Sparkes, A. C. (2009). Narrative analysis and sport and exercise psychology: Understanding lives in diverse ways. *Psychology of Sport and Exercise*, 10(2), 279–288.
- Säfvenbom, R., Wheaton, B., & Agans, J. P. (2018). How can you enjoy sports if you are under control by others. *Self-Organized Lifestyle Sports and Youth Development*. *Sport in Society*, 21(12), 1990–2009.
- Thorpe, H. (2012). “Sex, drugs and snowboarding”: (il) legitimate definitions of taste and lifestyle in a physical youth culture. *Leisure Studies*, 31(1), 33–51.
- Thorpe, H., & Dumont, G. (2018). The Professionalization of Action Sports: Mapping Trends and Future Directions. *Sport in Society*, 22(10), 1639–1654.
- Tjønndal, A. (2018). Jenter på brett - Jenteskate som endringsprosess og alternativ til organisert. *Norwegian Journal of Youth Research*, 18(2), 76–106.
- Tjønndal, A., Hjelseth, A., & Lenneis, V. (2019). Fra presentasjon til prestasjon? Sportifisering av skateboard i Norge. *Scandinavian Sport Studies Forum*, 10, 89–116.

- Turner, D. (2013). The civilized skateboarder and the sports funding hegemony: a case study of alternative sport. *Sport in society*, 16(10), 1248-1262.
- Van Bottenburg, M., & Salome, L. (2010). The indoorisation of outdoor sports: An exploration of the rise of lifestyle sports in artificial settings. *Leisure Studies*, 29(2), 143-160.
- Vieyra, F. (2016). Pickup Basketball in the Production of Black Community. *Qualitative Sociology*, 39(2), 101-123.
- Waldahl, R. H., & Skille, E. Å. (2016). Youth co-determination in Norwegian sport. *International Journal of Sport Policy and Politics*, 8(1), 135-150.
- Wenger, E. (2000). Communities of practice and social learning systems. *Organization*, 7(2), 225-246.
- Wheaton, B. (2004). *Understanding lifestyle sport: Consumption, identity and difference*. Routledge.
- Wheaton, B. (2010). Introducing the consumption and representation of lifestyle sports. *Sport in Society*, 13(7-8), 1057-1081. d
- Wheaton, B., & Doidge, M. (2015). Exploring the social benefit of informal and lifestyle sports. *Journal of Sport Science and Physical Education*, 68, 45-49.
- Wheaton, B., & O'Loughlin, A. (2017). Informal sport, institutionalisation, and sport policy: challenging the sportization of parkour in England. *International Journal of Sport Policy and Politics*, 9(1), 71-88.
- Wheaton, B., Roy, G., & Olive, R. (2017). Exploring critical alternatives for youth development through lifestyle sport: Surfing and community development in Aotearoa/New Zealand. *Sustainability*, 9(12), 2298.
- Yin, R. K. (2014). *Case study research: Design and methods* (5th ed.). Thousand Oaks, Calif.: Sage.
- Østergaard, L. D. (2020). *Street Attack Tour i Nordjylland. Aalborg University*. Retrieved from https://vbn.aau.dk/ws/portalfiles/portal/397948023/Street_Attack_Tour_evaluering_2020.pdf
- Østergaard, L. D. (2021). Surfing, skateboarding & streetbasket på OL-programmet: Hvad dølen foregår der? *Forskerzonen / Videnskab.dk*. Retrieved from <https://videnskab.dk/forskerzonen/kultur-samfund/surfing-skateboarding-streetbasket-paa-ol-programmet-hvad-daellen-foregaar-der>

