



OurHub løsningen skaber levende og spilbare byer

Sammendrag

Dette projekt skaber muligheder for spil, leg og idræt for alle aldre, køn og etniske grupper sammen med kommuner, private bygherrer, fonde og borgerne for at gøre socialt samvær omkring bevægelse til en del af folks hverdag. Spil og idræt kan styrke den lokale følelse af tilhørsforhold, forbinde mennesker og tilskynde enkeltpersoner til at være aktive.

Målet med projektet er at skabe en vidtgående positiv transformation af det offentlige rum, hvor flere hundrede hubs placeret på velvalgte lokaliteter i København og Frederiksberg, igangsætter nye fællesskaber omkring spil og idræt.

Kultur og Fritidsudvalget har i september 2016 støttet test af Ourhub-løsningen prototyper af i byrummet, som blev gennemført i sommeren 2018 med fokus på afprøvning af teknologien og brugernes interesse for løsningen på udvalgte lokaliteter. Resultaterne fra testen ligger til grund for det foreliggende forslag om at gennemføre en dyberegående undersøgelse af løsningen mulige effekter på byens liv medfinansieret af Realdania og øvrige foreslåede projektdeltagere.

Sharinglab foreslår et projektsamarbejde mellem en række aktører, som med forskellige afsæt arbejder med at gøre byrummet til en attraktiv ramme, der fremmer borgernes brug af byen til at opnå en mere aktiv og sundere livsførelse samt opnår øget social integration.

Projektet tager udgangspunkt i en løsning, som kombinerer objekter i gennemført design med den nyeste teknologi for derved at skabe de bedste fysiske oplevelser i fællesskaber. Løsningen som undersøges i nærværende projekt er skalerbart, økonomisk bæredygtig, teknisk nemt at implementere og rummer ambitioner om at skabe langsigtede virkninger på byer og mennesker.

På baggrund af drøftelser med projektsamarbejdets foreslåede deltagere og interessenter har det vist sig hensigtsmæssigt at dele projektet i 2 faser, hvor første etape forløber som et forstudie i 2019 og skaber

forudsætningerne for en fokuseret anden etape i 2020, hvor der opsættes 32 hubs i København og på Frederiksberg.

Projektet skal danne grundlag for, at der i 2021 kan implementeres en løsning i byerne, som hviler på en økonomisk bæredygtig model, hvor alle udgifter til materiel, drift, social aktivering og objekter er dækket af en mikro-brugerbetaling, der således ikke opleves u hensigtsmæssigt ekskluderende.



Projektets formål

Det er projektets formål at styrke legen og idrætten i byrummet, og undersøge og demonstrere hvordan den uformelle leg og en aktiv livsstil i fællesskaber kan skabe værdi for borgerne og bidrage til byens sammenhængskraft, resiliens og sociale bæredygtighed.

OurHub er et instrument, som kan hjælpe byerne med at skabe bedre sundhed og trivsel samt med en udvikling i retning af at opfylde FN's Verdensmål for bæredygtige byer og lokalsamfund samt sundhed.

Løsningen kan understøtte og forstærke en række af byernes målsætninger på kultur-, idræts- og sundhedsområdet. I forstudiets første fase er det derfor vigtigt at finde frem til de prioriterede indsatsområder, som hver enkelt projektpartner lægger væk på. Nedenfor er en ikke komplet liste med eksempler på indsatsområder, som vi sammen med projektets parter kan vælge at fokusere på.

- Fokus på en aldersmæssigt bredere målgruppe
- Ønsket om at nå ud til flere og andre samarbejdspartnere
- Bedre rammer for fællesskabsorienteret idræt og bevægelse i byens rum
- Styrke idræts- og bevægelsestilbud i de tætte bydele
- Styrkelse af idræts- og bevægelsestilbud i bydele med lav idrætsdeltagelse
- Ønske om at have foreningslivet som omdrejningspunkt
- Fokus på potentialerne i de løst organiserede fællesskaber

- Øget tilgængelighed uden bemanning og øget kapacitetsudnyttelse
- Nye løsninger via digitalisering
- Naturen, byen og havnen som motionsrum
- Bidrag til innovation, vækst og turisme
- Bidrag til fysisk aktivitet og mental sundhed
- Profilerung af byerne som anerkendte idrætsbyer for alle

Ved afslutningen af forstudiet i 2019 planlægger vi at fremvise en overbevisende showcase af løsningen ved C40 topmødet i København den 9. - 12. oktober 2019. Københavns Overborgmester Frank Jensen er officiel vært for topmødet og Paris' Borgmester Anne Hidalgo er Præsident for C40 netværket.

Paris' Borgmester Anne Hidalgo udtalte i januar 2019, at hun forventer, at alle Arrondissement i Paris fremover får 'A Playable Street', hvilket tyder på, at der er efterspørgsel på løsninger som OurHub og viden om hvordan man opnår de ønskede effekter i byrummet.

Projektets langsigtede formål er at implementere løsningen bredt i hele byer med op til 1 socialt aktiveret lokation pr. 1.000 indbyggere, når de grundlæggende driftsmæssige og socio-økonomiske antagelser er fuldt verificeret.

Det betyder, at det langsigtede mål for social transformation af Frederiksberg er 100 hubs og mere end 600 i Københavns Kommune.

Beskrivelse af løsningen

Den løsning, som Sharinglab har udviklet kombinerer hardware og software i en fysisk installation, der benytter digital teknologi:

- Den fysiske del består af et stålskab - kaldet en hub - der bruges til at dele nøje udvalgte spil og træningsudstyr af høj kvalitet. Skabet er produceret af en dansk pengeskabsfabrikant og er udstyret med sensorer til at følge brugen af genstandene, så det kan sikres, at objekterne leveres tilbage efter brug. Udformningen af løsningen tager således højde for misbrug og hærværk.
- I selve hubben har brugerne adgang til objekter af høj kvalitet, som er robuste, har et godt design og understøtter social aktivitet. Foreløbig er der designet løsninger for spillene petanque, mølkky, bocce, krocket, stangtennis, street basket, volley-ball, TRX-træningsremme, bordtennis. Det er intentionen at løsningen kan udbredes til at omfatter adgang til haveredskaber, fælleskøkkener,

kajakker, sportsfaciliteter, legepladser, da teknologien også kan anvendes på tilpassede opbevaringsrum.

- Ved hjælp af geofencing, en social algoritme og nudging mekanismer, fungerer appen både som en smart nøgle, der kan åbne hubben, og en service, der forbinder mennesker ved hjælp af en stående invitation til en god oplevelse med spil og idræt sammen med andre.

OURHUB FORBINDER MENNESKER I BYEN...

INSTALLER, INVITER OG SPIL



Projektforslag

Overordnet tidsplan:

2019	(sept. - nov.)	Forstudie* og forberedelser til implementeringsfase
2020	(april - okt.)	Implementering af hubs og følgeforskning*

*Design og metodevalg for forstudiet og følgeforskningen udarbejdes og gennemføres i samarbejde med eksterne videns- og forskningspartnere, der fokuserer på forskellige områder:

- **University of Limerick:** sammenhænge mellem sundhed, natur og bevægelse i byerne
- **London School of Economics:** byudvikling
- **Aalborg Universitet:** teknoantropologi
- **Københavns Universitet:** landskabsarkitektur

Den endelige studieprotokol og de faglige forskningspartnere skal udvælges når Sharinglab og de øvrige projektdeltagere har udvalgt de konkrete problemstillinger, der skal undersøges i forstudiet (se nedenfor).

Aktivitetsplan:

2019 forstudie (3 måneder)

- Konkretisering og prioritering af hvilke målsætninger og indsatser med hver projektpartner
- Præcisering af projektparternes forventninger til resultater og effekter
- Identifikation af egnede og ønskede lokaliteter, som skal aktiveres socialt
- Nulpunktsmålinger på udvalgte lokaliteter
- Kortlægning af eksisterende brugergrupper
- Kortlægning af og lokal forankring med kontakt til brugergrupper
- Identifikation af ambassadører og handlende omkring hub-lokaliteter
- Afholdelse af spil-events med lokale, passionerede aktører og øvrige interessenter
- Afprøvning af forskellige nudging greb på forskellige målgrupper
- Opstilling af specifikke målbare benchmark for hver enkelt lokalitet
- Fokusgrupper, interviews, spørgeskemaundersøgelser med fokus på valgte målgrupper
- Udarbejdelse af forstudierapport til projektpartnere og sparring med ekstern forskningspartner

I **2019** er der vægt på at afklare hver enkelt projektpartners interesser og prioriterede indsatser og prioriteringer i dialog og interviews for at sikre, at projektets fokus og målgrupper flugter hermed. Hver enkelt projektpartner kan have specifikke ønsker til projektets dataværdiskabelse, hvilket også skal afklares og aftales nøje. Herefter udpeges i fællesskab en bruttoliste af egnede og ønskede lokaliteter, som efterfølgende research med henblik på at kvalificere valget af lokaliteter, som aktiveres med hubs i 2. etape af projektet. I forstudiet kan vi begynde at aktivere dem med midlertidige arrangementer.

Efter udpegning af foretrukne lokaliteter til test i sæson 2020 påbegyndes arbejdet med lokal forankring med lokale aktører og passionerede grupper af brugere blandt andet for at identificere potentielle ambassadører. Der afholdes spil-events med henblik på at opbygge relationerne til brugergrupperne.

Ved afslutningen af projektperioden for forstudiet udarbejdes en rapport, som præsenteres for projektets deltager og danner grundlag for næste etape.

2020 Implementering og test (7 måneder)

- Indkøb og opstilling af hubs på 32 udvalgte lokaliteter
- Udarbejdelse af informations- og kommunikationsmateriale til borgere og turister
- Pressearbejde i elektroniske og skrevne medier
- Kampagner på sociale medier
- Supplerende lokal forankring og onboarding af ambassadører
- Social aktivering og afholdelse af kickstart events, konkurrencer, hub crawls sammen med lokale aktører
- Anvendelse af nudging, organisk udbredelse gennem brugere, outreach greb for at nå de målgrupper, som ellers aldrig nås
- Registrering af brugerfrekvens, tilbagevendende brug og brugersegmenter
- Optagelse og redigering af film til informations- og evalueringsformål
- Løbende dataindsamling og -bearbejdning iht indsatsområder, succeskriterier, effekter, etc.
- Observationer af brugeradfærd og følgeforskning, brugerpaneler, fokusgrupper, surveys
- Udarbejdelse af rapport, artikler og afholdelse af foredrag og keynotes på konferencer

Sæson 2020 starter ved forårets begyndelse med opstilling af det aftalte antal hubs på de udpegede lokaliteter. Forud for installation af hubs møder vi lokale butikker, caféer, restauranter, foreninger og løst organiserede grupperinger for at inddrage dem i den sociale aktivering af lokaliteterne.

Nye hubs skubbes igang med lokale events og konkurrencer åben for alle samt hub crawls, som inviterer med på rundture til forskellige hubs i området. Her spiller hubbens venner og passionerede fællesskaber en væsentlig rolle. De betragtes som "medejere" af hubs'ne.

Vi dokumenterer brugen af hubs og evaluerer effekterne i hele projektperioden med såvel kvalitative og kvantitative metoder samt indsamling af personlige historier og oplevelser.

Evalueringen vil foregå i samarbejde med eksterne eksperter og konsulenter og vil resultere i en rapport til projektdeltagerne samt formidling af projektets læring i artikler og foredrag i fagkredse.

Data værdiskabelse



De opstillede hubs indsamler rådata i overensstemmelse med GDPR-lovgivningen, som kan bearbejdes med henblik på at levere den databaserede indsigt, som de enkelte projektdeltagere efterspørger.

Som udgangspunkt opsamler en hub data fra to typer brugere i området. (1) dem som har appen med en profil på deres telefon, og (2) dem som blot opholder sig eller passerer forbi området med hubben.

For den sidste gruppes vedkommende er data begrænset til registrering af tidspunkt og udstrækning af personens ophold på den pågældende lokalitet i kraft af vedkommendes mobiltelefon. Disse data kan sammenholdes med data opsamlet over en periode, og kan dermed fortælle os, der er tale om tilbagevendende ophold på lokaliteten.

Dataindsamling fra brugere med en profil på appen omfatter stamdata i appen og supplerende data når Facebook bliver brugt som login.

Stamdata i appen:

- Alder
- Køn
- Adresse / postnummer
- Foretrukne spil og idrætsformer
- Oplysninger om interesser, emner og spørgsmål, som personen er optaget af

Yderligere data med brugernes tilladelse:

- Ægteskabelig status
- Familieforhold
- Venneliste
- Sociale præferencer
- Uddannelse & skoleforhold
- Arbejde
- Facebook grupper

Foruden de stamdata, som brugeren som standard oplyser for at bruge app'en, er det muligt at arbejde med yderligere lag af data, hvor brugeren gennem gamification og nudging selv vælger at tilbyde den ønskede data for at opnå fordele. Vi kan på den måde segmentere brugerne ved at bruge badges. Det kan f.eks være brugere, som er tilknyttet aktiviteter under Bevæg Dig for Livet, og som med dette badge opnår nogle fordele. Eller det kan være medlemmer af bestemte foreninger. Mulighederne er mange så længe udlevering af data foregår frivilligt som led i en transparent kontrakt med brugeren. Alt sammen data, som brugeren selv leverer.

Desuden genereres data om hvordan brugeren benytter løsningen, som fortæller om brugsmønstre for enkelte brugere og grupper af brugere. Det drejer sig om:

- Hvilke spiltyper benytter brugeren
- Hvilke lokaliteter foretrækker brugeren
- Hvor ofte benytter brugeren løsningen
- Hvor ofte og hvem inviterer brugeren gennem appen

Sammenholder vi data fra såvel registrerede brugere og øvrige forbigående, har vi data om hvor mange personer, der passerer forbi eller opholder sig i området nær hubben. Disse data kan der trækkes på i realtid.

Løsningen er en social infrastruktur, som kan ses som en **Trojansk Hest** forstået på den måde, at der er mulighed for at indbygge sensorer, der eksempelvis registrerer støj, luftfugtighed, temperatur og luftkvalitet. Disse data kan sammenholdes med den sociale data.

De indsamlede data om den faktiske brug af hubs er et aktiv, der kan hjælpe byer og byplanlæggere med at træffe informerede beslutninger om aktivering af fælles byrum og få et evidensgrundlag for deres



beslutninger om; Hvad de skal fokusere på? Hvilke tidspunkter der er bedst til at planlægge aktiviteter? Hvilke sociale grupper man har nået og hvilke der er udeladt, etc.

Projektets struktur og omfang

For at gennemføre projektet fordelt på 2 etaper af hhv 6 og 7 måneder frem til efteråret 2020 søger Sharinglab at rejse en samlet finansiering på 3,5 mio. kr.

Realdania og LOA-fonden er ansøgt om at støtte de vidensgenererende dele af projektet, mens byer og bygherrer er ansøgt om at finansiere brugen af materiel.

Projektet lægger op til aktivering af i alt 32 lokaliteter med løsningen:

Københavns Kommune	16
Frederiksberg Kommune	6
By & Havn	5
NREP	5
I alt i projektet	32

Projektet omfatter social aktivering af 16 lokaliteter i bydelen Indre Nørrebro, yderligere 10 lokaliteter omkring havnen samt 6 lokaliteter på Frederiksberg.

Projektet omfatter således totalt social aktivering af 32 lokationer med en vifte af forskellige objekter i samarbejde med bygherrer og aftagergrupper. Implementeringen sker i foråret 2020.

Byens anlæg (petanque baner, bordtennisborde, osv.) eksisterer allerede i området, og der er en reel interesse for spillene, som vi kan bygge videre på. Løsningen tilfører nem og umiddelbar adgang til objekter for alle brugere, herunder turister, som ikke behøver at eje og medbringe egne objekter. Et vigtigt element, som vil vokse frem, er det sociale lag, der vil tilskynde spillere og idrætsudøvere til at mødes med andre omkring sjove oplevelser.

Plakater på og omkring hubben skal tiltrække folks opmærksomhed og forklare, hvordan de kan bruge disse nye gademøbler.

Den sociale aktivering og lokale forankring af hubs foregår ved, at projektmedarbejdere kortlægger og arbejder i direkte kontakt 'on-the-ground' med eksisterende og potentielle brugergrupper for at sikre, at de nye muligheder opnår den videst mulige udbredelse og ikke alene når de grupper som i forvejen er aktive i byrummet.

Hver projektpartner forventes at allokere personaleressourcer til at deltage i et mindre antal møder, der tjener til at afklare deres behov, ønsker og forventninger til projektet. Desuden vil der være behov for at afsætte tid til læsning af de 2 rapporter samt deltagelse i en afrapporterede workshop efter hver etape.

Projektets økonomi

Projektet søges finansieret på følgende måde:

Realdania	1.400.000
Lokale og Anlægsfonden	500.000
Københavns Kommune	800.000
Frederiksberg Kommune	300.000
By & Havn	250.000
NREP	250.000

Finansiering i alt 3.500.000 kr.

Alle opsatte hubs forventes at indgå permanent i det offentlige rum, og vil være driftsmæssigt finansieret via brugerbetaling under forudsætning af at projektets driftsmæssige antagelser fortsat indfries. Alle indtægter fra hubs efter udgifter til vedligeholdelse og social aktivering vil tilgå en pulje, som en styregruppe bestående af projekts deltagere råder over til formål, der er knyttet til løsningens formål. (Se i øvrigt vedlagte budget).

Bred forankring, partnerskaber og samarbejde

Foruden de primære partnerskaber med kommuner, bygherrer, ngo'er og aftagergrupper, der indgår i projektet eller finansieringen, ønsker vi at inddrage flere af nedenfor nævnte organisationer for at få vores socio-økonomiske antagelser verificeret i videst muligt omfang, og for at sikre en stærk forankring af tiltaget.

- Boligafdelinger i Det almene boligselskab FSB
- Dansk Idrætsforbund
- DGI
- C40
- Cities Changing Diabetes
- Wonderful Copenhagen
- Bloxhub
- Copenhagen Capacity
- PingOut bordtennisaktør i byrummet
- Rebels of Steel, uformel organisering af petanque-elskere
- Game
- Hjerteforeningen
- Psykiatrifonden
- Folkebevægelsen mod ensomhed
- Ventilen (forebyggelse af ensomhed blandt unge)
- Carlberg & Christensen, social integration og byrum
- Aalborg Universitet, teknoantropologi
- University of Limerick, sundhed, natur og bevægelse
- Københavns Universitet, Landskabsarkitektur
- London School of Economics, Byudvikling

Med venlig hilsen

Søren Poulsen

