

Fra 'ghetto' til GAME-zone – territorial stigmatisering og stedslige taktikker for selvudtryk blandt unge

Sand, Anne-Lene; Jacobsen, Gro Hellesdatter; Elf, Nikolaj Frydensbjerg

Published in:
Nordisk tidsskrift for pedagogikk og kritikk

DOI:
[10.23865/ntpk.v6.1642](https://doi.org/10.23865/ntpk.v6.1642)

Publication date:
2020

Document version:
Forlagets udgivne version

Document license:
CC BY

Citation for pulished version (APA):
Sand, A-L., Jacobsen, G. H., & Elf, N. F. (2020). Fra 'ghetto' til GAME-zone – territorial stigmatisering og stedslige taktikker for selvudtryk blandt unge. *Nordisk tidsskrift for pedagogikk og kritikk*, 6, 69-87.
<https://doi.org/10.23865/ntpk.v6.1642>

Go to publication entry in University of Southern Denmark's Research Portal

Terms of use

This work is brought to you by the University of Southern Denmark.
Unless otherwise specified it has been shared according to the terms for self-archiving.
If no other license is stated, these terms apply:

- You may download this work for personal use only.
- You may not further distribute the material or use it for any profit-making activity or commercial gain
- You may freely distribute the URL identifying this open access version

If you believe that this document breaches copyright please contact us providing details and we will investigate your claim.
Please direct all enquiries to puresupport@bib.sdu.dk

Fra «ghetto» til GAME-zone – territorial stigmatisering og stedslige taktikker for selvudtryk blandt unge

Anne-Lene Sand^{*1}, Gro Hellesdatter Jacobsen² og Nikolaj Elf²

¹Kolding designskole; ²Syddansk universitet

RESUMÉ

De senere år har der i Danmark været en udbredt debat om «ghetto»-områder, hvor bestemte boligkvarterer er blevet gjort til genstand for negativ opmærksomhed politisk og i medierne. På baggrund af et casestudie af NGO'en GAME, der bygger på interviews med unge, der er engageret i organisationens arbejde med gadeidræt i områderne, GAMEs hjemmeside samt policydokumenter repræsenterede den danske politiske diskurs om «ghetto»-områder argumenteres i denne artikel for, hvordan lokale og sociale steds kvaliteter kan medtænkes i den offentlige debat og den bysocio-logiske og ungdomspædagogiske forskning. Ved hjælp af et stedssensitivt perspektiv, der inddrager socialsemiotisk teori, og en sondring mellem taktik og strategi hentet hos de Certeau, vises i den empiriske analyse, hvordan GAMEs løse semiorganiserede tilgang til gadeidræt giver unge mennesker i «ghetto»-områder mulighed for at praktisere selvudtryk gennem bestemte stedslige taktikker. Desuden diskuteres, hvordan GAME i sit ungdomskulturelle udtryk tilsyneladende formår at undslippe territorial stigmatisering på måder, der kan bidrage til nye, produktive sammenhænge mellem steder og identitetsudvikling.

Nøgleord: *Stedssensitivitet; ungdomspædagogik; socialsemiotik; semiorganisering; hverdagspraksisser*

ABSTRACT

From «ghetto» to GAME zone – territorial stigmatization and local tactics of self-expression among young Danes

In recent years, there has been a widespread debate in Denmark about «ghetto» areas, subjecting certain residential areas to negative attention politically and in the media. Based on a case study of the non-governmental organization (NGO) GAME, consisting of interviews with young people involved in the organization's street sports activities in the area, the GAME website, and policy documents representing the Danish political discourse on «ghetto» areas, it is argued that local and social qualities of place should be included in the public debate and in research on urban sociology and youth pedagogy. Using a place sensitive perspective involving theory of social semiotics, as well as a distinction between tactics and strategy obtained from de Certeau, the empirical analysis shows how GAME's loose and semi-organized approach to street sports allows young people in

*Korrespondance: Anne-Lene Sand, epost: als@dskd.dk

© 2020 Anne-Lene Sand, Gro Hellesdatter Jacobsen og Nikolaj Elf. This is an Open Access article distributed under the terms of the Creative Commons Attribution 4.0 International License (<https://creativecommons.org/licenses/by-nc/4.0/>), allowing third parties to copy and redistribute the material in any medium or format and to remix, transform, and build upon the material for any purpose, even commercially, provided the original work is properly cited and states its license.

Citation: Anne-Lene Sand, Gro Hellesdatter Jacobsen og Nikolaj Elf: «Fra «ghetto» til GAME-zone – territorial stigmatisering og stedslige taktikker for selvudtryk blandt unge» Nordisk tidsskrift for pedagogikk og kritikk, Vol. 6, 2020, pp. 69–87.

<http://dx.doi.org/10.23865/nupk.v6.1642> 69

«ghetto» areas to practice self-expression through specific local tactics. In addition, it is discussed how GAME, in its youth cultural expression, seems to be able to escape territorial stigmatization in ways that can contribute to new and productive relationships between places and identity development.

Keywords: *Place sensitivity; youth pedagogy; social semiotics; semi-organization; everyday practices*

Mottatt: Mars, 2019; Antatt: Januar, 2020; Publisert: Mai, 2020

Introduktion

Ghetto-begrebet har været en del af officiel dansk politik siden 2004, hvor den daværende regering formulerede en «Strategi mod ghettoisering». Siden da har det været et højaktuelt spørgsmål, hvordan man fra politisk side håndterer de boligområder, som af skiftende danske regeringer er blevet betegnet som «ghettoområder» – et begreb, der i dag er skrevet ind i dansk lov (Almenboligloven, 2019). Denne artikel problematiserer tendensen til territorial stigmatisering (Wacquant, 2014) af blandt andet børn og unge med migrantbaggrund, og af de steder, de bebor. Alternativt introduceres et *stedssensitivt* analytisk perspektiv på boligområdernes praksis, gennem erfaringer fra konkrete ghettoområder, med henblik på at synliggøre oversete dynamikker mellem sted, pædagogik og identitet. Mere specifikt vil et casestudie af GAME, en dansk non-governmental organisation (NGO), sandsynliggøre at sociale og pædagogiske indsatser overfor unge i området kan skabe et rum for *stedslige taktikker for selvudtryk*, et begreb der foreslås som bidrag til nytænkning af debatten om boligområdernes betydning og eksistensberettigelse. Ambitionen er altså at lade casestudiet være hypotesegenererende. Praksisorienterede og socialsemiotiske teoridannelser vil informere analysen af GAME og fører til den kritisk-konstruktive tese, at der eksisterer et pædagogisk potentiale i at udvikle semi-organiserede indsatser i sådanne områder, da de understøtter unges taktiske måder at organisere aktiviteter i deres lokale kvarter og herigennem deres deltagelse i samfundet.

GAME som case

GAME er en dansk NGO, som siden 2002 har haft til hensigt at skabe varige sociale forandringer i socialt udsatte boligområder i Danmark ved at uddanne lokale unge fra boligområderne til at organisere og facilitere gadeidræt i de områder, hvor de bor. Organisationen etablerer efter eget udsagn nyskabende faciliteter og uddanner unge til ledere og rollemodeller inden for gadeidræt gennem to uformelle uddannelser til henholdsvis Playmaker og Organizer. Ved at engagere den «urbane ungdom» i fysiske aktiviteter stræber GAME efter at skabe «empowerment», forebygge konflikt og styrke sundheden på tværs af sociale, religiøse og etniske skillelinjer (GAME,

2018). GAME har etableret huse for gadeidræt, under navnet Street Mekka, i henholdsvis København, Esbjerg, Viborg og Aalborg. I 2018 var der atten GAME-zoner, som henviser til byer og bydele over hele Danmark, hvor GAMEs aktiviteter finder sted (GAME, 2018; se også figur 1 senere). Sammenholdes oversigten over GAME-zoner med de politisk udpegede og problematiserede ghetto-områder (Almenboligloven, 2018), er der flere sammenfald. Seks GAME-zoner befinder sig i det, listen benævner «de hårdeste ghettoområder», tre i «ghettoområder» og en i et «udsat område».

Et casestudie kan defineres som undersøgelsen af et afgrænset undersøgelsesobjekt forstået som «et komplekst liv», der rummer et antal problemstillinger, der studeres nærmere (Stake, 1995). I dette casestudie betragter vi betegnelsen «ghetto» som en del af den danske politiske diskurs. Vi anvender det feltnære begreb GAME-zone til at afgrænse og beskrive det praksisfænomen, vi ønsker at studere nærmere. Vi konstruerer GAME-casen gennem tre empirityper: 1) de unges stemmer, som artikuleres gennem interviews med unge i to jyske boligområder, som GAME betegner som GAME-zoner, 2) GAMEs hjemmeside, der giver adgang til forståelse af GAMEs digitale og analoge sociale praksis, og 3) policy-dokumentet «Ét Danmark uden parallelsamfund: Ingen ghettoer i 2030» (Regeringen, 2018), der giver adgang til en aktuell politisk diskurs om ghettoområder.

Et iøjnefaldende træk ved artiklens analyse er, at GAME på den ene side har et nært forhold til det lokale sted som en afgørende del af sit koncept, men på den anden side, i brugernes opfattelse af GAME, ser ud til at gå fri af de negativt ladede forståelser, der ofte forbindes med de lokalområder, som GAME finder sted i. Meget tyder på, at der udspiller sig oversete dynamikker mellem sted, pædagogik og identitet, eller det, vi kalder subjektiveringsprocesser (Kress, 2003a). Artiklen tager afsæt følgende undersøgelsesspørgsmål: 1. *Hvordan praktiseres unge menneskers selvudtryk gennem bestemte stedslige taktikker?* 2. *Hvordan etableres produktive sammenhænge mellem steder, pædagogik og subjektiveringsprocesser?*

Disse spørgsmål undersøges gennem et kombineret praksisteoretisk og socialsemiotisk perspektiv. Begrebet om stedssensitivitet udvikles og understøttes særligt gennem praksisteoretikeren Michel de Certeaus (1984) sondring mellem *taktik* og *strategi* og Gunther Kress' socialsemiotiske blik for materialiteters betydning som ressource for subjektiverende selvudtryk i sociale praksisser, særligt de praksisser der er knyttet til pædagogik og læring (Elf, 2015; Hodge & Kress, 1988; Kress, 2003a, b). Disse teoretiske konceptualiseringer bidrager til en nuancering og kontekstualisering dels af GAMEs potentiale for stedslige selvudtryk, dels af den bysociologiske og ungdomspædagogiske forskning i områder, der associeres med «ghetto»-begrebet. I en afsluttende diskussion reflekteres over, hvordan GAME eksemplificerer et alternativt, potentielt konstruktivt, perspektiv på sammenhængen mellem sted, pædagogik og subjektiveringsprocesser. Først vil vi med udgangspunkt i ghettobegrebets forskelligartede brug i politisk diskurs og forskningslitteratur argumentere for relevansen af at anlægge et stedssensitivt blik.

Forskning om ghettoer og steder

Oprindeligt blev udtrykket «ghettolister» brugt i den offentlige danske debat om almennyttige boligområder med kombineret udlejning, hvor borgere, der står udenfor arbejdsmarkedet, kan afvises som lejere. Egentlige «ghettolister» blev indført af den danske regering i 2010 ud fra særlige kriterier for beboersammensætningen såsom arbejdsløshed, kriminalitet og andel af «indvandrere og efterkommere». I 2011–2014 blev områderne registreret «Liste over særligt udsatte almene boligområder» og med en ny regering i 2015 blev ghettobegrebet igen anvendt i «Liste over ghettoområder» (jf. Schultz Larsen, 2011). I 2018 blev der foretaget en ny differentiering af betegnelserne, idet den daværende regerings politiske dokument «Et Danmark uden parallelsamfund – ingen ghettoer i 2030» som nævnt ovenfor skelner mellem hhv. «udsatte boligområder», «ghettoområder» og «hårde ghettoområder», en skelnen der siden er skrevet ind i dansk lovgivning (Almenboligloven, 2019).

Områderne kan dog ikke siges at være ghettoer i sociologisk forstand, idet de, trods stigma og sociale og økonomiske begrænsninger, ikke lever op til «ghettoers» øvrige karakteristika som tvang, spatial indespærring og parallelle institutioner (Wacquant, 2014). Særligt gennem 00'erne er også begrebet «parallelsamfund» blevet mere udbredt i den offentlige og politiske debat i Danmark (Freiesleben, 2016). De pågældende områder forekommer dog ikke at være præget af institutionel parallellisme. Snarere synes der nogle steder at være tale om institutionel penetrering af områderne (Schultz Larsen, 2011, s. 62) i form af massiv tilstedeværelse af velfærdsprofessionelle indsatser (Johansen, 2013). Sådanne indsatser ændrer dog ikke ved, at boligområderne gennem årtier har været statsligt underprioriterede, ikke mindst boligpolitisk, hvilket betyder, at betegnelsen forsømte boligområder er mere dækkende for områdernes udfordringer end ghettobegrebet (Schultz Larsen, 2011). Uanset den manglende forekomst af ghetto-karakteristika synes områderne imidlertid at være præget af territorial stigmatisering, hvorved ghettoen bliver til ved «en dialektik mellem ekstern fjendtlighed og intern[t] tilhørsforhold, der med ambivalens udtrykker sig selv i den kollektive bevidsthed» (Wacquant, 2014, s. 79). På samme måde beskriver et studie af ungdomskultur i en svensk forstad, hvordan territorial stigmatisering influerer alle dele af livet i forstaden fra skole og foreningsliv til individernes selvbilleder (Sernhede, 2009, s. 7). Danske studier viser, hvordan beboere i Aalborg Øst på den ene side holder af at bo i området, men på den anden side er bevidste om dets stigmatisering og dermed får et kompliceret og modsætningsfyldt forhold til det sted, hvor de bor (Jensen & Christensen, 2012), og hvordan teenagedrenge i Kvaglund ved Esbjerg er bevidste om og påvirkede af den negative diskurs om deres område, som det blandt andet kendes fra medierne, men at de samtidig understreger deres tilknytning til stedet og dets positive kvaliteter (Jacobsen, 2016).

Jensen & Christensen (2012) påpeger, at Wacquants bysociologiske tilgang er central for at forstå forholdene i de områder af Danmark, der ofte forbindes med ghetto-betegnelsen, men at det er vigtigt at kontekstualisere Wacquants teorier og

begreber i en dansk sammenhæng. Delica (2011) taler, ligeledes med udgangspunkt i Wacquant, for at en historisk og sociospatiale funderet sociologisk viden kan bidrage med alternativer til de ensidige historier om «ghettoen», der går igen i de danske medier. Sammenfattende kan det konstateres, at ghettobegrebet dominerer politisk diskurs, men ikke understøttes forskningsmæssigt som relevant begreb i en dansk kontekst, der snarere kalder på en mere sensitiv forståelse af sted. Både praksisteoretiske og socialesemiotiske forskningsperspektiver har udviklet koncepter og analyse-redskaber til, hvordan man kan forstå og studere de stedssensitive betydninger, som udvikler sig lokalt, når mennesker indtager og bruger steder, hvilket der redegøres for i næste afsnit.

Teoretisk rammesætning: Praksisteori og socialesemiotik

Begrebet stedssensitivitet henter vi fra byplansforskningen hos Nyseth, Førde, & Cruickshank (2018). De argumenterer for, at der eksisterer et aktuelt behov for at udvikle og medtænke et nyt paradigme, som markerer et stedssensitivt blik: «planleggere må engagere sig i kompleksiteten i stedet for å forsøke å temme den.» (Nyseth et al., 2018, s. 281). Stedssensitivitet indebærer, at steder ikke ses ud fra en politisk eller økonomisk logik, men begriber steds kompleksitet og skaber forudsætninger for en mangfoldighed af beboeres hverdagsliv (Nyseth et al., 2018, s. 272). «Et stedssensitivt blik i planlegging innebærer å ta høyde for det særegne ved et steds kvaliteter» (Nyseth et al., 2018, s. 277).

I dette studie bringer vi det stedssensitive blik over i et praksisstudie af lokale pædagogiske praksisser i et byområde. Det ligger implicit i konceptualiseringen af det stedssensitive blik, at det analytiske fokus er på, hvordan aktører handler og agerer i praksis. Teoretisk kan en sådan handlen og gøren tage afsæt i begrebet *taktik* udviklet af den franske filosof Michel de Certeau, som tilgår studiet af kulturelle praksisser interdisciplinært gennem bl.a. kulturhistorie, antropologi og «nærhedens etnografi». De Certeaus arbejde kan betragtes som et metodologisk drevet projekt, som, gennem epistemologisk kritik, forsøger at skabe bedre måder at begribe det aktuelle og fortælle «det som det er» (Highmore, 2007, s. 18). De Certeau poststrukturalistiske orientering ses bl.a. i begrebsparret *taktik og strategi*, hvor han anlægger et kritisk magtperspektiv gennem en særlig optagethed af det, mennesker konkret *gør* – deres taktikker i praksis. Hermed fokuserer de Certeau på, hvordan mennesker skaber egne hverdagslivs fortolkninger og indgår i frisættende praksisser inden for bestemte strukturer. De tildeles og skaber sig med andre ord agens. For at forstå agens i forhold til byens rumlige potentialer inddrages Elisabeth Grosz (1992) i selve analysen.

I modsætning til taktikbegrebet indskriver de Certeau begrebet strategi i et hegemonisk perspektiv på samfundsinstitutioners strukturer og dominans. Vi inddrager i vores analyser begrebet om strategi for at vise, hvordan GAME opererer med, hvad vi kalder en løs strategi, som opfordrer deltagende unge til at definere egne taktiske måder at handle på (jf. de Certeau, 1984, s. xix). Taktik er således ikke en modsætning

til strategi, men en genfortolkning af sociale rum, som er defineret af andre (de Certeau, 1984, s. xix). Begrebsparret anvendes med henblik på at vise, hvordan unge tager forskellige taktikker i brug som en del af deres selvudtryk og herigennem finder deres egne måder at deltage i samfundet på (jf. de Certeau, 1984, s. xiv).

I analysen nuanceres de unges stedslige taktikker tillige gennem et socialemiotisk perspektiv. Semiotik handler om læren om tegn og meningsskabelse (semiosis). Som Robert Hodge og Gunther Kress forklarer, «the processes and effects of the production and reproduction, reception and circulation of meaning in all forms, used by all kinds of agent of communication» (1988, s. 261). Kress har videreudviklet socialemiotikken gennem et fokus på, hvordan enhver meningsskabelse altid vil bestå af forskelligartede multimodale tekster, som udtrykker menings- og subjektiveringsprocesser, der hænger tæt sammen med læring (Kress, 2003b). Det gælder også for det empiriske materiale, der indgår i dette studie. Empirien kan forstås som tekster i udvidet semiotisk forstand, hvis meninger altså produceres og cirkuleres af «agenter» i komplekse sociale praksisser. Modaliteter refererer til meningsskabende ressourcer, såsom verbalsprog, billeder, gestusser, ting, ja, al kulturelt formet og designet materialitet – også en asfaltbane, hvor unge i GAME mødes og i samspil med hinanden skaber «multimodal» mening. I et *social*semiotisk perspektiv vil meningsskabelse altid være formet af den komplekse sociale praksis, som de udtrykkes i. Mening manifesteres således gennem tekster, i bred forstand, som relaterer sig til hinanden. Hermed ligger der implicit et metodologisk argument for, at vi analyserer og hævder sammenhænge mellem empirityper som hjemmeside, interview og politiske dokumenter.

Kress er ikke alene om at udvikle semiotikken i praksis- og stedsorienteret retning. I et mere digitalt interesseret spor argumenterer Henry Jenkins for, at man i et stærkt digitaliseret netværkssamfund må forstå relationer mellem tekster og mennesker som en «mediekonvergerende deltagelseskultur», der foregår gennem mange platforme, fysisk-analoge såvel som digitale (Jenkins, 2006). Unge mennesker vil typisk ikke skelne mellem det analoge og det digitale i deres daglige kommunikative omgang med teknologier og steder. Det traditionelle skel mellem det fysisk-analoge og det elektronisk-digitalt medierede sted er med andre ord mere eller mindre opløst, og ungdomskulturelle praksisser og meningsskabelse knyttet til det Kress betegner subjektiveringsprocesser (og andre betegner som identitetsprocesser) foregår i stadig stigende grad i og gennem uformelle digitalt forbundne læringsarenaer (Ito et al., 2014). Stedet, og den måde, hvorpå vi som mennesker agerer og udvikler os stedsligt, er kort sagt altid repræsenteret og kommunikeret gennem semiotiske netværksforbundne artefakter.

I analysen nedenfor analyseres de unges taktikker ved at foretage en teoretisk og analytisk kobling mellem de Certeaus taktikbegreb og socialemiotikkens opmærksomhed på sammenhængen mellem meningsskabelse og meningsskaber i en social praksis. Fra et socialemiotisk perspektiv vil meningsskabelse altid udtrykke en motiveret interesse fra meningsskaberens side. Med de Certeaus praksisteori kan vi tilføje, at denne meningsskabelse ofte vil have taktisk karakter. Stedslige taktikker for

selvudtryk kan i forlængelse heraf teoretisk forstås som en betegnelse for alle de praksissituationer, hvori der udtrykkes en taktisk orienteret mening, og hvor man herigenem konstruerer sig selv gennem subjektiveringsprocesser.

Empiri og metoderefleksioner

I artiklen inddrages tre typer empiri: Hjemmeside, interview og policydokumenter. GAMEs hjemmeside www.gamedenmark.org har en væsentlig betydning for vores studie, idet den rammesætter og er platform for GAME-aktiviteter i digitale og analoge rum, inden for hvilke de to unge mennesker, der interviewes, agerer. Simon Phram, medstifter af GAME, har givet skriftlig tilladelse til, at det visuelle materiale anvendes i artiklen.

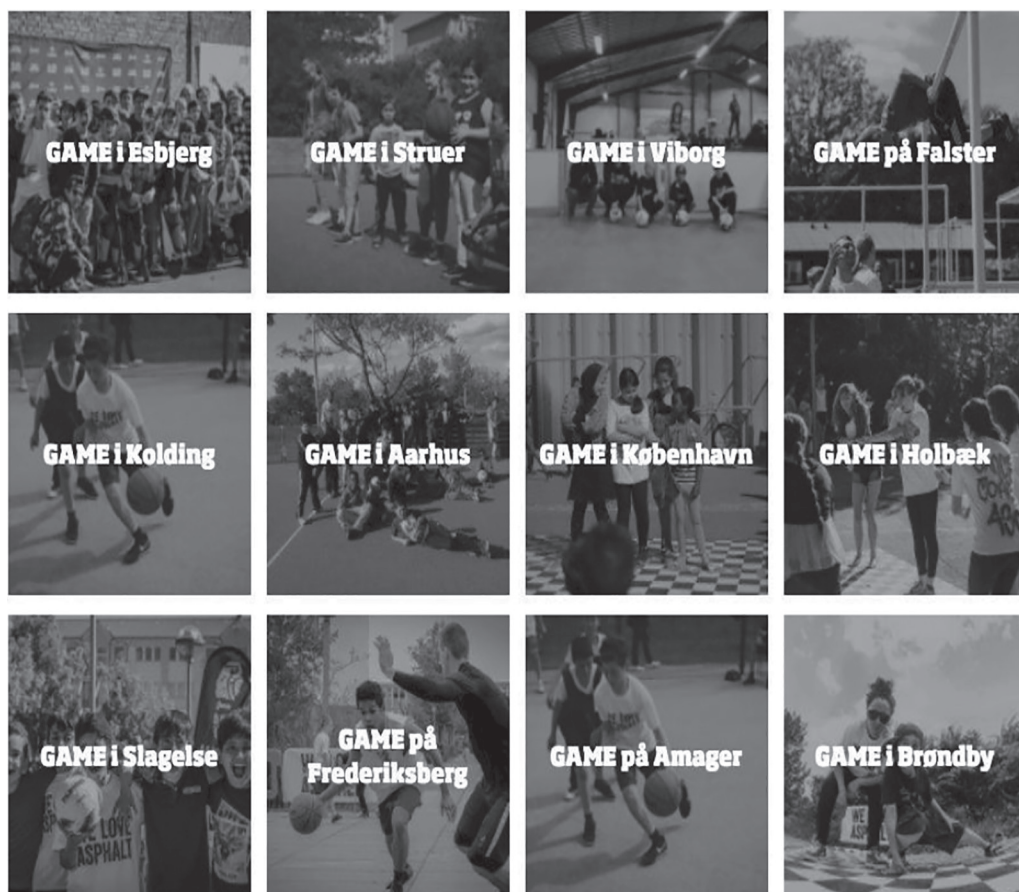
I artiklen inddrages to interview, som stammer fra et feltarbejde udført i perioden 2015–2016. Forskelligartede gadeidrætsprojekter blev undersøgt, hvoraf nogle projekter var selvorganiserede (Sand, 2017), andre semiorganiserede og defineret i relation til en fond, en NGO, kommune m.v. (Sand, 2019a). De udvalgte interviews er med en 20-årig mand, Ahmed, og en 19-årig kvinde, Eris, der begge er kommet til Danmark som flygtninge, da de var børn. De er udpeget af GAME, fordi de gør et godt stykke arbejde som *Organizers*. De to forskningsdeltagere er interviewet i deres lokale kvarter gennem et interview, som har en særlig opmærksomhed på sted, hvor selve det at give forskningsdeltagerne hjemmebanefordel kan nedtone magtforhold mellem forsker og forskningsdeltager (Sand, 2019b). Vi er bevidste om, at qua deres rolle som *Organizers*, vil de i en vis udstrækning repræsentere GAME, hvilket kan medvirke til et interessestyret perspektiv på GAME.

Mens Ahmed udelukkende er engageret i GAME, er Eris desuden engageret i andre kommunale, lokale og nationale projekter. I artiklen er deres udsagn og fortællinger med til at belyse, hvordan de, inden for rammerne af GAME, skaber deres egne selvudtryk gennem stedlige taktikker. Eftersom Ahmeds udtalelser fremstår mere detaljerede, tildeles Ahmeds perspektiv en større plads i artiklens analyse. Af etiske årsager er navne på forskningsdeltagere og byer anonymiseret. Endelig inddrages policydokumenter, der repræsenterer de politisk definerede rammer for praksis i de områder, hvor GAMEs aktiviteter finder sted. De tre typer empiri giver anledning til at etablere forbindelser mellem politiske, organisatoriske og praktiske praksisniveauer.

Artiklens analyse er inddelt i tre tematiske nedslag: *GAME som sted for taktikker* analyserer måden, hvorpå GAME skaber et identificerbart sted for unge. *Sensitive taktikker for selvudtryk* undersøger, hvordan unge sensitivt anvender lokale ressourcer i deres taktiske selvudtryk. *Organisatoriske taktikker* undersøger, hvad der karakteriserer selve GAMEs organiseringsform, og hvordan formen appellerer til de unge *Organizers*. Analysens tre tematiske dele er blevet til ud fra gentagne læsninger af interviewmaterialet. I denne læsning fremstår GAME som en organisation, der gennem sin tilgang til unge, er central for forskningsdeltagerne, hvilket bl.a. ses gennem referencer til GAMEs uformelle uddannelser og kulturelle markører relateret til gadeidræt.

GAME som sted for taktikker

På hjemmesiden www.gamedanmark.org ses det, hvordan GAME detaljeret anvender hjemmesiden som en digital platform, der skaber forbindelse mellem deres værdigrundlag og de unges frivillige arbejde i lokale GAME-zoner.



Figur 1. Screenshot af GAMEs hjemmeside viser, hvordan hver zone synliggøres og interesserede kan få digital adgang til zonerne. Herunder vises et udsnit af zonerne.

Gennem tydelige subjektiveringsmarkører: Zone, asfalt, Organizer, Playmaker og fotografier af børn og unge og bevægelsesaktiviteter markerer og kommunikerer GAME en profil, som tiltaler de unge. Det er interessant, at asfalten og «det rå» således tillægges en positiv meningskabende betydning, hvilket er i kontrast til den negative opfattelse af de forsømte boligområders karakteristiske betonbyggeri, der dominerer offentlig og politisk diskurs.

Figur 1 illustrerer, hvordan GAME konstruerer en forbindelse mellem den digitale platform og fysiske steds-praksisser. Fra et semiotisk perspektiv kan den fysiske GAME-zone ikke tænkes at fungere uden den digitale platform og omvendt;

medieringen af sted sker gennem den konstante brug af mobile enheder, især mobiltelefonen og de unges kommunikation og dokumentation via sociale platforme som Instagram og Facebook.

I de repræsenterede interviews, på GAMEs hjemmeside, Instagram, Facebook, i *GAME the Movie* på Youtube, og i form af GAMEs hashtag og logo #weloveasphalt, som står trykt på diverse merchandise, fremstår asfalt som en materialitet, der tillægges en særlig betydning i GAME. De såkaldte GAME Streetmekkas omtales som «råt og asfalteret gadeidræts- og kulturhus» med «uformelle rammer» (GAME, 2018). I et socialsemiotisk perspektiv fremstår asfalt som en modalitet, der skaber identifikation og tilhørsforhold til GAME som fritidstilbud. Asfaltens potentiale udtrykkes, som det illustreres nedenfor, på forskellig vis. Dels har den et konkret fysisk potentiale til eksempelvis at danse, spille basket og street fodbold. Dels kommunikerer asfalt en særlig social måde at være sammen på.



Figur 2. Billeder er fra GAMEs hjemmeside og viser brugen af deres #weloveasphalt som anvendes til plakater i byen, streetbasket kampe i Street Mekka i København og til gadeidræts events i lokale GAME-zoner.

For at komme nærmere en forståelse af, hvordan GAME influerer de unges gøren, inddrages den australske filosof Elizabeth Grosz, som fra et feministisk og fænomenologisk perspektiv, fremskriver, hvordan krop og rum dialektisk påvirker hinanden. Grosz argumenterer for, at det urbane rum påvirker den handlende krop på en sådan måde, at kroppen bliver *cityfied* og hermed sanseligt indstillet på byen, hvilket afstedkommer en kropslig måde at handle på (Grosz, 1992, s. 242). I relation til de Certeaus praksisperspektiv bidrager Grosz med en forståelse af, at byen har et særligt rumligt potentiale. Dette perspektiv kan være med til at forklare, hvordan Eris og Ahmed identificerer sig med de sociale og kropslige modaliteter, som knytter sig til asfalt og gade, men også hvordan de omformer det til sociale og stedslige potentialer. Hermed skabes en kobling mellem det kulturelle urbane rum, GAME står for, og den måde, hvorpå unge handler stedsligt:

- Sand: Hvis I skulle have et indendørs sted, kunne det så bare være en nedlagt hal i kvarteret?
- Ahmed: Jo, et eller andet sted, hvor børnene kan komme, når de har lyst.
- Sand: Så det der «gade», det er ikke fordi, det bare er gaden. Hvordan skal jeg forstå det?

Ahmed: Det er jo gadens kultur; musikken, hvor man spiller bold på asfalt og det der foregår omkring en, som man forbinder med gaden. Musik, DJ's, dans og graffiti, som også går ind under GAME-projektet. Jeg kunne se, at folkene derude der arrangerede det, de var sådan, og det gjorde at jeg besluttede mig for at være med.¹

Udover at asfalt som materialitet afstedkommer et kropsligt handlingspotentiale, viser citatet, at GAME henvender sig til forskellige, men bestemte, bevægelseskulturer som Ahmed oplever som *afslappende*. Denne medbetydning ses også i det uformelle tøj, der har en taktisk funktion som selvudtryk: løse bukser, store T-shirts og hættebluser, som flere af deltagerne møder op i. Ud over at omfatte det fysiske sted, medierer GAME med andre ord et stærkt betydningsladet socialt rum, som afstedkommer en særlig måde at være sammen på. Ahmed uddyber:

Det er gaden, det er på asfalten tingene foregår. Det er anderledes end det etablerede foreningsliv. Det er alternativt. Det er ikke bindende, du kan komme, som det passer ind i dit skema, der er ikke en træning, du skal med til, eller kampe i weekenden.

Til trods for, at Ahmed omtaler GAMEs træningsorganisering som anderledes, fri og fleksibel og i kontrast til det etablerede foreningsliv, er der også lighedspunkter hermed. GAME opererer også med et (mindre) betalingskontingent, der trænes på bestemte ugedage og tidspunkter, og selvom der ikke spilles kampe, sigter aktiviteterne mod GAME Finals, som er en årlig afsluttende sæsonbegivenhed. I ovenstående materiale fremstår forskellen dog gennem tydelige kommunikationsmarkører som #weloveasphalt, GAMEs logo, den afslappede stil m.v.

Ifølge Grosz afstedkommer mødet mellem rum og krop et handlingspotentiale, som omhandler refleksionen over og evnen til intentionelt at designe, planlægge og skabe transformation (Grosz, 1992, s. 245). Grosz' pointe tydeliggør, at foruden at være materielt og fysisk udformet er en GAME-zone også et handlingsrum, hvilket kommer til udtryk gennem taktikker, de unge selv definerer. Taktikkerne er nødvendige, eftersom det sociale rum er fleksibelt defineret. Ahmed forklarer, at han gør brug af sit historiske og erfaringsbaserede kendskab til kvarteret og dets beboere:

Sand: Kan du godt holde styr på dem, og skal du det? Hvis der står tyve mennesker, og der skal sættes en aktivitet i gang, lytter de til dig?

Ahmed: Nu kender jeg alles storebrødre, søstre, fædre eller på en anden måde gået op af dem. Det er en fordel, at man kender området og har en god kontakt til folk. Det er vigtigt, at du ikke spiller lærer-rolle «ti stille og sæt dig der». Altså, man skal komme lidt mere ned på deres niveau, det er vigtigt for at få dem til at høre efter. Det er en børnevenlig måde.

¹ Interviews med Ahmed er foretaget d.19. august 2015 ved den asfalterede fodboldbane, hvor han bor.

Ahmed har tilpasset sin måde at kommunikere med GAME-zonens børn og unge ved hjælp af markører, som knytter an til et indgående kendskab til stedet og menneskene, der agerer i det. Konkret kommer det at være stedkendt eksempelvis til udtryk gennem det at kende de andres storebrødre, søstre og fædre. Udtalelsen «at have gået op ad dem» markerer ydermere en historisk og erfaringsbaseret praksis, hvor det at kende hinanden over tid i kvarteret, medskaber et velkendt socialt rum. I dette sociale rum kan Ahmed adressere de unge på en måde, hvor han ikke fremstår som en lærer, men som en der er på deres niveau. I en søgen efter at forstå, hvorfor netop det lokale sted har betydning, stilles Ahmed nedenstående spørgsmål:

- Sand: Vil konceptet virke på offentlige steder, i kulturhuset eller i midtbyen?
Ahmed: Det er herude, folk allerede er her. Folk kommer forbi, når de ta'r hjem fra skole og når de skal på legepladsen. De kan høre og se, at der sker noget. En af grundene til, at det ikke kan være på en skole, et offentligt sted eller institution, er, at det ikke er samlingspunkt for disse børn. Det skal være et af deres samlingspunkter.

Citatet markerer, at det anvendte sted skal være et samlingspunkt, som de lokale anvender i deres hverdag, hvor de kan se og høre, når der sker noget. På den måde fremstår den geografiske mobilitet, som indgår som mål i den politiske problematisering af segregerede boligområder, som en mindre central markør i deres fritid. Til gengæld er det at deltage med hinanden på subtile kommunikative måder en central taktisk manøvre. Stedslige, historiske og sociale taktikker handler om at forstå, hvordan unge taktisk manøvrerer, i deres hverdagsliv i såkaldte forsømte boligområder.

Sensitive taktikker for selvudtryk

Interviews med Ahmed og Eris giver indblik i to unge, der har lyst til at skabe noget for andre. For at det kan lade sig gøre, er det nødvendigt at praktisere sensitive taktikker overfor deltagerne, hvilket blandt andet forudsætter kendskab til deres sociale og økonomiske vilkår:

- Sand: Hvorfor tror du, at de unge her vælger denne type idræt frem for halidræt?
Eris: Det er dyrt, forældrene gider ikke betale, og så er vi dér, det foregår lige udenfor deres dør. Det foretrækker de. Fordi de er lidt bange, de er sådan lidt ... Organizers er rigtig gode til at få folk med, man griner og er med.
Sand: Ja, det virker til at I er gode til det. Er en Organizer en bestemt type?
Eris: Ved du hvad GAME står for? Det er at komme ud i udsatte boligområder og få støttet op. Det interesserer mig personligt, fordi jeg har været sådan [som dem, red.], og jeg har boet på asylcenter i Danmark. Jeg har været meget tilbageholdende, jeg turde ikke gå til fodbold, selvom jeg var meget god til det.²

² Interview foretaget ved multibane, 17. september 2015.

Det centrale ved Eris' udsagn er ikke kun hendes kendskab til økonomiske forhold, der kan virke hæmmende eller fremmende for, hvordan man kan begå sig bestemte steder. En semiotisk pointe, med særligt fokus på geografiske forhold, er, at deltagelse på bestemte steder hæmmes og muliggøres af diskursive magtstrukturer, men også forhold på et mikrodiskursivt, og endda også individuelt-personligt niveau, der taler ind i affektive aspekter forbundet med identitetsudvikling (Gee, 2010). Gennem GAME-zonens stedslige praksis har Eris bevidst lært at kommunikere taktisk, eksempelvis ved at få deltagerne til at grine og dermed være med. Med denne taktik trækker hun på egne barndomserfaringer som en ressource, som hun transformerer ind i GAME-zonen på produktivt vis med stor sensitivitet for stedet og dets deltageres engagement og egne identifikationer med GAME.

Også Ahmed forbinder sit engagement til egne barndomserfaringer, da han spørges om, hvad det giver ham at organisere gadeidræt:

Det giver mig ... jeg ville ønske, at der var sådan et initiativ for mig, da jeg var barn her. Jeg kendte ikke til GAME, før jeg blev ældre. Jeg vil ønske, at nogen havde givet mig denne glæde, som når en træning er færdig. Generelt får man et større netværk, lærer nye folk at kende osv.

Ahmeds udsagn handler om, at GAME åbner sociale muligheder. Dels udvider det hans forståelse af stedet, som synes at åbne sig som et større socialt netværk, der overskrider «de fysiske koordinater». Dels gør det ham opmærksom på stedet som erfaringsbaseret ressource, der rummer et pædagogisk potentiale. Med reference til egen barndom i de lokale kvarterer bliver både Eris' og Ahmeds engagement som Organizers en taktisk måde at imødekomme behov, de begge havde, da de var børn med flygtningebaggrund, og de fremstår således som ressourcestærke i sociale semiotisk forstand, dvs. at de hele tiden, gennem stedslige, sensitive og kulturelle ressourcer, skaber mening, lærer og udvikler deres identitet forstået som subjektiveringsprocesser.

I nedenstående dialog kontrasterer Ahmed deltagelse i foreningsidræt og beskriver, hvordan rollen som Organizer og selve træningsaktiviteterne i kvarteret har et særligt socialt aktiverende formål. På spørgsmålet om, hvordan han sikrer deltagere, svarer han:

Ahmed: Det gør man ved god stemning. Nu har jeg selv spillet basket i mange år og trænet i forskellige foreningerne. Der er nogle [trænere, red.], der bare er der fordi, de får penge ... der er det lidt mere konkurrencepræget. Nu er jeg her ... her er det mere at hygge sig, skabe god stemning og bare tale med børnene.

Sand: Så der er en forskellig indgang til det at træne?

Ahmed: Det er der helt klart. Her er det mere hygge ... og generelt konkurrence og præstere kan det godt blive for meget.

Sand: Så I træner ikke hen imod det samme?

Ahmed: Målet er at vinde i foreningslivet, vinde en cup eller turnering. Her er endemålet anderledes eller en anden tilgang til tingene. Det er jo også at få børnene til at lade være med at ende ud i noget rod.

Samtalen peger på, at de unge foretager sociale læsninger af de mennesker, de møder til daglig, og at de arrangerer deres sociale taktikker i forhold hertil ved at selektere mellem mulige semiotiske ressourcer, der giver mening i situationen. Eksempelvis anslås temaet om «god stemning», som, i socialsemiotisk forstand, er et subtilt og svært udpegeligt, men socialt og intersubjektivt praktiseret udtryk.

Ahmed konstruerer samtidig en os-dem-forståelse mellem den stedsspecifikke aktivitet GAME-zonen repræsenterer, og den aktivitet man finder i foreningslivet. Det er en dikotomi, man også finder hos Eris. Set fra en forskningsbetragtning vil vi ikke her forholde os til eventuelle forskelle mellem foreninger og GAME, men snarere tolke dikotomien i den retning, at den har en taktisk funktion, som unge Organizers tilskriver en særlig mening.

Ydermere er det interessant, at Ahmed i samtalen peger på, at GAME har en afværgende funktion i forhold til det «rod», som børn og unge kan komme ud i. Når man læser GAMEs beskrivelse af sig selv på deres hjemmeside, får man indtryk af, at denne socialt stabiliserende funktion netop *ikke* skrives særligt frem. Men Ahmed tænker lokale GAME-taktikker og selvudtryk ind i en lidt anden dagsorden, der svarer til den politiske diskurs om at reducere kriminalitet og sociale problemer. Men i modsætning til den politisk-diskursive problematisering af segregerede boligområder, der sigter mod at flytte og sprede områdernes beboere, er det interessant, at unge Organizers oplever, at det netop er deres opvækst i og kendskab til lokalområderne, der giver mulighed for, via stedssensitive taktikker, at engagere lokale børn og unge.

Organisatoriske taktikker

Med de Certeaus begrebspar opererer GAME med en tydelig strategi, der samtidig er løst rammesat og også løst koblet til lokale GAME-zoner og derved muliggør rum for taktiske selvudtryk. Den semiorganiserede tilgang synes at være helt central for de unge:

- Sand: Hvordan startede du denne Zone herude?
Ahmed: Da jeg blev Playmaker i 2012, var jeg tilknyttet Zonen i en anden by, hvor jeg rendte rundt og trænede basket. Men hvorfor ta' så langt, hvorfor ikke starte noget her lokalt? Jeg kender området og folkene, jeg kender skolen og ungdomsklubben. Jeg snakkede med folk fra GAME om, at jeg gerne ville starte det. De sagde «jo gør det!»
Sand: Organiserede du det selv eller var GAME med indover?
Ahmed: De har jo nogle ting, som skal være på en bestemt måde, men jeg har selv startet Facebook-siden op, tilført folk, fået træningen i gang ... spredt det fra mund til mund osv.

På både nationalt og lokalt niveau organiseres GAME mellem det planlagte og det planløse (Sand, 2019a). Ahmed eksemplificerer det med følgende udtalelse:

- Sand: Er det så dig, der skal komme og sige «hallå nu skal I betale»?
Ahmed: Ja det er det faktisk, for det er mig der er Organizer.
Sand: Det er jo også lidt en anden rolle.
Ahmed: Ja den er lidt trøls i forhold til den afslappede tilgang til tingene ... og fem minutter senere «hey du skal lige betale 50 kroner for at være med». Men i år har vi bare gjort det lidt på vores egen måde.

Set fra et organisatorisk perspektiv tyder citatet på, at de unge lærer at operere taktisk med en stedssensitivitet i GAME. Ahmed har vurderet, at det første år skulle hyggeligt samvær prioriteres over økonomi. Denne vurdering forsøger han at kommunikere taktisk verbalt gennem et subtilt street-agtigt selvdudtryk: «hey, du skal lige ...». Samme organisatoriske taktik, som opererer i spændingsfeltet mellem det planlagte og planløse, fortæller Eris om: «jeg har forandret mig meget, jeg er blevet mere spontan, og jeg tager det, som det kommer. Let's go! Jeg har været med i mange projekter og udviklet mig gennem erfaringerne.» Den organisatoriske strategi, Eris taler om og identificerer sig med, kan betragtes som gradvist udviklende. Eris er ydermere motiveret af den glæde, hun oplever som frivillig Organizer og som en, der bidrager til den by, hvor hun bor. Eris uddyber følgende:

- Eris: Jeg har altid villet gøre andre glade. Jeg har altid set ting i KBH og tænkt «det har vi brug for i vores by». Hmm ... det er dét, jeg skal uddanne mig til; at hjælpe andre og stå for nogle ting. Det er det, der holder mig oppe.
Sand: Hvad giver det dig at gøre sådan noget?
Eris: Anerkendelse [hun griner], jeg bliver glad indeni. Jeg har altid kunnet lide at have travlt, arrangementer og udfordringer, og jeg vil bare gerne gøre folk glade.

I analysen fremstår Eris og Ahmed enige i de organisatoriske potentialer ved GAME, men samtidig har de forskellige måder at udvikle deres taktiske praksisser på. Eris trækker i høj grad på følelsesmæssige erfaringer i sin måde at operere taktisk på, blandt andet ved ofte at bruge udtryk som glæde og bekymringer. Ahmed er også opmærksom på følelsesmæssige aspekter, eksempelvis ved taktisk at handle gennem stemning. Mens de unge ikke nævner, at de som Organizers får merchandise, deltager i GAME Finals og en uformel uddannelse, som de kan bruge på deres CV, finder vi det centralt, at de fremhæver, at de engagerer sig, og at det gør dem glade i deres hverdag. Yderligere er det interessant, at den løse organisering giver mulighed for, at de unge tager ansvar og engagerer sig, hvilket står i modsætning til politisk-diskursive antagelser om at sociale problemer i forsømte boligområder skal afhjælpes via faste rammer og strukturer, hvilket uddybes i diskussionen nedenfor.

Findes der sammenhænge mellem steder, subjektiveringsprocesser og ungdomskulturelle pædagogiske initiativer?

På baggrund af de praksisorienterede og socialesemiotiske analyser ovenfor, som primært har fokuseret på forskningsspørgsmålet om, hvordan unge menneskers

selvudtryk praktiseres gennem bestemte stedslige taktikker, udfoldes nu med afsæt i artiklens andet forskningsspørgsmål, en diskussion af, hvordan der kan etableres produktive sammenhænge mellem steder, ungdomskulturelle pædagogiske initiativer og subjektiveringsprocesser. Først reflekterer vi på baggrund af den empiriske analyse af praksis over casens generaliseringsmuligheder. Dernæst sammenholder vi GAMEs bud på lokalt forankrede pædagogiske initiativer med de løsningsforslag, der typisk findes i dansk politisk diskurs gennem et aktuelt eksempel på dansk «ghetto-politik» (Regeringen, 2018).

Analysen tyder på, at GAMEs måde at konstruere bestemte steder appellerer til lokale unges deltagelse og subjektiveringsprocesser. Mødet mellem GAME, som landsdækkende NGO, og de lokale GAME-zoner skaber et løst rammesat og ikke-institutionaliseret handlerum, som muliggør alternative pædagogiske taktikker. De unge Organizers forstår at udnytte dette semiorganiserede rum ved at bruge deres egne historiske og personlige erfaringer, når de realiserer aktiviteter og engagerer lokale deltagere. Disse Organizers identificerer sig med organisatoriske taktikker, der kommer til udtryk mellem det planlagte og det planløse.

Det skal nævnes at GAME blot er én case blandt andre mulige; vi har undervejs kritisk peget på, at casen rummer særegne strategiske interesser, som hverken skal privilegeres eller romantiseres; ligesom der er generaliseringsbegrænsninger ved det empiriske materiale. Det interessante ved GAME er ikke desto mindre, at konceptet er et eksempel på et semi-organiseret stedsspecifikt socialt handlerum, hvor unge, i dette tilfælde med flygtningebaggrund, aktivt involveres i lokalområdet. På den baggrund udleder vi tesen, at GAME transformerer territorielt stigmatiserede byområder til betydningsfulde identitetsskabende pædagogiske rum, som får vidtrækkende betydning for de involveredes udvikling og deltagelse i samfundet.

Stedssensitive alternativer til politiske løsningsforslag på udfordringer i forsømte områder

En positiv tilgang synes ikke at være fremherskende i politisk diskurs om udvikling af de områder, hvor GAME opererer. I publikation «Ét Danmark uden parallelsamfund» (Regeringen, 2018) repræsenteres centrale temaer, der er velkendte fra de sidste årtiers debat i Danmark. I det nedenstående relaterer vi tre temaer til artiklens analyse.

Hvad angår det første tema, *områdernes isolation*, problematiseres det, at mennesker med bestemte baggrunde samles i bestemte områder. Det antages, at områderne fungerer isoleret fra det øvrige samfund. Uanset at det kan være svært at finde forskningsbelæg for, at områderne skulle være isolerede, består et politisk mål om desegregering. Dvs. at «beboersammensætningen skal ændres» ved at nuværende beboere flyttes ud af området, og/eller at beboere med andre karakteristika flytter ind. Målet om desegregering hænger sammen med en betoning af stedet som problem, idet der ses en glidning fra en problematisering af det sociale eller «samfundet» til selve «stedet».

I modsætning hertil viser den stedssensitive empiriske analyse af GAME, hvordan det er en særlig kvalitet ved GAMEs aktiviteter, at de finder sted i området, hvor deltagerne bor. Den lokale placering bliver her en fordel, dels pga. nærhed til de potentielle deltageres boliger og dels pga. de lokale Organizers' indgående kendskab til de mennesker, der bor i området. I GAMEs perspektiv synes det altså ikke at være et mål at flytte de unge og deres aktiviteter ud af lokalområdet. Tværtimod fremstår det som en positiv kvalitet at have et tæt netværk blandt områdets beboere, som ikke kun peger indad, men også udad: Forskningsdeltagerne peger således på, hvordan deltagelse i GAME øger deltagernes netværk og deltagelsesmuligheder. Vores analyser peger altså på, at et udgangspunkt i det lokale tilhørsforhold og sted kan føre til øgede deltagelsesmuligheder i samfundet.

I det andet tema om «ghetto»-associerede områder hævdes følgende om borgerne: «De deltager ikke aktivt i det danske samfund og på arbejdsmarkedet.» (Regeringen, 2018, s. 5). Ansvarlighed og aktivitet er også et tema, der træder frem i analyserne af GAME, som netop opfordrer unge til at tage ansvar for egne og andres aktiviteter. I et pædagogisk perspektiv kan GAMEs aktiviteter anskues som *pædagogiske arrangementer* (Komischke-Konnerup, 2018; Prange & Strobel-Eisele, 2006). Fælles for pædagogiske arrangementer er, at den pædagogiske intention kun er udtrykt svagt, modsat stærkere pædagogiske handlingsformer, der tydeligt er instruerende og styrende med henblik på deltagernes læring af noget bestemt. Et pædagogisk arrangement er en svagt rammesat, kompleks pædagogisk handlingsform, hvor deltagelse ikke er initieret af en voksens pres eller klare instruktion. Derimod vælger man selv at deltage i aktiviteten, hvorfor man kan tale om det pædagogiske arrangements *opfordringskraft* (Komischke-Konnerup 2018, s.214). Således synes aktuel politisk diskurs og GAME at repræsentere vidt forskellige bud på, hvordan en ansvarlighed og aktivitet bedst ansføres. Regeringens bud omhandler stærk styring og kontrol af beboerne og i kontrast hertil peger analysen af GAME på, at semiorganiserede praksisser kan øge ansvarlighed og aktivitet blandt de unge. Således kan svagt rammesatte pædagogiske aktiviteter opfordre unge til at deltage i ungdomskulturelle pædagogiske initiativer som ansvarlige arrangører. Tilliden til, at de unge kan forvalte den semiorganisatoriske praksis, medfører, at de kan finde og definere deres egne udtryk, som eksempelvis er følelsesmæssigt taktisk kommunikeret.

Det tredje tema omhandler påstanden om, at visse områder fungerer som «parallelsamfund», dvs. at beboerne viser tegn på at udvikle en modkultur, og at «de» ikke tilslutter sig danske værdier. Analysen af GAME står i modsætning til den her hævdede sammenhæng mellem sted, en fasttømret gruppeidentitet og udvikling. GAME forholder sig ikke til spørgsmålet om forskellige nationale kulturer og værdier og eventuelle modkulturer, men skaber snarere rum for en amerikansk inspireret hip-hop- og streetsportkultur, der altså hverken abonnerer på forestillingen om en dansk nationalkultur eller på andre faste gruppeidentiteter. Det er et rum, der ikke retrospektivt reproducerer en eksisterende kultur, men producerer ny kultur; og hvor subjektiveringsprocesser snarere må brydes op som et mere dynamisk fænomen.

Set i forhold til territorial stigmatisering er det interessant, at GAMEs udtryk tilsyneladende ikke tager form af en modstandsidentitet. I analysen af det empiriske materiale om GAME kan der ikke spores eksplicit modstand mod ghetto-diskursens stigmatisering. Der findes heller ikke referencer til eksempelvis immigranter, muslimer eller ikke-vestlighed – temaer, der ellers er fremtrædende i den danske diskurs om ghettoer og parallelsamfund. I stedet bevæger GAME sig mod et alternativt ungdomskulturelt udtryk, der tilsyneladende tilbyder de unge mere værdige identifikationsmuligheder. På samme måde kan den semiorganiserede form ses som et alternativ til både den traditionelle foreningsidræt og børn og unges selvorganiserede leg og samvær i lokalområdet.

Konklusion

Ærindet med dette studie har det været at vise, hvordan et praksisteoretisk, social-semiotisk og almenpædagogisk perspektiv kan bidrage med et nyt syn på de praksisser og dynamikker, der udspiller sig for unge lokalt i forsømte boligområder og på en større national scene. Vi betragter studiet som et bidrag til en bysociologi og ungdomspædagogik med fokus på stedsspecifikke udviklingsperspektiver. På baggrund af et empirisk materiale omhandlende den danske NGO GAME og to unges praksiserfaringer fra to GAME-zoner argumenterer vi for, at lokale og sociale steds kvaliteter med fordel kan medtænkes i forskning og debat om ghetto-associerede boligområder. Artiklen tager bl.a. afsæt i den franske filosof Michel de Certeaus begreb *taktik* og synliggør, hvordan unge anvender deres kendskab til lokalområderne, hvor de bor, hvormed de skaber egne taktiske selvudtryk, når de organiserer gadeidræt i de boligområder, hvor de bor.

Artiklen viser, hvordan et *stedssensitivt* perspektiv kan nuancere forståelsen af steders pædagogiske potentialer og subjektivitetsudviklende kvaliteter. Vi vurderer ikke, hvorvidt initiativer som GAME eller andre mere eller mindre institutionaliserede pædagogiske initiativer kan løse sociale problemer i bestemte områder. Vi argumenterer derimod for, at stedssensitive initiativer har pædagogiske potentialer på forskellige niveauer; organisatorisk, taktisk, socialt og individuelt. Anerkendelse af og tillid til at unge kan forvalte egne praksisser, kan skabe rum for unges selvudtryk – og dermed øge deres muligheder for aktiv deltagelse i samfundet. I fremtidig forskning vil et større empirisk materiale, hvor længerevarende observationer i højere grad er fremtrædende, kunne bidrage med mere detaljerede analyser af de sensitive taktikker for selvudtryk, der praktiseres blandt unge på sådanne steder.

Forfatterpræsentation

Anne-Lene Sand er ph.d. og adjunkt fra Institut for Kulturvidenskaber, Syddansk Universitet, og nu ansat som post.doc. ved Kolding Designskole ved Lab for Play and Design. Sand har forsket i selvorganiserede og semiorganiserede fritidskulturer.

Aktuelt er hun involveret i forskningsprojektet *Må jeg være med?* omhandlende børns deltagelse i sociale skolefællesskaber gennem design af leg.

Gro Hellesdatter Jacobsen er ph.d. og adjunkt ved Institut for Kulturvidenskaber, Syddansk Universitet, og forsker i minoriteter, interkulturel pædagogik og almenpædagogik. I 2019–2021 leder hun den danske del af det europæiske projekt *MiCREATE – Migrant Children and Communities in a Transforming Europe* om integration set fra et børne- og ungeperspektiv.

Nikolaj Elf er ph.d. og professor ved Institut for Kulturvidenskaber, Syddansk Universitet. Elf har forsket i interkulturel pædagogik, modersmålsdidaktik/L1-didaktik, teknologi og læring samt multimodal undervisning og læring i formelle læringskontekster. Aktuelt er han medleder af det Nordforsk-støttede Centre of Excellence-projekt *Quality in Nordic Teaching* (QUINT).

Tak til Carlsbergfondet for at bevilge midler til forskningsprojektet *Gadeidrættens potentialer for unges demokratiske deltagelse og kulturskabelse*.

Referencer

- Almenboligloven. (2019). Bekendtgørelse af lov om almene boliger m.v. (LBK nr. 119 af 01/02/2019). Transport-, Bygnings- og Boligministeriet.
- de Certeau, M. (1984). *The Practice of Everyday Life*. Berkeley: University of California Press.
- Elf, N. F. (2015). Multimodal kommunikation i interkulturelle pædagogiske praksisser. I P. Hobel, L. Zeuner & H. L. Nielsen (Red.), *Interkulturel pædagogik: Kulturmøder i teori og praksis* (s. 33–54). København: U Press.
- Delica, K. (2011). Sociologisk refleksivitet og feltanalytisk anvendelse af etnografi – om Loïc Wacquants blik på urban marginalisering. *Dansk Sociologi*, 22(1), 27–45. <https://doi.org/10.22439/dansoc.v22i1.3474>
- Freiesleben, A. M. v. (2016). *Et Danmark af parallelsamfund: segregering, ghettoisering og social sammenhængskraft. Parallelsamfundet i dansk diskurs 1968–2013 – fra utopi til dystopi* (Ph.d.-afhandling). Det Humanistiske Fakultet, Københavns Universitet.
- GAME. (2019). <http://gamedenmark.org/>.
- Gee, J. P. (2010). *New Digital Media and Learning as an Emerging Area and “Worked Examples” as One Way Forward*. Cambridge, Mass.: MIT Press.
- Grosz, E. (1992). Bodies-cities. I B. Colomina (Red.), *Sexuality and Space* (s. 241–253). New York: Princeton Architectural Press.
- Highmore, B. (2007). An epistemological awakening: Michel de Certeau and the writing of culture. *Social Anthropology*, 5(1), 13–26. <https://doi.org/10.1111/j.1469-8676.2007.00008.x>
- Hodge, R. & Kress, G. R. (1988). Appendix: Key Concepts in a Theory of Social Semiotics. I *Social Semiotics* (s. 261–268). Cambridge: Polity Press.
- Ito, M., Gutiérrez, K., Livingstone, S., Penuel, B., Rhodes, J., Salen, K. & Watkins, S. C. (2013). *Connected learning: An agenda for research and design*. Irvine: Digital Media and Learning Research Hub.
- Jacobsen, G. H. (2016). Det første man måske tænker på er, at det er en ghetto ... Unges perspektiver på tilhørsforhold og stigmatisering. *Tidsskrift for Socialpædagogik* 19(2), 5–16.
- Jenkins, H. (2006). *Convergence culture: Where old and new media collide*. New York: New York University Press.
- Jensen, S. Q. & Christensen, A.-D. (2012). Territorial stigmatisering og lokal autonomi. *Social kritik*, 130(24), 31–41.
- Johansen, M.-L. (2013). *In the Borderland: Palestinian Parents Navigating Danish Welfare State Interventions* (Ph.d.-afhandling). Institut for Kultur og Samfund, Aarhus Universitet.
- Komischke-Konnerup, L. (2018). *Gentagens Pædagogik. En almen pædagogisk undersøgelse af pædagogisk praksis for unge med særlige behov* (Ph.d.-afhandling). Det Humanistiske Fakultet, Aalborg Universitet.

- Kress, G. (2003a). Repræsentation, læring og subjektivitet. I J. Bjerg (Red.), *Pædagogik – en grundbog til et fag* (s. 210–244). København: Hans Reitzel.
- Kress, G. (2003b). *Literacy in the new media age*. London: Routledge.
- Nyseth, T., Førde, A. & Cruickshank, J. (2018). Fra attraktive steder til omtænksom by- og stedsudvikling. Implikationer for planlægning? I N. Aarsæther, E. Falleth, R. Kristiansen & T. Nyseth (Red.): *Plan og Samfunn. System, praksis, teori*. Oslo: Cappelen Damm Akademisk.
- Prange, K. & Strobel-Eisele, G. (2006). *Die Formen des pädagogischen Handelns: eine Einführung*. Stuttgart: W. Kohlhammer Verlag.
- Regeringen. (2014). *Regeringens strategi mod ghettoisering*. Albertslund: Ministeriet for Flygtninge, Indvandrere og Integration.
- Regeringen. (2018). *Ét Danmark uden parallelsamfund: ingen ghettoer i 2030*. København: Økonomi- og Indenrigsministeriet.
- Sand, A.-L. (2017). Jamming with Urban Rhythms: Improvisatorial Place-making among Danish Youth. *YOUNG*, 25(3), 286–304. <https://doi.org/10.1177/1103308816671611>
- Sand, A.-L. (2019a). Skal fritiden være i faste rammer? Fritidsorganisatoriske potentialer mellem planlægning og planløshed. *Dansk Sociologi*, 30, 1–29.
- Sand, A.-L. (2019b). Stedssensitive Interviews. *Tidsskrift for Professionsstudier*, 15(29), 84–93. Hentet fra <https://tidsskrift.dk/tipro/article/view/116408>
- Schultz Larsen, T. (2011). Med Wacquant i det ghettopolitiske felt. *Dansk Sociologi*, 22(1), 47–67. <https://doi.org/10.22439/dansoc.v22i1.3475>
- Scollon, R. & Scollon, S. W. (2003). *Discourses in Place: Language in the Material World*. London: Routledge.
- Sernhede, O. (2009). Territorial stigmatisering: unges uformelle læring og skolen i det postindustrielle samfund. *Social Kritik*, 21(118), 5–23.
- Stake, R. E. (1995). *The art of case study research*. Thousand Oaks, CA: SAGE Publishing.
- Wacquant, L. (2014). En etnoraacialt lukket institution med et Janusansigt: En sociologisk specifikation af ghettoen. *Praktiske Grunde*, 1(2), 73–90.