

# Byliv der betaler sig

ET DIALOGVÆRKTØJ

Metodeudvikling / COWI A/S + ACT



Udarbejdet af: COWI A/S v/ projektleder  
I samarbejde med: Active City Transformation  
Udarbejdet: April 2011  
Udarbejdet for: Naturstyrelsen, Miljøministeriet  
By & Havn  
Aarhus Kommune  
Kildebjerg Ry A/S



## INDHOLDSFORTEGNELSE:

1.	Introduktion .....	5
2.	Definition af byliv .....	7
2.1.	Hvad er byliv? .....	7
2.2.	Hvad er bylivsaktiviteter? .....	7
3.	Dialogværktøjets 5 trin .....	9
3.1.	Trin 1 - Vision .....	11
3.2.	Trin 2 - Valg af målgrupper .....	11
3.3.	Trin 3 - Valg af bylivsaktivitet .....	16
3.4.	Trin 4 - Valg af indikator .....	18
3.5.	Trin 5 - Spiderweb .....	21
3.5.1.	Udgangspunkt for spiderwebbet .....	21
3.5.2.	Dit spiderweb! .....	23
3.5.3.	Indikatorer og scoringen .....	25
4.	Test af spiderweb .....	35
4.1.	Bylivsaktiviteter i ny tæt by (Ørestad) .....	37
4.1.1.	Test af grønt område /Picnic Park i Ørestad .....	37
4.1.2.	Test af klatrevæg i Ørestad .....	39
4.2.	Bylivsaktiviteter på havnenære arealer (Aarhus) .....	41
4.2.1.	Test af grønt område /Picnic Park på havnen i Aarhus .....	41
4.2.2.	Test af klatrevæg på havnen i Aarhus .....	43
4.3.	Bylivsaktiviteter i ny by på bar mark (Kildebjerg Ry) .....	45
4.3.1.	Test af grønt område /Picnic Park ved Kildebjerg Ry .....	45
4.3.2.	Scenarie - Klatrevæg ved Kildebjerg Ry .....	47
5.	Katalog over bylivsaktiviteter .....	50
6.	Ordforklaring og kilder .....	59
6.1.	Ordforklaring .....	59
6.2.	Kilder	61



# 1. Introduktion

Naturstyrelsen har sammen med Kildebjerg Ry A/S, Aarhus Kommune og By & Havn gennemført projektet "Byliv der betaler sig".

Byliv er sammensat af mange forskellige typer af aktiviteter. Der er tale om transport, ophold, handel, motion, rekreation mv. Nogle aktiviteter varer ved, mens andre aktiviteter kun foregår i et begrænset tidsrum.

Som udgangspunkt er de fleste klar over, at det må have en værdi, når man investerer i attraktive byer, f.eks. med cykelstier, parker, kulturattraktioner osv. Men hvor stor er værdien? Kan den kun måles i glade ansigter? Eller er den så kontant, at man kan gøre investorer interesserede i at skabe mere og bedre byliv, fordi det kan betale sig? Og i givet fald: Hvor og hvilket byliv kan bedst betale sig?

## Formålet med projektet

Det er projektets formål at kvalificere kommuners, developeres og grundejeres beslutningsgrundlag i forbindelse med overvejelser om investeringer i byliv. Projektet skal kvalificere beslutningsgrundlaget ved at belyse gevinster af bylivsinvesteringer samt udvikle metoder til vurdering af bylivsinvesteringer.

Dette notat skitserer et dialogværktøj, der kan bruges af de parter der deltager i udviklingen af bylivet.

Dialogværktøjet kan bruges i en prioriteringsøvelse, der handler om at skulle vælge imellem forskellige former for investeringer i bylivsaktiviteter. Dialogværktøjet skal kunne sammenholde forudsætninger, omkostninger og gevinster.

### *Læsevejledning*

Efter notatets første kapitel, introduktionen, kommer et kort kapitel om hvad der forstås ved byliv og hvordan bylivsaktiviteter defineres.

Herefter skitserer det tredje kapitel - selve dialogværktøjet. Dialogværktøjet har 5 trin. Hvert trin indeholder først en definition af hvert enkelt trin, altså hvordan forstås begrebet i dette notat. Herefter vises hvad parterne kan få ud af at bruge hvert enkelt trin. Efterfølgende indskrives det enkelte trin i det samlede værktøj, og til sidst henvises til andre relevante værktøjer, som kan supplere det enkelte trin.

I kapitel fire afprøves metodens sidste trin, spiderweb. Afprøvningen tager udgangspunkt i en række hypotetiske eksempler, hvor forskellige bylivsindikatorer afprøves.

I det femte kapitel og sidste kapitel samles en række eksempler på bylivsaktiviteter. Hver type af bylivsaktivitet følges af et konkret eksempel og en angivelse af hvilken type af bylivsinvestering der er tale om.

Byliv er et meget generelt begreb, som bruges i mange forskellige sammenhænge. Projektets parter har haft behov for at etablere en fælles forståelsesramme i arbejdet med byliv. Derfor er det sidste kapitel en ordforklaring, som fastslår definitionen af notatets mest centrale begreber og henvisninger til øvrig litteratur om emnet.



## 2. Definition af byliv

Dialogværktøjets ramme er byliv - men hvordan defineres hverdagslivets byliv? Denne definition er den overordnede ramme for arbejdet med dialogværktøjet og udpegningen af bylivsaktiviteter, som defineres nærmere i afsnit 2.2 og eksemplificeres i kapitel 5.

### 2.1. Hvad er byliv?

Projektets definition af 'byliv' skal rumme hverdagslivet og den praksis, som foregår der. I dette notat er byliv defineret som:

#### **BYLIV**

Byliv må forstås som flygtigt og noget der finder sted i hele byen. Byliv opstår, når folk bevæger sig et sted hen, og måske gør ophold eller bevæger sig videre. Bylivet spændes ud mellem forskellige destinations- og attraktionspunkter i byen og forekommer særlig intenst, netop hvor mange forbindelser mødes og krydses.

Byliv kan defineres som en funktion/aktivitet der tiltrækker mennesker. Byliv handler om typer af aktiviteter, samt om den koncentration af mennesker, der skaber bylivet.

Ovenstående definition er en forudsætning for resten af notatet.

### 2.2. Hvad er bylivsaktiviteter?

Som det fremgår af ovenstående definition af "Byliv", indebærer byliv en funktion/aktivitet, der tiltrækker mennesker. Byliv handler om typer af aktiviteter, og om den koncentration af mennesker, der skaber bylivet. Øget byliv forbindes således med flere mennesker - flere mennesker i byens rum og flere der opholder sig dér længere.

Hvis intentionen er at skabe mere byliv, må der skabes nye tilbud og aktiviteter i byen. Tilbud der ikke eksisterer. Fokus er ofte på at skabe flere tilbud, til dem der allerede bruger byen og at duplikere allerede eksisterende tilbud. Men sikre det at der skabes nyt byliv? Det bør derfor altid overvejes, om der kan udvikles nye ikke-eksisterende tilbud i byen, som også kan tiltrække nye og anderledes brugergrupper. Det bør også overvejes hvordan den tid der bliver brugt i byens rum, i hverdagslivet, kan forlænges.

En bylivsaktivitet defineres i dialogværktøjet som en aktivitet, der finder sted i en bymæssig kontekst eller i et menneskeskabt landskab, som har én eller flere målgrupper.





## 3. Dialogværktøjets 5 trin

Værktøjet rummer 5 trin, som alle bør gennemgås ved vurdering af en bylivsaktivitet. Det er der en række årsager til. Hvert trin giver hver for sig et resultat, som kvalificerer og udfordrer valget af bylivsaktivitet. Gennemløbet af de 5 trin på en given lokalitet, vil indeholde en læring. Når dialogværktøjet bruges kan det således sagtens være en iterativ proces. Måske giver valget af en given bylivsaktivitet ikke de ønskede resultater, eller måske er der opstået uønskede virkninger? Hvis det er tilfældet, kan et eller flere trin gentages, men med andre valg end tidligere.

### De 5 trin er:

- Trin 1. Vision
- Trin 2. Valg af målgruppe (-r)
- Trin 3. Valg af bylivsaktivitet
- Trin 4. Valg af indikatorer
- Trin 5. Udformning af spiderweb

Dialogværktøjets målgruppe er kommune, investor/developer og grundejer, herefter kaldet parterne. Formålet med udviklingen af dialogværktøjets er at kvalificere parternes beslutninger og prioriteringer. Det skal være en læring for parterne, at gennemløbe dialogværktøjets 5 trin på en given lokalitet.

### Hvordan skal metodens trin bruges?

Metodens første trin består af visionen for byudviklingsområdet eller bylivsaktiviteten, som forudsættes at foreligge som grundlag for arbejdet med dialogværktøjet. Uden en vision er målet for lokalitetens udvikling uklart.

På baggrund af visionen er det andet trin at finde målgruppen eller målgrupperne. Ved valget af målgruppe er det især relevant at kigge på hvem man gerne vil tiltrække - hvem skal bylivet målrettes mod? Valget af målgruppe kan også bunde i et ønske om, at fastholde en bestemt målgruppe i at bruge lokaliteten.

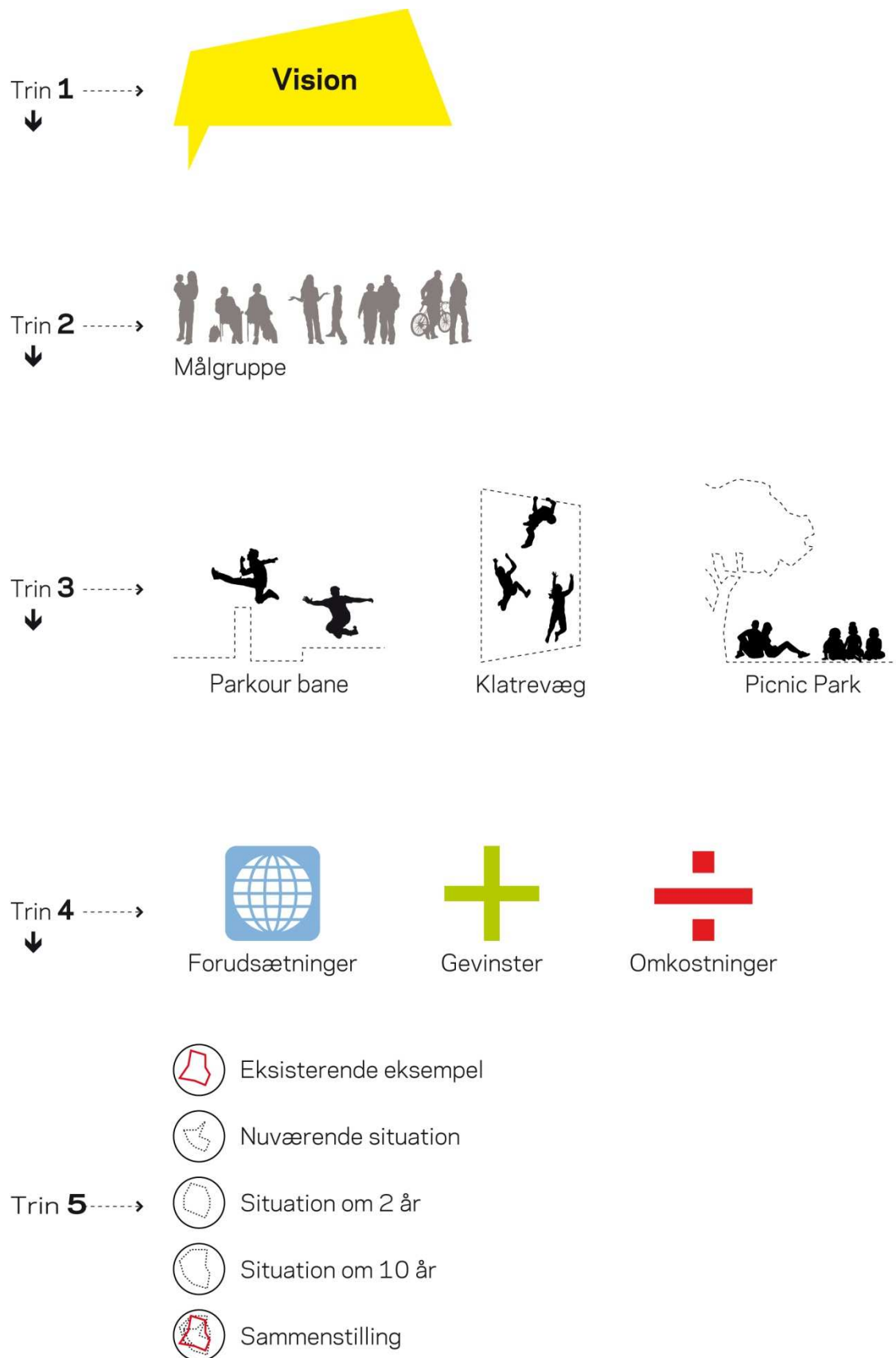
Det tredje trin er at udvælge en relevant bylivsaktivitet. Dette valg foretages på baggrund af visionen og den valgte målgruppe. Kataloget, kapitel 5, indeholder en inspirationsliste over bylivsaktiviteter. Kataloget er langt fra en fuldstændig opgørelse - der findes mange andre eksempler.

I det fjerde trin udpeges de relevante indikatorer for lokalitetens byliv. I dette trin er det centrale spørgsmål: Hvilke indikatorer er relevante at undersøge på baggrund af lokaliteten, visionen, målgruppen og den valgte bylivsaktivitet? Indikatorerne er delt op i forudsætninger, omkostninger og gevinster. Der vælges tre indikatorer fra hver, i alt 9 stk., som analyseres nærmere i et såkaldt spiderweb.

Dialogværktøjets sidste trin er spiderwebbet, hvor indikatorerne scores. Scoringen sker ved at besvare de 5 spørgsmål, som er stillet til hver indikator i afsnit 3.5.3. Først benchmarker spiderwebbet bylivsaktiviteten op imod en eksisterende velfungerende bylivsaktivitet. Dernæst analyseres den nuværende situation uden en bylivsaktivitet, situationen efter 2 år når bylivsaktiviteten er etableret, og til sidst situationen om 10<sup>1</sup> år.

---

<sup>1</sup> 10 år er den periode som arbejdsgruppen bag notatet vurderer værende en dækkende tidshorisont for et områdes udvikling. Efter en sådan årrække vil både gevinster og omkostninger ved en given bylivsaktivitet kunne kortlægges.



Figur nr.: 1 dialogværktøjets 5 trin

## 3.1. Trin 1 - Vision

### Hvad er en vision?

En vision kan beskrives som noget der er udenfor rækkevidde, men indenfor synsvidde. En vision er altså en klart beskrevet tilstand, som kræver en indsats for at opnå. En vision kan både formidles i tegninger og i ord.

En vision for en lokalitet handler dermed om det mål, som der ønskes opnået. Visionen behøver ikke at være realistisk i den forstand, at den beskriver noget, der med sikkerhed kan opnås.

### *Hvad skal parterne bruge en vision til?*

For at et byområde kan udvikles, og en lokalitet kan få mere byliv, er der en lang række aktører som skal samarbejde. Visionen er pejlemærket for dette arbejde.

### Hvordan indgår visionen i dialogværktøjet?

Metodens første trin er visionen. I metodens efterfølgende trin, valg af målgruppe og valg bylivsaktivitet, tages der udgangspunkt i visionen. Dialogværktøjet forudsætter som udgangspunkt, at der allerede er en vision for lokalitetens udvikling. Hvis der ikke findes en vision for lokaliteten er der flere metoder til at danne sådan en. I visionsprocessen vil det være naturligt at skæve til hvilke målgrupper lokaliteten skal tiltrække, og dermed hvilke bylivsaktiviteter der er relevante. Se afsnit 3.2 om målgrupper og kapitel 5 katalog over bylivsaktiviteter.

### *Hvilke metoder kan anvendes til at danne en vision?*

En *design charrette* er en samling af designere og specialister, som skitserer en løsning på en designmæssig udfordring. Arbejdsformen er intensiv og forløber indenfor en kort tidsramme, eksempelvis 2 dage til en uge.

Når der arbejdes med *fremtidsscenarier* arbejdes der både med den forventede og den ønskede fremtid. Det er således muligt at forberede sig på flere fremtider. Fremtidsscenariet bliver således til en vision.

## 3.2. Trin 2 - Valg af målgrupper

### Hvad er en målgruppe?

Målgruppe er den gruppe personer, parterne henvender sig til med en given bylivsaktivitet. En målgruppe kan være et snævert eller et bredt segment af befolkningen.

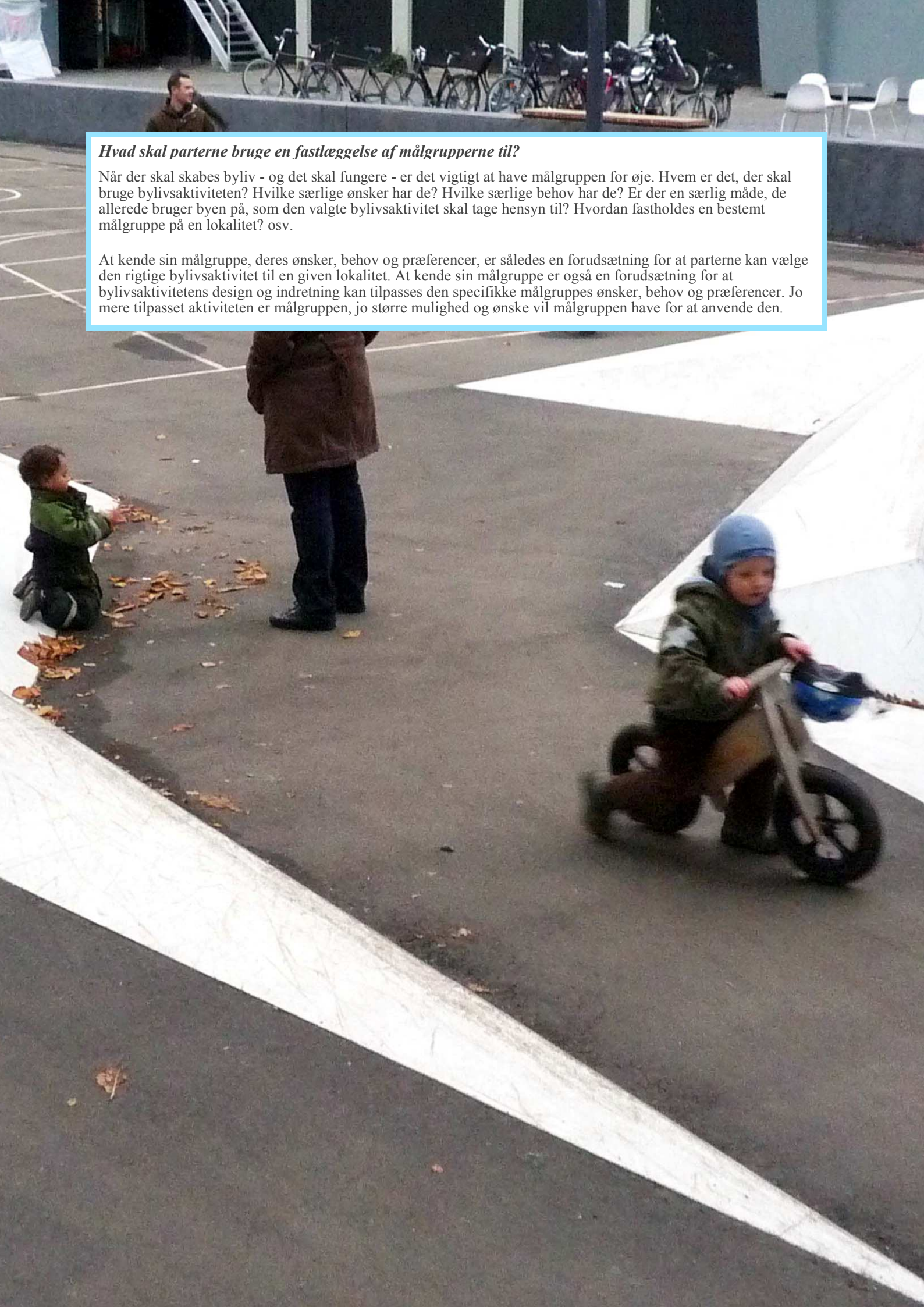
Eksempelvis kan Geomatics ConZoom® typer anvendes i fastlæggelse af målgrupper. ConZoom® typerne dækker hele den danske befolkning, og er delt ind i 8 grupper, se nedenstående figur nr. 2.

ConZoom® typerne kan geografisk stedfæstes via Geomatics forskellige kortlægninger som kan findes på ConZoom®maps. Adressen er <http://www.conzoom.eu/map>

### ***Hvad skal parterne bruge en fastlæggelse af målgrupperne til?***

Når der skal skabes byliv - og det skal fungere - er det vigtigt at have målgruppen for øje. Hvem er det, der skal bruge bylivsaktiviteten? Hvilke særlige ønsker har de? Hvilke særlige behov har de? Er der en særlig måde, de allerede bruger byen på, som den valgte bylivsaktivitet skal tage hensyn til? Hvordan fastholdes en bestemt målgruppe på en lokalitet? osv.

At kende sin målgruppe, deres ønsker, behov og præferencer, er således en forudsætning for at parterne kan vælge den rigtige bylivsaktivitet til en given lokalitet. At kende sin målgruppe er også en forudsætning for at bylivsaktivitetens design og indretning kan tilpasses den specifikke målgruppes ønsker, behov og præferencer. Jo mere tilpasset aktiviteten er målgruppen, jo større mulighed og ønske vil målgruppen have for at anvende den.



### Hvordan indgår målgrupperne i dialogværktøjet?

Visionen danner baggrund dialogværktøjets andet trin, som er valget af målgruppe(-r). Målgrupperne introduceres som en forudsætning for valg af bylivsaktivitet. Målgrupperne i ConZoom®private classification 2012 omfatter:

A. Boligejere med overskud
B. Komfort og hygge
C. Livet på gården
D. Velhavere
E. Fællesskab
F. Storbyliv
G. Seniorer
H. Unge på vej

*Figur nr.: 2      Typerne i ConZoom®private classification 2012, udformet af Geomatic, beskrives nærmere på hjemmesiden: [www.conzoom.eu/conzoom](http://www.conzoom.eu/conzoom)*

Valget af målgruppe og bylivsaktivitet hænger nøje sammen. Eksempelvis vil en klatrevæg have en helt anden målgruppe end en picnicpark. ConZoom® målgrupperne omfatter en række specifikke målgrupper indenfor hver af de 8 kategorier.

Ved valg af målgruppe er det vigtigt at gøre sig klart, om målgruppen, der allerede findes i området omkring lokaliteten, og ønskes fastholdt? Eller er der tale om en målgruppe, som ikke findes i området, men som bylivsaktiviteten skal tiltrække?

Der vil altid være bylivsaktiviteter, som kan bruges af flere målgrupper - eller bylivsaktiviteter der er så specielle at de kun anvendes af én målgruppe. Dialogværktøjet skitserer, at man både kan vælge flere målgrupper - eller satse på en enkelt. Det afhænger af visionen for lokaliteten.

#### **Hvordan udvælges målgruppen?**

Pkt. 1

Parterne undersøger hvem der anvender området omkring lokaliteten

Pkt. 2

Det afklares om parterne ønsker at fastholde en bestemt målgruppe ved lokaliteten - eller om parterne ønsker at tiltrække en ny målgruppe til at anvende lokaliteten? Måske er det ønsket at opnå begge dele?

Pkt. 3

På baggrund af visionen og de konkrete ønsker udvælges en eller flere konkrete målgrupper for bylivsaktiviteten

### *Hvilke andre typer målgrupper findes der?*

I 2004 har Københavns Kommune har gennemført en livsformsundersøgelse som kortlægger københavnerlivsformerne. Undersøgelsen er lavet i samarbejde med Jan Gehl, Thorkild Ærø, seniorforsker, ph.d., og etnolog Nicolai Carlberg og etnolog Søren Møller Christensen. Publikationen findes på [www.kk.dk](http://www.kk.dk)

Minerva-modellen, som er udviklet af sociologen Henrik Dahl, inddeler befolkningen i 5 overordnede segmenter: det blå, det grønne, det rosa, det violette og det grå segment.





### 3.3. Trin 3 - Valg af bylivsaktivitet

#### **Hvad er en bylivsaktivitet?**

Som det fremgår af afsnit 2.2 defineres en bylivsaktivitet i dialogværktøjet som en aktivitet, der finder sted i en bymæssig kontekst eller i et menneskeskabt landskab, som har én eller flere målgrupper.

#### *Hvad skal parterne bruge valget af bylivsaktivitet til?*

En bylivsaktivitet fastlægger den funktion som en konkret lokalitet skal have i fremtiden. Funktionen er forudsætningen for, at der kan designes en fysisk ramme, som tilgodeser målgruppens behov, ønsker og præferencer.

#### **Hvordan indgår bylivsaktiviteten i dialogværktøjet?**

Efter de første to trin - vision og valg af målgruppe - er det tredje trin at udvælge den relevante bylivsaktivitet. Kataloget i kapital 5 oplister en lang række af bylivsaktiviteter, som kan holdes op imod målgruppernes behov, ønsker og præferencer.

#### *Hvilke metoder kan anvendes til at matche bylivsaktiviteter og målgrupper?*

Der findes både kvalitative og kvantitative metoder, der vil kunne matche målgrupper og bylivsaktiviteter. Her tænkes på:

Et spørgeskema som indeholdende en række af spørgsmål. Spørgsmålene anvendes til at indhente viden fra en svarperson. Selvom det oftest bliver benyttet som et statistisk værktøj (kvantitativ forskningsmetode), er dette ikke altid tilfældet.

En fokusgruppe er en form for struktureret gruppeinterview, der har som formål at give interviewer information om gruppens holdninger til et eller flere bestemte emner. Metodens styrke er, at samtalerne og interaktionen mellem de interviewede kan give mere information end et traditionelt 1-1 interview. Almindeligvis regnes fokusgrupper for at være særligt egnede til at skabe information om de interviewedes holdninger og normer. (kvalitativ metode)

Deltagerobservation er en researchmetode, der sigter mod at skabe en tæt indsigt og forståelse af en given gruppe af individer (f.eks. etniske, religiøse eller sociale grupper) gennem en intensiv involvering med disse mennesker i deres eget miljø. (kvalitativ metode)



### **Bylivsaktiviteter og formålet med investeringen**

Valget af bylivsaktivitet kan have forskellige formål afhængigt af, hvilken type af bylivsinvestering, der ønskes på den givne lokalitet.

Bylivsinvesteringerne kan være:

- ▶ **Fysiske bylivsinvesteringer**  
Det vil sige den ”hårde” infrastruktur med pladser, parker, veje, kollektiv trafikbetjening m.v.
- ▶ **Funktionelle bylivsinvesteringer**  
Eksempelvis indkøbsmuligheder, butikker, caféer, institutioner og fritidstilbud.
- ▶ **Relationelle bylivsinvesteringer**  
Eksempelvis events, netværks- og foreningsdannelse.

Ud fra hver aktivitet er der i kapitel 5 beskrevet hvilke(n) investeringstype(r), der kendetegner den givne bylivsaktivitet.

## 3.4. Trin 4 - Valg af indikator

### Hvad er en indikator for byliv?

Indikatorerne er valgt på baggrund af deres relevans for kvaliteten og mængden af byliv, samt bylivsaktiviteternes forudsætninger for at udfolde sig.

Figur nr.: 3 oplister disse indikatorer for byliv, som er inddelt i tre overordnede grupper: Forudsætninger, gevinster og omkostninger. Indikatorerne er meget forskellige, og indikerer både kvalitative og kvantitative måleenheder.

*Indikatorerne for forudsætningerne* beskriver de forudsætninger, der er for byliv på en given lokalitet. Når byliv skal sammenlignes er forudsætningerne vigtige at kende. Hvor tæt er byen? Hvor gammel er den? Hvor tilgængelig er den? Hvordan ser målgruppen ud?

*Indikatorerne for gevinsterne* beskriver de gevinster der er ved at skabe byliv. Gør bylivet menneskene i byen sundere? Skabes der social merværdi og øget tilhørsforhold til lokaliteten? Øges trygheden og medieomtalen? Til sidst i rækken af indikatorer, som viser gevinster, listes de kvantitative og økonomiske indikatorer.

*Indikatorer for omkostninger* beskriver de omkostninger der følger med ved at skabe byliv.

Fordelingen af indikatorer i de forskellige grupper kan diskuteres. Er tilhørsforhold en gevinst eller en forudsætning for byliv - og hvad med tryghed? Opdelingen af indikatorerne er et udtryk for en afvejning - der altid vil kunne være genstand for en yderligere debat.

Alle 3 grupper af indikatorer er vigtige for at skabe byliv. Det er helt grundlæggende at gøre sig sine forudsætninger klart, og sammenligne dem med de steder, hvor bylivet fungerer. Gevinsterne ved bylivet er det der opnås ved bylivet, og det skal afvejes overfor de omkostninger der er forbundet med den (de) valgte bylivsaktiviteter. Derfor peges der på, at der vælges 3 indikatorer fra hver gruppe, altså 9 i alt. Da omkostninger alene omfatter 3 indikatorer, vil de kunne sammenlignes på tværs af forskellige lokaliteter og bylivsaktiviteter.

I arbejdet med dialogværktøjet kan der opstå et ønske om, at vælge flere indikatorer end de 9 anbefalede. Det er her vigtigt, at være opmærksom på, at vælges der for mange indikatorer, bliver spiderwebbet komplekst og være vanskeligt at sammenligne/analysere. Hvis der omvendt vælges for få indikatorer, er risikoen at alle hensyn ikke bliver repræsenteret. Det rette antal indikatorer vil således altid afhænge af en konkret afvejning.

### *Hvad kan parterne bruge en bylivsindikator til?*

De udvalgte bylivsindikatorer kan sammenlignes i spiderwebbet. Der sammenlignes 4 forskellige situationer. Først vurderes/scores indikatorerne for et udvalgt eksisterende eksempel på en bylivsaktivitet. Herefter laves der score for situationen uden bylivsaktiviteten, situationen med bylivsaktiviteten (to år senere) og til sidst når bylivsaktiviteten er 'modnet' efter 10. Dette beskrives nærmere i afsnit 3.5.2 som handler om dit spiderweb.

Indikatorerne for byliv vil efter etableringen af bylivsaktiviteten også kunne være evaluerings parametre for bylivsaktivitetens succes.

### Hvordan indgår indikatorerne for byliv i dialogværktøjet?

Det fjerde trin i metoden er således at udvælge de relevante indikatorer for byliv. De tre foregående trin - vision, valg af målgruppe og valg af bylivsaktivitet - er grundlaget for at vurdere, hvilke indikatorer der er relevante for den givne bylivsaktivitet.

Indikatorerne kan vurderes kvalitativt og kvantitativt på den udvalgte bylivsaktivitet. Indikatorerne kan således bruges til at prioritere om én given bylivsaktivitet er en bedre investering end én anden. Det betyder at laves der et spiderweb for 2 forskellige bylivsaktiviteter, men med samme sæt af indikatorer, vil det kunne evalueres hvilken bylivsaktivitet der bedst matcher benchmarket.

Indikatorer for byliv:

Gruppe	Indikatorer
<b>Forudsætninger</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Strategi for udviklingen af byliv</li> <li>2. Målgruppe</li> <li>3. Lokaltets alder, identitet og kulturarv</li> <li>4. Trafikal tilgængelighed</li> <li>5. Sæmmesætning af byfunktioner</li> <li>6. Grønne og blå kvaliteter i området</li> <li>7. Stueetage og arkitektonisk skala</li> <li>8. Fleksibilitet over tid</li> <li>9. Lokale klimaforhold</li> <li>10. Befolkningstæthed</li> <li>11. Bebyggelsestæthed</li> </ol>
<b>Gevinster</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>12. Sundhed</li> <li>13. Social merværdi</li> <li>14. Tilhørsforhold og brug af lokaliteten</li> <li>15. Tryghed</li> <li>16. Flow i det lokale rum</li> <li>17. Omtale i Medierne</li> <li>18. Besøgende</li> <li>19. Boligpriser</li> <li>20. Omsætning</li> </ol>
<b>Omkostninger</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>21. Drift- og vedligeholdelsesomkostninger</li> <li>22. Støj og forurening</li> <li>23. Øvrige omkostninger</li> </ol>

Figur nr.: 3 Oversigt over grupperne og inddelingen af indikatorer.

### ***Hvilke metoder kan anvendes til at vurdere indikatorerne for byliv i et økonomisk perspektiv?***

I forlængelse af valget af indikatorer vil der kunne foretages en række økonomiske konsekvensberegninger, som parterne finder relevant. Konsekvensberegningerne kunne eksempelvis være:

En *Samfundsøkonomisk konsekvensberegning* er en økonomisk analyse af fordele og ulemper for samfundet ved investeringsprojekter, som øger produktionen af varer eller ydelser, der ikke kan sælges direkte til kunder. Dermed skabes der ikke en indtægt, men resultater i form af bedre vilkår for samfundet som helhed.

En *kommunaløkonomisk konsekvensberegning* er en økonomisk analyse der viser en sammenhæng mellem investeringer i bylivsaktiviteter og kommunaløkonomiske resultater som f.eks. sociale udgifter og skatteindtægter

En *finansiel konsekvensberegning* er en økonomisk analyse, der set fra investorer og developerens synspunkt viser sammenhæng mellem investeringen i en bylivsaktivitet og virksomhedsøkonomiske resultater som f.eks. huspriser, omsætning i detailhandlen osv. Analysen vil resultere i en vurdering af fordelagtighed, baseret på den tidsmæssige fordeling af projektets indtægter og udgifter.

En samfundsøkonomisk konsekvensberegning vil kunne omfatte alle indikatorerne, mens en kommunaløkonomisk og finansiel konsekvensberegning vil hovedsageligt vil koncentreres om gruppen af økonomiske indikatorer.

## 3.5. Trin 5 - Spiderweb

I dette afsnit beskrives først udgangspunktet for spiderwebbet og siden anvises hvordan læseren kan lave sit eget spiderweb gennem alle metodens trin.

### 3.5.1. Udgangspunkt for spiderwebbet

#### Hvad er et spiderweb?

Spiderwebbet er en grafisk fremstilling af fire forskellige situationer for de udvalgte indikatorer for byliv. Dialogværktøjet anbefaler at der udvælges 3 indikatorer fra hver af grupperne af de menneskelige, økonomiske og fysiske indikatorer. Til hver af de udvalgte indikatorer er der udformet 5 spørgsmål. Hver gang der svares ja på spørgsmålet har man en score der er et trin højere for indikatoren. For enkelte indikatorer, der handler om omkostninger ved bylivsaktiviteten, vil et nej give en scoring. Dette er nærmere angivet for hver enkelt indikator i afsnit 3.5.3.

De 4 forskellige situationer som indikatorerne for byliv afprøves i er:

1. Reference - som henviser til en eksisterende bylivsaktivitet.

Referencen skal være et eksempel på en bylivsaktivitet der er velfungerende, altså som lever op til den vision der er for lokalitetens byliv. Referencen skal bruges som benchmark for lokalitetens valgte bylivsaktivitet - det er referencen som lokaliteten holdes op i mod.

2. Den eksisterende situation

Den eksisterende situation er lokaliteten uden den påtænkte bylivsindikator. Altså situationen som den ser ud i dag - uden der er tilføjet en bylivsaktivitet. Den eksisterende situation er nulpunktet hvorfra indikatorerne måles ud fra.

3. Situation om 2-år

Situationen om 2 år er lokaliteten umiddelbart efter etableringen af bylivsaktiviteten. Her vil indikatorerne for bylivsaktiviteten begynde at være påvirket.

4. Situationen om 10-år

Situationen om 10 år viser lokaliteten efter bylivsaktiviteten er blevet en naturlig del af bylivet. Her vil indikatorerne have fundet deres endelige leje.

#### *Hvad kan parterne bruge et spiderweb til?*

Parterne kan bruge spiderwebbet til at sammenligne bylivsaktiviteten med en tilsvarende aktivitet et andet sted. Spiderwebbet vil kunne svare på om bylivsaktiviteten lever op til referenceprojektets resultat på indikatorerne for byliv. I forlængelse heraf vil parterne kunne tages stilling til, om den valgte bylivsaktivitet er den rigtige, eller om der skal søges et alternativ.

Spiderwebbet analyserer også udviklingen af bylivsaktiviteten over tid. Er udviklingen i indikatorerne som ønsket? I så fald kan parterne igangsætte tiltag eller ændre designet så den ønskede udvikling styrkes i den ønskede retning.

Det er vigtigt at parterne i samarbejde udvælger de 9 indikatorer der skal indgå i spiderwebbet.

#### **Hvordan indgår spiderwebbet i dialogværktøjet?**

Spiderwebbet er dialogværktøjets 5 og sidste trin. Spiderwebbet samler afprøvningen af indikatorerne i de fire forskellige situationer i en sammenstilling. På baggrund af sammenstillingen kan bylivsaktiviteten vurderes. Sammenstillingen vil skitsere svaret på en række centrale spørgsmål:

- ▶ Lever den valgte bylivsaktivitet op til benchmarket?
- ▶ Er den valgte bylivsaktivitet den bedste måde at investere i byliv?
- ▶ Hvilken bylivsaktivitet er bedst på det givne sted?

- ▶ Hvilke gevinster og omkostninger giver den udvalgte bylivsaktivitet? Hvem skal bære disse og hvornår indtræffer de? (spiderwebbet vil kun kunne indikere denne udvikling helt overordnet) I forlængelse af spiderwebbet og de udvalgte indikatorer vil der kunne laves økonomiske analyser jf. afsnit 3.4 samt rapporten "Byliv der betaler sig - 4 cases".

Anvendelsen af spiderwebbet vil kunne ændre valget af bylivsaktivitet på baggrund af de kortlagte resultater. En romantisk og 'skæv idé' kan således kvalificeres, ved at se på om der opnås de ønskede gevinster ved valget af en konkret bylivsaktivitet. Omvendt vil det konventionelle valg af - det som man plejer - kunne blive udfordret. Giver valget de gevinster vi ønsker?

### 3.5.2. Dit spiderweb!

Dette afsnit beskriver hvordan læseren kan lave sit eget spiderweb. Spiderwebbet anvendes af parterne i den konkrete dialog på baggrund af vision, målgruppe og udvalgt bylivsaktivitet.

Figur nr.: 4 viser en tom skabelon for et spiderweb som anvendes på følgende måde:

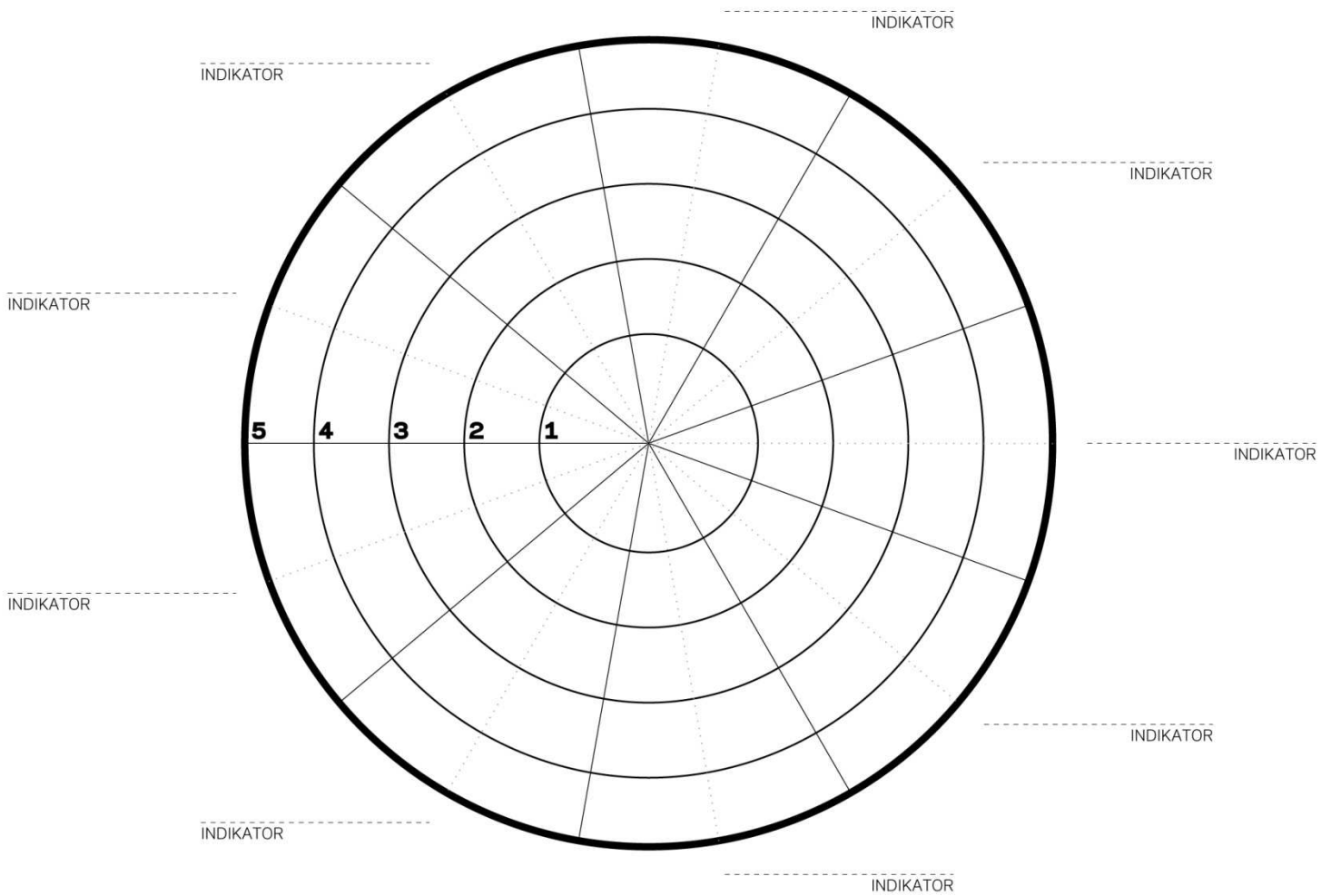
- a) Kopier "Dit spiderweb!" i det antal, der svarer til de bylivsaktiviteter der skal afprøves.
- b) Lokalteten angives i form af adresse eller matrikelnummer
- c) Den udvalgte målgruppe angives.
- d) Bylivsaktiviteten angives herefter.
- e) Nederst på siden angives navn og lokalitet på referenceprojektet, og det noteret hvorfor lige præcist denne reference er relevant som benchmark.
- f) Der udvælges 9 indikatorer på baggrund af vision, målgruppe og udvalgt bylivsaktivitet. Der skal vælges 3 indikatorer fra forudsætninger, gevinster og omkostninger, således at alle 3 aspekter belyses.
- g) De 9 udvalgte indikatorer skrives i felterne rundt om spiderwebbet.
- h) De fem spørgsmål der fremgår for hver indikator besvares i forhold til referencen. Spørgsmålene fremgår af afsnit 3.5.3. Spørgsmålene besvares alle ud fra den givne situation. Det vil sige, at spørgsmålene stilles i nutid til referencen, den eksisterende situation, situationen om 2 år og situationen om 10 år.
- i) Dernæst svares der på de samme spørgsmål til indikatoren ud fra den eksisterende situation - uden bylivsaktiviteten.
- j) Spørgsmålene besvares for indikatoren ud fra situationen om 2 år. Det vil altid være en vurdering der ligger til grund for disse svar, da der er tale om en fremtidig situation.
- k) De sidste spørgsmål der besvares er vurderingen af situationen om 10 år.
- l) Svarene for spørgsmålene i h), i), j) og k) indtegnes i spiderwebbet i forskellige farver. (se eksemplerne i kapitel 4.)

*Figur nr.: 4      Dit spiderweb fremgår af næste side*

# Dit spiderweb!

## SAMMENSTILLING

Lokalitet: \_\_\_\_\_  
Målgruppe: \_\_\_\_\_  
Bylivsaktivitet: \_\_\_\_\_  
Anlægsomkostninger: \_\_\_\_\_



Reference: \_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_



### 3.5.3. Indikatorer og scoringen

De følgende indikatorer er udvalgt efter deres relevans for byliv. De vil kunne suppleres af andre indikatorer, i forbindelse med en udvalgt bylivsaktivitet på en given lokalitet. En ny indikator skal følges af 5 spørgsmål, hvor hver svar bidrager til at kvaliteten af bylivet øges.

#### Gruppen af indikatorer for forudsætninger

- 1.** Strategi for udvikling af byliv  
*For hvert ja stiger scoringen et trin. Det forudsættes, at jo flere forhold der strategisk er taget højde for, jo bedre forudsætninger har bylivet.*  
Er der en strategi for området<sup>2</sup>, der rækker mere end 10 år frem i tiden?  
Er der afsat økonomiske midler til realisering af strategien?  
Er fysiske investeringer en del af strategien for området?  
Er funktionelle investeringer en del af strategien for området?  
Er relationelle investeringer end del af strategien for området?
- 2.** Målgruppe  
*For hvert ja, stiger scoringen et trin. Det forudsættes, at jo flere og forskellige målgrupper en bylivsaktivitet har, jo bedre forudsætninger har bylivet. Det er desuden en forudsætning at tilpasningen af bylivsaktiviteten til målgruppen er en vigtig forudsætning for bylivet.*  
Er der udvalgt én målgruppe for bylivsaktiviteten?  
Er der udvalgt flere målgrupper for bylivsaktiviteten?  
Findes der én eller flere af de valgte målgrupper i området omkring bylivsaktiviteten?  
Er bylivsaktiviteten tilpasset målgruppens behov?  
Er bylivsaktiviteten tilpasset målgruppens ønsker til en bylivsaktivitet? (f.eks kortlagt via inddragelsesproces)
- 3.** Lokalitetens alder, identitet og kulturarv  
*For hvert ja stiger scoringen et trin. Det forudsættes, at der er en sammenhæng mellem et områdes alder og intensiteten af bylivet. Eksempelvis kan nævnes den centrale del af København (Frederiksstaden) og Århus.*  
Er området en del af en omdannelse af et eksisterende byområde?  
Er områdets identitet klar for omverdenen? (eksempelvis, Ørestad, Den gamle by, Frederiksberg eller Nordvest)  
Er der funktioner i området i dag, som er med til at udbrede kendskabet til området i omverdenen?  
Er der landskendte funktioner i området (f.eks. Fields, Københavns Universitet, Musikhuset, Skanderborghus, botanisk have osv.)  
Er der bygninger i området, som er fredet eller har en høj bevaringsværdi?
- 4.** Trafikal tilgængelighed  
*For hvert ja stiger scoringen et trin. Det forudsættes, at adgangen via forskellige trafikformer og tilgængelighed for bløde trafikanter styrker bylivet.*  
Er der adgang til området via offentlige transportmidler i området?  
Er der adgang til det overordnede det overordnede vejnet i området (motorveje)?  
Er der en havn i området?  
Er der hovedstier, som passerer gennem området?  
Er der større cykelruter, som passerer gennem området?

---

<sup>2</sup> Området defineres som et kvadrat på én km<sup>2</sup> hvor bylivsaktivitetens lokalitet ligger i centrum.

5. Sammensætning af byfunktioner omkring lokaliteten  
*For hvert ja stiger scoringen et trin. Det forudsættes, at jo flere byfunktioner der findes i et område jo bedre er bylivet.*  
 Er der mere end én byfunktion<sup>3</sup> i området?  
 Er der en eller flere byfunktioner som tiltrækker en særlig målgruppe til området?  
 Er der byfunktioner i området som tiltrækker mange forskellige målgrupper?  
 Er der andre bylivsaktiviteter omkring lokaliteten?  
 Er der planlagt yderligere byfunktioner omkring lokaliteten?
6. Grønne og blå kvaliteter i området  
*For hvert ja stiger scoringen et trin. Det forudsættes, at nærhed til grønne og blå elementer vil styrke herlighedsværdierne og bylivet.*  
 Er der gåafstand<sup>4</sup> til skov eller et parkområde?  
 Er der gåafstand til grønne områder, så som græsplæne eller fælled?  
 Er der gåafstand til vandløb eller vand i bevægelse, så som vandløb og kanaler?  
 Er der gåafstand til vandflader, så som sø, hav eller havn?  
 Er der gåafstand til særlige landskabelige elementer, eksempelvis reablerede grusgrave, sidetagssøer til motorveje eller affaldslandskaber med rekreative værdier?
7. Stueetage og arkitektonisk skala  
*For hvert ja stiger scoringen et trin. Det forudsættes at åbenhed og offentlighed i stueetagen og den arkitektoniske tilpasning af bygninger til mennesket størrelse er en forudsætning for byliv.*  
 Er der publikumsorienterede funktioner med adgang direkte fra stueetagen? (butikker, caféer, biblioteker osv.)  
 Er der transparente facader, som viser livet inde i husene?  
 Er der mulighed for ophold langs en husfacade?  
 Er der nicher eller tilbagetrækning af facaden på de omkringliggende bygninger/huse?  
 Er der karnapper eller varierende facadedybder på de omkringliggende bygninger/huse?
8. Fleksibilitet over tid  
*For hvert ja stiger scoringen et trin. Det forudsættes, at en lokalitet der anvendes på forskellige tidspunkter giver et byliv, der spænder over forskellige tidspunkter.*  
 Er der mere end én anvendelsesmulighed af området både dag og aften?  
 Er der mere end én anvendelsesmulighed af området i løbet af året?  
 Er der mere end én anvendelsesmulighed af området i weekender og på hverdage?  
 Er det forskellige målgrupper<sup>5</sup>, som bruger området over tid?  
 Vil området let kunne omdannes til andre formål, hvis behovene skifter over tid?
9. Lokale klimaforhold  
*For hvert ja stiger scoringen et trin. Det forudsættes, at behagelige lokale klimaforhold er en forudsætning for byliv.*  
 Er områdets opholdssteder vindstille (der er ikke vindnedfald, kastevinde eller turbulens)?  
 Er der sollys på opholdssteder i området?  
 Er der mulighed for skygge på opholdssteder i området?  
 Er der træer, som medvirker til nedkøling af luften, i området?  
 Er der vandflader, som medvirker til nedkøling af området?

---

<sup>3</sup> Byfunktioner forstås funktioner i området der ikke er boliger. Eksempelvis forskellige typer af erhverv, kiosker, kulturtilbud, uddannelsesinstitutioner, kirke, indkøbsmuligheder, parker, haver/landskaber, offentlig service osv. Hver enkelt byfunktion tæller én gang.

<sup>4</sup> Gåafstand er her forstået som 600 meter.

<sup>5</sup> Målgrupperne fremgår af afsnit 3.1.

**10.** Befolkningstæthed

*For hvert ja, stiger scoringen et trin. Det forudsættes, at en høj befolkningstæthed øger bylivets intensitet.*

Er der en befolkningstæthed, der er højere end 0-3<sup>6</sup> personer pr. km<sup>2</sup>?

Er der en befolkningstæthed, der er højere end 3-59<sup>7</sup> personer pr. km<sup>2</sup>?

Er der en befolkningstæthed, der er højere end 59-126<sup>8</sup> personer pr. km<sup>2</sup>?

Er der en befolkningstæthed, der er højere end 126-610<sup>9</sup> personer pr. km<sup>2</sup>?

Er der en befolkningstæthed, der er højere end 610 personer pr. km<sup>2</sup>?

**11.** Bebyggelsestæthed

*For hvert ja stiger scoringen et trin. Det forudsættes, at en høj bebyggelsestæthed indikerer et intenst byliv - eller potentialet herfor.*

Er den gennemsnitlige bebyggelsestæthed i området mere end 10 %?

Er den gennemsnitlige bebyggelsestæthed i området mere end 25 %?

Er den gennemsnitlige bebyggelsestæthed i området mere end 50 %?

Er den gennemsnitlige bebyggelsestæthed i området mere end 100 %?

Er den gennemsnitlige bebyggelsestæthed i området mere end 200 %?

---

<sup>6</sup> Svarer til befolkningstætheden på Island, som er det tyndest befolkede område i Europa.

<sup>7</sup> Svarer til befolkningstætheden i Vestjylland.

<sup>8</sup> Svarer til landsgennemsnittet i Danmark.

<sup>9</sup> Svarer til gennemsnittet i hovedstadsområdet.



## Gruppen af indikatorer for gevinster

### 12. Sundhed

*For hvert ja stiger scoringen et trin. Det forudsættes, at jo flere muligheder der er for bevægelse i byrummet, jo større byliv.*

Er der uorganiserede muligheder for bevægelse i området?

Er der organiserede muligheder for bevægelse i området?

Er der idrætstilbud i området der henvender sig til flere målgrupper?

Er der aktivitets- og idrætstilbud til alle aldersgrupper?

Er cykling og gang dominerende som hverdagens transportform i området?

### 13. Social merværdi

*For hvert ja stiger scoringen et trin. Det forudsættes, at jo flere muligheder der er for at mødes, jo større værdi oplever den enkelte af det sociale byliv.*

Er der et beboer- eller kulturhus i området?

Er der udendørs mødesteder med mulighed for samtale (tale og høre)?

Er der indendørs mødesteder med mulighed for samtale?

Er der mere end én forening i området?

Er der mere end 10 foreninger i området?

### 14. Tilhørsforhold og brug af lokaliteten

*For hvert ja stiger scoringen et trin. Det forudsættes, at jo større lokalt tilhørsforhold der findes, jo større sandsynlighed er der for et bæredygtigt lokalt byliv.*

Er der besøgende i området fra et regionalt opland<sup>10</sup>?

Er der en større tilflytning end fraflytning til kommunen<sup>11</sup>?

Findes der lokale netværksdannelser, som er åbne for områdets beboere? (klubber, foreninger, væresteder og lignende)

Er der flere som bor i området hele året end dele af året?

Er der beboere som laver sociale arrangementer i området?

### 15. Tryghed

*For hvert ja stiger scoringen et trin. Det forudsættes, at jo mere tryghed der opleves på en lokalitet, jo bedre er grundlaget for byliv.*

Er de offentlige arealer i området belyste?

Er de offentlige arealer i området overskuelige og har visuel forbindelse til hinanden?

Er de offentlige arealer i området overvåget af kameraer?

Er der mange bløde trafikanter, som færdes i området både dag og aften/nat?

Er der aktivitet i området hele døgnet?

### 16. Flow i det lokale rum

*For hvert ja stiger scoringen et trin. Det forudsættes, at jo bedre forudsætninger der er for flow, jo bedre byliv.*

Er der faciliteter for cyklister og gående i området<sup>12</sup>?

Er det trafiksikkert og nemt at bevæge sig gennem området?

Er der tilstrækkelig parkeringspladser i området?

Er der mennesker, som bevæger sig gennem området døgnet rundt?

Er der mennesker, som bevæger sig gennem området året rundt?

---

<sup>10</sup> Et regionalt opland forstås som et område, der omfatter flere kommuner.

<sup>11</sup> Danmarks Statistik oplyser dette forhold på kommunalt niveau. Svaret findes således på [www.dst.dk](http://www.dst.dk) over kommuner på landkortet.

<sup>12</sup> Her tænkes på områder der alene er forbeholdt bløde trafikanter og mulighed for ophold, eksempelvis i form af bænke.

17. Omtale i medierne  
*For hvert ja stiger scoringen et trin. Det forudsættes, at jo mere omtale, jo større kendskab og potentiel tiltrækningskraft har bylivsaktiviteten.*  
Er der omtale af lokaliteten/bylivsaktiviteten i lokale medier<sup>13</sup>?  
Er der omtale af lokaliteten/bylivsaktiviteten i landsdækkende medier<sup>14</sup>?  
Er der omtale af lokaliteten/bylivsaktiviteten på bestemte tidspunkter af året<sup>15</sup>?  
Er der omtale af lokaliteten/bylivsaktiviteten i alle måneder hele året i medierne?  
Er PR-scoren over +50<sup>16</sup>?
18. Besøgende  
*For hvert ja stiger scoringen et trin. Det forudsættes, at jo flere besøgende, jo større byliv vil lokaliteten have.*  
Er der besøgende fra hele Danmark i området?  
Er der besøg af internationale turister i området?  
Er lokaliteten besøgt af mere end 10.000 besøgende om året?  
Er lokaliteten besøgt af mere end 100.000 besøgende om året?  
Er der mere end 1 mio.<sup>17</sup> besøgende om året?
19. Boligpriser  
*For hvert ja stiger scoringen et trin. Det forudsættes, at høje boligpriser<sup>18</sup> indikere hvor attraktivt området er.*  
Er den gennemsnitlige kvadratmeter pris for en bolig 10.987<sup>19</sup> kr/m<sup>2</sup> eller større?  
Er den gennemsnitlige kvadratmeter pris for en bolig 12.721<sup>20</sup> kr/m<sup>2</sup> eller større?  
Er den gennemsnitlige kvadratmeter pris for en bolig 14.855<sup>21</sup> kr/m<sup>2</sup> eller større?  
Er den gennemsnitlige kvadratmeter pris for en bolig 16.769<sup>22</sup> kr/m<sup>2</sup> eller større?  
Er den gennemsnitlige kvadratmeter pris for en bolig 21.140<sup>23</sup> kr/m<sup>2</sup> eller større?

---

<sup>13</sup> Her tænkes særligt på lokale ugeaviser samt regionale og lokale radioindslag, hjemmesider og dagblade.

<sup>14</sup> Her tænkes særligt på hjemmesider for landsdækkende nyhedskanaler og aviser samt landsdækkende tv- og radiokanaler.

<sup>15</sup> Her tænkes eksempelvis på jul, sommer- eller vintersæson.

<sup>16</sup> En PR-score kan udarbejdes af Infomedia, som en indikator for, hvor positivt eller negativt en bylivsaktivitet er omtalt i artikler. En PR-score kan variere mellem minus 100 og plus 100 og beregnes på baggrund af en række parametre som eksempelvis hvor mange gange bylivsaktivitetens navn er brugt i omtalen, hvor lang omtalen er, omtalens placering (tophistorien eller no notits), brug af positive og negative ord, osv. Eksempelvis ligger PR-scoren for PLUG N PLAY i Ørestaden på +70, hvilket vurderes at være meget højt.

<sup>17</sup> Mest besøgt er Tivoli knap 4.4 mio, dernæst Bakken med 2.6 mio. og så Zoologisk Have med 1.1 mio. gæster. Alle disse turistattraktioner ligger i hovedstadsområdet og har et internationalt publikum.

<sup>18</sup> Boligpriserne stammer fra opgørelsen over gennemsnitlige kvadratmeterpriser på [www.boliga.dk](http://www.boliga.dk) for alle de danske kommuner i på baggrund af boliger til salg sommeren 2011. (<http://www.boliga.dk/kvadratmeter-priser-kommuner.html>)

<sup>19</sup> Svarende til pris pr. m<sup>2</sup> i Sønderborg Kommune.

<sup>20</sup> Svarende til pris pr. m<sup>2</sup> i Næstved Kommune.

<sup>21</sup> Svarende til pris pr. m<sup>2</sup> i Kolding Kommune.

<sup>22</sup> Svarende til pris pr. m<sup>2</sup> i Høje-Taastrup Kommune.

<sup>23</sup> Svarende til pris pr. m<sup>2</sup> i Herlev Kommune.

20.

Omsætning

*For hvert ja stiger scoringen et trin. Det forudsættes, at en stigende omsætning er et udtryk for mere byliv.*

Har områdets butikker en højere omsætning end det lokale marked?

Har områdets øvrige virksomheder en højere omsætning end det lokale marked?

Har områdets overnatningsfaciliteter (campingpladser, hoteller, vandrehjem o. lign.) haft en stigende belægning de sidste 10 år?

Har området haft faldende liggetider på salg af erhvervsjendomme de sidste 10 år?

Har der været et stigende antal iværksættere i området de sidste 10 år?





### Gruppen af indikatorer for omkostninger

- 21.** Drift- og vedligeholdelsesomkostninger  
*For hvert nej stiger scoringen et trin, uanset hvem der afholder udgifterne. Det forudsættes at drift- og vedligeholdelsesomkostninger vil falde over tid.*  
Er der særlige<sup>24</sup> driftsomkostninger forbundet med bylivsaktiviteten?  
Er der særlige vedligeholdelsesomkostninger forbundet med bylivsaktiviteten?  
Er der omkostninger forbundet med slid indenfor området omkring bylivsaktiviteten?  
Er der omkostninger forbundet med slid udenfor området omkring bylivsaktiviteten?  
Er der foretaget særlige investeringer i anlæg i området omkring bylivsaktiviteten, der er en forudsætning for bylivsaktiviteten? (eksempelvis stisystemer)
- 22.** Støj og forurening  
*For hvert nej stiger scoringen et trin. Det forudsættes, at støj og forurening hindrer et godt byliv.*  
Er der trafikstøj i området?  
Er der støj fra virksomheder eller andre anlæg i området?  
Er der events i området (store forsamlinger af mennesker) hvor støjniveauet midlertidigt giver gener?  
Er der partikelforurening eller lugtgener i området?  
Er der andre forureningskilder i området, som vil give anledning til gener?
- 23.** Øvrige omkostninger  
*For hvert nej stiger scoringen et trin. Det forudsættes, at jo færre øvrige omkostninger jo bedre byliv er der mulighed for.*  
Er der udfordringer for fredelig sameksistens mellem socialt udsatte og områdets øvrige brugere?  
Er der mangel på klubber, organisationer, frivillige eller opholdssteder for udsatte unge i området?  
Er der omkostninger, der er forbundet med konflikter mellem forskellige bruger grupper i området? Er der omkostninger i området forbundet med kriminalitet og hærværk?  
Er der omkostninger, der er forbundet med at området ligger øde hen? (Forfald, øget kriminalitet, mangel på liv om aftenen osv.)

---

<sup>24</sup> Med særlige drift- eller vedligeholdelsesomkostninger menes der omkostninger som ligger over et forventet niveau for en given bylivsaktivitet.



## 4. Test af spiderweb

I dette afsnit afprøves spiderwebbet igennem en række test. Det er både ønsket at undersøge den samme bylivsaktivitet på forskellige lokaliteter, men også forskellige bylivsaktiviteter på den samme lokalitet. De to muligheder er også undersøgt over tid i sammenstillingen af resultaterne.

For hver test er projektet indledningsvist beskrevet kort - sammen med visionerne for projektet og lokaliteten. Herefter er målgruppe og reference angivet.

Der er valgt at teste to meget forskellige bylivsaktiviteter: Et grønt område/Picnic Park, som har en meget bred målgruppe, mens det andet eksempel, en klatrevæg, har en meget specifik målgruppe. Det har været et ønske at afprøve, om der er forskel i resultatet for bylivsaktiviteter, der har en meget bred målgruppe eller en meget smal.

Testen er ikke et udtryk for en endelig afprøvning af hele dialogværktøjet, men alene en indledende test af værktøjet.

For hver test vises sammenstillingen, som indeholder reference, eksisterende situation, situation om 2 år og situation om 10 år.



## 4.1. Bylivsaktiviteter i ny tæt by (Ørestad)

Ørestadens beliggenhed og trafikale tilgængelighed gør bydelen til en integreret del af det centrale københavnske byområde. Den er etableret med det formål, at bidrage til den langsigtede byudvikling af København. I Ørestaden skal der være plads til byggeri, der på grund af sin størrelse, karakter eller omfang ikke kan indpasses i Københavns eksisterende kvarterer.

Målet er, at Ørestaden skal rumme 60 % erhvervs- og kontorbyggeri, 20 % boliger og 20 % øvrigt byggeri til anvendelse for kultur, service, handel og institutioner.

80.000 mennesker forventes at ville arbejde i Ørestaden. 20.000 mennesker forventes at ville bo i Ørestad. Næsten 20.000 mennesker studerer allerede i Ørestad.

### Udvalgte indikatorer

1. Strategi for udviklingen af byliv
7. Stueetage og arkitektonisk skala
8. Fleksibilitet over tid
14. Tilhørsforhold og brug af lokaliteten
16. Flow i det lokale rum
19. Boligpriser
21. Anlægsomkostninger
22. Støj og forurening
23. Øvrige omkostninger

### 4.1.1. Test af grønt område /Picnic Park i Ørestad

Borde og bænke, samt større og mindre faste grille.

Areal 1.000-2.000 m<sup>2</sup> Anlægsbudget kr. 2-3 mio.

Tilføjelse af et grønt picnic område vil kunne skabe en sammenhæng mellem de store bygningsvolumener på lokaliteten. Et grønt picnic område kan endvidere skabe en underinddeling af de store flader og dermed skabe mindre opholdsområder.

Et grønt picnic område vil kunne fungerer som et socialt mødested for lokalitetens beboere.

Muligheden for ophold, rekreation og grill kan medføre en mindre stigning i omsætningen i området omkring lokaliteten.

En udvidet brug af lokaliteten vil medvirke til at hæve graden af tryghed, samt have en forebyggende effekt overfor hærværk og kriminalitet.

Etablering af et grønt picnic område, vil medføre stigende affald og slitage i området og dermed en stigning i drift- og vedligeholdelsesudgifter.

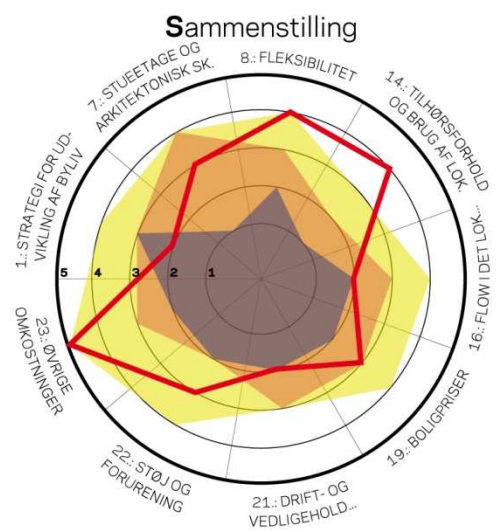
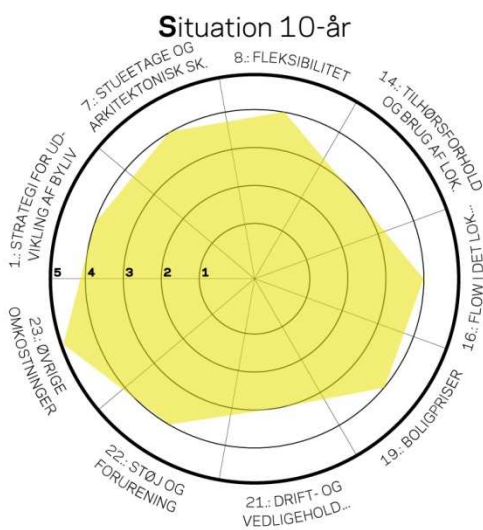
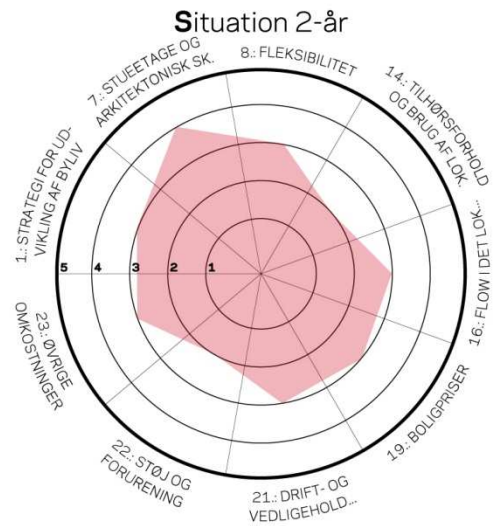
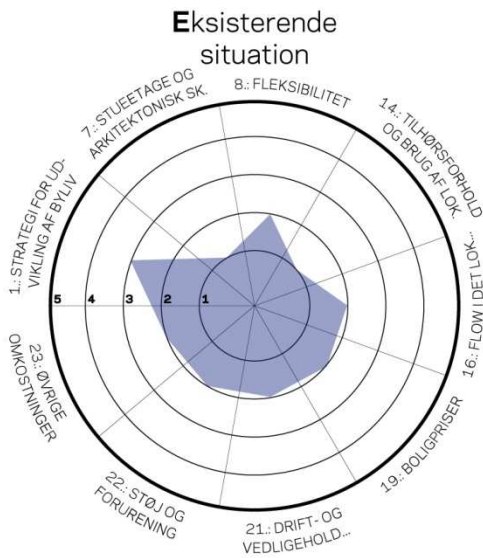
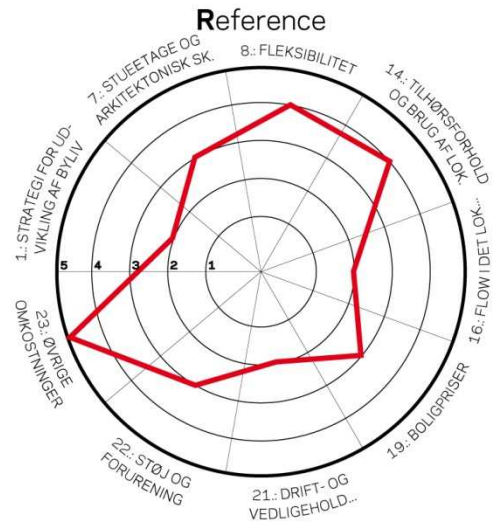
### Målgruppe(-r)

Eksempelvis børnefamilie, singler, unge studerende mv. Der kan evt. hentes inspiration i ConZoom® målgrupperne.

### Reference

Dyrehaven nær Klampenborg nord for København.

SPIDERWEB  
**PICNICPARK**  
**ØRESTAD**



Figur nr.: 5 Referencen henviser til Dyrehaven nær Klampenborg, og hvordan udviklingen for en Picnic Park i Ørestaden kunne se ud. I nederste venstre hjørne sammenstilles de 4 situationer i sammenstillingen.

#### 4.1.2. Test af klatrevæg i Ørestad

Højde 15m, Anlægsbudget ca. kr. 1 mio.

Placering og etablering af en klatrevæg som et selvstændigt element vil være begrænset i sin brug og primært kun tiltrække specialiserede brugere. Derimod vil det være en fordel, at etablere en klatrevæg i forbindelse med eksisterende aktivitetsområder eller knudepunkter og stationsområder, hvor der er stor gennemstrømning af folk.

En klatrevæg/flade kan fungere som in-fill, og tilføre liv til ellers ubrugte og uinteressante facader bygninger og elementer og dermed opkvalificere lokaliteten, med lys og materialer og hæve den generelle tryghedsfølelse.

Klatring har en begrænset brugerflade, men er en publikumsvenlig aktivitet og bør derfor sammentænkes med opholdsmuligheder.

##### Målgruppe(-r)

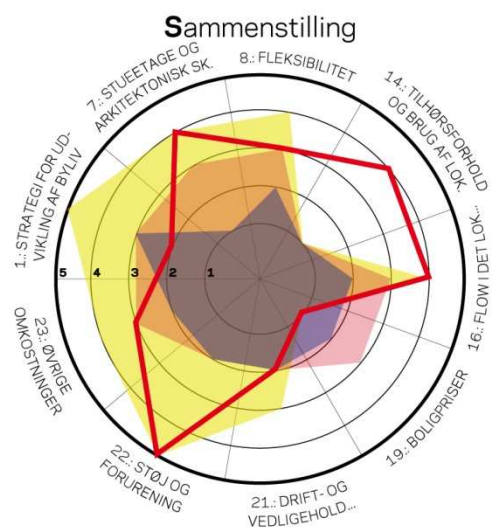
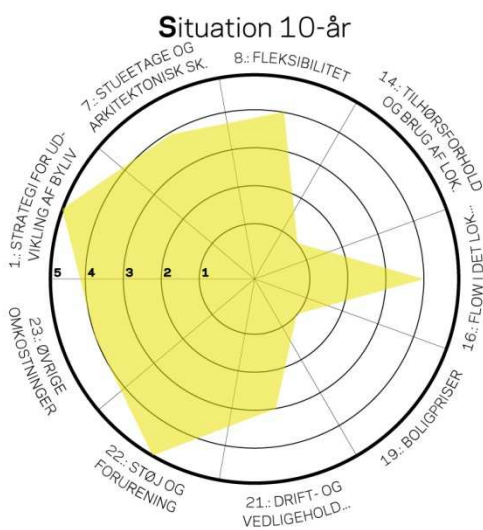
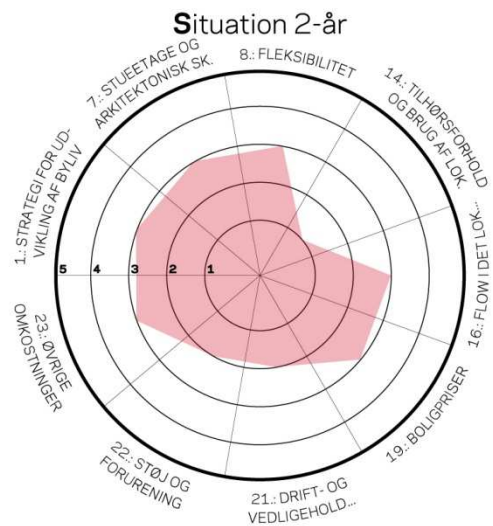
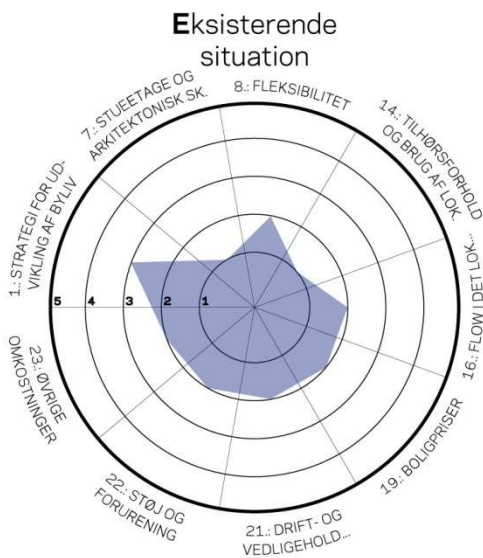
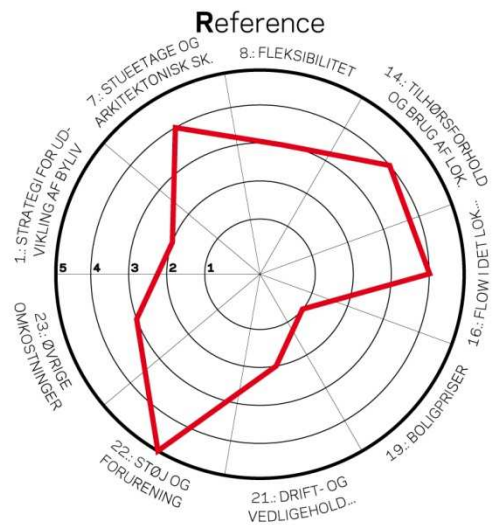
Unge, studerende mv.

##### Reference

Gøteborg Allé 9, Aarhus.



SPIDERWEB  
**KLATREVÆG**  
**ØRESTAD**



Figur nr.: 6 Viser de samme indikatorer som forrige figur for Ørestaden, men i stedet er de afprøvet på en klatrevæg.



## 4.2. Bylivsaktiviteter på havnenære arealer (Aarhus)

Aarhus Havn er centralt beliggende i Aarhus midtby og ligger i tæt forbindelse til den centrale by og Domkirken. Mod byen er havne(by)rummet afgrænset af havnefrontens bebyggelse langs Havnegade, Skolebakken og Kystvejen. Mod bugten er de havnenære byudviklingsarealer afgrænset af det aktive havneerhvervsområde på den mellemste arm, mod nord af Pier 2 og mod syd af Mindet ved å-udløbet.

Havnebyrummet fremkommer ved en bearbejdning af kaj anlæg i de indre havnebassiner, som i dag er adskilt af Pier 1, etablering af to markante bastioner, samt en samlende havneplads placeret ud for Domkirken.

Den indre og nordlige del af byens gamle industrihavn bliver i løbet af de kommende 15-20 år omdannet til en ny bydel – en mangfoldig, levende del af city med erhverv, boliger, uddannelses- og forskningsinstitutioner, butikker mv.

Det visionære og storstilede byudviklingsprojekt har allerede skabt international opmærksomhed. Færdigudviklet rummer de Bynære Havnearealer samlet 800.000 etagekvadratmeter til boliger og kommercielle formål samt offentlige institutioner. Fuldt udviklet vil det samlede område repræsentere en værdi på 3-4 milliarder Euro.

### Udvalgte indikatorer

3. Lokaltidens alder, identitet og kulturarv
4. Trafikal tilgængelighed
5. Sammensætning af byfunktioner
17. Omtale i medierne
18. Besøgende
20. Omsætning
21. Anlægsomkostninger
22. Støj og forurening
23. Øvrige omkostninger

### 4.2.1. Test af grønt område /Picnic Park på havnen i Aarhus

Borde og bænke, samt større og mindre faste grille.

Areal 1.000-2.000 m<sup>2</sup>, Anlægsbudget kr. 2-3 mio.

Tilføjelse af et grønt picnic område vil kunne skabe en sammenhæng mellem de store bygningsvolumener på havnen. Placeringen af et grønt picnic område kan endvidere skabe en underinddeling af de store flader og dermed skabe mindre opholdsområder.

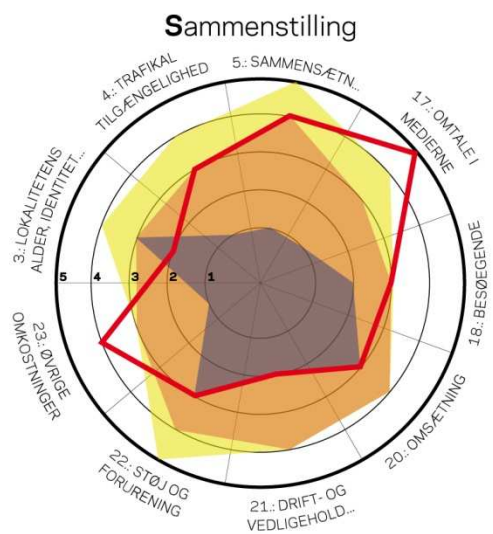
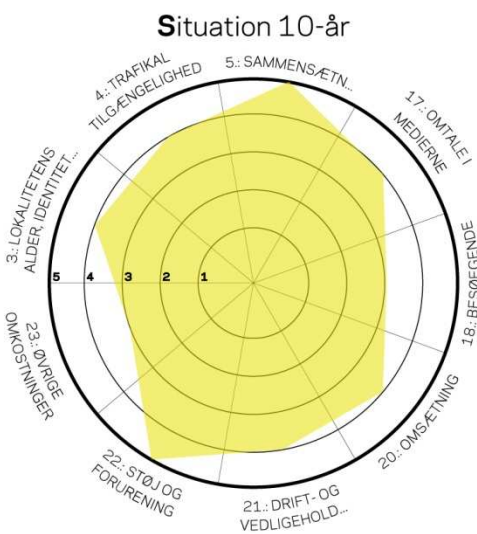
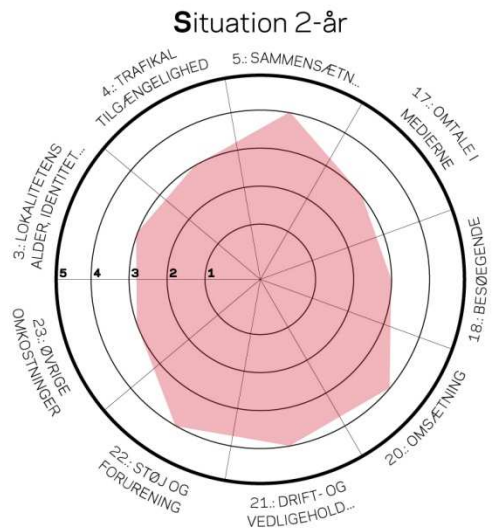
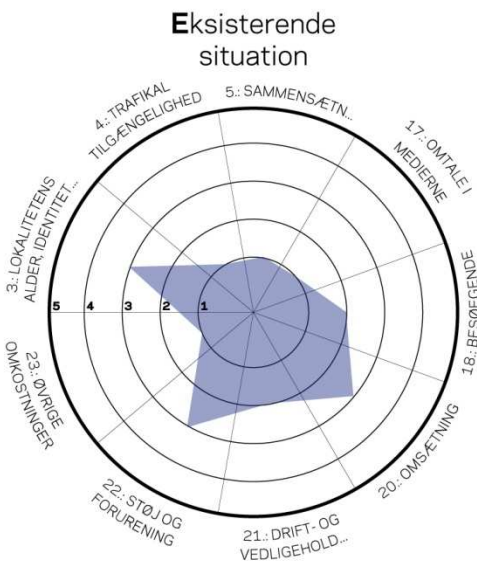
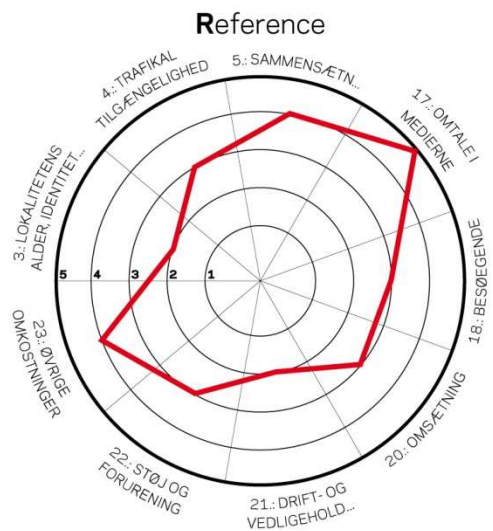
Et grønt picnic område vil kunne fungere som et socialt mødested og kan bidrage til at trække flere besøgende ned på havnen.

Nærheden til en grønt rekreativ lokalitet har stor attraktionsværdi og kan således være med til at skabe en stigning i huspriserne.

Et grønt picnic område, kan tiltrække en bred målgruppe til havnearealerne, som således vil kunne drage nytte af området potentialer.

Muligheden for ophold, rekreation og grill kan medføre en mindre stigning i lokalområdet omsætning

# SPIDERWEB PICNICPARK AARHUS



Figur nr.: 7 Picnicpark Aarhus

En udvidet brug af området vil medvirke til at hæve graden af tryghed, samt have en forebyggende effekt overfor hærværk og kriminalitet.

Etablering af et grønt picnic område, vil medføre stigende affald og slitage på lokaliteten og dermed en stigning i drift- og vedligeholdelsesudgifter.

**Målgruppe(-r)**

Eksempelvis børnefamilie, singler, unge studerende mv.

**Reference**

Dyrehaven nær Klampenborg nord for København.

**4.2.2. Test af klatrevæg på havnen i Aarhus**

Højde 15 meter, Anlægsbudget ca. kr. 1 mio.

Etablering af en klatrevæg på havnen vil kunne drage nytte af områdets arkitektoniske udtryk og dimensioner. Eksempelvis kunne der etableres klatrevægge på siloer eller nedlagte industribygninger.

Området skala og udtryk kan med fordel kombineres med en klatrevæg.

Placering og etablering af en klatrevæg som et selvstændigt element vil være begrænset i sin brug og primært kun tiltrække få specialiserede brugere. Derimod vil det være en fordel, at etablere en klatrevæg i forbindelse med eksisterende mødesteder og knudepunkter, hvor der er gennemstrømning af folk.

Et større klatreanlæg eller hal kan bedre klare en mere selvstændig placering.

Gevinster ved en klatrevæg på havnen vil være en mindre stigning i besøgende på området, samt en mindre stigning i områdets omsætning.

En klatrevæg kan være med til at udvide områdets brug og dermed have en forbyggende effekt overfor kriminalitet og hærværk.

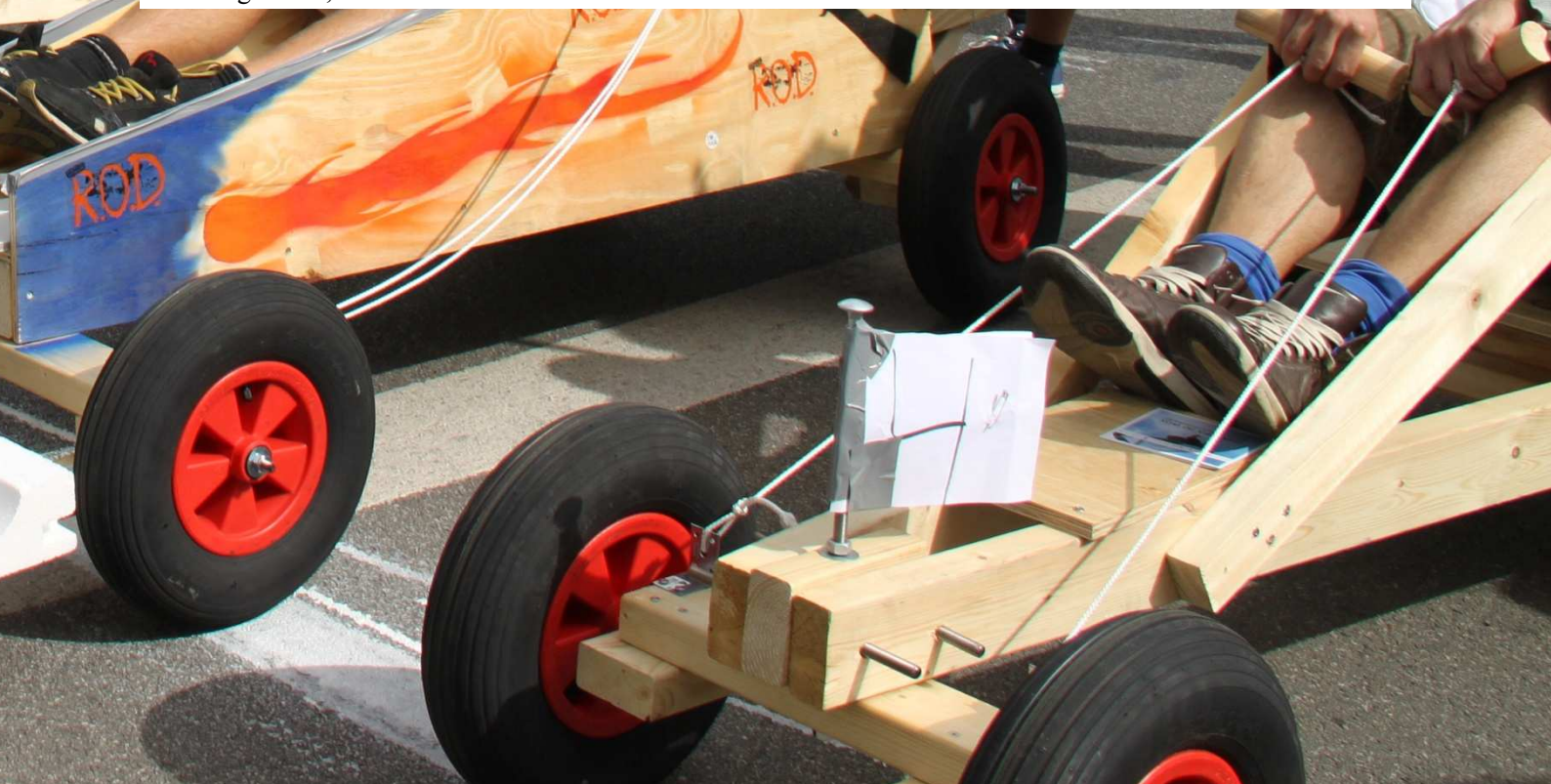
Relativt lave drift- og vedligeholdelsesudgifter.

**Målgruppe(-r)**

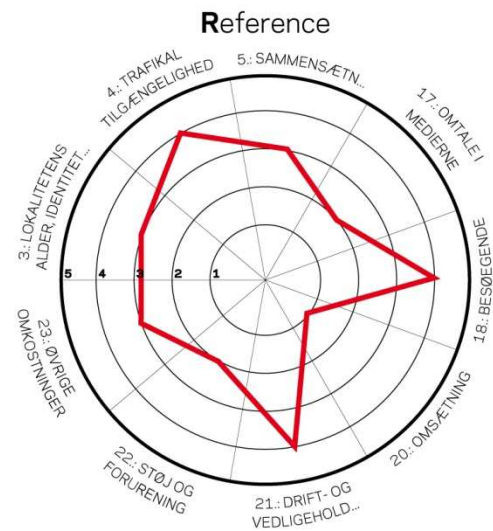
Unge, studerende mv.

**Reference**

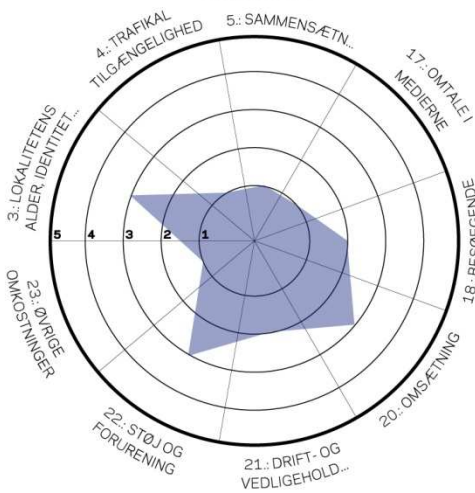
Gøteborg Allé 9, Aarhus.



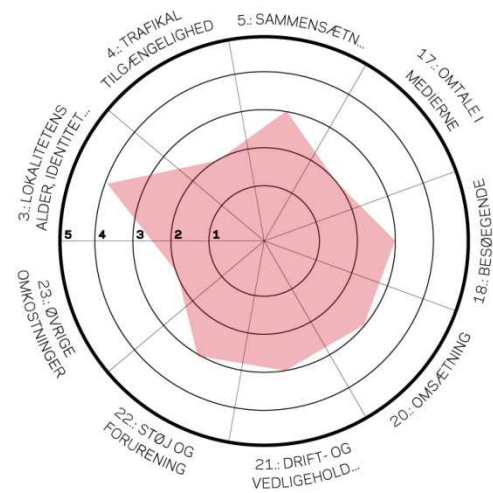
# SPIDERWEB KLATREVÆG AARHUS



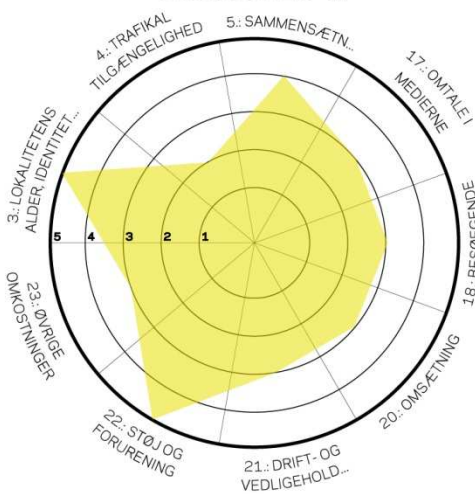
## Eksisterende situation



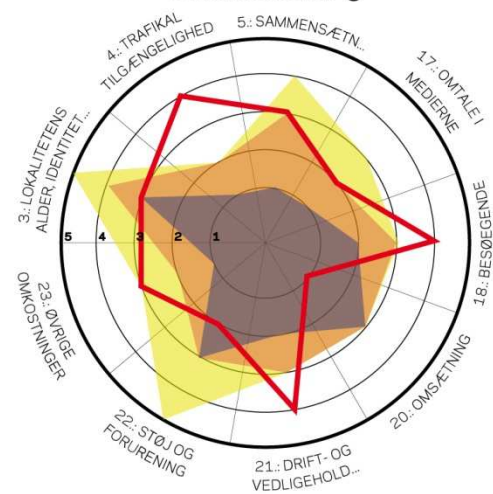
## Situation 2-år



## Situation 10-år



## Sammenstilling



Figur nr.: 8 Viser en klatrevæg i Aarhus - hvor indikatorerne er de samme som i forrige figur for Picnic Parken på havnen i Aarhus.

## 4.3. Bylivsaktiviteter i ny by på bar mark (Kildebjerg Ry)

Kildebjerg Ry er centralt beliggende i Vestdanmark mellem Skanderborg og Silkeborg.

Kildebjerg Ry ligger 25 minutters kørsel fra vidensmiljøet i Aarhus, hvilket gør det let for virksomhederne at tiltrække højtuddannet arbejdskraft. Samtidig ligger lokaliteten lige ved både E45 og motorvejen mellem Aarhus og Herning, hvilket gør det let at komme til resten af Danmark. Byområdet bliver på 155 hektar, som kommer til at rumme 700 boliger og 66.000 etagekvadratmeter til vidensvirksomheder.

Kildebjerg Ry er Danmarks første byområde, der integrerer boliger, vidensvirksomheder og en 18-hullers golfbane i et naturskønt område.

### Udvalgte indikatorer

5. Sammensætning af byfunktioner
6. Grønne og blå kvaliteter i området
10. Befolkningstæthed
12. Sundhed
13. Social merværdi
15. Tryghed
21. Anlægsomkostninger
22. Støj og forurening
23. Øvrige omkostninger

### 4.3.1. Test af grønt område /Picnic Park ved Kildebjerg Ry

Borde og bænke, samt større og mindre faste grille.

Areal 1.000-2.000 m<sup>2</sup>, Anlægsbudget kr. 2-3 mio.

Tilføjelse af et grønt picnic område vil kun bidrage til at skabe en overordnet sammenhæng samt være med til at forstærke anvendelsen af lokaliteten. Et programmeret grønt areal kan være med til at forstærke og iscenesætte de naturskønne omgivelser. Et grønt picnic område vil kunne fungerer som et socialt mødested for beboere.

Lokaliteten kan endvidere fungere som en destination, hvor man tager til eller hvorfra man sætter ud på en gåtur. Tiltrækningskraften og brugen af lokaliteten kan have en positiv effekt i forhold til området identitet.

Muligheden for ophold, rekreation og grill kan medføre en mindre stigning i områdets omsætning.

En udvidet brug af området vil medvirke til at hæve graden af tryghed, samt have en forebyggende effekt overfor hærværk og kriminalitet.

Etablering af et grønt picnic område, vil medføre stigende affald og slitage på lokaliteten og dermed en stigning i drift- og vedligeholdelsesudgifter.

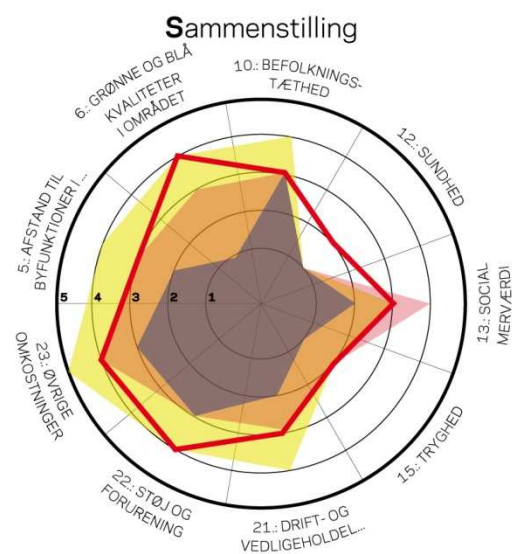
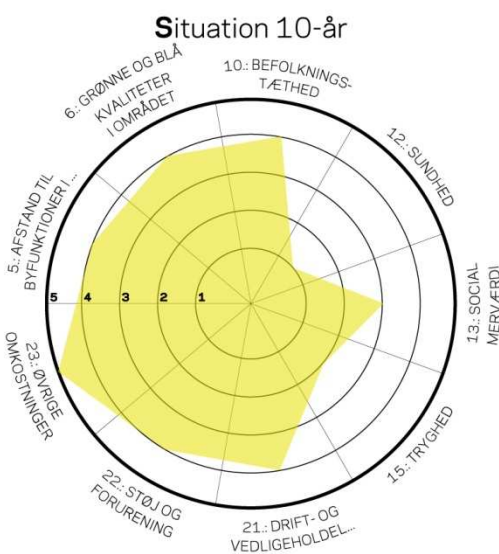
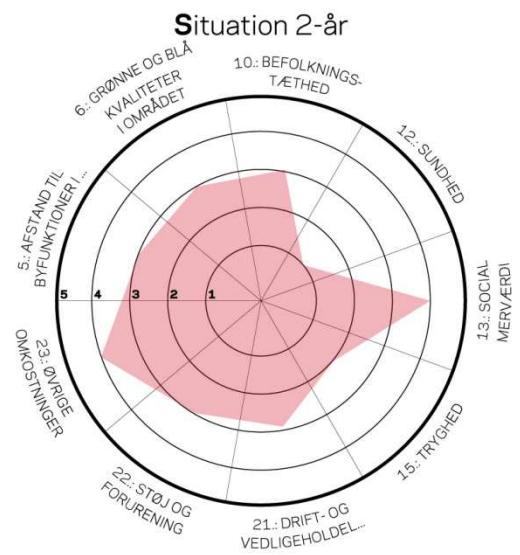
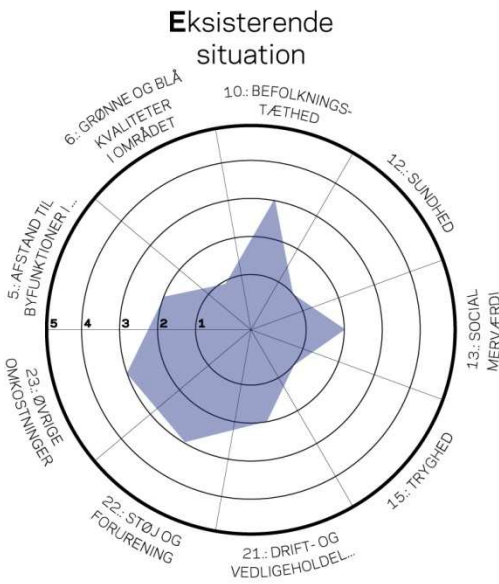
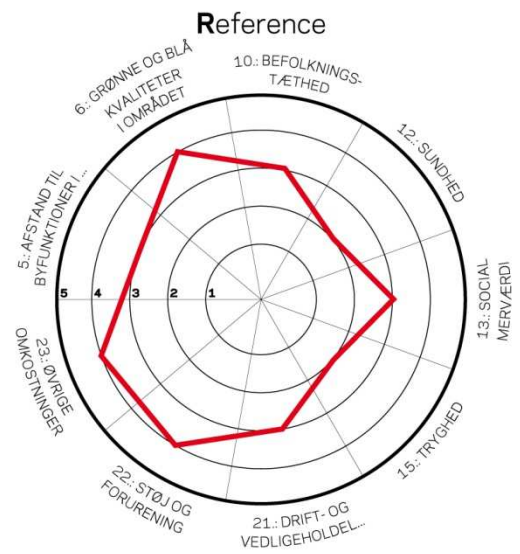
### Målgruppe(-r)

Eksempelvis børnefamilie, singler, unge studerende mv.

### Reference

Dyrehaven nær Klampenborg nord for København.

# SPIDERWEB PICNICPARK KILDEBJERG RY



Figur nr.: 9 Viser spiderweb for en Picnic Park ved Kildebjerg Ry -

#### 4.3.2. Scenarie - Klatrevæg ved Kildebjerg Ry

Højde 15 meter. Anlægsbudget ca. kr. 1 mio.

Placering og etablering af en klatrevæg som et selvstændigt element vil være begrænset i sin brug og primært kun tiltrække få specialiserede brugere. Derimod vil det være en fordel, at etablere en klatrevæg i forbindelse med eksisterende mødesteder og knudepunkter, hvor der er gennemstrømning af folk. Eksempelvis kunne en klatrevæg etableres på gavlen af en hal eller en lokal skole.

Gevinster ved en klatrevæg i Kildebjerg Ry vil være en mindre stigning i besøgende på området, samt en mindre stigning i områdets omsætning. En klatrevæg kan være med til at udvide områdets brug og dermed have en forbyggende effekt overfor kriminalitet og hærværk.

Relativt lave drift- og vedligeholdelsesudgifter.

##### **Målgruppe(-r)**

Unge, studerende mv.

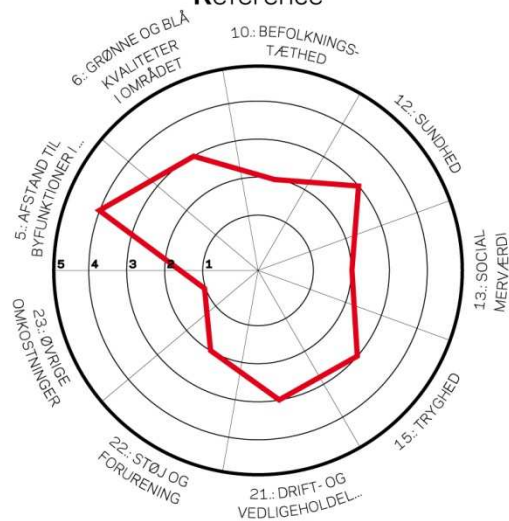
##### **Reference**

Gøteborg Allé 9, Aarhus.

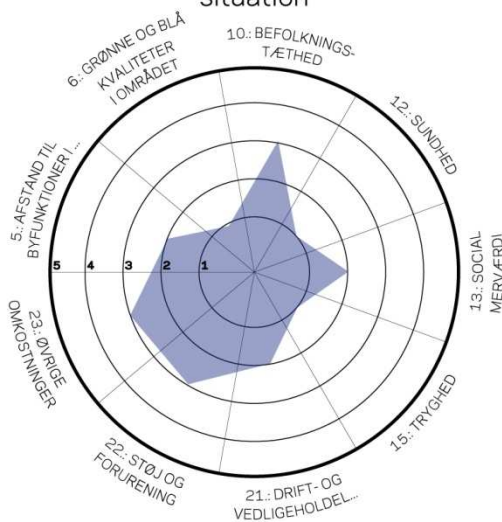


SPIDERWEB  
**KLATREVÆG**  
**KILDEBJERG RY**

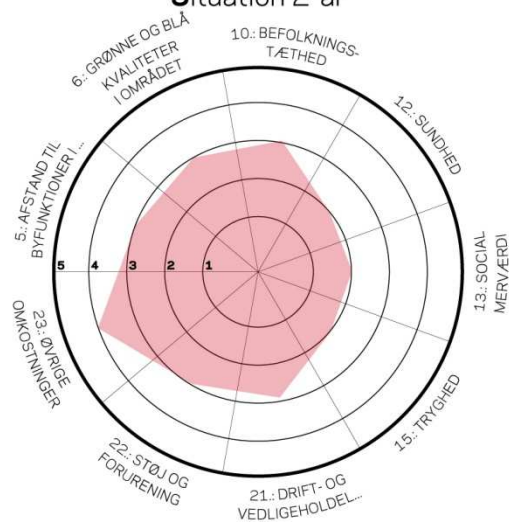
Reference



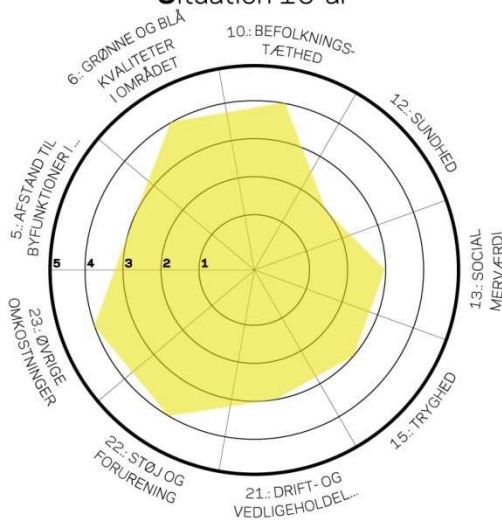
Eksisterende situation



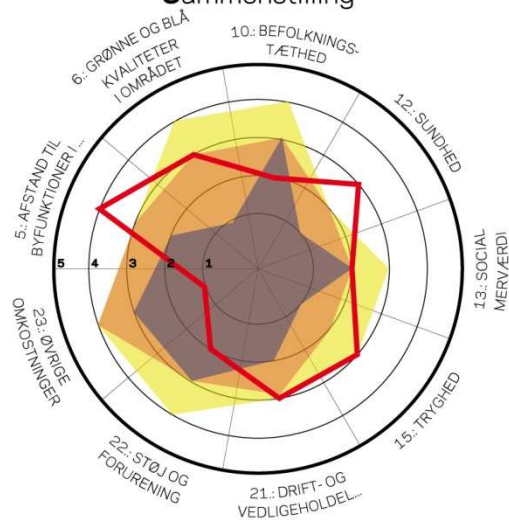
Situation 2-år



Situation 10-år



Sammenstilling



Figur nr.: 10 Viser klatrevæg ved Kildebjerg Ry - med de samme indikatorer som forrige figur, der viser afprøvningen af spiderwebbet.





## 5. Katalog over bylivsaktiviteter

Kataloget indeholder en række eksempler på bylivsaktiviteter - i byen, i forstaden og i landskabet, hvor mennesker mødes. Bylivsaktiviteterne er alle kort beskrevet, det er angivet, hvor de findes og om der er tale om en fysisk, funktionel eller relationel investering.

Katalogets indhold er langt fra udtømmende, og vil kunne suppleres og udskiftes over tid.

### BYLIVSAKTIVITETER

#### **Aerobic**

En afgrænset lokalitet med jævnt blødt underlag som anvendes til aerobic og træning.  
Hvor: Gasværksgrunden, Vejle Kommune  
Investering: Fysisk

#### **Aktivitetshus**

Multifunktionelt hus til bevægelse, træning og rekreation.  
Hvor: Hørgården, Amager, Københavns Kommune  
Investering: Funktionel og relationel

#### **Amerikansk fodbold**

En afgrænset lokalitet som anvendes Amerikansk fodbold og boldspil.  
Hvor: Aarhus Kommune  
Investering: Fysisk og relationel

#### **Amfiteater**

Et amfiteater er en rund scene omgivet af tilskuerpladser i trappeform.  
Hvor: Hedeland, Høje Taastrup Kommune  
Investering: Relationel og funktionel

#### **Atletik**

En afgrænset lokalitet indeholdende klassiske atletik elementer såsom plæne og løbebane som understøtter et antal løbe-, spring- og kastediscipliner.  
Hvor: Odense Atletikstadion  
Investering: Fysisk og relationel

#### **Atrium**

Et atrium er et mindre gårdrum afgrænset af omkringliggende bygning og er i klassisk forstand ikke nødvendigvis overdækket. Det kan også være et frodigt gårdrum som de lidt finere arabere havde i gammel oldtid.  
Hvor: Alhambra i Granada, Spanien - og en lang række danske gårdrum  
Investering: Fysisk og relationel

#### **Badminton**

Et afgrænset areal med blødt underlag og mulighed for opstilling af net.  
Hvor: Teglgårds Plads, Aalborg Kommune  
Investering: Funktionel

#### **Balance**

Areal med forskellige balanceelementer.  
Hvor: De danske skove, Naturstyrelsen.  
Investering: Fysisk

#### **Bar**

En bar er en høj disk. Det er et serveringssted som kendetegnes ved at varerne serveres over disken.  
Hvor: Bang og Jensen, Istedgade, Københavns Kommune  
Investering: Funktionel

#### **Baseball**

Et større græsareal til at spille baseball på.  
Hvor: Hørsholm Baseball og Softball Klub, Hørsholm Kommune  
Investering: Funktionel og relationelle

#### **Basketball-bane**

Et afgrænset areal som anvendes til at spille basketball samt andre boldspil.  
Hvor: Centrumpladsen, Ringe Kommune  
Investering: Fysisk og relationelle

#### **Beachvolley**

Et afgrænset sand areal som anvendes til at spille beachvolley samt andre boldspil.  
Hvor: Halvvandet, Refshaleøen, Københavns Kommune  
Investering: Fysisk

#### **Beboerhus**

Multifunktionelt hus indeholdende faciliteter til møder og socialt samvær, værksteder og aktiviteter.  
Hvor: Haraldsgadekvarteret, Københavns Kommune  
Investering: Funktionel og relationel

#### **Bibliotek**

Bibliotek er en samling af bøger.  
Hvor: Det kongelige bibliotek, Københavns Kommune  
Investering: Funktionel

#### **Biograf**

Et volumen indholdene sale til fremvisning af film.  
Hvor: Grand Teatret, Mikkel Bryggers Gade 8  
Investering: Funktionel

**BMX-Bane**

BMX er en intens sprintsport, hvor det går ud på at komme først gennem en kort bane, der indeholder forskellige forhindringer i form af hop og sving  
Hvor: Lyon, Frankrig  
Investering: Funktionel, Ikke fysisk?

**Boldbane**

En afgrænset lokalitet som anvendes til bold- eller holdspil.  
Hvor: Plug'n Play, Ørestad, Københavns Kommune  
Investering: Fysisk

**Boldmur/Boldvæg**

Ubrugt gavl eller facade hvor opad der kan spilles bold. Street Snooker er et spil hvor der "skydes til mål" mod en væg med huller i.  
Hvor: Moneyhole Lane, Welwyn Garden City, London  
Investering: Fysisk

**Bordtennis**

Udendørs bordtennisborde placeret strategiske steder i byens rum.  
Hvor: Playspots, Odense Kommune.  
Investering: Fysisk

**Bowling**

Bowlingbane i eksisterende byrum. Midlertidigt byrumsprojekt hvor bowlingbane optegnes i byrum.  
Hvor: Play or Rewind, Siena, Italy.  
Investering: Fysisk

**Breakdance**

Bowlingbane i eksisterende byrum. Midlertidigt byrumsprojekt hvor bowlingbane optegnes i byrum.  
Hvor: Berges du Rhône, Lyon, Frankrig  
Investering: Fysisk

**Busstation**

En station hvor passagerer kan stige af eller på en bus  
Hvor: Bus Station, Hoofddorp, Holland, NIO Architecten  
Investering: Funktionel

**Busstop**

Et busstop, er en sted, hvor busser stopper for at samle passagerer op eller sætte dem af langs veje eller gader.  
Hvor: Busstop med gynges, London  
Investering: Funktionel

**Bænk**

Et sted at sidde med mulighed for samtale og en udsigt til et byrum og mennesker.  
Hvor: Clemens Bro, Aarhus Kommune  
Investering: Fysisk

**Cricket**

Laneway cricket spilles i ikke trafikerede gaderum, gyder og blindveje.  
Hvor: Melbourne  
Investering: Fysisk

**Cykelpolo**

En flad asfalteret lokalitet afgrænset af en halvmur. Cykel polo er en holdsport og ligner traditionel polo, undtaget at cykler anvendes i stedet for heste. Traditionel cykel polo spilles på en rektangulær græsmark, som måler 150 gange 100 meter.  
Hvor: Nørrebroparken, København.  
Investering: Fysisk

**Dans**

En flad asfalteret lokalitet der kan anvendes til dans.  
Hvor: Eventyrhaven, Odense  
Investering: Fysisk

**Dirtjump**

Bakket jordbane med varierede stigninger og hældning, til brug af bmx cykler og mountainbikes.  
Hvor: Viborg  
Investering: Fysisk

**Drageflyvning**

En større lokalitet, der kan anvendes til drageflyvning.  
Hvor: Stige Ø  
Investering: Fysisk

**Event**

En event er en begivenhed, som kan forekomme en enkelt gang eller gentagne gange, eksempelvis som en årligt tilbagevendende begivenhed. En event har et element af oplevelse for den enkelte - gerne i tilknytning til forskellige former for underholdning. Der kan eksempelvis være en festival, en medie begivenhed, en fest eller et sportsarrangement.  
Hvor: Roskilde festivalen, Roskilde  
Investering: Relationel

**Fitness**

Udendørs lokalitet der kan anvendes til styrke- og smidighedstræning.  
Hvor: Fælledparken, København  
Investering: Fysisk

**Floorball**

Udendørs afgrænset flad lokalitet der kan anvendes til at spille floorball.  
Hvor: Centro Sportivo Tenero, Schweiz  
Investering: Funktionel

### **Fodbold**

Udendørs afgrænset flad lokalitet der kan anvendes til at spille fodbold. Futsal er en variation af fodbold og spilles på mindre baner placeret på tagflader i Tokyo.

Hvor: Tokyo

Investering: Funktionel

### **Forhindreingsbane**

Forløb opbygget af forskellige udfordringer der skal passeres enten over, under eller igennem

Hvor: Kolding

Investering: Fysisk

### **Grill**

En traditionel grill er en anordning til tilberedning af fødevarer ved stegning.

Hvor: Vandkalven, Tisvilde Hegn ved Asserbo slotsruin

Investering: Fysisk og funktionel

### **Græsplæne**

Plænen med mulighed for et væld af fysiske aktiviteter.

Hvor: Hævet plæne på Islands Brygge, Københavns Kommune

Investering: Fysisk

### **Grønne ruter**

Grønt forbindelsessystem der leder gennem byen og som kan anvendes til gang, cykel og rulleskøjtølb.

Hvor: Frederiksberg kommune

Investering: Fysisk

### **Gynger**

Store billboard stativer er i New York blevet transformeret til gyngestativer, med udsigt over byen.

Hvor: New York City

Investering: Fysisk

### **Handball**

Facade, mur eller ubrugt gavl hvor opad der kan spilles med en mindre bold, der slås op mod væggen med håndfladerne. Spillet er tæt beslægtet med squash, men spilles med hænderne.

Hvor: MacDonald Park, Pasadena

Investering: Fysisk

### **Havnebad/Havnebassin**

Lokalitet eller bygningsværk hvorfra der kan bades i havne.

Hvor: Berlin

Investering: Fysisk og funktionel.

### **Hockey**

Flad jævn lokalitet, der kan anvendes til at spille streethockey og rullehockey.

Hvor: Toronto, Canada

Investering: Fysisk

### **Hoppeborg**

En forlystelse, der er udformet som en borg med høje sider og tårne, men lavet af gummi og fyldt med luft. Således kan børn og voksne hoppe inde i 'borgen' mens de høje sider beskytter mod fald udenfor borgen.

Hvor: Hoppeloppe-land, Herning

Investering: Funktionel

### **Idræts- og kulturcenter**

Indeholdende boldbane, et område til skatere og en større legeplads med kunststofbakker, forhindreingsbaner, klatrestativ og BMX-bane.

Overdækkede opholdsområder bliver udstyret med pit-stops med udstrækningsredskaber og opbevaringsbokse til f.eks. løberes og cyklisters overtøj.

Hvor: Agora-Hallen, Aabenraa.

Investering: Fysisk, funktionel og relationel

### **Ishockey**

Isflade omkranset af bender, der kan anvendes til at spille ishockey på.

Hvor: New York City

Investering: Fysisk

### **Kajakpolo**

Kajakpolo er en sportsgren, hvor to hold forsøger at score mål mod hinanden mens de ror i kajak.

De største baner måler 35 x 23 meter. Målet hænger 2 meter over vandoverfladen og er 1,5 meter bredt og 1 meter højt.

Hvor: Fulgsang Sø, Herning

Investering: Funktionel og relationel

### **Kano & kajak**

Facilitet der kan servicere i forbindelse med kano og kajaksport, indeholdende opbevaring, omklædning og klublokaler.

Hvor: Flydende foreningshus, København.

Investering: Fysisk og funktionel.



### **Kapgang**

Kapgang er en "offensiv" form for gang, hvor formålet er at tilbagelægge så lang en distance på så kort tid som mulig. Afmærkning af ruter og distance.  
Hvor: De danske skove, Naturstyrelsen.  
Investeringsstype: Fysisk

### **Klatrefacade**

Anvendelse af en bygningsfacade til at klatrevæg.  
Hvor: Universitet Campus Enschede, Holland.  
Investering: Funktionel

### **Klatreskov**

Er en skov der kunne tilbyde klatring, trampolinhop og hop fra pæl til pæl - eller andre aktiviteter der foregår over jorden.  
Hvor: Offentlig park ved sundhedscenter, Odsherred Kommune  
Investering: Fysisk

### **Klatrestativ**

Interaktivt klatrestativ der som et spindelvæv tilbyder alle at klatre, gyng og gå på line  
Hvor: Edderkoppen på Rosengårdskolens legeplads, Odense Kommune  
Investering: Fysisk

### **Klatrevæg**

En klatrevæg er en væg af træ, beton eller lignende materialer, som er beregnet til klatring. Væggen kan opføres indendørs eller udendørs. Der er ofte greb, som kan flyttes hvis man vil bygge nye ruter.  
Hvor: Gøteborg Allé 9, Aarhus Kommune  
Investering: Funktionel

### **Kvarterhus**

Beboer- og kulturhus i Holmbladsgade-kvarteret med bibliotek, forsamlingsal, ungdomsklub m.m.  
Hvor: Jemtlandsgade, Amager  
Investering: Funktionel og relationel

### **Kystsikring**

Sikring af kyst mod vandstandsstigninger, tidevand og erosion. Det konkrete projekt i Cleveleys er en kombination af kystsikring i form af betonkonstruktion, landskabsdesign, forskellige bylivsaktiviteter og infrastruktur.  
Hvor: Cleveleys, nord for Blackpool i England  
Investering: Fysisk

### **Labyrinth**

Labyrinten er et sted at finde vej - et sted at fare vild, den byder på udfordringer i det uvisse.  
Hvor: Samsø Labyrinten, Samsø Kommune  
Investering: Fysisk

### **Legeplads**

En legeplads er et afgrænset sted udendørs, som er tilrettelagt for at børn kan lege der.  
Hvor: The Rooftop Nursery in Ottaway Street, Hackney, London  
Investering: Funktionel

### **Lommepark**

Lommeparker er små parker, som punktvis begrønner de historiske bydele, som ikke ligger i umiddelbar nærhed af parker eller grønne områder. Lommeparkerne er et mobilt koncept, så parken kan flyttes alt efter hvor der findes et behov.  
Hvor: Nyhavn, Københavns Kommune  
Investering: Fysisk

### **Lystfiskersø**

Lystfiskeri (eller sportsfiskeri) er ikke-erhvervmæssigt fiskeri, typisk med stang, hjul og line, dykkere dog med spyd, harpun eller net, med rekreative formål.  
Hvor: Them, Silkeborg Kommune  
Investering: Funktionel

### **Løbesti/Lysløjpe**

Tydeligt forbindelsessystem gennem en lokalitet, til løbe- og motionstræning.  
Hvor: Greve  
Investering: Fysisk

### **Markedsplads**

Et marked er et handelssted, hvor handlende samledes for at købe og sælge deres varer. Lokaliteten tillader samling af en større mængde mennesker.  
Hvor: Marktplatz, Köbenick, Berlin  
Investering: Fysisk og relationel

### **Minigolf**

Transformation af byens rum og gader til at kunne optage spillet minigolf.  
Hvor: New York City  
Investering: Fysisk

### **Motionssti**

Kan slynge sig som en løbe- og gangsti i et område og have indlagte fald og stigninger.  
Hvor: Offentlig park ved sundhedscenter, Odsherred Kommune  
Investering: Fysisk

### **Mountainbike**

Bakket og terrasseret landskab der kan anvendes til at cykle op og ned.  
Hvor: Aarhus, Marselisborg Skov  
Investering: Fysisk

**Natur løberuter**

Motionsforbindelsessystem, gennem naturområder, skov og langs vandet.

Hvor: Motionsslangen, Nykøbing Falster.

Investering: Fysisk

**Open Air Biograf**

Udendørs lokalitet der kan anvendes til fremvisning af film på stort lærred.

Hvor: The Hughes Family, Baltimore, Maryland

Investering: Fysisk og funktionel

**Paintball**

Aflukket lokalitet/bane med varierede muligheder for at søge skjul.

Hvor: Næstved

Investering: Fysisk

**Park**

En park er almindeligvis et stort havelignende anlæg med systematisk beplantning og ofte med gangstier af grus eller fliser. De fleste parker findes i byerne som oaser mellem husene, hvor folk kan få et strejf af natur uden at skulle uden for byen.

Hvor: Central Park, New York

Investering: Fysisk

**Parkourbane**

Parkour eller Le Parkour er en fysisk disciplin, hvor man ved at tilpasse sine bevægelser til miljøet man befinder sig i, skal passere enhver forhindring, der måtte ligge på ens vej.

Hvor: Ørestad City, Danmark

Investering: Fysisk

**Petanque bane**

Petanque er et boldspil, hvor målet er at kaste ens bolde så tæt som muligt på en lille trækugle. Spillet spilles normalt på en hård sand- eller grusbane, men kan også spilles på græs. Spillet er i familie med boccia og spilles både som et underholdningsspil om sommeren og som decideret sport.

Hvor: Ingerslevs Boulevard, Aarhus

Investering: Fysisk

**Petanque hal**

Bygning indeholdende petanguebaner.

Hvor: Ringe by

Investering: Fysisk og relationel.

**Picnic område**

En lokalitet der er beregnet til at indtage en picnic.

En picnic er defineret som en ekskursion for egen fornøjelses skyld hvor der indtages et udendørs måltid. Måltidet skal helst indtages i et smukt landskab så som en park, ved en sø eller med en interessant udsigt.

Hvor: Dyrehaven nær Klampenborg nord for København

Investering: Fysisk og relationel

**Pulstrappe**

Det kunne se ud som stablede træstammer og giver mulighed for pulsøvelser, klatring og ophold.

Hvor: Offentlig park ved sundhedscenter, Odsherred Kommune

Investering: Fysisk

**Rebskov**

En lokalitet der indeholder en mængde reb og torve til klatring, leg og uformel udfoldelse.

Hvor: Carlsberg, København

Investering: Fysisk

**Ribber**

Ribber og bars integreret i det offentlige rum

Hvor: New York City

Investering: Fysisk

**Roklub**

Klub som indeholder robåde og faciliteter der understøtter rosport.

Hvor: Ry roklub, Skanderborg Kommune

Investering: Funktionel

**Rulleskøjtebane**

Afgrænset areal med jævn belægning og afgrænset af bander.

Hvor: Ålborg

Investering: Fysisk

**Skaterbane**

lokalitet der indeholder varierede elementer til skating.

Hvor: Marseille, Frankrig

Investering: Fysisk

**Skibakke**

Bakker der kan anvendes til ski og kælkning. Ved tilføjelse af plastik eller kunstmåtter kan lokaliteten anvendes året rundt.

Hvor: Hasle Bakker, Aarhus

Investering: Fysisk

**Skov**

En skov er et plantesamfund, hvori træer udgør hovedbestanddelen. Endvidere må det kræves, at der er tale om et større areal, at træerne har en vis højde, og at trækronerne tilnærmelsesvis når hinanden.

Hvor: Kongelunden, Dragør Kommune

Investering: Fysisk

**Skøjteløb**

En skøjtebane er et afgrænset felt hvor vand nedfryses til is. Anvendes til skøjteløb, kunstskøjteløb og ishockey.

Hvor: Esbjerg

Investering: Fysisk

### **Softball**

Fysisk afgrænset lokalitet med grus eller græs.  
Hvor: Tårnby Kommune  
Investering: Fysisk

### **Springpyt**

Kunstigt anlagte vandpytter der tilbyder hop og leg i stiliserede former.  
Hvor: Odsherred Kommune, offentlig park ved sundhedscenter  
Investering: Fysisk

### **Springvand**

Et springvand er som oftest en vandstråle, der enten skydes op i luften, eller løber ned over installationen. Springvand findes mange steder enten i folks private haver eller i det offentlige rum, hvor det ofte antager karakter af kunstværker.  
Hvor: Storkepringvandet, Amagertorv, Strøget, København  
Investering: Funktionel

### **Squash**

Aflukket boks, med 3 glasvægge og en solid endevæg placeret i byens rum.  
Hvor: Chicago  
Investering: Fysisk

### **Strand**

Strand er den yderste del af kysten, der støder op mod havet og til dels beskylles af dette. Den del af stranden, der er tør ved ebbe og overskyllt ved flod, kaldes forstranden. For søers og floders vedkommende bruger man ordet bredden.  
Hvor: Holtbjerg Sø, Miljøvej, Herning  
Investering: Fysisk og relationel

### **Styrkestativ**

Et styrkestativ kunne eksempelvis udformes, som en bunke grene, der giver mulighed for styrketræning, balance- og klatreøvelser.  
Hvor: Odsherred Kommune, offentlig park ved sundhedscenter  
Investering: Fysisk

### **Svævebane**

Kraftig line udsendt mellem to punkter, hvor imellem en person kan glide.  
Hvor: Bornholm  
Investering: Fysisk

### **Urtehave**

Mindre haver til dyrkning af blomster, planter, urter og grønsager.  
Hvor: Havnegade, København  
Investering: Fysisk og relationel

### **Vandpolo**

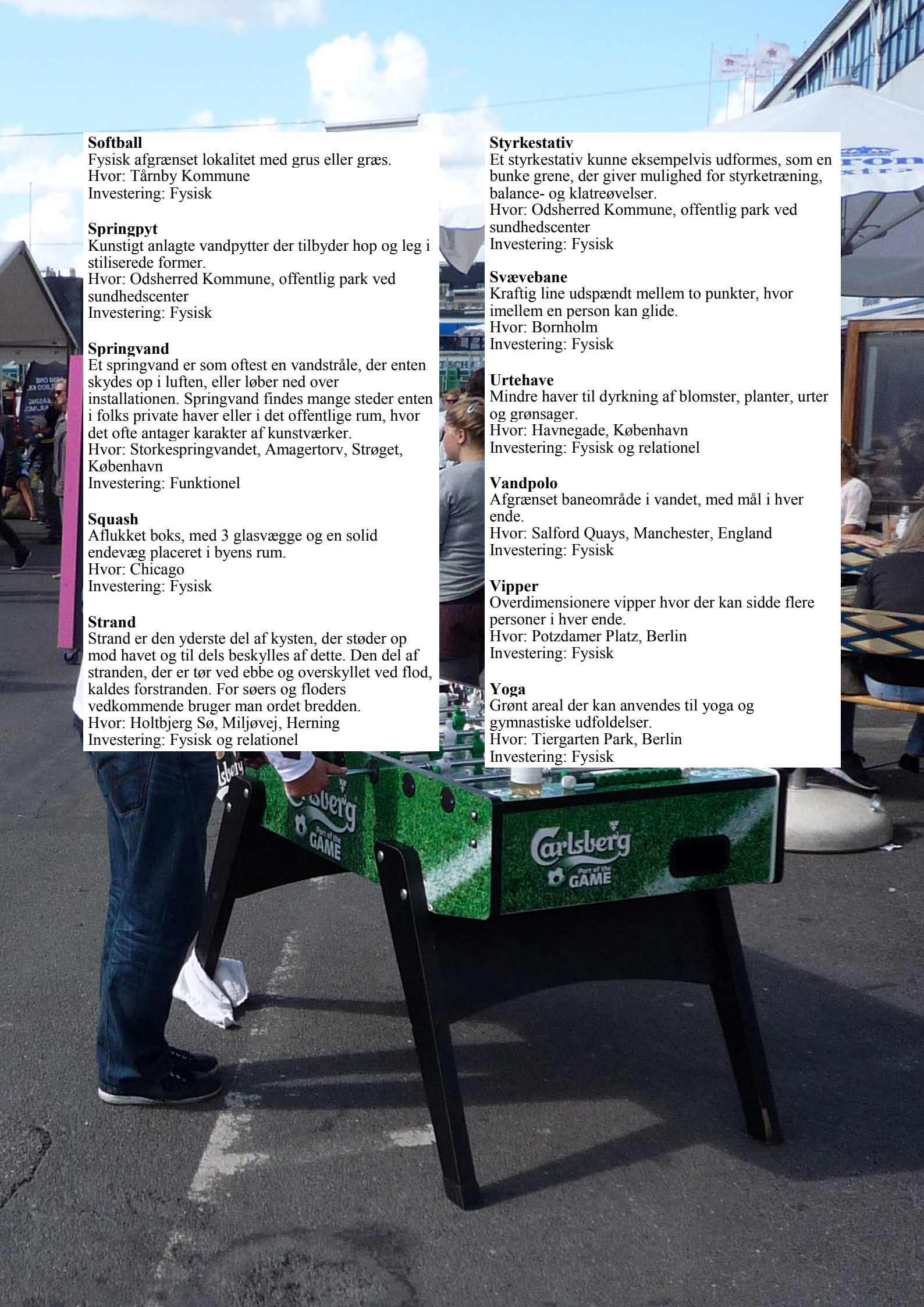
Afgrænset baneområde i vandet, med mål i hver ende.  
Hvor: Salford Quays, Manchester, England  
Investering: Fysisk

### **Vipper**

Overdimensionere vipper hvor der kan sidde flere personer i hver ende.  
Hvor: Potsdamer Platz, Berlin  
Investering: Fysisk

### **Yoga**

Grønt areal der kan anvendes til yoga og gymnastiske udfoldelser.  
Hvor: Tiergarten Park, Berlin  
Investering: Fysisk







PEUGEOT  
MOTOR & RACING

VIND EN  
TUR I EN  
RALLYBIL

Fisk fra Kongsbak  
i 5 generationer



KGL. HOFLEVERANDØR  
**JACOB KONGSRÅK LASSE**  
København 1870 - 1900

CPH SOAP  
BOX RALLY

www.k...



## 6. Ordforklaring og kilder

Dette sidste og afsluttende kapitel indeholder ordforklaring og kildehenvisninger.

### 6.1. Ordforklaring

I dette afsnit gennemgås definitionen af de mest anvendte ord.

#### **Aktiviteter - ikke stedsbestemte**

En aktivitet, der er flygtig, og som næsten intet udstyr eller forudsætninger kræver. Eksempel: Skatere, der finder et trappeanlæg brugbart, gademusikanter, der selv har udstyret med, løbere, lystfiskere, solbadere, gadeoptræden.

#### **Aktiviteter - midlertidige**

En aktivitet, der skaber liv og rum for en periode, for siden at forsvinde igen. Eksempler: badestrand, liggestole, beachvolley, skøjtebane, skihopbakke, picnicsteder, cirkusplads, musikfestivaler, midlertidig kunstnerisk lysætning, installationer, scene til koncert.

#### **Aktiviteter - permanente**

En aktivitet, der bestemt ud fra stedets karakter, de omgivende funktioner og den bymæssige sammenhæng etableres permanent. Eksempler: badeanlæg, udkigsplatforme, caféliv, markedspladser, grønne oaser, pauserum, legepladser

#### **Attraktionspunkter**

Typisk et sted, der er målet for en særlig interesse, som en person ønsker at besøge. Det kan eksempelvis være en udstilling, en kulturel begivenhed, et smukt landskab eller en mulighed for oplevelser.

#### **Bylivsaktiviteter**

En aktivitet, der finder sted i en bymæssig kontekst eller i et menneskeskabt landskab, som har én eller flere målgrupper.

#### **Bylivsinvesteringer - funktionelle**

Herunder indkøbsmuligheder, butikker, caféer, institutioner og fritidstilbud.

#### **Bylivsinvesteringer - fysiske**

Det vil sige rammerne, som omfatter den ”hårde” infrastruktur med pladser, parker, veje, kollektiv trafikbetjening m.v.

#### **Bylivsinvesteringer - relationelle**

Eksempelvis events, netværks- og foreningsdannelse

#### **Bylivsinvesteringer**

En investering der foretages med det mål for øje, at øge mængden af byliv. Det kan enten være rette mod bestemte målgrupper eller den brede offentlighed.

#### **Destinationspunkter**

Punkt der er mål eller bestemmelsessted for et individs bevægelse eller rejse.

#### **Hverdagslivet**

Det liv der leves de fleste dage om året fra man forlader sit hjem om morgenen, til man kommer hjem i gen. Fritidsaktiviteter er en del af hverdagslivet, mens ferier og helligdage er ikke er det.

**Indikatorer**

Projektet har udvalgt en række indikatorer, som er fundet relevante for byliv. Det kan være både menneskelige, økonomiske og fysiske indikatorer som bylivet måles ud fra.

**Lokalitet**

Ved lokalitet forstås det sted som en eller flere udvalgte bylivsaktiviteter placeres. Lokaliteten vil være et fysisk afgrænset areal. Lokaliteten inkluderer ikke omgivelserne, men alene det areal som bylivsaktiviteten findes på.

**Målgrupper**

En målgruppe er en defineret modtager for et budskab (eller en slutbruger af et produkt) man er i færd med at afsende. Viden om en målgruppe styrkes af kendskab til deres interesser, adfærd og præferencer.

**Parter**

Målgruppen for anvendelsen af værktøjet er: investor/developer, grundejer og kommunen (kaldet parterne i teksten).

## 6.2. Kilder

Eksempler på bylivsaktiviteter fra bl.a. [www.engodomvej.dk](http://www.engodomvej.dk)

Københavnslivsformer, Københavns kommune, 2004

Det gode byliv, Idékatalog for de bynære havnearealer, Aarhus Kommune

Byliv, By & Havn, [www.byoghavn.dk](http://www.byoghavn.dk)

Den fragmentariske by og det 'gode byliv', John Pløger, [www.sbi.dk](http://www.sbi.dk)

Det gode byliv i øjenhøjde, artikel, COWI, Mette Mogensen og Jan Gehl

Den porøse og hvileløse bymæssighed i kræfternes spil, artikel, John Pløger, 2007

ConZoom® 2012 Klassifikation Danmark, © Geomatic ApS, 2012

Procesværktøj og økonominotat, september 2010, anvendes i Fredericia C's parallelkonkurrence. Værktøjet er udviklet i et samarbejde mellem Carlsberg Ejendomme A/S, By & Havn I/S og Realdania Arealudvikling A/S.



Projektet "Byliv der betaler sig" har udviklet dette dialogværktøj. Målet med værktøjet er at kvalificere dialogen om byliv blandt byudviklingens parter, som til dagligt beskæftiger sig med byudvikling.

Dialogværktøjet må derfor ikke læses som en færdig formel - eller en sikker opskrift på et mangfoldigt byliv. Det skal bruges som ramme for en læringsproces blandt byudviklingens parter og som et praktisk værktøj.

Rigtig god læselyst!