

EVINN: SLUTRAPPORT

Evaluering af Interreg IVA-projektet Eventbaseret Innovation

Rasmus K. Storm

Afsluttende evalueringsrapport / December 2014

Titel

EVINN: Slutrapport. Evaluering af Interreg-IVA-projektet Eventbaseret Innovation

Forfatter

Rasmus K. Storm

Øvrige bidragydere

Søren Bang, Ditte Toft

Rekvirent

EVINN

Layout

Idrættens Analyseinstitut

Udgave

1. udgave, København, december 2014

Pris

Rapporten kan downloades gratis i vidensbanken på www.idan.dk

ISBN

978-87-92120-90-8

Udgiver

Idrættens Analyseinstitut

Kanonbådsvej 4A

DK-1437 København K

T: +45 3266 1030

E: idan@idan.dk

W: www.idan.dk

Gengivelse af denne rapport er tilladt med tydelig kildehenvisning.

EVINN: SLUTRAPPORT

Indhold

Indledning og resume	6
Overordnede kriterier	6
Resumé	7
Projektets hovedtemaer.....	8
Effekt- og innovationsprocesser.....	9
Turisme og sportsevents	12
1. Produktudvikling af Göteborg City Card	12
2. Guide til oplevelsesbaseret eventudvikling	12
Formidling af sportevents, sportsremedier og 'public gaming'	13
Formidling af sportsevents og public gaming (publikumsspil)	13
Publikumsbarometeret	13
Udvikling af internetproduktion til store sportsarrangementer	14
Oplevelsesbaseret eventformidling på sociale medier - en konceptbeskrivelse og guide	14
360 graders journalistik	14
Formidling af hammer- og diskoskast	14
Mobil formidling.....	15
Viden om gamification.....	15
Inspirationskatalog til interaktive installationer	16
Crowd App	17
App til brug i forbindelse med EM i indendørs Atletik	17
Sportsremedier	18
Svømmemonitor.....	18
Puls- og bevægelsesmonitor	18
Formidlingsprodukter til svømning.....	19
Digitalt boldspilkoncept: Football Lab.....	19
Produktudvikling af teknologi til automatisk tracking af bold.....	20
Produktsudvikling af app til måling af boldhastighed	20
Produktudvikling af system til notationsanalyser	20
Produktudvikling af dehydreringsopfølgning	21
Piezoelektriske tekstiler	21
Løbestilsanalyse	21
Marathon cheering.....	22

Eventorganisering.....	22
Organisatoriske løsninger.....	22
Frivillighedsstudier: Hvad motiverer og driver frivillige til store idrætsevents?	22
Crowd management	24
Effektanalyser	25
Tre korte, illustrative cases	26
Case 1: Innovationsworkshopmodellen.....	26
Case 2: En nøgleaktørs erfaringer - Alexandra Instituttets deltagelse i EVINN	26
Case 3: Crowd Management - Good hosting	28
Kommunikation om projektet.....	31
Metode.....	31
Mediedækningen	31
Søgning på EVINN	31
Søgning på eventbaseret innovation	32
Søgning på udvalgte projekter	32
Opsamling og konklusion.....	34
Litteraturliste	37

Indledning og resume

Hermed præsenteres resultaterne af følgeforskningen angående Interreg IVA-projektet: Eventbaseret Innovation. Følgeforskningen er tilrettelagt og gennemført af Rasmus K. Storm i samarbejde med projektsekretariatet ved Mette Kanstrup i perioden 1. januar 2014 til 15. december 2014.

Rapporten bygger derudover på resultater fra følgeforskning gennemført i projektets to første år (2012-2013) af Karl Palmås (se nærmere herom nedenfor). Søren Bang og Ditte Toft – begge fra Idrættens Analyseinstitut – har bidraget til denne rapports afsnit med illustrative cases samt analysen af mediedækningen.

Formålet er at vurdere, hvorvidt den proces og de projekter, som EVINN har givet anledning til, lever op til de kriterier projektets bevilling blev givet på.¹

Overordnede kriterier

Disse kriterier koncentrerer sig overordnet om at skabe bæredygtig økonomisk vækst gennem øget og grænseoverskridende samarbejde om teknologi-, videns- og organiseringsinnovation i tilknytning til sportsevents i Kattegat-Skagerrak-regionen.

Nærmere bestemt skal kriterierne indfries ved, at EVINN medvirker til gøre sportsevents i regionen mere attraktive for såvel besøgene som udøverne i bred forstand.

Set i lyset af, at konkurrencen på eventområdet er stigende – både hvad angår muligheden at tiltrække sportsevents og potentialet for at opnå tilskuermæssig interesse for sportsevents – er der behov for at styrke og udvikle fremtidige og eksisterende eventkoncepter. Indholdsmæssigt, videnskabeligt og organisatorisk er innovation vigtig, hvis eventaktører i regionen skal kunne bibeholde eller udvikle deres nuværende position.

EVINN sigter derfor på at skabe et bestående kompetence-cluster inden for eventindustrien, der kan bidrage til understøtte dette. Tværgående samarbejde mellem offentlige og private aktører, videns- og forskningsinstitutioner og virksomheder ses herunder som skabende den nødvendige synergi.

¹ For en nærmere beskrivelse af den anvendte fremgangsmåde angående følgeforskningen henvises til tilbud fra december 2013 afgivet til projektsekretariat, hvori det nærmere beskrives, hvordan følgeforskningen gennemføres. Desuden henvises der til bevillingsskrivelsen, hvori projektkriterierne er nærmere beskrevet sammen med det katalog af aktiviteter, der har været planlagt til gennemførelse i projektperioden. Da alle gennemførte aktiviteter i projektet løbende er blevet afrapporteret til projektsekretariatet og videre til bevillingsgiver, består denne evaluering ikke af en slavisk gennemgang af alle realiserede aktiviteter vurderet i relation til det forventede resultat. Evalueringen forholder sig primært til, hvorvidt projektets overordnede formål er indfriet.

Projektet skal i henhold til bevillingskriterierne i forbindelse med delprojekterne også lægge vægt på miljø-, køns- og integrationsperspektivet, ligesom vidensdeling og kommunikation om projektet og dets delelementer og resultater skal fremmes.

Følgeforskningsopgaven koncentrerer sig på denne baggrund om at vurdere, i hvilken udstrækning og hvordan projektforsløbet over projektbevillingens tre år har bidraget til opnå disse målsætninger på projektets seks overordnede samarbejdsområder: 1) Teknologibaserede informationsprodukter, 2) Udvikling af sportsudstyr, 3) Publikums-spil/tilskueraktivering, 4) Formidlingsteknologi, 5) Organisatoriske løsninger og 6) Effekt- og innovationsprocesanalyser. De enkelte punkter beskrives nærmere nedenfor.

Vurderingen af projektet i sin helhed og enkelte dele sker under hensyntagen til projektets konkrete udvikling i projektperioden – og grundene hertil – siden projektstart.

Følgeforskningen forholder sig ikke detaljeret til de i bevillingskriterierne opstillede forventede resultater. På dette område henvises der til de halvårslige rapporter afgivet af projektsekretariatet. I stedet koncentrerer denne rapport sig om at vurdere EVINN-projektet overordnet i relation til bevillingskriterierne brede formål beskrevet ovenfor.

Rent metodisk er evalueringsrapporten udformet med udgangspunkt i de afrapporteringer, som de enkelte projekter har aflagt, samt de publikationer, der er blevet publiceret i forbindelse med projektet, ligesom der er gennemført interview med projektsekretariatet, projektets overordnede ledelse, den tilknyttede følgeforsker fra projektets første to år samt repræsentanter for to udvalgte konkrete projekter.

Resumé

På denne baggrund viser rapporten, at projektet overordnet har levet op til projektets kriterier. Det kommer til udtryk på følgende tre overordnede måder.

For det første har projektet bidraget med **konkrete** produkter, der i varierende udstrækning har potentiale til at bidrage til økonomisk vækst. Ikke alle produkter er i sig selv vækstskabende, men kan enten via deres vidensfrembringelse eller som inspiration skabe afledt økonomisk vækst.

For det andet har projektet resulteret i et meget **bredt spektrum** af produkter, der særligt har teknologi og innovation som omdrejningspunkt. Bredden i projektet er et af dets store styrker.

For det tredje har projektets mange vidensprojekter medvirket til at skabe bedre indsigt i sportsevents og givet et konkret (forskningsbaseret) udgangspunkt for at forbedre arbejdet med events i fremtiden.

Af elementer, der kunne have været forbedret i projektet, må man på baggrund af de indhøstede erfaringer i forløbet især pege på tre forhold:

- 1) Projektledelsen af de enkelte projekter og overordnet kunne have været bedre.
- 2) Administrationen af projektet har været organisatorisk tung og krævet mange ressourcer.
- 3) Kommunikationen vedr. projektet til omverdenen kunne på nogle punkter have været bedre.

Rapporten anbefaler på den baggrund, at der afsættes flere ressourcer til at styrke projektledelse, og kommunikation i forbindelse med eventuelle fremtidige projekter. Samtidig vil det være godt om de administrative procedurer gøres mere smidige.

Overvejelser vedr. reglerne for kommercialisering af produkter udviklet i regi af Interreg-midlerne bør også indgå fremadrettet i forbindelse med nye projekter.

I den nedenstående gennemgang og vurdering af projektets delprojekter uddybes følgeforskningens overordnede konklusioner.

Projektets hovedtemaer

EVINNs udgangspunkt har været seks samarbejdsområder, der alle søges fremmet med udgangspunkt i projektets bevillingskriterier:

1. Teknologibaserede informationsprodukter
2. Udvikling af sportsudstyr
3. Publikumsspil/tilskueraktivering
4. Formidlingsteknologi
5. Organisatoriske løsninger
6. Effekt- og innovationsprocesanalyser

Undervejs i projektets procesforløb har de konkrete projekter udkrystalliseret sig under lidt andre tematiske overskrifter, der bliver fulgt i det nedenstående:

1. Turisme og Sportsevents
2. Formidling af sportevents, sportsremedier og public gaming
3. Eventorganisering
4. Effekt- og Innovationsprocesser

Hvad angår sidstnævnte, er delen om innovationsprocesser af særlig interesse i denne rapport. Det skyldes, at EVINN i projektets to første år som nævnt har været fulgt af docent Karl Palmås, der har medvirket til at sætte fokus på innovationsprocesser. Med henblik på at fremme projektets udvikling og de konkrete produkter har Karl Palmås faciliteret innovation aktivt som følgeforsker.

Nedenfor indledes derfor med en kort gennemgang af Karl Palmås arbejde og afrapportering heraf.

Resultaterne fra denne første del af følgeforskningen vil tjene som baggrund for en vurdering af de øvrige enkeltdele af projektet. Først beskrives selve processen, hvorefter initiativer i form af konkrete produkter berøres i de kommende afsnit.

Effekt- og innovationsprocesser

Centralt i EVINN-projektet har stået ambitionen om at udvikle processer, der fremmer innovation blandt de involverede parter i projektet. Det har været intentionen at sikre en kreativ udviklingsproces, der kunne hjælpe selve udviklingen af projektets produkter på vej.

Sikringen af dette formål blev igangsat på en innovationsworkshop i Aarhus, der blev holdt i forbindelse med ungdoms-EM i sejlads i 2012. Vært for arrangementet var Sailing Aarhus, der med udgangspunkt i en liste over specifikke behov, som sejlsporten havde formuleret forud for ungdoms-EM, inviterede repræsentanter fra det lokale erhvervsliv og uddannelsessektoren, herunder EVINN-partnerne. På en session blev de fremmødte bragt tættere på sejlsporten for at give en indsigt i, hvilke innovationer sejlerne efterspørger. Ideen var helt enkelt at få aktører til at mødes, der ikke tidligere har haft berøringsflader. Ved at bringe deltagerne tæt på en konkret event var det tanken at skabe den bedst mulige platform for nye ideer.

Konkret foreligger der et inspirationsmateriale fra innovationsworkshoppen, hvor en række forretningsideer kort er skitseret. Fælles for dem er, at de tager udgangspunkt i ønsker fra sejlere. Blandt andet efterspørges udviklingen af en meteorologibøjle, et GPS-tracking system til anvendelse i forbindelse med træning samt et trådløst kommunikationssystem.²

Erfaringerne fra Aarhus blev videreført i marts 2013 i forbindelse med det europæiske indendørs-EM i atletik i Göteborg, hvor event- og turismeorganisationen Göteborg & Co var værter. Målet med Göteborg-workshoppen var at holde diskussionen om eventuelle innovationer relativt åbne i udgangspunktet – der var således ingen repræsentant fra atletiksporten, der præsenterede en ønskeliste for løsninger på specifikke problemer.

I stedet blev der på workshoppen formidlet en bredere samling af udfordringer for atletikken i håbet om, at dette kunne inspirere deltagernes til at igangsætte konkrete innovationsprocesser. Dette resulterede konkret i et idekatalog udarbejdet af Alexandra Institutet samarbejde med Göteborg & Co. baseret på interview med fans og folk fra atletikmiljøet.

Kataloget indeholder i alt 21 konkrete idéer til, hvordan oplevelsen af stadionevents kan udvides – både for dem, som er til stede på stadion, og for dem, som følger med udefra.

² Læs nærmere om resultaterne af workshoppen via dette link:

<https://eventbaseretinnovation.wordpress.com/2014/12/11/formidling-af-sport/>. Efter projektets afslutning har en virksomhed arbejdet videre med ideerne og har udviklet et system, der kan give information til sejlerne om, hvordan deres sejltræning har været, men også kan anvendes til monitorering af sejl- og motorbåde i et sikkerhedsperspektiv.

Desuden arbejdes der i kataloget med at udvide eventbegrebet med et før-event og et efter-event domæne, således at fans kan aktiveres bedre.

Ud over de nævnte workshops har yderligere to workshops været afholdt: Én i Gøteborg under temaet: 'Partille Cup, Gothia Cup og Orientering' i 2012 samt én i Aarhus med den danske institution til fremme af danske eliteidræt, Team Danmark, som medvært i marts 2014. Her var der tydeligt fokus på udviklingen af ny teknologi, der kunne hjælpe til skabe bedre sportslige resultater. Team Danmark var aktiv partner, idet institutionen har afsat midler til at udvikle teknologi, der kan bidrage til præstationsfremme.

Det er vanskeligt præcist at sige, hvilke langsigtede effekter de gennemførte workshops har haft, men fordelene med at anvende sport som omdrejningspunkt er ifølge Palmås (2014a), at der relativt hurtigt kan udvikles konkrete produkter. På de enkelte workshops blev der genereret ideer og skabt kontakter mellem private aktører, forsknings- og uddannelsessektoren og idrætsverdenen, der efterfølgende er blevet fulgt op og resulteret i konkrete produkter, der beskrives nærmere i de kommende afsnit.

Desuden har arbejdet med innovationsprocesser resulteret i nogle publikationer, der kort skal omtales.

Den første egentlige videnskabelige publikation, der relaterer sig til spørgsmålet om innovationsprocesser, er artiklen: "From criminality to creativity" (Palmås, 2014b), der handler om, hvordan innovationsforskere blev interesseret i sport som kilde til nye innovationer. Artiklen er publiceret i tidsskriftet *Sport in Society*.

En populærvidenskabelig artikel er desuden blevet offentliggjort i foråret 2014. Artiklen, 'Evenemang som laboratorium: Sporten, staden och söknad efter innovationskraft' (Palmås, 2014a) gentager i populariseret form pointer fra ovenstående og beskriver, hvordan idrætsområdet kan være særligt frugtbart, når det drejer sig om at skabe innovationer, der hurtigt kan omsættes i konkrete produkter. Fordelen er endvidere, at idrætsaktiviteter ofte er koblet til konkrete events, der kan virke som laboratorier for test af nye koncepter eller prototyper.

Refleksioner fra EVINN-projektet vil også indgå i en kommende antologi udgivet af Edinburgh University Press. Bidraget handler om, hvordan skisportsstedet Schladming i samspil med det tilgrænsende EU-projekt 'Experimedia' arbejdede med innovationsprocesser i forbindelse med arrangementet og den tilhørende turisme. Antologien forventes offentliggjort medio 2015.

Samtidig er EVINN-projektet samt nogle generelle temaer omkring sport som kilde til innovation diskuteret i akademiske boganmeldelser på det webbaserede magasin *Idrottsforum.org*. De to anmeldelser bærer titlerne: 'Engineering the artificially natural: Design for Sport' (Palmås, 2012) og 'Sports Matter: The Routledge Handbook of Sports Technology and Engineering' (Palmås, 2014c).

Endelig har alle EVINN-projekter kunnet trække på et særligt evalueringsværktøj til vurdering af projektideer. Værktøjet er nærmere beskrevet af David Andersson (Andersson, 2014)³ og har været anvendt i forhold til at styrke innovationsprocessen fra idé til produkt. I forhold til EVINN har værktøjet været anvendt inden for sejlsportsområdet og i forbindelse med udviklingen af en mobil applikation, der blandt andet skal kunne håndtere information via sociale medier i forbindelse med idrætsevents.

³ Et kort paper, der beskriver værktøjet, kan downloades via dette link:
<https://eventbaseretinnovation.wordpress.com/2014/11/27/innovationsprocess-idea-evaluation/>.

Turisme og sportsevents

Inden for denne EVINN-kategori er der etableret et samarbejde mellem Göteborg & Co, Seismonaut, VisitAarhus, VisitHerning, VisitHorsens, Midjysk Turisme, Århus Motion, Sport Aarhus Event, Aarhus Kommune og Aarhus 2017 med henblik på at forbedre turismeinformationerne i forbindelse med afholdelse af events.

På to områder er der foretaget indsats:

1. Produktudvikling af Göteborg City Card

Projektets formål har været at gentænke Göteborg City Card i en ny digital virkelighed for at forbedre forholdet mellem events og turister. Projektet er gennemført i et samarbejde mellem Göteborg og Co., Active Institute og Seismonaut.

Konkret er der udviklet et idekatalog, der kan fungere som inspiration for Göteborg & Co, tursitaktører og trejdepartslieferandører (EVINN, ACTIVE Institute, Göteborg & Co, & Seismonaut, 2013). Inspirationskataloget, der foreligger på både danske og svensk, søger at beskrive en ramme for et fremtidens nye digitale 'city cards'. Et city card er et produkt, byens turister køber for at opnå lettere adgang til attraktioner, shopping og oplevelsestilbud. Fordelen ved det digitale city card er ifølge idekataloget, at man kan skabe en tovejskommunikation mellem turist-, handels- og turistaktører via online mobile enheder, fx en mobiltelefon, en iPad eller en bærbar computer.

Inspirationskataloget giver ikke svar på, hvad et konkret city card skal indeholde, eller hvad det skal koste. Det inspirerer til, hvilke overvejelser der bør gøres i forbindelse med udviklingen af et konkret city card. I den forbindelse præsenteres ti konkrete elementer, der kan tænkes ind i et city card: 1) Pushbeskeder⁴ til turisten, 2) Data om turisten adfærd, 3) Design af layout, 4) Personlig tilpasning af tilbud, 5) Konferencer, 6) Personlig rådgivning, 7) Kort, vejvisning og planlægning, 8) Dynamiske anbefalinger, 9) Gamification og 10) Audioguides.

Kataloget vurderes som givtigt i forhold til inspiration til konkrete initiativer.

2. Guide til oplevelsesbaseret eventudvikling

Baseret på 90 kvalitative interview med eventdeltagere til fem events i 2013 søger rapporten (EVINN, 2014) at opstille en række guidelines til udvikling af events. Guiden giver en række redskaber til at forbedre kvaliteten af events, så publikum får en bedre oplevelse. Projektet er gennemført i et samarbejde mellem Active Institute, Seismonaut Tourism, Den Europæiske Fond for Regionaludvikling, Interreg IVA og Region Midtjylland.

Rapporten lægger vægt på to forhold i sin eventtilgang: For det første, at digitale platforme har gjort det nemmere for turister og eventdeltagere at shoppe rundt og sammensætte egne

⁴ Pushbeskeder er små notifikationer, der kommer frem på din smart phone, hvis der er særlige ting vedkommende skal være opmærksom på.

oplevelser, og for det andet, at fokus på værdikæden i forhold til kultur og events er vigtig. Tesen er, at man ved at gentænke de tilbud og den service, man udbyder til turisten ud fra et helstøbt oplevelsestilbud i et sammenhængende forløb før, under og efter en event, i langt højere grad vil imødekomme turistens ønsker og i sidste ende kunne udbyde et produkt, som kan skabe en stærkere loyalitet hos turisten og en stærkere branding af destinationen over for omverdenen.

Med dette udgangspunkt henvender rapporten sig til event-, turist- og destinationsaktører, som søger inspiration. Rapporten er opdelt i otte kapitler, der berører relevante aspekter af udviklingen af oplevelsesbaserede events. Dels berøres selve oplevelsesaspektet (kap. 2), eventgæstens karakteristika (kap. 3), eventens værdikæde (kap. 4) og eventens design (kap. 5). Samtidig behandles typiske gæstetyper (kap. 6) og de potentielle behov, gæsten har (kap. 7), mens det sidste kapitel (8) giver redskaber til at arbejde videre med guidens anbefalinger og fund.

Følgforskningen vurderer, at rapporten er et meget analytisk velfunderet grundlag for eventudvikling, der kan bidrage til bæredygtig eventbaseret vækst.

Formidling af sportevents, sportsremedier og 'public gaming'

Under denne overskrift har EVINN-projektet bidraget til at udvikle en række produkter, der skal medvirke til at styrke publikumsoplevelsen i forbindelse med events (formidling af sportevents & public gaming (publikumsspil) samt hjælpe udøvere med konkrete mål, præstationer eller øvelser (sportsremedier, der kan medvirke til at styrke udøvernes præstation eller formidle dem bedre til publikum).

Formidling af sportevents og public gaming (publikumsspil)

En række konkrete projekter er gennemført i denne kategori, hvoraf udvalgte kort skal berøres nedenfor.

Publikumsbarometeret

Publikumsbarometeret er en videreudvikling af Alexandrainstituttets projekt 'bannerbattle', der er skabt på baggrund af observationsstudier, workshops og interview med fodbold- og håndboldfans (se <http://www.alexandra.dk/dk/cases/sider/bannerbattle.aspx>).

Konkret fungerer produktet ved at skabe en konkurrence mellem tilskuere til en sportskamp, fx to fangrupper, hvor grupperingernes bevægelser, lyd eller dans danner en 'battle' på stemning og engagement. Publikumsbarometeret fungerer som en interaktiv bannerreklame, der visualiserer de to gruppers ageren over for hinanden og medvirker til at skabe stemning og forbedre oplevelsen på stadion. På et opstillet display kan man se to konkurrerende fangrupperinger, hvor den, der hujer og laver mest larm, langsomt skubber den

anden gruppering ud af billedet. Konkret har firmaet Playground Marketing ApS videreudviklet produktet og solgt det til sponsorer.⁵

Udvikling af internetproduktion til store sportsarrangementer

Ideen med dette delprojekt under EVINN er at nytænke internetproduktionen til kommende vestsvenske arrangementer for orientering, håndbold og fodbold. Projektet er initieret efter en EVINN-workshop i september 2013, hvor en række aktører var samlet og drøftede ønsker og diskuterede behov.

Projektet arbejder med at integrere internetproduktion med tv- og arenaproduktion (hvad der vises på skærme på stadion). Desuden skal der opereres med spredningsteknikker, der forøger antallet af brugere på internettet via fx sociale medier og sikrer aktivitet 24 timer i døgnet. Større internetaktivitet før og efter arrangementet er også en målsætning ligesom markedsføring af lokalområdet. Endelig skal sponsorer inddrages målrettet.

Oplevelsesbaseret eventformidling på sociale medier – en konceptbeskrivelse og guide

Som delelement i ovenstående er der desuden med udgangspunkt i O-ringen i Borås 2015 skabt en konceptbeskrivelse og guide til skabe bedre formidling af eventen før, under og efter afviklingen.

360 graders journalistik

Desuden har Alexandra Institutet i regi af EVINN arbejdet med et totalkoncept for formidling. Der kan være mange aktørers interesser på spil i forbindelse med en sportsevent, og det handler om at få formidlet stof, der er relevant fra alle involverede interessenters perspektiv. Fokus er at formidle de mangfoldige oplevelser, som en event producerer.

Samtidigt skal denne formidling ske et sted, hvor der er et publikum. Det kan fx være på de sociale medier. Materialet til inspiration på EVINNs hjemmeside⁶, og vurderes at give gode forslag til formidlingstiltag på en række platforme.

Formidling af hammer- og diskoskast

Projektet er igangsat med henblik på at udvikle bedre formidling af hammer- og diskoskast, så kastenes enkelte faser kan analyseres og gøres forståeligt for stadionpublikum og tv-seere. Projektet gennemføres af Göteborgs Universitet, og det forventes, at projektet kan overføres til andre atletikdiscipliner.⁷

⁵ En kort intro til produktet kan ses via dette link:

http://interactivespaces.net/isport/iSportinterviewP4_02.mov

⁶ <https://eventbaseretinnovation.wordpress.com/category/formidling-af-sportevents/>

⁷ I skrivende stund foreligger der ikke en endelig statusrapport, så evalueringen har ikke kunnet vurdere dette delprojektet fyldestgørende.

Mobil formidling

EVIIN-projektet har også opsamlet erfaring om digitalformidling i forbindelse med events i forbindelse med den udendørs kunstudstilling, *Sculpture by the Sea*, der afholdes hvert andet år i Århus.

Der foreligger en rapport om emnet (Alexandra Instituttet, 2015), der kan downloades fra EVINN-projektets hjemmeside.

Selvom der ikke er tale om erfaringsopsamling fra et sportsarrangement kan rapporten bidrage til at udvikle digitale formidlingsteknologier i forbindelse med sportevents.

Rapporten gennemgår forskellige typer af digitale formidlingskoncepter til mobile platforme, og giver indsigt i de forhold man skal tage højde for, hvis man ønsker at lave digital formidling. Konkret giver teknologien muligheder, der kan udnyttes og tilpasses interaktionen med brugeren. I forhold til sidstnævnte spiller brugerkulturen ifølge rapporten en afgørende rolle.

Rapportens selvstændige bidrag er en konkret erfaringsopsamling i form af en afprøvning af en eksisterende teknologi, der anvender lokationsbaseret formidling via GPS-koordinater.

I forbindelse med *Sculpture by the Sea* blev de enkelte værker således formidlet via en mobil app, der omtalte værkerne dynamisk baseret på bruges position i forhold til det. Forud havde gået en længere design proces med mere avancerede former for formidling, men midlerne i projektet var ikke til at gennemføre det udvidet skala. Derfor blev 'Sculpture Mobile' bygget på en eksisterende app: Digitale Tråde.

Sculpture Mobile app'en blev downloadet 1275 gange i forbindelse med eventen, og ca. en tredje del af brugerne tilkøbte en udvidet version af det formidlede indhold på app'en.

Det er følgeforskningens vurdering, at der potentiale til at videreudvikle projektet til brug i forbindelse med sportevents.

Viden om gamification

'Gamification' er betegnelsen for en strategi, hvor leg og spilelementer bruges i kontekster, der ellers ikke er forbundet med leg eller spil med henblik på at få folk til at indgå i processer, de ellers ikke ville have gjort uden legene aspekter. Vil man have folk til at være mere fysisk aktive, kan udviklingen af et spil motivere til fysisk aktivitet.

Kristina Knaving og Staffan Björk (Knaving & Björk, 2013) har i regi af EVINN søgt at beskrive, hvilke guidelines man med fordel kan følge, hvis man vil gøre brug af gamification-strategier til udvikling af publikumsspil. Baseret på et litteraturstudie kommer de frem til to overordnede pointer.

For det første anfører forfatterne, at gamification-strategier er brugbare, men det er vigtigt at fastholde fokus på de aktiviteter, som strategien skal hjælpe på gled. Endvidere er det vigtigt, at de legende elementer betones.

De, der designer gamification i forbindelse med konkrete projekter, skal også sikre, at spillet ikke fjerner ideen med hovedaktiviteten selv. Fx kan den eksternt påførte motivation hindre indre motivation i at udfolde sig. Hvis øget fysisk aktivitet er et mål for en given gruppe, kan anvendelsen af belønning (fx i et spil) medvirke til, at egen motivationen til at være fysisk aktiv forsvinder og bliver afhængig af kunstigt opstillede motivationsformer.

Hvis man forventer belønning ved alt, så kan det forhindre langsigtet udvikling af selvmotivation og engagement. Det er vigtigt, at personer bliver inspireret til at udføre aktiviteten af sig selv, da det er den bedste måde at skabe (selv-)motivation på. Her spiller leg en afgørende rolle, hvor regler og konkurrence ikke er i fokus.

Hvis man skal gøre brug af gaming-strategier, er det derfor vigtigt at fokusere på leg og ikke målbetonet belønning.

Artiklen blev præsenteret ved University of Waterloo Gamification 2013-konferencen.

Inspirationskatalog til interaktive installationer

Football Lab-produktet er ud over at indeholde en selvstændig udviklingsproces samt en publikation også beskrevet i forbindelse med et andet produkt, Alexandre Instituttet har produceret som led i EVINN-projektet. Det er et inspirationskatalog, der viser eksempler på installationstyper til event- og oplevelsesrum, der kan tilføje indhold til konkrete events.

Af sportsrelaterede ideer finder man i inspirationskataloget – ud over Football Lab – Tac Towers og Banner Battle.

Tac Towers er et træningsredskab til håndbold, hvor to spillere konkurrerer om at få tændt fem lamper placeret på et antal tårne (fx fire) i rummet. Lamperne tændes ved at slå på dem. Hver spiller kan maksimalt tænde to lamper pr. tårn, men kan samtidig slukke modstanderens lamper. Træningen består i at være hurtigst på fødder, hænder, koordination og strategi.

Banner Battle-konceptet er beskrevet ovenfor, men fungerer konkret ved, at produktet –et stort interaktivt display – motiverer tilskuere og fans til at skabe en konkurrence mellem om, hvem der kan skabe mest stemning. De to grupperingers bevægelser, lyd eller dans danner en 'battle' på stemning og engagement, der kan ses på displayet, hvor de mest larmende tilskuere virtuelt skubber de mindre larmende ud af skærmen.

Det vil gå for vidt at beskrive de øvrige projekter i idekataloget her, men indholdet i inspirationskataloget kan give nye idéer til, hvordan event-oplevelser kan underbygges eller udvides – både før, under og efter en event.

Crowd App

'Crowd app'en' er som Banner Battle-konceptet et produkt, der søger at skabe stemning til en stor event.

App'en ligger på Google Play og understøtter publikumsoplevelser i forbindelse med sports- eller kulturarrangementer. Projektet er indledende udviklet i samarbejde med fodboldklubben AGF, men der søges stadig efter mulige anvendelser i forbindelse med sport eller kultur. Alexandra Instituttet, Datalogisk Institut og Institut for Æstetik og Kommunikation ved Aarhus Universitet er ud over AGF samarbejdspartnere på projektet.

Videnskæssigt er arbejdet med Crowd App'en dokumenteret af Veerasawmy (2014). Når app'en er installeret på en smartphone, giver den publikum mulighed for at frembringe forskellige farver, der kan bruges til at lave mosaikker med. Blandt større tilskuerskarer kan telefonerne lyse i forskellige farver, der giver sjove effekter. Fx bliver telefonen rød, når man holder den i -90 grader, blå i 0 grader (udgangsposition), hvid i +90 grader og gul i 180 grader. Farverne kan også påvirkes med lyd eller ved at vinke hurtigt eller langsomt med telefonen.

Ideen med app'en er at give de involverede en fællesskabsfølelse på samme måde, som når fans til en fodboldkamp tager klubbens fodboldtrøjer på. App'en understøtter publikumsoplevelsen og giver den en ekstra dimension.

Ifølge Veerasawmy (2014, p. 54) fungerede testningen af app'en godt, og den blev især taget godt imod af yngre deltagere ved testningen. Selvom app'en er nem at bruge, er det dog vurderingen, at fremtidige tests og evalueringer er nødvendige for at udvikle app'en og dens anvendelse. Særligt kommunikationen af dens muligheder er vigtig for at få den udbredt og anvendt til sportsevents.

App til brug i forbindelse med EM i indendørs Atletik

Inden for rammen af EVINN har en anden app også set dagens lys: En mobilløsning, der har søgt at forbedre publikumsoplevelsen ved EM i indendørs atletik i 2013. Selvom EM i atletik er en stor tv-begivenhed, og nyder stor interesse, er der problemer med at få folk på stadion. Dette er del af en større trend, hvor interesserede ser begivenheden hjemme på sofaen, hvor de mange sportsgrene er professionelt formidlet (Winerö, 2013, p. 5). Resultatet er, at det kan være svært at sælge billetter til eventsne, der er det konkrete tilfælde udgjorde 40 procent af det budgetterede indtægtsgrundlag.

App'en samler alle relevante informationer angående mesterskabet ét sted og gør det muligt for publikum at skabe deres egne lister med konkurrencer, de gerne vil se. App'en indeholder resultatstatistik, information om sideløbende aktiviteter, fx på EM-torvet, hvor der var aktiviteter for børn samt muligheder for at dele forskelligt indhold på sociale medier som Facebook og Twitter. App'en blev anvendt af 1.500 personer per dag under mesterskabet. Ud af 4.000-4.500 besøgende er det ganske meget.

Ifølge Winerö (2013) var app'en generelt en succes, men også dyr set i forhold til de begrænsede antal dage den var i brug. Han anbefaler dog, at der arbejdes videre med ideen fremover, da efterspørgslen på anvendelsen af en app er tilstede til sådanne typer af events.

Sportsremedier

Udover de ovenfor beskrevne formidlingsrettede produkter har EVINN-projektet bidraget til udviklingen af en række konkrete sportsremedier, der kan bruges af udøverne til fx træningsmæssige forbedringer. Nogle af produkterne kan også bruges i formidlingsmæssige sammenhænge, men er først og fremmest tænkt til brug for udøverne.

Svømmemonitor

EVINN-projektet har først og fremmest medvirket til produktudviklingen af en svømmemonitor, der gør det muligt at måle træningsbelastningen, mens udøveren er i vandet. Det muliggør evaluering af konkrete svømmetekniske forbedringer. Systemet kan bruges under træning og giver løbende information angående pulsfrekvens og acceleration. Ved hjælp af en diode, der er sat fast under svømmerens badehætte, kan svømmerens position bestemmes automatisk via software, der får input fra et videokamera. Data sendes i processen til en håndholdt enhed, der gør det muligt for træneren at vurdere belastning og teknik.

Projektet er under projektperioden gennemgået testning samt konkrete analyser og kan nu måle hastigheder både under og over vand, og der er på påbegyndt arbejde med at lave analyserne i real-time. Formålet er at udvikle et analyseredskab til at skabe den mest optimale bevægelse i vandet, fx i forbindelse med en vending eller specifikke arm- og benbevægelser.

Acro i Göteborg, Dansk Svømmeunion og Sektion for Idræt ved Aarhus Universitet har været partnere i projektet, og der er lavet en formidlingsvideo, der viser de vigtigste elementer i projektet: <https://www.youtube.com/watch?v=S6pgnp7-Kk8&list=PL114F8D32E8AB68F0>

Svømmemonitoren er endnu en prototype, og der mangler konkrete aktører til at kommercialisere projektet, udvikle og gennemteste det til salg. Det vurderes dog, at afsætningsmarkedet for produktet er godt, da det vil give et konkret og enkelt værktøj til forbedring af svømmetræning.

Puls- og bevægelsesmonitor

Yderligere til glæde for elitesvømmere har EVINN-projektet også udviklet en puls- og bevægelsesmonitor, der i realtid kan sende data til et eksternt 'device'. Monitoren sættes fast i badehætten, og giver trænerne mulighed for at evaluere svømmerens præstationer i forhold til pulsslæg.

Projektet er gennemført i samarbejde med firmaet Acreo Swedisc ICT AB efter en ide udviklet af forskere ved Aarhus Universitet, Thomas Bull Andersen og Cuno Rasmussen.

Formidlingsprodukter til svømning

Endelig er der i forhold til svømmesporten udviklet et designmateriale. Materialet er ment som et udgangspunkt for virksomheder til at se, hvad der er behov for i svømning, hvordan feedback ønskes, og hvilken teknologi der eventuelt kan bruges til at realisere det. Ideen er, at materialet skal give potentielle markedsaktører inspiration til at udvikle konkrete sportsremedier, der efterspørges i svømmesporten.

Designmaterialet er udviklet på baggrund af et større designantropologisk arbejde i 2014 og er afsluttet med en præsentation, der kan ses via dette link: http://prezi.com/tw-k3oc9mzcb/swim-analysis-tool/?utm_campaign=share&utm_medium=copy.

ACTIVE Institute har stået for projektet, og det er et godt første skridt til at få virksomheder til at videreudvikle produkter til svømning.

Digitalt boldspilkoncept: Football Lab

Projektet 'Football Lab' er en videreudvikling af en prototype af en træningsfacilitet til fodbold, som Alexandra Institutet og Munin Sports har udviklet. Faciliteten, der er en 12x12 meter bane med kunstgræs og fire 're-bouderer', som kan returnere bolden til spilleren og indeholder sensorer, har været opstillet i fodboldklubben Herning Fremads fodboldeksperimentarium i Herning. Indbygget i faciliteten er også højttalere og små LED-lamper, der kan signalere til spilleren. Fx 'spil mig' kombineret med blink.

Installationen indeholder en række træningsprogrammer, der monitoreres af installationen, og som gør det muligt for spilleren at sammenligne sine tekniske færdigheder med andre spillere på en online-platform. Der er fx dribblingprogrammer eller øvelser i pasningsspil. Data genereret fra installationen omdannes umiddelbart til point på et scoreboard, og statistikken danner udgangspunkt for sammenligninger med medspillere fra eget hold, spillere fra andre hold eller fodboldstjerner. Spilleren kan logge på installationen med en mobiltelefon, og resultaterne kan deles på sociale medier, fx via Facebook eller Twitter.

Ud over en videreudvikling af prototypen indeholder projektet også videnproduktion, idet der er publiceret en artikel i International Journal of Computer Science in Sport (Jensen, Grønbæk, Thomassen, Andersen, & Nielsen, 2014). Artiklen beskriver erfaringer fra brugen af Football Lab over en periode på 92 uger (22 måneder), hvor Football Lab var opstillet frit tilgængelig døgnet rundt. I perioden er faciliteten blevet brugt relativt meget, både af elitespillere og -trænere, men også for sjov af forbipasserende.

Erfaringer fra perioden, hvor Football Lab var opstillet, har ifølge Jensen et al. (2014) givet anledning til visse justeringer, fx af login-muligheden, men derudover har faciliteten været velfungerende, og forfatterne vurderer, at træningsprogrammerne i Football Lab er overførbare i forhold til virkelige spilsituationer.

Set i dette lys er det vurderingen, at Football Lab har vist, hvordan man kan skabe bedre træningsoplevelser, øge motivation og nye fællesskaber mellem sportsudøvere og deres publikum ved at lade dem udføre de samme fysiske øvelser og efterfølgende give mulighed for at sammenligne præstationer på internettet.

Produktudvikling af teknologi til automatisk tracking af bold

Inden for boldspilområdet har EVINN endvidere initieret et projekt, der med henblik på at forbedre taktiske analyser søger at udvikle en bold, der kan trackes ved hjælp af antenner opsat omkring banen.

Bolden skal indeholde batteri, sender og opladningsenhed. Når man placerer elektronik i en bold vil dens mekaniske egenskaber ændres på grund af den ændrede vægtfordeling.

I projektet er der derfor blevet arbejdet med en optimering af placeringen af forskellige elektroniske enheder, således at bolden bevarer sin oprindelige mekaniske symmetri over for forskellige typer af påvirkninger.

Den færdigudviklede bold vil kunne bruges som en del af et større samlet tracking-system, der kan bestemme positioner af alle spillere på en bane.

Når både bolden og spillernes position kendes, kan man anvende data fra systemet til taktiske analyser, hvor spillernes positioner analyseres i forhold til boldens bevægelse.

Projektet er under projektperioden gennemført i et samarbejde mellem Sektion for Idræt ved Aarhus Universitet, ZXY Sport Tracking Norge og Hummel Danmark og er langt henne i udvikling. Det forventes, at bolden er helt færdigudviklet inden for kort tid.

Produktsudvikling af app til måling af boldhastighed

En variant af boldtracking-projektet beskrevet ovenfor er ideen om at udvikle en applikation til en mobiltelefon, der via telefonens kamera kan måle en bolds hastighed. Hermed kan effekten af forskellige træningsforløb vurderes. Projektets forsøg har vist lovende resultater. Det er relativt præcist i forhold til testmålinger gennemført med langt mere avanceret udstyr – i dette tilfælde en radar.

Fordelen med app'en er, at den er omkostningsbillig og nem at betjene. Det er med andre ord muligt at foretage målinger, der ikke kræver dyrt og avanceret udstyr.

Projektet er gennemført i et samarbejde mellem Sektion for Idræt ved Aarhus Universitet og Y-cam Solutions Ltd, England. Markedspotentialet for app'en er ikke afklaret, men det vurderes, at app'en endnu er blandt den eneste af sin slags og derfor har et ganske stort potentiale.

Produktudvikling af system til notationsanalyser

Behovet for at analysere spilsekvenser er stort i mange holdsportsgrene. Sådanne notationsanalyser er en måde at skabe overskuelige oversigter over, hvad der sker i kampe.

Projektet søger at forbedre brugervenligheden af de eksisterende analyseformer. Konkret søger projektet at integrere videooptagelser med selve analysen, således at videoen kan afspilles i fuld skærm. Ved tryk på billedet fremkommer der pop-up vinduer til indtastning af kommentarer og koder. Ønsket er at opnå en mere simpel databehandling. Sektion for Idræt ved Aarhus Universitet og Men in Blue, Danmark står bag projektet.

Produktudvikling af dehydreringsopfølgning

Projektet søger at udvikle en enhed, der kan måle en løbers væskebalance, fx under et maratonløb. Projektet har resulteret i en foreløbig prototype og en senere bedre prototype, men blev stoppet pga. af manglende midler til videre kommercialisering. Samarbejdspartnere på projektet var Acreo og Göteborgsvarvet.

Piezoelektriske tekstiler

Projektet søger at udvikle tekstilbaserede sensorer, der kan bruges til målinger af fx EKG, EMG, bevægelse mv.

Konkret er der i forbindelse med EVINN-projektet arbejdet med en fodsensor, der via en sok kan sende data til en lagringsenhed i skoens hæleklap. Der er håb for, at projektet kan videreudvikles kommercielt. Det gælder også det andet projekt, hvor der er arbejdet med accelerormeterintegration i tøj. I forbindelse med Göteborgsvarvet i maj 2014 blev der foretaget målinger, der fortsat analyseres.

Samarbejdspartnere er Textilhögskolan, Borås og Acreo Sensor.

Det er svært at vurdere potentialet på det nuværende niveau, men det er oplagt, at integrationen af måleenheder i tøj er nyt og spændende.

Løbestilsanalyse

Løb er en udbredt idræt i de europæiske lande, og selvom motiverne for at løbe kan være mange, er de fleste løbere interesserede i at undgå skader. Et af projekterne udviklet i forbindelse med EVINN er et system, der gør det muligt at analysere løbestil.

Systemet måler acceleration og vinkelhastighed på en række punkter på kroppen, f.eks løberens fod, knæ eller hofte. Med hjælp fra de målte data kan en række biomekaniske forhold beregnes. Derved kan løbeteknik på løberen studeres og korrigeres.

Resultaterne fra projektet er lovende, idet løbeteknik i dag primært kan måles og evalueres med avanceret kamerateknologi i fuldt udstyrede laboratorier. Ud over at dette er dyrt, er løb også relateret til varierende hældninger og forskellige typer af overflade i et naturligt miljø, der er svært at simulere i et laboratorium. Fuldt udviklet vil systemet billigere og mere nuanceret kunne hjælpe løbere til at ændre løbestil og forebygge skader afhængigt af deres respektive træningsmiljø.

Systemet er udviklet af Acreo Swedisc ICT og vurderes af følgeforskningen som havende et stort potentiale.

Marathon cheering

'Institutionen för Tillämpad IT' har herudover arbejdet med at udvikle og forberede RU-FUS-prototypen. Det er et apparat, der fungerer som digital understøttelse for løberen på langdistanceruter, således at vedkommendes venner og familie kan heppe på og støtte løberen på ruten. Selve konceptet er fuldt udviklet, og har potentiale for yderligere kommer-cialisering.

Eventorganisering

Først og fremmest har EVINN under overskriften "Eventstyring" initieret et projekt om, hvordan man organiserer og styrer afviklingen af en event? Göteborgs Varvet er verdens største motionshalvmarathon, og her har man implementeret et digitalt styringsredskab, som har givet indsigt i, hvilke forbedringer, der kan foretages i relation til i organiserings-arbejdet af en event.

Organisatoriske løsninger

Desuden har EVINN medvirket til at understøtte en række analyser angående frivillighed ved sportsevents i Norge, Sverige og Danmark. Analyserne er relevante, da store sports-events er afhængige af frivillige for at holde omkostningerne til afviklingen nede. Indsigt i motivationsfaktorer bag frivillighed kan blandt andet øge opmærksomheden på organisatorisk optimering, tilrettelæggelse samt brugen og rekruttering af frivillige.

Frivillighedsstudier: Hvad motiverer og driver frivillige til store idrætsevents?

Den første analyse i den forbindelse udgør et studie blandt frivillige ved EM i indendørs atletik afholdt i 2013 i Göteborg (Stråhlman & Marting, 2013).

Overordnet er konklusionen, at frivillighed kan gøre en positiv forskel for sportsevents, men at der skal være en balance mellem det, de frivillige føler, at de får ud at deltage, og de pligter, de har i forbindelse med det frivillige arbejde. Kan der skabes en opfattelse af en win-win-situation, føler de frivillige sig mest motiverede for at udføre opgaver i forbindelse med eventen.

Hovedfaktorer bag motivation for at være frivillig handler i hovedsagen om, at de frivillige interesserer sig for sport (fx den konkrete sport, som eventen handler om) og gerne vil være del af et socialt fællesskab. Det er dog vigtigt at være opmærksom på, at frivillige har forskellige årsager til at stille op som frivillige. Det skal arrangørerne tage hensyn til, hvis potentielle frivillige skal kunne rekrutteres til nye events.

Konkret viser studiet, at det er følelsen af at gøre noget godt for byen, for eventorganisationen og for sig selv – og blive rost for det – der betød mest for de frivillige. At oplyse om-

verdenen om de frivilliges indsats er derfor medvirkende til at skabe et godt motivationsgrundlag for rekruttering af frivillige.

Den anden analyse er et tilsvarende studie af årsager til frivillighed i det årlige halvmaratonløb GöteborgsVarvet (Adolfsson & Söderberg, 2013). Studiet bekræfter tidligere forskning på området, herunder ovennævnte studie, i den forstand, at der ikke synes at være køns- eller uddannelsesmæssige forskelle bag årsagerne til at deltage som frivillig. Det er i hovedsagen motivationsfaktorer som bekrævet ovenfor, der er centrale for de frivillige.

På denne måde bidrager studiet til at underbygge den eksisterende viden om, hvilke motivationsfaktorer der skal indgå i overvejelserne om, hvordan man rekrutterer frivillige til store events.

Det tredje studie (Kristiansen, Skille, & Hanstad, 2013) er komparativt i den forstand, at formålet har været at indkredse og sammenligne motivationen for og oplevelsen af at være frivillig ved tre store sportsevents i 2012: Youth Winter Olympic Games i Innsbruck, Østrig, GöteborgsVarvet i Göteborg og VM i skihop i Vikersund i Norge.

På mange måder er studiets resultater i overensstemmelse med resultaterne fra de to øvrige studier, dog med nuancer. Fx skilte de frivillige ved ungdoms-OL sig ud ved at have en mere instrumentel og individuel tilgang til det at være frivillig – mange frivillige forventede blandt andet 'at få noget på cv'et, hvorimod de frivillige ved halvmaratonløbet i Göteborg og verdensmesterskabet i skihop var mere fællesskabsorienterede. Identitetsmæssige forhold spillede i den forstand en central rolle, der i fremadrettet perspektiv har stor betydning for rekrutteringsstrategier.

De fællesskabsorienterede frivillige identificerede sig i større udstrækning med eventen eller byen, hvori eventen blev afholdt i, og accepterede derfor også mere kedelige opgaver, hvorimod de mere individualistiske frivillige i stor udstrækning var der for oplevelsen og nytteværdien i at få noget på CV'et. Af samme grunde forventede de i større udstrækning, at opgaverne skulle være spændende og tilrettelagt for dem.

Der er også gennemført et studie af de frivillige ved Aarhus City Halvmarathon 2013 (Overbye & Wagner, 2014a), hvor omkring 600 frivillige deltog.

Resultaterne viser, at den vigtigste årsag til, at de frivilliges føler sig motiverede for at deltage som frivillig i denne type arrangement er, at det bidrager til deres klub eller forenings økonomi. Også fællesskab og relationer med andre frivillige identificeres dog i studiet som en motivationsfaktor.

Egeninteressen for at deltage i noget, som interesserer den frivillige, var en yderligere årsag til at stille op. Majoriteten af respondenterne i studiet angav endvidere, at de tidligere har udført frivilligt arbejde. De tre faktorer, som flest af de frivillige anfører kunne øge deres lyst til at være frivillige ved fremtidige events er: Muligheden for at deres forening tje-

ner flere penge, at arbejdet er spændende, og at deres venner eller bekendte er frivillige ved samme arrangement.

Det at få noget på cv'et synes altså ikke at være af samme betydning som i nogle af de andre studier gennemført i forbindelse med EVINN-projektet.

Det gælder heller ikke i forhold til de frivillige, der er omdrejningspunktet i det andet danske studie om frivillighedsindsatsen ved EM i kortbanesvømning i Herning (Overbye & Wagner, 2014b). I lighed med de øvrige studier er det vigtigt for de frivillige at føle sig påskønnet, at føle man udretter et vigtigt stykke arbejde.

Derudover er den vigtigste motivationsfaktor det at gøre noget konkret i forhold til noget, som interesserer én selv. I den forbindelse tæller det selvsagt, at de frivillige er interesserede i svømmesport og gerne vil bakke dansk svømmesport op generelt. Endelig anfører godt halvdelen af respondenterne i undersøgelsen, at de gerne vil støtte op om events i hjembyen Herning.

De tre faktorer, som flest respondenter fortæller kan øge deres lyst til at være frivillig hjælper ved et større idrætsarrangement i fremtiden, er, at arbejdet er spændende, at man får anerkendelse for sit arbejde, og at man får nye kompetencer og erfaringer. Hertil kommer en række helt konkrete forslag til forbedring af frivilligindsatsen ved stævnet.

Samlet giver studierne et godt indblik i, hvad der motiverer frivillige til at arbejde ved sportsevents og kan dermed tjene som inspiration til kommende arrangører, der gerne vil optimere frivillighedsindsatsen.

Crowd management

Ud over ovenstående frivillighedsstudier har EVINN under denne kategori understøttet studier og deres formidling med fokus på håndtering af store menneskemængder ved sportsevents. Det gælder særligt såkaldte 'risikoevents', hvor der kan opstå slagsmål eller optøjer mellem tilskuerne.

Den første publikation (Havelund, Joern, & Rasmussen, 2013) støttet af EVINN omhandler håndtering af højrisiko fodboldkampe og søger at skabe en forståelse, hvor vigtigt det er at forstå forskellige segmenter i større menneskegrupper for at håndtere dem bedst muligt. En opfattelse af, at fanskarer er homogene størrelser, er ikke hensigtsmæssig, og publikationen er dermed et forsøg på at nuancere forståelsen af fangrupper med henblik på at håndtere dem i forhold til deres forskelligheder.

Den anden publikation (Havelund, Jensen, Joern, Nielsen, & Rasmussen, 2013) beskriver i forlængelse heraf det danske 'crowd policing'-koncept, der bruges som baggrund for politiindsatsen ved sportsevents i Danmark. Som inspiration til håndtering af menneskemængder kan dette værktøj bruges i forbindelse med lignende politiopgaver i andre lande.

Den tredje publikation (Friis & Havelund, 2013) beskriver analogt hertil det danske koncept for såkaldte 'fodboldstewarder', der er en ordning DSB (De Danske Statsbaner) har indført i 2009. Ordningen har medført en markant nedgang i udgifter til oprydning og reparationer efter hærværk i DSB-togene i forbindelse med fodboldkampe. Publikationen beskriver filosofien bag konceptet, og hvordan det i praksis fungerer. Som inspiration til udvikling af lignende koncepter i andre lande vurderes publikationen som meget nyttig.

Effektanalyser

Et vigtigt element i forhold til store sportsevents er spørgsmålet om, hvilken forskel de gør økonomisk og socialt for værtsbyen eller værtslandet. Det er relevant og vigtigt at måle, i hvilken udstrækning sportsevents reelt medvirker til at gøre en forskel i det område, de afholdes, ligesom det er relevant at overveje, i hvilken udstrækning innovationsprocesser kan bidrage til at optimere effekterne.

EVINN har i relation hertil understøttet effektstudier af såvel konkrete events som de innovationsprocesser, de øvrige projekter under EVINN-projektet har gennemløbet.

Konkret foreligger der en effektrapport fra EM i indendørs atletik (EVINN, 2013) afholdt i Göteborg 1.-3. marts 2013, der ifølge rapportens forfattere havde 15.280 (på selve venue) unikke besøgende (EVINN, 2013, p. 6).

Rapporten søger med udgangspunkt i en 'Triple Impact Assessment'-tilgang at estimere effekterne af eventen på tre parametre: Økonomiske effekter ('hårde'), økologiske effekter ('hårde') og sociokulturelle effekter ('bløde'). Rapporten konkluderer, at den samlede effekt - aggregeret på baggrund af beregninger inden for hvert af de tre nævnte områder - beløber sig til 33,2 mio. SEK.

Rapporten er et interessant bidrag til litteraturen på området og udmærker sig især ved at estimere effekterne bredere end de simple økonomiske input/output modeller, man ofte anvender til at beregne økonomiske effekter af store sportsevents (Storm, 2012). Desuden diskuteres begrænsningerne ved effektberegningerne på lødigt vis.

Selvom rapporten inddrager alternativomkostninger i sine beregninger, er rapporten dog svag derved, at den ikke berører - eller modregner - eventuelle offentlige udgifter (direkte eller indirekte) til afholdelse af eventen (der må betragtes som alternativomkostninger).

Den berører heller ikke spørgsmålet om eventeffekternes størrelse i nationalt perspektiv, herunder at størstedelen af det direkte økonomiske forbrug (mellem 73 og 77 procent afhængigt af, om man medregner rejseudgifter (jf. EVINN, 2013, p. 11)) kommer fra svenske gæster. Den reelle værditilvækst for det svenske BNP er således marginal, om end effekten for Göteborg selvsagt er større. Dette element kunne fremstå tydeligere.

Som et centralt bidrag til at inddrage bredere nyttebetragtninger (socioøkonomiske og økologiske) i forhold til diskussionen om event-effekter, er rapporten dog vigtig. Især på grund af dens 'triple assesment-approach' er arbejdet meget værdifuldt.

Centralt er endvidere, at projektet opstiller en guide til udførelse af impact-analyser. Guiden indeholder en god punkt-for-punkt-fremgangsmåde, der kan hjælpe til at forbedre fremtidige analyser. Herunder instruerer guiden i, hvilke data der skal indsamles, hvordan dette kan gøres, samt hvordan data efterfølgende skal behandles.

Set i relation til bevillingskriteriernes forventninger om, at der i regi af EVINN-projektet skal skabes en regional standard for effektanalyser, er dette et område indlysende opnået.

Tre korte, illustrative cases

Med henblik på at give en indsigt i projektets samlede resultater lægges der i det følgende vægt på tre illustrative cases, der synes velegnede til at udtrykke centrale fordele og ulemper ved det overordnede projekt.

I rapportens opsamling og konklusion belyses de videre overordnede styrker og svagheder, som har været gennemgående for projektet, og som bør danne udgangspunkt for overvejelser i forbindelse med eventuelle fremtidige projekter.

Case 1: Innovationsworkshopmodellen

Den første case, der skal fremhæves i denne sammenhæng, er mere konkret beskrevet ovenfor – hvor til der i øvrigt henvises. Men den lægger som indikeret indledningsvist et generelt idésæt ned over hele EVINN-projektet. Formålet med innovationsworkshopmodellen var således at skabe gunstige fora for udvikling mellem projektets partnere.

Ved de afholdte workshops var der generelt flere deltagere end forventet, ligesom de enkelte workshops var konkrete og operationelle måder at skabe nye innovationer på i samarbejde mellem producenter og forbund med udgangspunkt i helt konkrete behov.

Det er følgeforskningens vurdering, at modellen har været virksom i forhold til at igangsætte det varierede antal projekter, der fremgår af det ovenstående.

Case 2: En nøgleaktørs erfaringer – Alexandra Instituttets deltagelse i EVINN⁸

Den anden case, der skal bringes frem i denne sammenhæng, omfatter en bredere række af projekter som Alexandra Instituttet i Aarhus har været et omdrejningspunkt om.

Alexandra Instituttet, der arbejder med forskningsbaseret brugerdrevet innovation på it-området, har deltaget i EVINN i alt otte delprojekter⁹ og har desuden åbnet mulighed for,

⁸ Denne casebeskrivelse er primært baseret på interview med Jesper Nielsen - Senior R&D Ingeniør ved Alexandra Instituttet og leder af EVINN-området 'Public Gaming og Sportsremedier'.

⁹ Det otte delprojekter er: 'Byrum, krop og fysisk IT', 'EVINN Crowd App, Inspirationskatalog – interaktive installationer', 'BannerBattle/Publikumsbarometeret', 'Digitalt boldspil – træningsredskab er også en fanzone- og byrumsoplevelse' (Football Lab), 'Idékatalog til publikumsople-

at instituttet i slutfasen af projektet vil bidrage med yderligere vidensopsamling af projektet. Institutet har således været en af EVINN-projektets store aktører.

Ifølge Jesper Nielsen fra Alexandra Institutet var EVINN-projektet en chance for Alexandra Institutet at komme til at arbejde sammen med forskellige partnere på sportsområdet. Et felt, instituttet allerede havde erfaringer med.

Under EVINN-projektet har Alexandra Institutet bidraget med vidensopbygning- og vidensformidling samt udvikling af nye teknologiske og konceptuelle løsninger til eventformidling – til dels baseret på instituttets tidligere arbejde. Den såkaldte 'Crowd app' - omtalt ovenfor - er eksempelvis udviklet i rent EVINN-regi, mens resultater fra 'Banner Battle'-projektet er blevet videreudviklet i samarbejde med en lille privat følgevirksomhed til projektet i forlængelse af et tidligere udviklingsarbejde og dermed kommercielt modnet til produktet 'Publikumsbarometer'.

I sin vurdering af EVINN peger Jesper Nielsen på, at EVINN har været katalysator for et grænseoverskridende samarbejde med fokus på teknologi- og kundskabsudvikling, hvor det ind imellem er lykkedes at "få synergier op at køre" mellem deltagerne ved, at de deltagene parter er blevet udfordret af noget, der lå uden for deres fagområde. Denne tværfaglighed har været positiv.

Han nævner samtidig projektmidlernes brede og eksperimenterende sigte samt muligheden for at arbejde på tværs af kultur, fritid og formidling som et plus. Jesper Nielsen mener, at der helt klart er basis for at transformere events – også kulturevents – fordi de ofte kører i en bestemt rille. De innoveres på mediefronten, når det gælder sport, men ellers kun i begrænset omfang. I nogle henseender er det en meget traditionsramt sektor formidlingsmæssigt.

Jesper Nielsen stiller sig mere tvivlende over for, hvorvidt projekterne har resulteret i egentlig økonomisk vækst og udvikling i regionen, og peger samtidig på flere praktiske og strukturelle barrierer i det interregionale samarbejde. Bl.a. vurderer han, at de enkelte partnere i det daglige var tilbøjelige til at trække sig tilbage "til eget domæne".

Der kunne også være en vis tilfældighed i de partnere, man blev koblet sammen med i projektet. Til tider er det primært finansieringen, der bestemmer, hvem man matches med, og ikke det forhold, at man har en ide til en bestemt opgave, man gerne vil løse.

Endvidere kunne forskellige grader af "demonstrations- og færdiggørelsesparathed", som han betegner partnernes forskellige indgange til produktudvikling, opleves som en udfordring. Mens Alexandra Institutet generelt har styrket fokus på at udvikle kommercielt omsættelige produkter, oplevede Jesper Nielsen, at andre partnere kunne have en mere forsk-

velser ved EM inomhus Friidrott 2013', en rapport om anvendelse af Bluetooth samt et whitepaper om Sculpture by the Sea. Se mere om hovedparten af projekterne på EVINNs hjemmeside: <https://eventbaseretinnovation.wordpress.com/category/public-gaming-og-sportsremedier>

ningspræget tilgang til arbejdet, hvilket efter hans vurdering forlænger vejen fra idé til kommercielt produkt.

Den mest hæmmende strukturelle barriere var dog ifølge Jesper Nielsen EVINN-projektets indbyggede kommercielle begrænsninger og krav til offentliggørelse/åben adgang, der udspringer af generelle EU-krav. Alle resultater skal således være offentligt tilgængelige, ligesom modtagere af projektmidlerne af konkurrencemæssige hensyn ikke må have kommercielle indtægter fra projekterne i fem år efter projektafslutning. Alexandra Institutet har også selv oplevet, hvad man mener er meget snævre rammer set i et udviklingsperspektiv.

De formelle begrænsninger gør det ifølge Jesper Nielsen vanskeligt umiddelbart at lave forretning på projekterne. Alexandra Institutet vil af samme årsag fremover kun deltage som følgevirkning uden de kommercielle begrænsninger, som projektets støttemodtagere er underlagt.

Direkte adspurgt siger Jesper Nielsen, at "Det er ærgerligt for jeg synes, der er brug for firmaer, der kan røre i suppen. De, der er bedst stillet, er dem, der i forvejen har nogle budgetter til at lave aktiviteter, der er public domæne - dvs. universiteter, professionshøjskoler og andre, der kan få forskningsmidler. Men de kommer ikke til at lave forretning på det, og det vil sige, at de er afkoblet af forretningsdelen og dermed en stor del af det, der er drivere."

For Alexandra Institutet betød de kommercielle begrænsninger, at man i EVINN valgte at bidrage med mindre projekter, hvor det primære fokus var på at vidensopbygge og at omsætte instituttets eksisterende viden til eventsammenhænge. En vidensformidling, som ifølge Jesper Nielsen dog giver god mening i sports- og eventområdet.

Desuden fremhæver han udviklingen af publikumsbarometeret gennem et samarbejde med følgevirkningen Playground Marketing som en kommerciel succes i den forstand, da projektet har skabt et omsætteligt produkt.

Men skal de regionale projekter for alvor skabe innovation, kræver det ifølge Jesper Nielsen, at der bliver gjort op med, hvad han ser som et uhensigtsmæssigt bureaukrati. "Man er nok nødt til at innovere lidt på den her bevillingsform, hvis man have innovation ud af det," som han konkluderer.

Disse strukturelle problemstillinger er man efter følgeforskningen vurdering nødt til at tage ad notum i forbindelse med kommende projekter.

Case 3: Crowd Management – Good hosting

Den tredje og sidste case, der skal fremhæves i denne sammenhæng, vedrører underprojektet 'Crowd management – Good hosting', der var under ledelse af cand.scient. Jonas Have-

lund ved Sektion for Idræt på Aarhus Universitet.¹⁰ Projektet havde fokus på sikkerhed ved store events og er beskrevet nærmere ovenfor.

Underprojektet blev tilknyttet EVINN-projektet som en del af arbejdet med eventorganisering, efter at et andet påtænkt projektbidrag fra Sektion for Idræt ved Aarhus Universitet ikke lod sig gennemføre.

Underprojektet supplerede en række undersøgelser af frivillighed i forbindelse med EVINNs overordnede eventorganiseringsstema. Der var tale om et mindre afgrænset arbejde med henblik på at undersøge og formidle, hvordan man i regionen kan sikre en fredelig afvikling af sportsevents, bl.a. gennem dialogbaserede politiindsatser over for fans/tilskuere. Det skete med udgangspunkt i tidligere undersøgelser, som Havelund m.fl. har lavet inden for området.

Projektet under EVINN-paraplyen måtte stoppe før tid, da Jonas Havelund fik nyt arbejde i april 2013. Den interregionale dimension i arbejdet nåede derfor ikke at blive udfoldet, og en oprindelig ambition om at koble de danske erfaringer sammen med bl.a. politiets erfaringer i Oslo og Göteborg blev ikke realiseret. Det lykkedes dog i samarbejde med en række medforfattere at få produceret tre hæfter i regi af EVINN i 2012 og 2013. Produkterne er omtalt ovenfor.

At projektet måtte stoppe før tid, illustrerer som en generel lære af projektet, at personbårne projekter er følsomme, hvilket i praksis kan være svært at tage højde for i en forsknings- og innovationskultur, som i sig selv er meget persondreven.

Men ifølge Jonas Havelund kunne man i fremtidige projekter have større fokus på at få etableret tættere samarbejdsrelationer og fælles arbejdsområder tidligt i forløbet. Det er således en særlig udfordring at skabe fælles snitflader i nye regionale samarbejdsstrukturer, hvor der er et begrænset forhåndskendskab parterne imellem.

Jonas Havelund mener, at der ligger et stort arbejde i at få matchet kompetencer og få struktureret et projekt, så man ikke breder sig for meget. Spørgsmålet i forhold til EVINN er, om man har bredt sig over for meget, og om matchningen af kompetencer er udnyttet optimalt. På den ene side er det positivt, at EVINN har åbnet for nye regionale samarbejder, på den anden side kræver det, at parterne finder hinanden, påpeger han.

Jonas Havelund vurderer selv, at hans eget projekt savnede denne forhåndsmatchning af kompetencer, hvilket efter hans mening var medvirkende til, at det fik begrænset interregional rækkevidde. Et modsvar kan være at afsætte flere midler til rejser i budgettet. Det er ifølge Havelund nødvendigt at besøge hinanden mere for at kunne udnytte samarbejdet optimalt og imødegå risikoen for, at parterne slutter sig om sig selv.

¹⁰ Casebeskrivelsen er primært baseret på interview med Jonas Havelund – tidligere Sektion for Idræt ved Aarhus Universitet.

Til gengæld ser han det som en klar styrke ved EVINN, at der er krav om, at resultaterne skal være offentligt tilgængelige, og han er tilfreds med den udbredelse, de tre publicerede hæfter fik – også selv om det primært skete i en bredere europæisk kontekst.

Det gælder i særlig grad hæftet om dansk politis dialogbaserede arbejde med tilskuere, som gennem sociale midler (Twitter) blev spredt i det internationale netværk, der arbejder med 'crowd management' – herunder fanggrupperinger. Desuden udbredte dansk politi (Østjyllands Politi) materialet via sine internationale kontakter.

Overordnet vurderer Jonas Havelund, at EVINN-projektet har vist, at der er gode samarbejds muligheder i regionen omkring Kattegat-Skagerrak anført af universitetsbyerne Aarhus, Oslo og Göteborg, og han mener, at muligheden for at iværksætte konkrete aktiviteter på grænsen mellem forskning og innovation er en positiv kvalitet.

Omvendt kræver det et stort forarbejde at sikre interregionale synergier, ligesom han som andre projektdeltagere peger på bureaukratiet i forbindelse med ansøgningsprocessen og de efterfølgende krav til dokumentation/revision som en barriere. De formelle projektkrav fordrer opbygningen af administrative kompetencer hos de enkelte partnere og en stram projektstyring.

I det konkluderende afsnit vender vi tilbage til disse forhold.

Kommunikation om projektet

Det ligger som en rimelig vægtet del i bevillingskriterierne, at EVINN-projektet skal formidles. Det er dog ikke nemt at vurdere denne parameter ud fra nogen objektiv målestok, da formidling kan antage mange former – ud over den formidling, der naturligt er foregået via projektets hjemmeside, og i forbindelse med de aktiviteter, de enkelte delprojekter giver anledning til.

Med afsæt i en række nedslag i mediedækningen af EVINN i projektperioden fra 2012-2014 forsøger følgende afsnit tegne et billede af den medieopmærksomhed, der har været på projektet, herunder EVINN som helhed og enkelte udvalgte under- og delprojekter.

Metode

Til at undersøge medieomtalen og -dækningen af EVINN-projektet er søgning på Infomedias brugt til at søge i danske medier. Til søgning i de svenske og norske medier er der søgt på Retriever.

Søgningen er foretaget specifikt på navnet EVINN og eventbaseret innovation. Ord som idrætsevenement, event og innovation havde også været oplagte i relation til projektet, men pga. ordenes generelle udbredelse har de ikke været velegnede til at indhente mediedækning af EVINN specifikt.

Da EVINN består af mange delprojekter, hvor EVINN og eventbaseret innovation ikke i udgangspunktet har været nævnt i forbindelse med projektoptalen, er mediedækning også søgt afdækket på nogle udvalgte projekter for at vise eksempler mediedækningen af udvalgte projekter.

Infomediasøgningen i danske medier er lavet på alle medietyper (landsdækkende dagblade, regionale dagblade, lokale ugeaviser, fagblade og magasiner, nyhedsbureauer, webkilder samt radio- og tv-indslag). I Sverige og Norge er søgt på tekst- og webkilder. Søgningen er i første omgang lavet på projektperioden (01.01.2012-09.12.2014), men i enkelte tilfælde, hvor der på hovedordene ikke har været nogen resultater, er der ligeledes søgt på 2011.

Søgning på projektet som helhed samt på underprojekter kunne også være gennemført på sociale medier, men dette ligger uden for denne opgørelses ressourceramme.

Mediedækningen

Overordnet viser researchen, at mediedækningen af EVINN generelt ikke har været stor over de tre år, projektet har været i gang, målt på omtale i forskellige medier.

Søgning på EVINN

Søgning projektnavnet EVINN giver i en dansk kontekst alene fem omtaler (heraf er to af dem henholdsvis en online og printversion af samme artikel). Fire af de fem artikler er alle

omtale af en EVINN-konference i foråret 2014, og af de tre artikler er to af artiklerne ikke fra deciderede journalistiske medier, men fra organisationer (Aarhus Universitet og Team Danmark).

Søgning i svenske medier giver ingen resultater på søgning i projektperioden. Men udvider man søgningen til at inkludere 2011, giver det i alt tre omtaler relevante for projektet på søgningen EVINN. Artiklerne er omtale af, at der er afsat penge til projektet. Den ene af de tre artikler er universitetets egen omtale.

Søgning på EVINN i norske kilder giver ingen resultater. Hverken i projektperioden eller før.

Søgning på eventbaseret innovation

En søgning på eventbaseret innovation (eventbaseret innovation på svensk og eventbasert innovasjon på norsk) viser, at der heller ikke her er mange artikler. Den danske søgning gav seks resultater relateret til projektet, hvoraf to af dem var Aarhus Universitets egen omtale af modtagelsen af projektmidlerne. To artikler var fra almindelige dagblade (Berlingske og Århus Stiftstidende).

Ved søgning i svenske medier, kommer de samme tre artikler fra 2011 frem, som også kom frem ved søgningen på 'EVINN'. Der er ingen norske resultater på søgningen.

Søgning på udvalgte projekter

EVINN består af en lang række under- og delprojekter. Følgende søgninger er et forsøg på at lave nedslag på tre udvalgte projekter under EVINN for at se, om de har fået opmærksomhed uden at EVINN har været omtalt direkte.

Football Lab

Her er alene søgt på danske Infomedia, da projektet er dansk. Søgning på Football Lab viser alene to resultater, heraf én fra før EVINN-projektperiodens start i 2011. Artiklen inden for projektperioden omhandler en nominering til en idrætspris på Danmarks Idrætsforbunds hjemmeside. Artiklen er en omtale fra et regionalt dagblad.

Football Lab indgår som en del af Herning Fodboldeksperimentarium, og for at undersøge eventuel indirekte omtale af Football Lab-projektet, er der foretaget en søgning på fodboldeksperimentarium. Dette giver et langt større antal resultater med hele 52 omtaler (90 hvis man medtager 2011, hvor Herning Fodboldeksperimentarium åbnede). Men i konteksten er hverken Football Lab, der indgår som en del af fodboldeksperimentariet, eller EVINN nævnt. Omtalerne dækker især over lokale omtaler og omtale relateret til idrætsbyggeri og -arkitektur.

Effektanalyse af Göteborgsvarvet

Her er alene søgt på Retriever i svenske medier. Søgning på Göteborgsvarvet og effektanalyse (effektanalys på svensk) giver ingen resultater. Ligeledes er der ingen relevante resul-

tater på følgende ord søgt sammen med Göteborgsvarvet: effekt, Göteborg Universitet, samhällspåverkan, samhällseffekt, Claes Annerstedt, tillväxt, hållbar utveckling, hållbar.

En søgning alene på Göteborgsvarvet i projektperioden giver i alt 5.938 resultater. At gennemgå alle disse artikler for at se, om noget har relevans for det specifikke projekt har været en større ressourcemæssig opgave, som ikke er gennemført, og det kan derfor ikke udelukkes, at blandt de mange omtaler af løbet kan der være artikler, som behandler projektet direkte eller indirekte.

Frivillighedsundersøgelse ved events

Der er alene søgt i norske medier, da projektet har base i Norge. Søgning på frivillighed (frivillighet på norsk) og Norges Idrettshøgskole giver i alt ti omtaler inden for projektperioden. Artiklerne omtaler specifikt frivillighedsundersøgelsen, men ikke EVINN-projektet.

Omtalen har også fundet vej til almindelige dagbladsmedier, og er dermed i større omfang end de øvrige søgninger nået en bred formidling. Modsat har f.eks. fodboldeksperimentariet fået meget omtale i medier og på medieplatforme specialiseret inden for idrætsbyggeri og -arkitektur.

Konklusion

Samlet indikerer mediesøgningerne, at EVINN-projektet som sådan kun har fået en meget begrænset medieomtale, mens enkelte underprojekter kan opnå større medieopmærksomhed uden at blive koblet sammen med det overordnede projekt. Desuden kan sociale medier have spillet en rolle – som nævnt tidligere var Twitter eksempelvis et væsentligt redskab i formidlingen af hæfterne om crowd-management.

Opsamling og konklusion

Denne evalueringsrapport har søgt at beskrive og vurdere de projekter, der er igangsat og realiseret i den treårige periode, som EVINN-projektet har kørt.

Som det fremgår af det ovenstående, har projektet iværksat en række konkrete processer, der også i stor udstrækning har resulteret i en række konkrete produkter. Evalueringen vil især pege på tre forhold, som projektet overordnet udmærker sig ved.

For det første har projektet igangsat en lang række særskilte projekter, der enten direkte eller indirekte bidrager til at opfylde projektets mål om at skabe innovation og vækst med idræts-events som omdrejningspunkt. Den store variation i projekterne er en klar styrke.

For det andet fremgår det af materialet fra følgeforskningens to første år, der specifikt har fokuseret på innovationsprocesser, at projektet har udviklet sig gunstigt. Det er lykkedes at få forskellige parter til at samarbejde og innovativt udvikle konkrete produkter eller igangsætte processer, der enten har eller potentielt kan lede frem kommende kommercielle produkter.

For det tredje har projektets mange vidensprojekter medvirket til at skabe bedre indsigt i sportsevents og givet et konkret, til dels forskningsbaseret, udgangspunkt for at forbedre arbejdet med events i fremtiden – det gælder ikke mindst i forhold til at rekruttere frivillige hjælpere til sportsevents, men også i forhold til at måle de samfundsøkonomiske, sociokulturelle og økologiske effekter af dem. I forhold til den eksisterende viden har projektet dermed udfyldt et hul og styrket den vidensplatform, som kommende events og projekter kan stå på.

Hvad angår projektets svagheder, kan man pege på en række forhold, der bør overvejes i forbindelse med kommende projekter. Disse koncentrerer sig i hovedsagen om nogle projektledelsesmæssige forhold, spørgsmålet om de administrative forhold samt kommunikation.

Projektledelsen af de enkelte projekter bør være mere klar: Det er ifølge den overordnede projektledelse på EVINN svært at pege på underprojekter, der kan siges at være en fiasko. Nogle underprojekter har af årsager nævnt tidligere i denne rapport taget en anden drejning end forventet, og der er også projekter, som så at sige har levet deres eget liv, og hvor der har været usikkerhed omkring projektledelsen. Men det er ikke entydigt problematisk.

Derimod er det en erfaring fra projektet, at der skulle have været lagt budgetmæssige ressourcer til en 'tovholderfunktion' inden for de enkelte hovedområder eller til de større projekter til følge op og holde underprojekterne i snor. Det forhold bør tænkes ind i kommende projekter med specifikke selvstændige budgetposter.

Administrationen af projektet bør være mindre ressourcetung: Rent administrativt har det fra den overordnede projektledelse lydt, at der er blevet lagt alt for mange ressourcer i

administrative procedurer. Dette fremhæves også af partnerne i de forskellige underprojekter.

Revisionen af projektet har herunder været et problem. Interreg-projekter som EVINN bliver revideret hvert halve år. Det kræver et stort revisionsapparat, som er dyrt, og måden, revisionen fungerer på, skaber uhensigtsmæssige incitamentter til at koncentrere administrative ressourcer i kontrol og servicering af revisionsapparatet.

Det er desværre gået ud over andre ting i projektet, og det er følgeforskningens klare opfattelse, at dette er problem bør overvejes i forbindelse med igangsættelsen af nye projekter.

Det vil være en overdrivelse at konkludere, at nogle projekter decideret er væltet som følge af den tunge administrative sagsgang, men det er den entydige erfaring fra projekterne, at de, der har skullet udvikle konkrete produkter, i for stor udstrækning har brugt tid på at redegøre for allerede afviklede aktiviteter.

Det er også vigtigt at fremhæve, at der i selve bevillingskriterierne ligger nogle strukturelle begrænsninger, der er en egentlig **hæmsko** for projektets primære mål om **innovation**. Det ligger ikke inde for følgeforskningens rammer at vurdere om det er muligt at gøre noget ved problemet, men det er blevet oplevet som en væsentlig barriere, at nogle af de involverede parter – især de forretningsmæssigt baserede – har svært ved at kapitalisere på viden og produkter, der er udviklet i regi af EVINN.

Som påpeget i en af casebeskrivelserne ovenfor, skal alle resultater således være offentligt tilgængelige, ligesom modtagere af projektmidlerne af konkurrencemæssige hensyn ikke må have kommercielle indtægter fra projekterne i fem år efter projektafslutning.

Problemet er, at det mindsker incitamentet til produktudvikling, og det er følgeforskningens opfattelse, at det bør overvejes, om der kan blødes op på disse krav.

Kommunikationen vedrørende projektet til omverdenen bør være bedre: Som følge af de omtalte bureaukratiske revisions- og afrapporteringskrav til projektet har selve formidlingen af projektet og dets delprojekter fået tilsvarende mindre opmærksomhed.

Som det fremgår af afsnittet om formidling ovenfor, kunne projektet således have været formidlet bedre.

Produkterne og processerne af hele EVINN-projektet kunne være blevet bragt bedre frem i lyset løbende, og det skyldes primært mangel på ressourcer, der har været kanaliseret over i administration.

Det er synd i den forstand, at en bedre kommunikation om projektet kunne have bidraget til at styrke den eksterne interesse for EVINN, men også medvirket til at klargøre projektets delelementer internt mellem de forskellige parter, der har deltaget i projektet.

Det anbefales på den baggrund, at der i forhold til fremtidige projekter sættes flere midler af til formidling og kommunikation.

Endvidere er det **uklart, hvor godt miljø-, køns- og integrationsperspektivet i forbindelse med delprojekterne har været tænkt ind**. Følgforskningens indtryk er, at disse kriterier kun i mindre omfang er blevet opfyldt.

Det skyldes formentlig, at det er områder, der er meget vanskelige at håndtere og omsætte i praksis. Det bør dog nævnes, at integrationsaspektet er opfyldt i det omfang, at der er tale om integration via samarbejde mellem projektets partnere. Følgforskningen har ikke haft mulighed for at vurdere om integration i den almindelig forståelse af ordet er opfyldt.

Sidst men ikke mindst skal det nævnes, at projektet også har indeholdt visse **økonomiske barrierer**. Fordelingen af midlerne til projektet har været lagt fast fra starten, og det er et problem i det omfang, at der opstår nye ideer uden for projektrammen undervejs. Desuden er pengene primært låst på løn og ikke til udstyr. De projekter, der har været heldige at skaffe penge til udstyr, har klaret videreudviklingen bedre.

I forbindelse med fremtidige projekter anbefales det derfor, at der afsættes en pulje til uforudsete udgifter, der opstår undervejs. Alternativt bør der være mulighed for at omprioritere midler inden for de afsatte budgetter.

Hvis dette – og de øvrige elementer beskrevet ovenfor – sikres i forbindelse med fremtidige projekter, er det efter følgforskningens opgave sandsynligt, at det vil resultere i endnu bedre resultater, end det nu afsluttede EVINN-projekt allerede har gjort.

Litteraturliste

Adolfsson, H. & Söderberg, E. (2013). *Att arbeta utan lön? En studie om funktionärerna på Göteborgs Varvet*. Göteborg: Göteborgs Universitet. Accessed: 24-9-2014.

Alexandra Instituttet (2015). *Mobil formidling ved udendørs events: Erfaringer fra Sculpture by the Sea 2013*. Århus: EVINN.
<https://eventbaseretinnovation.files.wordpress.com/2015/01/mobil-formidling-ved-udendc3b8rs-events1.pdf>. Accessed: 13-1-2015.

Andersson, D. (2014). *Evaluation of event-based innovation ideas - using a multidimensional tool for early-stage evaluation of innovation ideas*. Århus: EVINN.
<https://eventbaseretinnovation.wordpress.com/2014/11/27/innovationsprocess-idea-evaluation/>.

EVINN (2013). *Triple impact assessments of the 2013 European Athletics Indoor Championship on Gothenburg*. Aarhus: EVINN.
http://ph.au.dk/fileadmin/ph/Idraet/EVINN/European_Indoor_Athletics_effektanalyserapport.pdf. Accessed: 24-9-2014.

EVINN (2014). *Guide til oplevelsesbaseret eventudvikling: Eventgæsten i centrum for eventarrangører, turistaktører og destinationer*. Århus: EVINN.

EVINN, ACTIVE Institute, Göteborg & Co, & Seismonaut (2013). *goteborg/ CITY CARD*. Aarhus: EVINN.
http://ph.au.dk/fileadmin/ph/Idraet/EVINN/CITY_CARD_IDEKATALOG_dk_.pdf

Friis, M. & Havelund, J. (2013). *DSB football guides: a Danish solution to an international problem?* Aarhus: EVINN. <http://fankultur.dk/wp-content/uploads/DSB-Football-Guides-a-Danish-solution-to-an-international-problem.pdf>. Accessed: 24-9-2014.

- Havelund, J., Jensen, M. A., Joern, L., Nielsen, B. P., & Rasmussen, K. (2013). *Danish Event Policing: Dialogue-Based Policing of Football Crowds*. Aarhus: EVINN.
<http://fankultur.dk/wp-content/uploads/Danish-Event-Policing-Dialogue-Based-Policing-of-Football-Crowds.pdf>. Accessed: 29-3-2014.
- Havelund, J., Joern, L., & Rasmussen, K. (2013). *Danish Ultras: Beyond risk/non-risk*. Aarhus: EVINN. http://ph.au.dk/fileadmin/ph/Idraet/EVINN/Danish_Ultras_-_Beyond_risk-nonrisk.pdf. Accessed: 24-9-2014.
- Jensen, M. M., Grønbæk, K., Thomassen, N., Andersen, J., & Nielsen, J. (2014). Interactive Football-Training Based on Rebounders with Hit Position Sensing and Audio-Visual Feedback. *International Journal of Computer Science in Sport*, 13, pp. 1-11.
- Knaving, K. and Björk, S. (2013). Designing for Fun and Play: Exploring possibilities in design for gamification. from
http://ph.au.dk/fileadmin/ph/Idraet/EVINN/Knaving_Bjoerk_-_Designing_for_Fun_and_Play_-_EVINN.pdf
- Kristiansen, E., Skille, E. Å., & Hanstad, D. V. (2013). *Frivillighet på tre typer event*. Aarhus: EVINN. <http://ph.au.dk/om-instituttet/sektioner/sektion-for-idraet/eventbaseret-innovation-et-interreg-iva-projekt/resultater/eventorganisering/>. Accessed: 29-9-2014.
- Overbye, M. & Wagner, U. (2014a). *Resultater fra en spørgeskemaundersøgelse med frivillige hjælpere ved Aarhus City Halvmarathon 2013*. Aarhus: EVINN.
http://ph.au.dk/fileadmin/ph/Idraet/EVINN/Resultatrapport_Aarhus_City_Halvmarathon_2.pdf. Accessed: 24-9-2014a.
- Overbye, M. & Wagner, U. (2014b). *Resultater fra en spørgeskemaundersøgelse med frivillige hjælpere ved Europæiske Kortbane Mesterskaber i svømning i Herning 2013*. Aarhus: EVINN.
http://ph.au.dk/fileadmin/ph/Idraet/EVINN/Resultatrapport_EKM_i_svoemning_i_Herning_2.pdf. Accessed: 24-9-2014b.

- Palmås, K. (2012). Engineering the artificially natural: Design for Sport. www.idrottsforum.org
Retrieved, 23-9-2014 from [http:// idrottsforum.org/ palkar_roibasetal121121/](http://idrottsforum.org/palkar_roibasetal121121/)
- Palmås, K. (2014a). Evenemang som laboratorium: Sporten, staden och söknad efter innovationskraft. *Management of Innovation and Technology*, pp. 3-4.
- Palmås, K. (2014b). From criminality to creativity: how studies of surfer subcultures reinvented invention. *Sport in Society: Cultures, Commerce, Media, Politics*, 17, pp. 1290-1305.
- Palmås, K. (2014c). Sports matter: The Routledge Handbook of Sports Technology and Engineering. www.idrottsforum.org Retrieved, 23-9-2014c from [http:// idrottsforum.org/ palkar_fussetal140404/](http://idrottsforum.org/palkar_fussetal140404/)
- Storm, R. K. (2012). Økonomiske effekter og idrætsbegivenheder: Kan sport give vækst? *Forum for Idræt*, 1, pp. 21-36.
- Stråhlman, O. & Marting, S. (2013). *Volunteers at the 2013 European Indoor Athletics Championships: a study on volunteerism in sport events*. Gothenburg: University of Gothenburg. [http:// ph.au.dk/ fileadmin/ ph/ Idraet/ EVINN/ Nr_2013-7_Volunteers_at_the_2013_Indoor_Athletic....pdf](http://ph.au.dk/fileadmin/ph/Idraet/EVINN/Nr_2013-7_Volunteers_at_the_2013_Indoor_Athletic....pdf). Accessed: 23-9-2014.
- Veerasawmy, R. (2014). *Designing interactive technology for crowd experiences — beyond sanitization*. Ph.d.-thesis: Department of Aesthetics and Communication, University of Aarhus, Aarhus.
- Winerö, E. (2013). *Rapport vedr. udviklingen af mobilapplikation til EM i indendørs atletik*. Århus: EVINN.