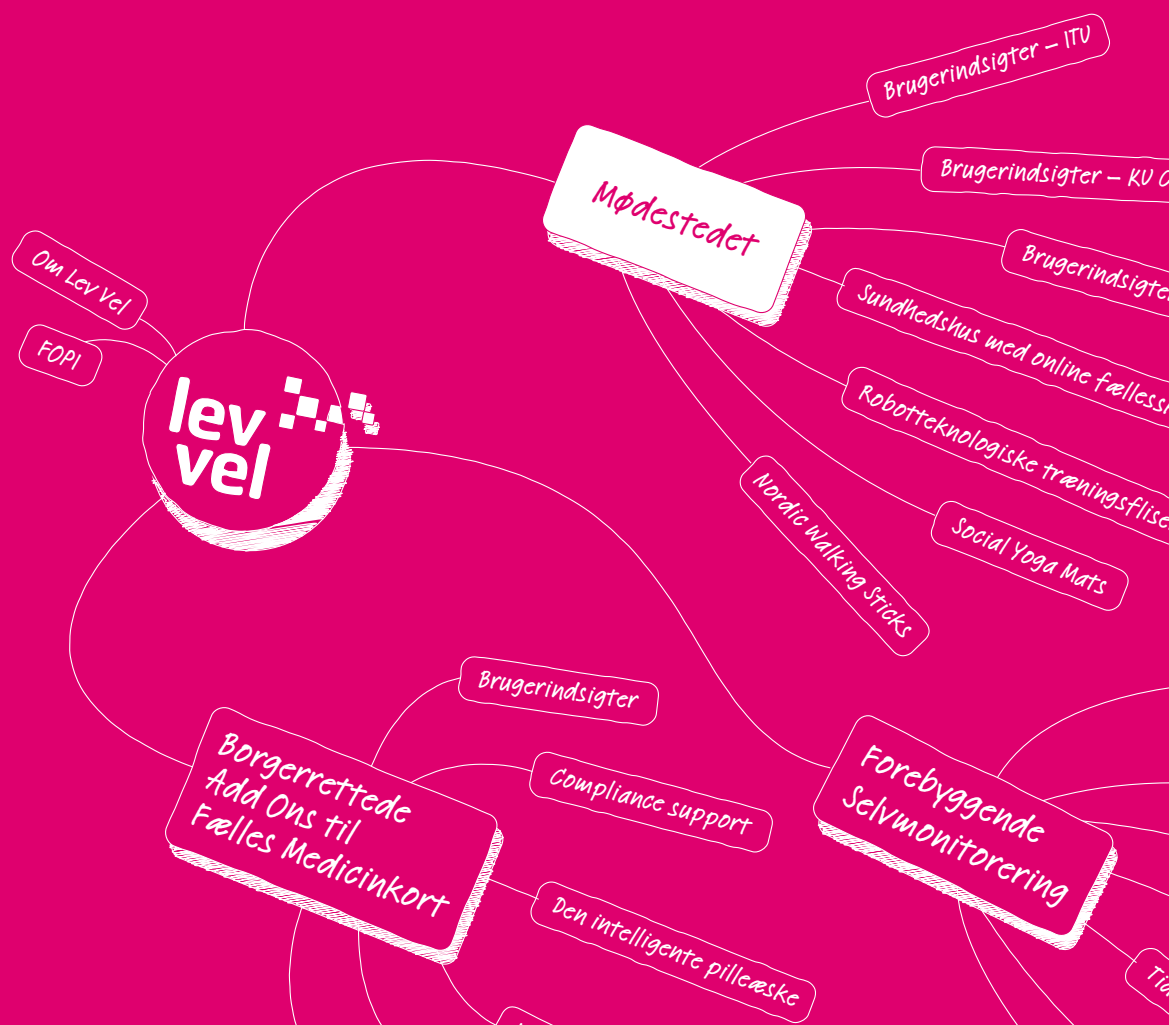


VELFÆRDSTEKNOLOGI – HVEM DESIGNER VI FOR?



Forfattere
Marie Ertner, ITU;
og Lone Malmberg, ITU

VELFÆRDSTEKNOLOGI

– HVEM DESIGNER VI FOR?

Jo mere vi har arbejdet med målgruppen for projektet, jo vanskeligere er det blevet for os at indkredse den målgruppe, Mødestedet retter sig imod. Altså at forstå hvem 'ældre' er, og hvad alder og aldring betyder, når vi designer velfærdsteknologiske løsninger. Vi har arbejdet med forskellige metodiske indgangsvinkler til denne udfordring.

Tidligt i projektet udviklede vi en række personas med udgangspunkt i vores baggrundsviden og udbredte forestillinger om ældre med henblik på at definere forskellige ældreroller i projektet.

Senere i projektet gennemførte vi en række etnografisk orienterede undersøgelser af en seniorgruppe hos Dansk Fitness. Disse undersøgelser er dokumenteret i en omfattende samling videooptagelser og er desuden kondenseret i tre personas, som forsøger at rumme de konflikter og den mangfoldighed omkring opfattelsen af aldring, som vi har mødt. Endelig har vi ladet en række seniorer fra seniorklubber i projektpartnerkredsen møde, afprøve og evaluere vores koncepter og herigennem konfronteret de forestillinger om ældre, som er indlejret i designkoncepterne, med seniorernes levede erfaringer med aldring. Indsigter herfra bidrager til forståelsen af hvem 'de ældre' er, eller rettere til forståelsen af, hvorfor det ikke giver mening at tale om og arbejde med 'de ældre' som kategori, og ikke mindst til at forstå de konflikter, der er mellem projektets og forskernes forestillinger om 'de ældre' og seniorernes egne erfaringer med aldring. Denne forståelse er helt afgørende, når vi skal forstå muligheder,

begrænsninger og designudfordringer med velfærdsteknologi.

Projektets metode har overvejende været præget af brugerdrevne tilgange, men vi har også benyttet os af koncept-drevne tilgange. Vores brugerindsigter er således baseret på brugernes egne udsagn og handlinger og på brugernes reaktioner på designernes visioner om ældrelev indlejret i de præsenterede koncepter.

Studiet af medlemmer af et senior fitness-hold fokuserede på observationer på et konkret øvelseshold og relaterede aspekter af aldring, som italesattes af seniorerne. Studiet blev udført hos Fit & Sund og udførtes som deltager-observation på et senior-hold. Observationen blev fulgt op med uformelle interviews og fokusgrupper. Alt blev optaget og transskriberet. Transskriptionen blev siden kodet med henblik på at identificere kategorier vedrørende italesættelse og performance af aldring.

En første fremstilling af dette etnografiske studie blev udformet som tre personas, der sammenfatter væsentlige aspekter af aldring. De tre personas er valgt, fordi de repræsenterer arketyper, som er interessante i forhold til projekt Mødestedet og principperne om selvhjulpethed og livskvalitet. De repræsenterer hver især nogle forskellige perspektiver på og udfordringer i forhold til mødesteder og fysisk aktivitet.

Analysen af de etnografiske studier blev siden sammenholdt med analyse af de underliggende designvisioner for de to koncepter udarbejdet på IT Universitetet (Augmented Nordic Walking Sticks, Social Yoga Mats, se disse bidrag). Analysen af designvisioner er baseret på interviews med

designerne og observationer af designpraksis, samt analyse af designmateriale (scenarier, prototype og skitser af servicedesign) og de designrefleksioner, som indgår i en videnskabelig præsentation af designet.

I arbejdet med at etablere brugerindsigter fremskrev vi en række tematikker i forbindelse med udviklingen af personas, og siden kondenseredes disse yderligere i arbejdet med at undersøge de forestillinger om aldring, som er indlejret i de foreslåede koncepter.

MØDESTEDET

Formålet med projektet er at udvikle nye typer af mødesteder for selvhjulpne ældre. Mødesteder, der vil virke tiltrækkende og motiverende, fordi de øger både den mentale og fysiske fitness gennem en kombination af leg, oplevelse, træning og samvær.

Læs mere om Mødestedet i Lev Vel bogen i kapitel 2.

DE INDLEDENDE TEMATIKKER FORANKRET I DE TRE PERSONAS KNYTTEDE SIG TIL FØLGENDE:

- Betydningen af fysisk aktivitet
- Motivation for at dyrke motion
- Habitus (vaner og traditioner) for fysisk aktivitet
- Oplevelsen af at blive ældre
- Oplevelsen af kroppen

DE KONDENSEREDE TEMATIKKER, SOM VI BEHANDLER I DET FØLGENDE ER:

1. Normer og idealer
2. Aldring og krop
3. Social interaktion og det private

De etnografiske studier i Dansk fitness forløb hen over april og maj 2011. Ud over observationer og uformelle interviews i forbindelse med deltagelse på et ugentligt træningshold i denne periode, blev der afholdt tre fokusgrupper, som fandt sted d. 26. og 28. april 2011 og 23. maj 2011.

1. NORMER OG IDEALER

De underliggende designvisioner for 'Social yoga mat' og 'Nordic walking sticks' er orienteret mod ét primært formål: at forstærke synergien mellem hjemmet og mødesteder for fysisk aktivitet, og mellem sociale og fysiske aktiviteter (se konceptpapers). Det er en vision om at udvide og forstærke aktiviteter ved at motivere seniorer til fysisk og social aktivitet, på en måde som udvider, hvad de allerede engagerer sig i. Det formål stemmer godt overens med diskursen om 'sund aldring' som et forsøg på at undgå de negative

aspekter forbundet med aldring som f.eks. en skrøbelig krop, social isolation, system etc. De to designkoncepter indskriver normer om at 'tage ansvar for sin egen aldring' og idealer om 'den aktive ældre', 'selvhjulpne ældre' osv. Selv om forestillingen om sund aldring er italesat som et neutralt, værdifrit ideal, udfordrer vores observationer hos Dansk Fitness denne forestilling. De idealer og normer, som findes indskrevet i designvisionen for de to koncepter, fremkalder stærke reaktioner fra nogle af de interviewede seniorer, som føler sig presset af, hvad de ser som en fanatisk sundhedskultur.

"De skal fand'ne ikke fortælle mig, hvad jeg skal (...). Altså det er der sørme ingen, der skal, det skal jeg nok selv bestemme, lige præcis. Derfor synes jeg netop, at hvis man skal motivere andre, så skal man ikke sidde og sige, nu har jeg klaret det og det ik' "

Vi fortolker disse reaktioner som eksempler på, hvordan stereotypiske sundhedsideal og normer kan give mennesker, som lever med andre idealer og normer, en oplevelse af at blive stigmatiseret og en oplevelse af tab af social status, fordi de ikke lever op til de generelle normer og idealer.

Det er vigtigt, at herskende normer og idealer, som typisk er defineret ud fra en politisk-økonomisk rationalitet, ikke alene sætter dagsordenen for, hvordan vi tænker design af velfærdsteknologi, men at vi også inkluderer forestillinger om aldring baseret på erfaret liv som ældre i vores visioner om velfærdsteknologiske koncepter.

2. ALDRING OG KROP

Den krop, som er indskrevet i de to designkoncepter, er den objektive, kropsliggjorte krop. I de interviewedes fremstilling af den objektive krop, italesættes denne kun som ét aspekt af det kropslige liv. Et aspekt som til en vis grad er afkoblet fra den levede erfaring af kroppen. Den levede erfaring af kroppen italesættes som en ressource over for oplevelsen af forfald i forhold til at leve op til idealet om den sundt udseende krop, der fremstilles som en slank krop, en ung krop etc.

De interviewede udfordrer den levede aldring som en kropslig proces ved at trække på en række forskellige aspekter af kroppen som både levet, objektiv og iscenesat.

Idealet om 'den sunde krop' påtvinges seniorerne ved designkoncepter, hvori disse idealer er indskrevet. I praksis deler dette ideal seniorerne i to grupper; de, som jager idealerne om 'den sunde krop', mens de sørger over deres tab af ungdom og forsøger at standse et uafvendeligt kropsligt forfald; "Fordi det er det kedelige ved at blive gammel, det bliver KUN værre", og de andre, der reagerer imod disse idealer, som for nogle har medført en distancering over for mennesker og steder, der repræsenterer disse idealer; "den der fanatisme, den gør en så enøjet, så livskvaliteten, synes jeg, bliver dårligere".

I vores designvisioner for mødestedsteknologier er det vigtigt, at vi ikke bidrager til at øge denne polarisering ved alene at designe for opretholdelsen af 'den sunde krop'. Måske skal vi snarere

tænke i retning af at designe for den gode oplevelse af krop og alder og acceptere, at det er individuelt, hvordan alder opleves og iscenesættes. Dette betyder ligeledes, at der er behov for en større forståelse for, hvad disse sundhedsidealiser gør, når de reproduceres i velfærdsteknologier, samt hvordan brugerne selv forstår, oplever og relaterer til sundhedsnormer i bredere forstand. Hvordan designer vi i stedet med udgangspunkt i den kropslige erfaring baseret på både levet, objektiv og iscenesat krop gennem hele af livet?

3. SOCIAL INTERAKTION OG DET PRIVATE

En central konfiguration i designkoncepterne er grænsen mellem det private og social interaktion. Målet er at forstærke synergien mellem hjemmet og eksterne mødesteder for aktivitet og social interaktion. Hermed rekonfigureres hjemmet til en sfære for social interaktion og fysisk aktivitet. Således indskrives hjemmet i designkoncepterne som et sted, hvor grænsen mellem hjemmet og mødesteder uden for hjemmet (fx fitness-centeret) opløses, og betydningen af hjemmet og de praksisser, som knytter sig til hjemmet, redefineres. I og med, at den underliggende designvision er nært koblet til teknologiske visioner om ubiquitous computing (ubicom/allestedsnærværende computing) og augmented reality (forstærkede omgivelser), implicerer designvisionen en rekonfigurering af brugernes egentids-organisering. Motionsaktiviteter, som normalt er skemalagt til bestemte tidspunkter på ugen, opløses med denne designvision og smelter sammen med den tid, som normalt ville være dedikeret private,

hjemlige aktiviteter. Visionen om brugerne som evigt forbundne stammer fra de ideer og designkvaliteter, som ligger til grund for ubicom-teknologier, og som er dybt viklet ind i vores designvisioner.

I de interviewedes fremstillinger er det private og social interaktion centrale temaer med implikationer for deres oplevelse af livskvalitet. De interviewede italesætter alle et behov for både sociale og private aktiviteter, men understreger vigtigheden af at kunne adskille disse to aspekter af hverdagslivet. I forlængelse af dette behov artikuleres hjemmet som et 'helligt sted', hvor de har den sjældne mulighed for at gøre det, der føles meningsfuldt præcis på det givne tidspunkt, og som opfylder behovet for 'at være alene', 'at gøre ingenting', 'at slappe af' osv. Alt sammen vigtige hverdagsaktiviteter som er nært forbundet til hjemmet. "Jeg vil gerne ha pause indimellem, så jeg kan mærke, hvor jeg er henne, hvad jeg tænker."

Mulighed for privat rum og tid er nært knyttet til værdighed, selvstændighed og ansvar i menneskers liv. Det er derfor afgørende, at vores designvisioner ikke 'institutionaliserer' det private rum i velmente forsøg på at forstærke den sociale interaktion ved at overskride grænsen mellem det private rum og de private stunder i hjemmet og de sociale mødesteder uden for hjemmet. Der findes en hårfin grænse mellem adgang til social interaktion og normmæssig, samfundsrationel påtvunget social 'omsorg'.

FAKTA

Tid: Aug. 2010 – Feb. 2012

Projektledelse: Alexandra Institut

Partnere: Dansk Fitness, Fit&Sund, Entertainment Robotics, Medical Device Business Catalyst, Falck, Gentofte Kommune, Gladsaxe Kommune, Københavns Kommune, Aktivitetshuset Wiedergården Dragør, DTU – Center for Playware, ITU, KU CESA, Danmarks Designskole, Professionshøjskolen Metropol, Den danske Diakonissestiftelse, Foreningen Hjernesund, Foreningen Sundt Seniorliv



www.lvvl.dk/bog

