



KUNGL. TEKNISKA HÖGSKOLAN

Royal Institute of Technology
Numerical Analysis and Computing Science

TRITA-NA-D9715 • CID-26, KTH, Stockholm, Sweden 1997

Framtida hemmiljöer och mediaformer

Olle Torgny



CID
Centre for
User Oriented IT Design

Olle Torgny

Framtida hemmiljöer och mediaformer (Future domestic environments and media forms)

Report number: CID-26

ISSN number: ISSN 1403-073X

Publication date: December 1997

E-mail of author: otorgny@nada.kth.se

URL of author: <http://www.nada.kth.se/cid/otorgny/>

Reports can be ordered from:

CID, Centre for User Oriented IT Design

Nada, Dept. Computing Science

KTH, Royal Institute of Technology

S-100 44 Stockholm, Sweden

telephone: + 46 8 790 91 00

fax: + 46 8 790 90 99

e-mail: cid@nada.kth.se

URL: <http://www.nada.kth.se/cid/>

Abstract.....	5
Sammanfattning.....	6
Introduktion.....	7
Syfte.....	7
Frågeställning.....	8
Avgränsningar.....	8
Metod.....	8
Dagens situation.....	9
Initiativ från bostadsbolag och teknikföretag.....	9
Nya tjänster och funktioner.....	10
Datorn ändrar karaktär.....	10
Vårt sociala liv kring och via IT.....	11
Hemmet.....	11
Mediekonsumtion och IT-användning.....	11
ITs roll i socialt umgänge.....	12
Att umgås via IT.....	12
Möblering.....	12
Tidiga visioner för IT i hemmet.....	14
H55.....	14
Italienska visioner.....	14
Ugo La Pietra.....	14
Tidiga exempel på scenarietänkande.....	16
IT i film och litteratur.....	18
Scenarier för sociala aktiviteter.....	18
Situationsscenarier - metod.....	18
Situationsscenarier.....	20
En mamma läser bilderbok för sitt barn.....	23
En man provar sin kompis dator.....	23
Ett gift par lagar mat efter recept.....	24
Ett par monterar en IKEA möbel.....	24
Två par ser på Bingolotto tillsammans.....	25
Två främlingar möts på krogen.....	25
Väninnor ser på video.....	26
Ett lagtempolag firar på krogen.....	26
Två familjer är på stranden, radion står på.....	27
En familj äter frukost.....	27
Två par äter middag tillsammans, hemma.....	28
Några vänner dricker vin i köket.....	28
En man och två kvinnor fikar på café.....	29
Två affärskollegor på krogen.....	29
Ett barn spelar dataspel.....	30
En kvinna hemarbetar med dator.....	30
En tjej gympar framför TV.....	31
En kvinna ser på frukost-TV och äter frukost.....	31
En man ser på TV.....	32
En man solar i trädgården, lyssnar på walkman.....	32
En man lyssnar på radio och putsar skorna.....	33
En man lagar mat med TVn på.....	33
En man bygger uthus, radion står på.....	34
Radion står på i en tom lägenhet.....	35
En hejarklack hejar.....	36
Rejvparty.....	36
En kvinna springer tjejmilen.....	37
En pojke och en flicka snickrar i hobbyrum.....	38
Två tjejer pluggar ihop i vardagsrummet.....	38
En familj åker skidor.....	39

Två kompisar är på bio.....	40
En man är på bio.....	40
En man fikar på café.....	41
Ett par läser morgontidningen och fikar.....	41
En man packar sin träningsväska.....	42
En man är ute med hunden.	42
En man tar ut på bankomaten.....	43
En kvinna startar tvättmaskinen.....	43
Två diskuterar över telefon.....	44
En försäljare och en kund diskuterar en katalog.	44
Tio personer hjälper ett par att flytta.....	45
En stand-up comedian uppträder.....	45
Erfarenheter från seminariestudien som metod.....	46
Möbleringsstrukturer	47
Slutsatser.....	52
IT i hemmet och i det sociala livet	52
IT kan stödja och uppmuntra sociala aktiviteter.....	52
IT kan berika befintliga aktiviteter och produkter.....	52
IT kan erbjuda nya kontaktytor	53
Tre koncept	54
The Digital Surface - ett ”mediabord” för flera användningsområden.....	54
The Digital Breakfast - streckkoder på matvaror etc (berika).....	55
Den Vita Stenen - ett sensoriskt kommunikationsobjekt.....	56
Referenser.....	57

Abstract

As one of the projects within the research area "Electronic Worlds on Interactive Television", this project, "Future Domestic Environments and Mediaforms" has been carried out on CID, Centre for User Oriented IT Design, at the Royal Institute of Technology, Stockholm.

The purpose has been to put new IT and mediaforms as for example interactive television into a social context, and by investigation today's social behaviour and media consumption explore the potential of socially oriented IT applications.

The project has been carried out mainly using different creative methods as for example brainstorming, and a structured method for generating and later illustrating different scenarios and situations has also been evaluated. The method offers a quick overview over qualitative problems and dynamic processes, but demands well formulated limits and criteria.

Many parts of this report have been made in order to let the reader compare different scenarios, situations and furnishing structures, from a personal point of view.

Certain patterns have shown in this material and they can be described as follows:

IT can:

- support and encourage social activities
- enrich existing activities and products
- offer new contact surfaces

Out of these conclusions, three product concepts have been formulated, out of which two will be developed further within the project "Smartifacts and Sensoreality": a system for adding information and entertainment value to everyday products and groceries using barcode technique and internet access, and a system for offering people "portable presence" and wordless communication, using sensors and wireless technology.

The concepts are presented as quicktime movies that are available over the internet.

(the "Smartifacts" section at <http://www.nada.kth.se/cid>)

Olle Torgny

Research Assistant, CID

Sammanfattning

Som ett delprojekt inom forskningsområdet ”Elektroniska världar på interaktiv TV” har detta projekt, ”Framtida hemmiljöer och mediaformer” genomförts på CID, Centrum för användarorienterad IT-design, på KTH.

Syftet har varit att sätta in nya IT- och mediaformer som exempelvis interaktiv TV i ett socialt sammanhang, att genom en undersökning av dagens sociala beteenden och mediekonsumtion undersöka förutsättningarna för socialt orienterade IT-former.

Projektet har genomförts till stor del med hjälp av olika kreativa metoder som t ex brainstorming, och en strukturerad metod för att generera och sedan illustrera olika scenarier har också prövats. Metoden ger snabb inblick i kvalitativa problem och dynamiska förlopp, men förutsätter att avgränsningar och kriterier är väl formulerade.

Stora delar av denna rapport är gjorda i syfte att läsaren själv ska kunna jämföra olika scenarier, användningssituationer och möbleringsstrukturer, kanske utifrån en egen frågeställning.

Vissa mönster har visat sig i materialet och de kan formuleras i följande punkter:

IT kan:

- stödja och uppmuntra sociala aktiviteter
- berika befintliga aktiviteter och produkter samt
- erbjuda nya kontaktytor

Utifrån detta har tre skissartade produktkoncept formulerats, varav två kommer att vidareutvecklas inom projektet ”Smartifacts and Sensoreality”, dels ett system för att med streckkodsteknik och internetkoppling göra vardagsvaror till bärare av större mängder information och underhållning än vad som idag ryms på förpackningar och i bruksanvisningar, i rapporten kallat ”Digital Breakfast”, dels ett system för att med trådlös kommunikation och sensorteknik skapa förutsättningar för ordlös närvaro mellan människor, i rapporten kallat ”Den vita stenen”. Koncepten presenteras i form av quicktimefilmer som finns tillgängliga på internet.

(se ”Smartifacts” på <http://www.nada.kth.se/cid>)

Introduktion

CID, Centrum för Användarorienterad IT-Design, är ett kompetenscentrum vid KTH, Kungliga Tekniska Högskolan i Stockholm. CID bygger å ena sidan på ett samarbete mellan intressentföretag inom Elektronik-, Telekommunikations- och Mediaindustrin, användarorganisationer, KTH och NUTEK, samt å andra sidan olika institutioner inom universitetsvärlden med särskild tyngdpunkt på tekniska, beteendevetenskapliga och konstnärliga högskolor.

Projektet "Framtida hemmiljöer och mediaformer" har genomförts på CID under våren 1997 som en del av forskningsområdet Elektroniska världar på interaktiv TV.

Elektroniska världar på interaktiv TV har bestått av ett antal underprojekt där olika aspekter kring användargränssnitt, fjärrkontroller och andra styrdon har undersökts, med betoning på de aspekter som skiljer ett system med i första hand underhållningskaraktär från ett ordinärt datasystem. I det sammanhanget har det bedömts som viktigt att även undersöka den miljö och den situation ett interaktivt TV-system ska användas i, dvs vad möblering, umgänge och elektronisk utrustning har för inverkan på varandra, och det är mot bakgrund av detta som projektet "Framtida hemmiljöer och mediaformer" har genomförts.

Projektet har genomförts av Olle Torgny, forskningsassistent på CID, i samråd med Konrad Tollmar, KTH och Lars Graham, Konstfack/Livsformer.

Scenariestudien och utvecklingen av produktkoncept har skett under juni månad 1997 i samarbete med Håkan Kåreby, praktikant från Konstfack-Industridesign, och Jerker Blomqvist, praktikant från LTH-Arkitektur.

Syfte

Syftet med projektet "Framtida hemmiljöer och mediaformer" har varit följande:

- att undersöka vad nya elektroniska medier som t ex World Wide Web och interaktiv TV har för möjligheter och konsekvenser för det sociala livet och möbleringen i bostaden.
- att undersöka hur en strukturerad användning av scenarier kan fungera som framför allt kreativt verktyg i utvecklingsprojekt.

En stor del av materialet i denna rapport, framför allt bildmaterialet, är gjort för att läsaren själv ska kunna bläddra fram och tillbaka, jämföra situationer och strukturer, bli inspirerad och komma till egna insikter. På samma sätt kan materialet fungera som inspiration och underlag för fortsatt forskning.

Frågeställning

Följande frågeställningar har behandlats eller berörts:

- Vilka olika sorters IT och medier förekommer idag i människors vardag?
- Hur ser umgänget *kring* IT ut idag? Vilka olika användningssituationer, inklusive ”vanligt TV-tittande” förekommer, och vilken roll har IT och olika medier i dessa situationer?
- Vilka IT- och medieformer stöder umgänge mellan människor, och vilka stör umgänget?
- Hur kan dagens umgängesvanor och dagens användning av IT och medier ge en fingervisning om hur vi i framtiden kommer att umgås *via* IT, t ex via videokonferensteknik?
- Hur kan ny IT-teknik praktiskt integreras i boendemiljö och sociala aktiviteter?
- Hur påverkas hemmet som begrepp och rum av ny IT-teknik?
- Hur kan en strukturerad användning av scenarier fungera som ett kreativt verktyg?

Avgränsningar

Projektet har behandlat hur IT kan fungera som i det privata livet och i socialt umgänge med betoning på hemmiljön. Projektet avser den svenska kulturmiljön och normala familje- eller ensamstående hushåll. Umgänge i offentliga miljöer, videokonferensteknik, telefonsamtal, diskussionsforum på Internet etc har studerats översiktligt för att tillföra nya vinklingar på dagens hemmiljö och IT-användning.

Fokus har legat på sammanhang där

- människor använder IT på fritiden, i sin hemmiljö
- sociala umgängesformer där IT finns, eller skulle kunna finnas närvarande
- det privata livets förutsättningar, snarare än tekniska möjligheter

Några kvalitativa eller kvantitativa undersökningar av människors vanor och beteenden har inte gjorts, utan materialet bygger på projektdeltagarnas iakttagelser, samt information från litteratur, seminarier osv. Projektet ska därför ses som ett test av en designliknande forskningsmetod och resultaten ska ses som en överblick över problemet, ett underlag för formulering av fortsatt forskning.

Metod

Projektet är ett försök att använda en designliknande, visuell och kvalitativ arbetsmetod i ett forskningssammanhang och inleddes med en sedvanlig faktainsamling.

Teorier kring heminredning och nya medier har studerats i designlitteratur och tidskrifter. Den internationella hem- och kontorsmöbelmässan i Milano har besöktes i april 1997 för att se vilka fysiska lösningar som finns tillgängliga idag för människor som vill integrera IT i sin hemmiljö.

Ett seminarium, ”Dumburk eller Lägereld?” där olika aspekter på IT-användning och umgänge diskuterades, anordnades i maj 1997. Seminariet gav ett rikt underlag av aspekter på medieanvändning, sociala kontakter, ny teknik och tillämpningar.

Efter insamling av bakgrundsmaterial, studiebesök etc genomfördes en brainstorming för att hitta så många vinklingar på problemet som möjligt.

Utifrån detta sattes ett antal kriterier upp för att åstadkomma spridning i det fyrtiotal scenarier som därefter formulerades.

Dessa scenarier, situationer i det privata livet där IT eller liknande hjälpmedel finns med - eller skulle kunna finnas med, illustrerades sedan för att göra situationerna mer levande. Illustrationerna kompletterades också med enklare piktogram som beskriver situationens struktur. Sammantaget erbjuder scenarierna en möjlighet att se likheter och skillnader mellan olika användningssituationer, både på ytan och på djupet.

För att analysera den fysiska strukturen i hemmöblering, och vad IT-användning har för konsekvenser för denna, visualiserades en rad grundstrukturer för hemmöblering kring sociala aktiviteter.

Utifrån det samlade materialet formulerades och visualiserades tre produktkoncept som exempel på de tre huvudsakliga roller IT kan spela i det privata livet. De tre produktkoncepten presenteras i tre kortfilmer.

Dagens situation

I dagens läge står IT-tekniken på tröskeln för att komma in i olika aktiviteter i vår vardagsmiljö.

Nya elektroniska apparater och tjänster utvecklas, nya samarbetsformer mellan olika teknik- och innehållsproducenter och distributörer upprättas för att ta tillvara den nya informationsteknikens förutsättningar samtidigt som World Wide Web och andra Internetbaserade system växer i raketfart.

I privatlivet är det dock än så länge tämligen täta skott mellan TV och liknande underhållning och nya medier som främst nås via hemdator. Ett tecken på hur olika plattformar växer ihop är de multimediatatorer med TV-kort som börjat dyka upp och som också skiljer sig utseendemässigt från kontorsdatorer genom att ha samma svarta finish som stereo, TV och annan utrustning för underhållning och mediekonsumtion i hemmet.

Initiativ från bostadsbolag och teknikföretag

Flera initiativ har tagits av industri och fastighetsbolag för att använda IT-teknik för att rationalisera olika funktioner i hyreshus. Ett exempel på detta är projektet "IT-Bo" som genomförts i samarbete mellan Svenska Bostäder och Ericsson i några hyreshus i Vällingby. (Monika Brydsten, seminariet "Dumburk eller Lägereld?") I detta fall används tekniken för att ersätta nyckelhantering med magnetkort, erbjuda enkel bokning av tvättstugan, felanmälan och ytterdörrsövervakning men också för intern information inom huset. Systemet innebär praktiska och ekonomiska vinster för hyresvärderna men hur de nya funktionerna värdesätts av hyresgästerna har ännu inte utvärderats.

Ett flexiblere arbetsliv och ökat hemarbete bidrar till ett ökat intresse för hemmiljöns förutsättningar.

"- Bostaden kan bli framtidens strategiska utvecklingsplattform för att realisera det goda samhället - resursnått, miljövänligt och individanpassat."

(Björn Nilsson, seminariet "Dumburk eller Lägereld?")

På olika håll i landet har försök gjorts med att koppla upp hela bostadsområden mot Internet, exempelvis i Umeå, Helsingborg och Ängelholm. I flera fall syftar detta till att höja värdet på lägenheterna.

Nya tjänster och funktioner

Den nya tekniken innebär att tjänster och funktioner frigörs från traditionella fysiska system. Förr var nyetablering av en verksamhet ofta förknippad med stora investeringar av maskinell utrustning, men idag kan liknande nyttor skapas med en maskinell utrustning som är ganska enkel - tyngdpunkten ligger istället på konceptutveckling, presentation, programmering osv.

Datorer får flera funktioner, nya tjänster skapas med Internet som praktisk ”infrastruktur” och det är inte längre nödvändigt att olika funktioner i hemmet ska skötas av särskilda apparater. Exempelvis skulle funktioner som el, värme och vatten kunna styras från en terminal och man kan även tänka sig att till exempel ett väggurtag själv känner av en ansluten apparats belastning och energibehov, och automatiskt anpassar säkringar och strömstyrka.

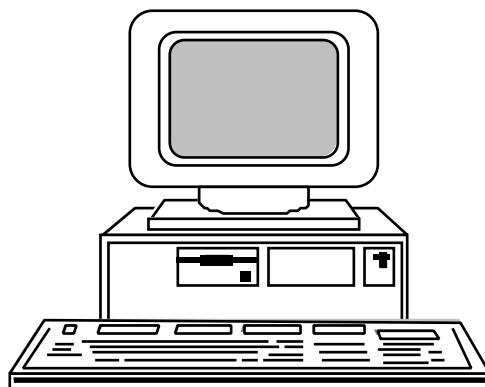
Detta innebär att leverantörer som Ericsson får helt nya roller där det inte längre handlar så mycket om att leverera apparater som att på ett mjukvaruplan skapa nya funktioner. I detta sammanhang blir det allt viktigare att fråga sig vad människor egentligen upplever att de behöver - den nytta man kan skapa handlar mer om lösningar på upplevda behov än operatörens förmåga att skapa ny och kraftfull teknologi. (Björn Nilsson, seminariet ”Dumburk eller Lägereld?”)

Många produkter och lösningar bygger på en vulgärbild av människors behov, som ofta formuleras med utgångspunkt från leverantörens egna förutsättningar.

Datorn ändrar karaktär

Idag blir det allt vanligare att människor har en dator hemma samtidigt som de arbetar vid en dator i sitt arbete. Man kan säga att datorn som apparat i hemmet håller på att förändras i sin karaktär, vilket också avspeglas i den yttre utformningen. Ett tydligt exempel är multimediatatorerna med stora högtalare, vilket kontorsdatorn saknar. Ett annat exempel är att multimediatatorerna ofta är svarta, för att ge ett hemelektroniskt intryck i stil med TV och stereo.

I grunden är dock hemdatorer fortfarande uppbyggda på samma sätt som en kontorsdator och är därmed främst gjorda för enskilda användare. Detta gäller även tillämpningarna.



Vårt sociala liv kring och via IT

Hemmet

För att förstå hur IT kan passa in i våra hem och privata liv måste vi först förstå hemmets betydelse. Olika kulturer kan vara olika mottagliga för de nya kontaktytor, men också intrång i hem och privatliv som IT-tekniken kan innebära.

I Sverige är vi särskilt noggranna med att underhålla våra hem, bland annat för att vi i mindre grad umgås med andra människor i barer och andra ställen utanför hemmet. Det är vanligare att vi träffar våra vänner i hemmet och vi spenderar en stor del av vår fritid i hemmet. Vårt bitvis bistra klimat kan vara en förklaring till detta. Skillnader finns naturligtvis mellan storstad och landsbygd i detta hänseende. (Daun, 1994)

Relationen till människor som besöker oss avgör hur långt in vi släpper in våra besökare. Helt främmande människor kommer ofta inte längre in än i hallen. Människor kan umgås i många år utan att ha varit inne i varandras sovrum. (Lars Grahm, seminariet "Dumburk eller Lägereld?")

Vi skiljer också mer på offentligt och privat, arbete och fritid samt fest och vardag, än i andra länder. (Daun, 1994)

Förhållandet mellan offentligt och privat har också förändrats över tiden. Förr i tiden var man aldrig helt för sig själv samtidigt som det offentliga rum vi ser idag inte var tillgängligt för majoriteten. (Stefan Junestrand, seminariet "Dumburk eller Lägereld?")

Den moderna människan känner inte sin granne men vet precis vad USAs president har gjort senaste veckan. TV ger tillgång till hela världen och ger det privata hemmet en mer offentlig karaktär, samtidigt som ett möte med en annan människa på gatan känns alltmer intimt.

Vårt behov av dels trygghet och revir, dels social kontakt gör att IT-tekniken innebär både hot och möjligheter. Den hemmiljö vi har idag styrs av traditioner och känslor och kan till skillnad från arbetsmiljön inte ändras om utifrån praktiska argument.

Mediekonsumtion och IT-användning

Från att vi vaknar på morgonen, till att vi somnar på kvällen, konsumerar vi media. Genom hela dagen tar vi till oss olika typer av information som vi konfronteras med, drivna av frågan "Har det hänt något?". När vi ser en nyhet på TV på kvällen, har vi förmodligen redan hört den på radion, läst om den i morgon- och kvällstidning, samt sett den på tidigare TV-utsändningar. Samtidigt är dessa olika versioner av en viss händelse en viktig del av vår verklighetsuppfattning och vardagliga trygghetskänsla.

Undersökningar visar att ett visst medium mycket sällan kan ersätta ett annat eftersom olika medier löser så olika medier löser så olika problem. Detta gäller även IT-användning där olika IT-former har olika egenskaper. Telefon är bra för att ta kontakt, telefax och email är bra för att bekräfta och för att överföra begränsad mängd information. Videokonferensformer kan, trots att tekniken förfinats, inte på långa vägar ersätta det personliga mötet som fortfarande är det bästa sättet att bekanta sig, diskutera, göra affärer osv. (Ulf Bjersér, seminariet "Dumburk eller Lägereld?")

ITs roll i socialt umgänge

Hela tiden, så fort en annan människa finns närvarande, interagerar vi med vederbörande på ett eller annat sätt. Vårt sätt att förhålla oss till människor som befinner sig i vår närhet har kallats "social responsivitet". (Asplund 1987)

I vissa fall umgås intensivt och aktivt med våra medmänniskor, exempelvis när vi diskuterar någonting, samtidigt som vissa aktiviteter snarast bygger på närvaro, exempelvis när vi går på bio tillsammans med en god vän. Även om vi går på bio helt ensamma, känner vi de andra människornas närvaro och interagerar med dem, om än på ett subtilt plan.

Som framgår i scenarierna nedan, kan umgänge, mediekonsumtion och IT-användning, samt kombinationer däremellan, ske på en mängd olika nivåer. Vi håller ofta på med flera olika saker samtidigt och vårt fokus är inte alltid på det medium eller den aktivitet som är den uppenbara.

Många har beskyllt TV för att ha förstört familjegemenskapen och det är tydligt att de flesta har lätt att bli starkt fokuserade på ett TV-program - det tar ofta emot att ta upp en diskussion när det är någonting intressant på TV.

En stor del av de IT-lösningar som omger oss bygger på antingen direkt, aktiv kommunikation mellan människor, eller på ren mediekonsumtion som t ex att se en film. Tekniken skulle emellertid kunna utnyttjas till att kommunicera och få upplevelser på betydligt mer sublimala plan. Utan att behöva ta direkt kontakt skulle vi kunna hålla kontakten med vänner som finns på annan ort. (Konrad Tollmar, seminariet "Dumburk eller Lägereld?")

Även när vi umgås med våra vänner skulle IT-tekniken kunna berika det sociala umgänget istället för att, som TV gör idag, bara erbjuda passiv underhållning.

Att umgås via IT

På seminariet "Dumburk eller Lägereld?" berättade Anna Schömer om olika aspekter på umgänge via IT, i detta fall handlade det om vad som händer när människor möts och diskuterar via Internet.

Drivkraften för många av dessa aktiviteter är människors dragning till och intresse för andra människor, snarare än mediets estetiska eller underhållningsmässiga värde. ("What attracts people the most is other people" Whyte 1988)

Teknikens möjligheter medför också paradoxala fenomen. Många unga människor i Japan lever isolerade och umgås med andra bara genom Internet. Telefontekniken gör det möjligt för oss att ha daglig kontakt med vänner som bor långt borta, samtidigt som just detta möjliggör att vi kan bo långt ifrån varandra. På detta vis kan alltså nya kanaler för kontakt och umgänge också bidra till att vi distanseras ifrån varandra.

Den för svenskar så karakteristiska blygheten (Daun 1994) talar för att umgänge via Internet, framför allt i den anonyma form som kännetecknar många "chattar", med tiden skulle kunna bli populära, eftersom dessa nya kontakt- och umgängesformer möjliggör att man kommer i kontakt med andra människor och gör uttalanden utan att röja sin egen identitet.

Möblering

En fråga som dyker upp emellanåt är den om hur människor kommer att möblera när det blir vanligare med umgänge via videokonferens - kommer man att ha ett särskilt välstädadt hörn av sitt hem? Detta är ett tydligt exempel på hur spelet mellan offentligt och privat kommer att påverka oss.

Av den IT-utrustning som omger oss idag är det kanske TV som i högst grad har påverkat vår möblering - när TV kom blev vardagsrummets sittgrupp riktad mot TV-apparaten.

Det finns sedan länge kontorsmöbler för terminalarbete, och datorn är sedan länge ett naturligt inslag i kontorsmiljön. Idag blir det allt vanligare att människor ska arbeta i hemmet och många har en dator hemma. De möbler som erbjuds i dessa fall syftar ofta till att gömma utrustningen och att skapa en arbetsplats som är så lite skrymmande som möjligt. De flesta varianter som finns tillgängliga på den europeiska marknaden ser prydliga ut men är ofta oergonomiska. Det vanligaste felet är att det inte finns någon plats för knäna när man sitter vid arbetsplatsen.

Några lösningar för att vara flera människor kring datorn finns idag inte, mycket beroende på att datorer fortfarande är gjorda för enskilda användare.

I takt med att interaktiv TV utvecklas, kanske i symbios med Internet, och att ny hårdvara som t ex större och behändigare bildskärmar (t ex LCD) kommer helt nya möbleringslösningar att behövas.

För passiv konsumtion av filmer och nyhetsprogram kan fortfarande TV-soffan fylla sin funktion. Däremot innebär vissa möjliga tillämpningar på interaktiv TV-mediet att mer sociala användningssituationer kräver en helt annorlunda möblering. Om man exempelvis i stället för att se ett sketchprogram som tar en timme, hämtar hem sketcherna en och en, ökar möjligheterna till att samtala. I detta fall kan IT-tekniken stimulera det sociala umgänget.

En mer aktiv användning av exempelvis interaktiv TV kan ge upphov till en mer "aktiv" möblering, antingen i form av helt nya möbleringslösningar eller genom att "TV-aktiviteten" flyttas från vardagsrummet till exempelvis köket.

Här spelar metaforer en stor roll, och ett exempel på hur metaforer tidigare gett upphov till nya möbleringar är det från 70-talet och framåt allt vanligare "barköket" där metaforen ger uppslag till en ny disposition av köket, men också anlägger en mer informell "ton" i den öppnare inredningslösningen.



Tidiga visioner för IT i hemmet

H55

1955 anordnade Föreningen Svensk Form, dåvarande Svenska Slöjdföreningen, en utställning i Helsingborg, "H55" som var den mest banbrytande inredningsutställningen som gjorts sedan 1930 års Stockholmsutställning som i sin tur hade etablerat funktionalismen.

Till de viktigaste inslagen på "H55" hörde en mer uttalad presentation av "Vardagsrummet", som till skillnad från det tidigare "Finrummet" var ett rum för umgänge och inte bara för "fina saker". Framtidsoptimismen var stor och nu etablerades den inredningsstil med lätta möbler i framför allt teak, som skulle komma att dominera hela 60-talet.

Den viktigaste nyheten var dock TV-apparaten som nu fått sin plats i vardagsrummet. Man kan säga att detta var den första officiella presentationen av det "enkelriktade" vardagsrummet, med TV vid ena väggen - en möblering som snart skulle finnas i de flesta hem.

Italienska visioner

1972 anordnades en stor utställning på Museum of Modern Art i New York, under rubriken "Italy: The New Domestic Landscape". Flera av Italiens mest kända arkitekter och designers medverkade och syftet var att ge visa en ny syn på hemmet. Utställningsarrangörerna hade sett hur det traditionella hemmet med eldstad i mitten gradvis hade utvecklats och kompletterats med ny teknik, men aldrig ifrågasatts i grunden. Krafterna bakom utställningen ville visa hur ny teknik och en ny samhällssituation skulle kunna ge upphov till helt nya plan- och inredningslösningar.

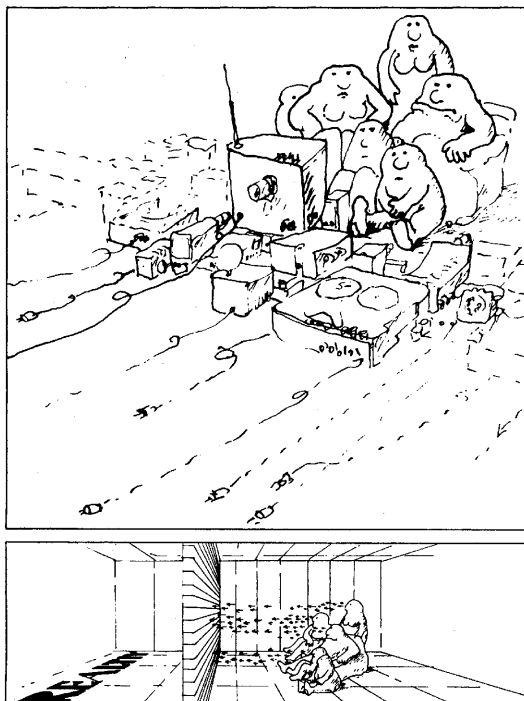
Utställningen präglades av tidens uppbrott med etablerade strukturer och konventioner, många vände sig emot den materiella konsumtionskulturen samtidigt som flera av inslagen är tydligt modernistiska och exempelvis presenterar bostadsmaskiner i bästa Compact Living-stil inte utan attitydmässiga släktdrag med Le Corbusier.

Ugo La Pietra

En av de viktigaste visionärerna var Ugo La Pietra som ville ompröva många av de invanda elementen i hemmet och utnyttja den nya teknikens möjligheter. La Pietra vände sig emot vardagliga objekts roll som statusymboler och den i hans ögon fetischistiska synen på objekt som budskap.

La Pietra resonerade kring hur den nya tekniken gjorde det möjligt att i hemmet få information från hela världen, och vände sig emot att denna information i de flesta fall passerade någon form av filter eller redigering. Han var också kritisk till den envägskommunikation som kännetecknar TV, radio och liknande medier men till skillnad från många samtida och mer ensidigt mediakritiska röster såg La Pietra samtidigt ytterligare möjligheter i tekniken.

La Pietra ville skapa lösningar som syftade till att uttrycka människors lust att använda information och att kommunicera, samtidigt som han ville bryta ner de olika apparaternas närvaro som objekt och samtidigt lösa upp den barriär som apparaterna och styrda medier skapar mellan människorna och verkligheten.



Ugo La Pietra: passiv, ensidig konsumtion av media som skiljer människor från verkligheten. (Abitare nr 8 1972)



(III. Olle Torgny)

I en helt ny typ av hemmiljö, såg La Pietra hur människor skulle kunna ta emot, behandla och skicka vidare information och att man härmed skulle kunna ge hemmet ”en oundviklig roll i utvecklingen av det organiserade samhället”.

Tidiga exempel på scenarietänkande

Flera andra intressanta koncept och visioner visades upp på "Italy: The New Domestic Landscape". Mario Bellini presenterade ett personbilskoncept, "kar-a-sutra", där en bil i form av ett rullande rum med flexibel inredning, fungerar som plattform för en mängd olika aktiviteter.



WHILE ON THE ROAD, ONE CAN SLEEP, MEDITATE ON INSIDE AND OUTSIDE, LOOKING AND NOT SEE OR LOOK IN THE EYES SHE WHO DRIVES, DEPRIVED OF THESE IMAGINARY LIBERTIES



HOW MUCH ROOM FOR DREAMS... A FLYING HAREM... A GRANDPIANO FOR ITINERANT CONCERTS... BUT NOW IT'S ALL EMPTY, TWO HUNDREDS CUBIC FEET OF WORKSPACE

Mario Bellini: "kar-a-sutra" (I Protagonisti del Design Italiano, CD ROM)

Konceptet berör förhållandet mellan boende och resande, bilen som reviområde och som grundsten i den moderna, västerländska kulturen, och kan också ha inspirerat till nya minibussliknande varianter på personbilen.

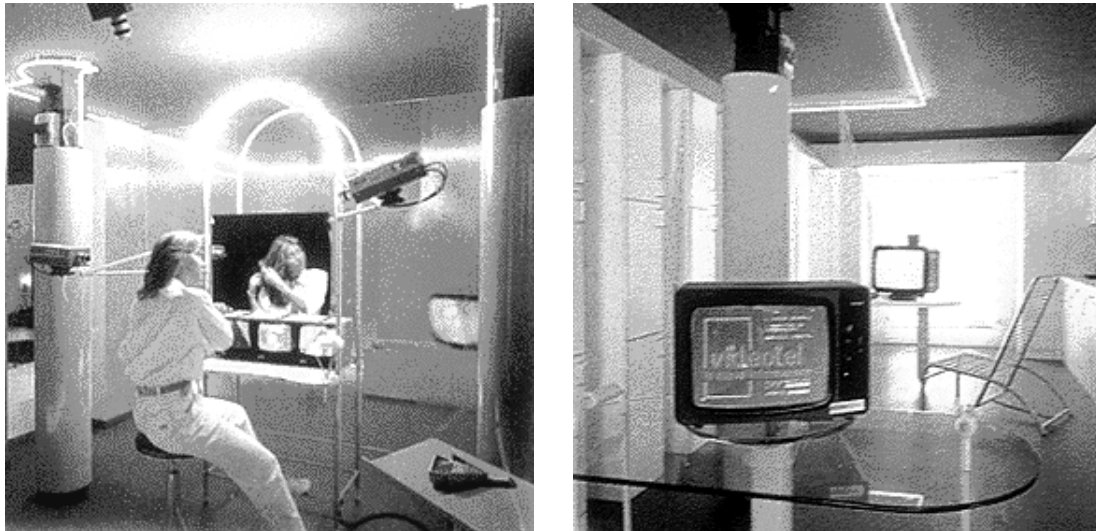
Det är dock inte av den anledningen som Bellinis koncept finns med i detta sammanhang, utan därför att det är intressant som exempel på hur man kan utforma miljöer utifrån sociala situationer och behov med hjälp av en visuell scenarioteknik. Inom det rullande bilrummets ram skisserar Bellini ett antal poetiskt formulerade scenarier som har ganska lite med transport och resande att göra. Däremot är scenarierna en intressant överblick över olika umgängesformer, i flera fall tydligt präglade av den tidens värderingar som t ex att rummets möblering, i den mån möbler alls förekommer, styrs av den aktuella situationen och inte tvärtom.

Detta scenariebaserade arbetssätt innebär en annorlunda syn på boendet, som kan ge upphov till andra planlösningar som bättre tar tillvara människors beteenden istället för att som den under 1900-talet dominerande "funktionsindelningen" av hemmet, bygga på att man ska laga mat i ett rum, äta i ett annat osv. (Lars Grahm, seminariet "Dumburk eller Lägereld?")

Genom åren har ett antal nya visioner presenterats, framför allt på triennalen i Milano, som vart tredje år visar upp "state of the art" inom konst, teknik och samhälle. I många fall är dessa dock mer knutna till teknikens möjligheter än till den sociala revolution som skisserades upp 1972.

I en utställning i samband med Möbelmässan i Milano 1982 visade Ugo La Pietra upp följande vision av "det telematiska hemmet" - "La Casa Telematica" där TV och olika typer av kommunikationsutrustning har integrerats i olika rum och aktiviteter i hemmet. I jämförelse med La Pietras koncept från 1972, där objekten skulle ha en underordnad roll, är miljöerna i "La Casa Telematica" fullkomligt nerlusade av apparater av olika slag.

I alla tänkbara situationer ska människor titta på TV eller videokonferera. Varianter på textbaserad informationsteknik börjar också dyka upp som i detta fall "Videotel", en italiensk variant på Text-TV. Användningen av "Videotel" är inte integrerad i någon särskild aktivitet, utan förekommer snarast som en bild på en utplacerad TV-apparat.



Ugo La Pietra: "La Casa Telematica", Milano 1982

Även Denis Santachiara har genom åren visat upp ett antal koncept för användning av IT i hemmet. Ett exempel är "Ines", en kommunikationsrobot som är ett försök att hitta andra interaktionsformer, eller konfigurationer, än dator-tangentbord eller TV-fjärrkontroll.



Denis Santachiara: "Ines, La Casa Terminale", 1986 (I Protagonisti del Design Italiano, CD ROM)

IT i film och litteratur

Visioner om IT-användning och telekommunikation har förekommit i en mängd sammanhang, i film och litteratur.

Flera framtidsvisioner har innehållit scenarier för hur makten, staten, använder IT för att övervaka människor, till och med i form av videokamera i sina hem. Karin Boyes "Kallocain", Ray Bradburys "Fahrenheit 451" och George Orwells "1984" är exempel på detta. De tidigaste visionerna för IT i hemmet var sålunda ganska hotfulla, och handlar över lag om intrång i den privata integriteten.

Mer fantasifulla idéer kring hur IT kan erbjuda upplevelser och kommunikation finns exempelvis i böcker som William Gibsons "Neuromancer" där människor kommunicerar med hjälp av personliga datorer och virtuella världar. Filmer som Total Recall, Robocop och Terminator visar exempel på en IT-teknik som definitivt har tagit plats inte bara i närmiljön utan som en del av människors medvetande. Dessa filmer är tydliga exempel på den förvirring kring verklighetsbegreppet som IT av olika slag ger upphov till.

Ett tydligt tidens tecken är hur emailtekniken vävs in i handlingen i filmer som "Skamgrepp" från 1994 och hur Internet på ett naturligt sätt tar plats i bekanta sammanhang som i "Mission Impossible" och "Helgonet".

De olika framställningarna av IT-teknik i film och litteratur visar hur synen på datateknik har växlat genom åren. Det är också tydligt hur de har påverkat den allmänna attityden till informationsteknik och gett upphov till vitt spridda föreställningar i stil med "storebror ser dig". Sammantaget sätter de fingret på mycket av den teknikrädsla respektive teknikfascination som färgar människors attityder till ny IT-teknik.

Scenarier för sociala aktiviteter

Vid användning av datorer och liknande interface är användaren ofta fokuserad på att interagera med systemet och relativt ointresserad från sin omgivning. Vid användning av exempelvis interaktiv TV eller andra, underhållningsorienterade, varianter på IT kan detta däremot ske i ett socialt sammanhang som ställer helt annorlunda krav på systemets gränssnitt. Därför har ett viktigt syfte med projektet varit att undersöka gränslandet mellan att interagera med ett system, umgås med andra människor och göra andra aktiviteter i anslutning till IT-användningen och att samtidigt pröva möjligheterna med en strukturerad scenarieteknik.

Skrivna scenarier är idag en vedertagen metod för att definiera förutsättningar för olika IT-lösningar. I dessa fall är scenarier i allmänhet skrivna historier.

Fördelen med scenarier jämfört med andra metoder för analys och konceptutveckling är att de beskriver dynamiska förlopp och sätter i produkten eller tillämpningen i ett dynamiskt sammanhang.

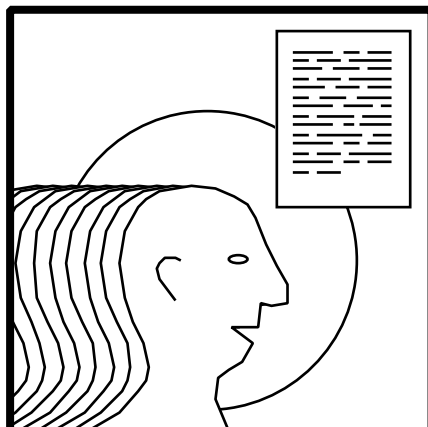
Situationsscenarier - metod

I projektet har ett utkast till en delvis ny scenariemetodik prövats. Genom att systematiskt, utifrån bestämda kriterier, generera ett antal scenarier/situationer som sedan visualiseras, kan man på ett snabbt sätt få upp ett stort antal vinklingar på en viss aspekt.

Tekniken är intressant genom att den erbjuder ett sätt att arbeta översiktligt och strukturerat med kvalitativa aspekter som inte kan kvantifieras.

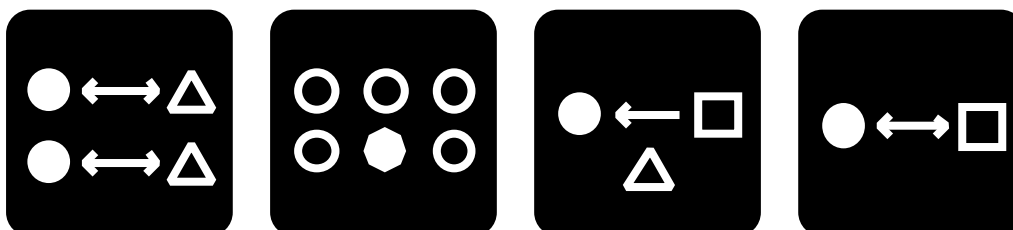
Vanligtvis brukar ofta scenarier användas för att sätta in användningen av produkten eller systemet mitt i en serie av situationer - användaren har just gjort en sak, kommer efteråt

att göra någonting annat. I det här fallet beskriver scenarierna i allmänhet momentana situationer, där dynamiken ligger i närvaron av flera människor, aktiviteter eller medier.



(Ill. Olle Torgny)

Med utgångspunkt från tre nivåer av umgänge (aktivt umgänge, enskild aktivitet och närvaro) samt tre nivåer av engagemang i det eventuellt närvarande mediet (interaktiv, intresserad och passiv) har ett drygt 40-tal scenarier definierats och visualiserats, dels i form av små piktogram som visar strukturen i situationen, dels i form av illustrationer som på ett mer levande sätt åskådliggör ett scenario.



Cirkel står för människa, pilar visar skillnad mellan ”konsumtion” och ”interaktion”. Triangel står för aktivitet - för att skilja de fall där fokus ligger på en annan aktivitet än det närvarande mediet. Kvadrat står för närvarande medium. Scenarierna har i rapporten placerats i sådan ordning att man som läsare ska kunna bläddra från den ena till den andra och jämföra likheter och skillnader mellan olika scenarier. De är alltså lika mycket till för den enskilde läsarens iakttagelser som för projektgruppens analys.

Ett antal situationer utan närvarande medier har också skissats upp för att studera situationer som i överförd bemärkelse skulle kunna ge upphov till nya idéer för IT och IT-användning. Det är viktigt att påpeka att metoden har valts för att generera nya vinklingar på tekniken och inte för att försöka simulera en sociologisk studie.

Situationsscenarier

Aktivt umgänge - interaktion med medium eller objekt

Exempel på hur IT-användning och umgänge i integration kan se ut idag. Vissa av exemplen inbegriper inte IT, men beskriver situationer där IT skulle kunna vara en komponent i stället för dagens kokbok, bruksanvisning eller dylikt.

Bingolotto erbjuder ett scenario för en umgängesaktivitet, på samma sätt som exempelvis interaktiv TV skulle kunna göra.

- En mamma läser bilderbok för sitt barn (s. 23)
- En man provar sin kompis dator (s. 23)
- Ett gift par lagar mat efter recept (s. 24)
- Ett par monterar en IKEA möbel (s. 24)
- Två par ser på Bingolotto tillsammans (s. 25)

Aktivt umgänge - passiv eller intresserad mediekonsumtion

I vissa situationer finns ett medium som t ex TV eller radio närvarande utan att vara i fokus.

- Två främlingar möts på krogen, TV:n står på (s. 25)
- Väninnor ser på video (s. 26)
- Ett lagtempolag firar på krogen (s. 26)
- Två familjer är på stranden, radion står på (s. 27)

Aktivt umgänge - inget medium men speciell situation

Vissa umgängessituationer inbegriper idag inget medium, men har en struktur som dels skulle kunna kompletteras med ett medium, och dels säger oss någonting om vilken roll IT kan spela för att skapa en speciell situation eller stämning.

- En familj äter frukost (s. 27)
- Två par äter middag tillsammans, hemma (s. 28)
- Några vänner dricker vin i köket (s. 28)
- En man och två kvinnor fikar på café (s. 29)
- Två affärskollegor på krogen (s. 29)

Enskild aktivitet - interaktion med medium eller objekt

Den kanske mest studerade interaktionsformen, en människa och en dator eller motsvarande. En människa som motionerar till ett motionsprogram kan i någon mening anses interagera med TV-programmet eftersom hennes beteende följer programmets förlopp. Det är också en mer aktiv form av TV-konsumtion än "slötittande" i soffan.

- Ett barn spelar dataspel (s. 30)
- En kvinna hemarbetar med dator (s. 30)
- En tjej gympar framför TV:n (s. 31)

Enskild aktivitet - intresserad mediekonsumtion

Konsumtion av TV och radio anses av tradition vara någonting oengagerat, och i vissa situationer handlar det också mycket om att bli ”serverad”.

Samtidigt, i vissa situationer kan vi vara fokuserade på vad som händer exempelvis på TV:n, samtidigt som vi för en yttre betraktare gör någonting annat som t ex att äta frukost eller putsa skor.

- En kvinna ser på frukost-TV och äter frukost (s. 31)
- En man ser på TV (s. 32)
- En man solar i trädgården och lyssnar på walkman (s. 32)
- En man lyssnar på radio och putsar skorna (s. 33)

Enskild aktivitet - passiv mediekonsumtion

Det finns situationer där vi har TV:n eller radion påslagna som ”sällskap” medan vi håller på med någonting annat. Om någon stänger av TV:n i en sådan här situation är det inte säkert att vi kan svara på vilken sorts program som gick.

- En man lagar mat med TV:n på (s. 33)
- En man bygger uthus, radion står på (s. 34)

Närvaro

Scenariet formulerades från början som en extrem referens, men vid närmare betraktelse är det inte ovanligt att människor lämnar exempelvis radion på, för att antingen ge ett intryck av att någon är hemma, eller ge en känsla av närvaro när de kommer hem.

- Radion står på i tom lägenhet (s. 35)

Gränsland mellan närvaro och aktivt umgänge - interaktion med omgivningen

Utan att vara i direkt samspråk eller interaktion med en annan människa, är man i dessa situationer ändå inbegripen i en sorts social aktivitet. Ett exempel på vilka olika former av sociala aktiviteter man kan tänka sig.

- En hejarklack hejar (s. 36)
- Rejvparty (s. 36)
- En kvinna springer tjejmilen (s. 37)

Gränsland mellan närvaro och aktivt umgänge - fokus på aktivitet

Även ordnade och relativt intima umgängesformer kan bygga mer på närvaro än aktivt umgänge. Det är trevligare att göra en viss aktivitet samtidigt och på samma ställe som en eller flera andra människor, än att göra det ensam.

- En pojke och en flicka snickrar i hobbyrum (s. 38)
- Två tjejer pluggar ihop i vardagsrummet (s. 38)
- En familj åker skidor (s. 39)

Närvaro - intresserad mediekonsumtion

I situationer som i grunden bygger på att varje individ tar in en stor mängd information från ett visst medium, kan närvaron av andra människor vara ett trevligt inslag.

Två kompisar som ser en film på bio har större kontakt med varandra än vad en enskild man som i samma salong ser samma film har med sin omgivning.

Utän att tala med någon annan människa, uppskattar ändå den ensamme mannen på ett café närvaron av folk i närheten och möjligheten att "titta på folk", en möjlighet som här tar ett eventuellt mediums plats.

- Två kompisar är på bio (högre grad av aktivt umgänge) (s. 40)
- En man är på bio (högre grad av närvaro) (s. 40)
- En man fikar på café (inget medium, men speciell situation) (s. 41)
- Två personer läser morgontidningen och fikar (s. 41)

Enskild aktivitet - interaktion utan medium

Exempel på konkreta aktiviteter med mindre informationsintag. Situationerna kan jämföras med mer rutinmässig användning av IT.

- En man packar sin träningsväska (s. 42)
- En man är ute med hunden (s. 42)
- En man tar ut på bankomaten (s. 43)
- En kvinna startar tvättmaskinen (s. 43)

Aktivt umgänge - interaktion mellan människor

Exempel på aktiviteter där det aktiva umgänget är i fokus.

- Två diskuterar över telefon (s. 44)
- En försäljare och en kund diskuterar en katalog (s. 44)
- Tio personer hjälper ett par att flytta (s. 45)

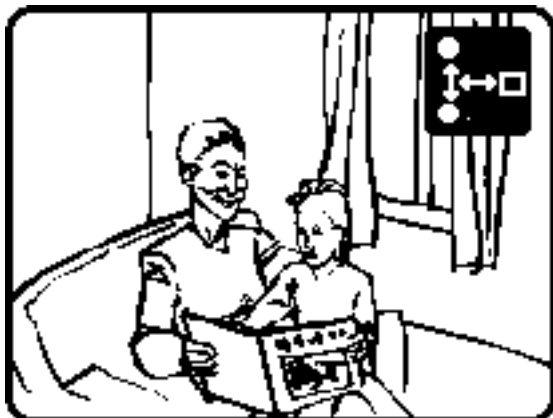
Ett specialfall

Den respons som komikern får på sin föreställning är relativt subtil. Scenariet finns med som ett exempel på kommunikation som är distanserad av andra faktorer än teknik.

- En stand-up comedian uppträder (s. 45)

OBS! SCENARIEBILDERNA I DETTA DOKUMENT ÄR OMGJORDA FÖR ATT FUNGERA MED SKÄRMVISNING I PDF-FORMAT. FÖR UTSKRIFT MED FULL KVALITET HÄNVISAS TILL WORD-DOKUMENTET ELLER TRYCKT RAPPORT.

En mamma läser bilderbok för sitt barn.



Aktivt umgänge

Interaktion mellan mamma, barn och bilderboken.

En man provar sin kompis dator.



Aktivt umgänge

Interaktion med datorn.

Ett gift par lagar mat efter recept.

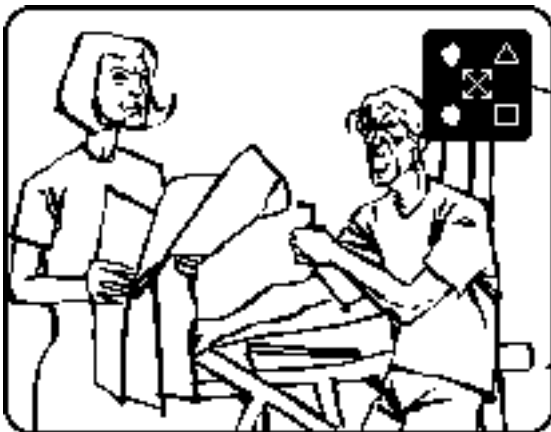


Aktivt umgänge

Interaktion med kokbok och matlagning.

Visst egenvärde i aktiviteten.

Ett par monterar en IKEA möbel.



Aktivt umgänge

Interaktion med bruksanvisning och möbel.

Mindre egenvärde i aktiviteten (jämfört med matlagningen).

Två par ser på Bingolotto tillsammans.



Aktivt umgänge

Interaktion med TV-programmet i kombination med Bingolotto-brickor skapar en "spelplan" för aktiviteten.

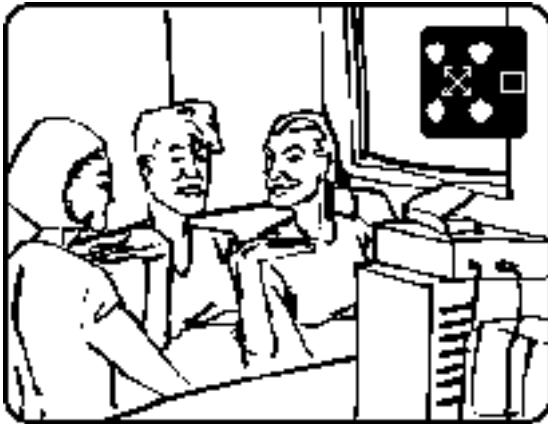
Två främlingar möts på krogen, TV:n står på.



Aktivt umgänge

TV tillför stimulans och samtalsämnen.
Närvaro av andra människor.

Väninnor ser på video.



Aktivt umgänge

Fokus växlar mellan samtalet och filmen.

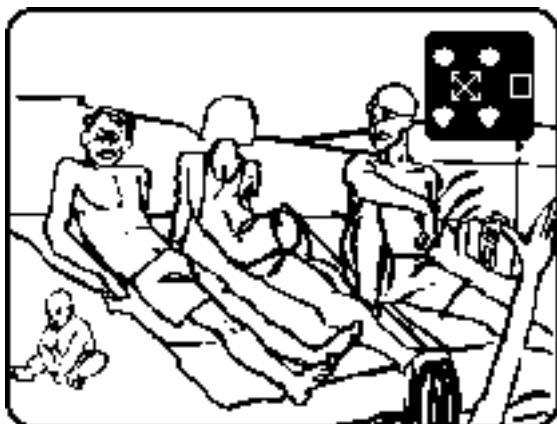
Ett lagtempolag firar på krogen.



Aktivt umgänge

Närvaro av andra människor, tillfälligt fokus på TV:n.

Två familjer är på stranden, radion står på.



Aktivt umgänge

Radion bidrar till att skapa revir och sammanhållning snarare än specifik underhållning.

En familj äter frukost.



Aktivt umgänge

Medier som frukost-TV och morgontidning har valts bort.

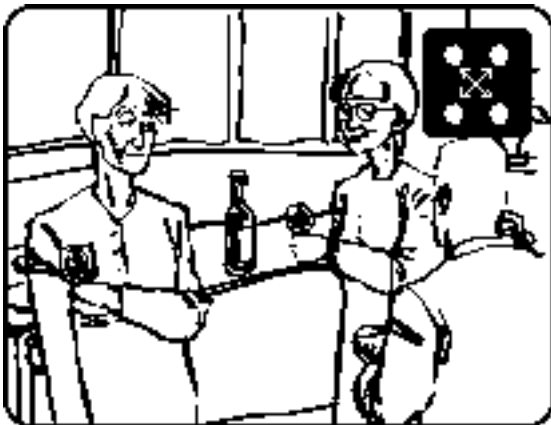
Två par äter middag tillsammans, hemma.



Aktivt umgänge

Maten stimulerar umgänge och samtal på ett sätt som ett medium kan göra i andra sammanhang. Formellt i varierande grad.

Några vänner dricker vin i köket.



Aktivt umgänge

Informellt. Vinet bidrar till att definiera aktiviteten.

En man och två kvinnor fikar på café.



Aktivt umgänge

Vardagligt, offentligt, viss närvaro av andra människor.

Två affärskollegor på krogen.

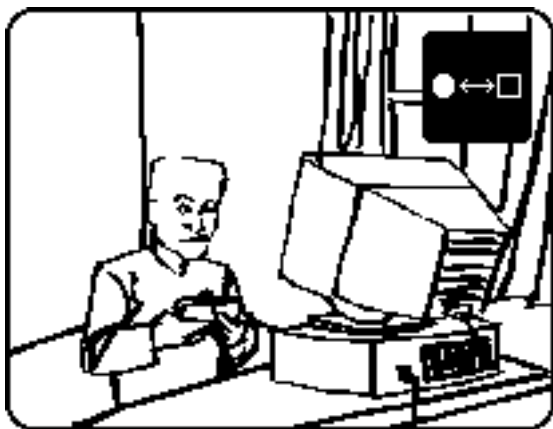


Aktivt umgänge

Viss närvaro av andra människor.

”Neutral mark.”

Ett barn spelar dataspel.



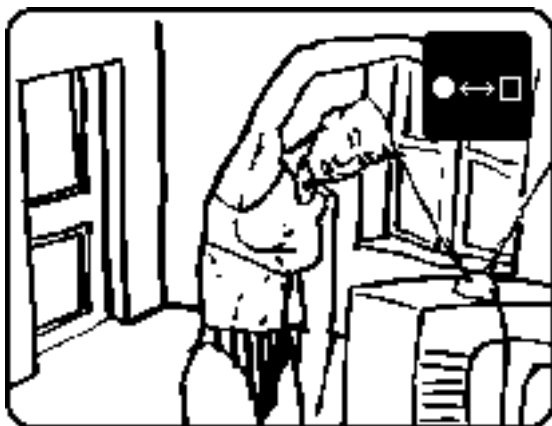
Enskild aktivitet
Interaktion med spelet.

En kvinna hemarbetar med dator.



Enskild aktivitet
Interaktion med dator. Kontorsarbete i hemmiljö.

En tjej gympar framför TV:n.



Enskild aktivitet

I praktiken en sorts interaktion med TV-programmet.

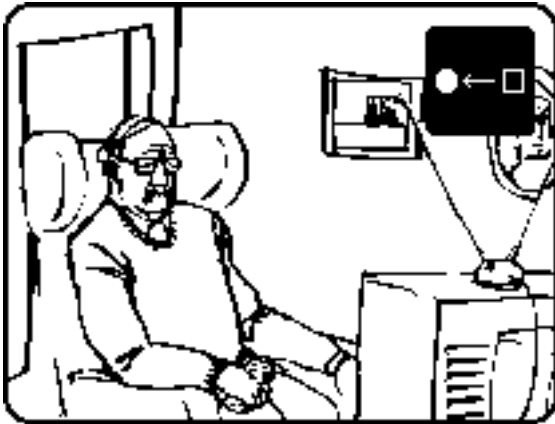
En kvinna ser på frukost-TV och äter frukost.



Enskild aktivitet

Rutinmässig vardagssituation, fokus på TV-programmet.

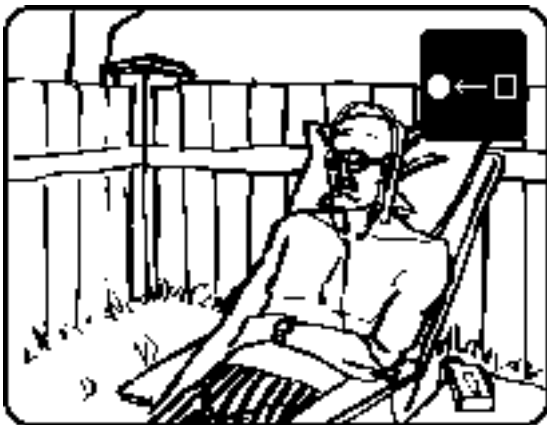
En man ser på TV.



Enskild aktivitet

Fokus på TV-programmet.

En man solar i trädgården, lyssnar på walkman.



Enskild aktivitet

Fokus på musiken i hörlurarna.

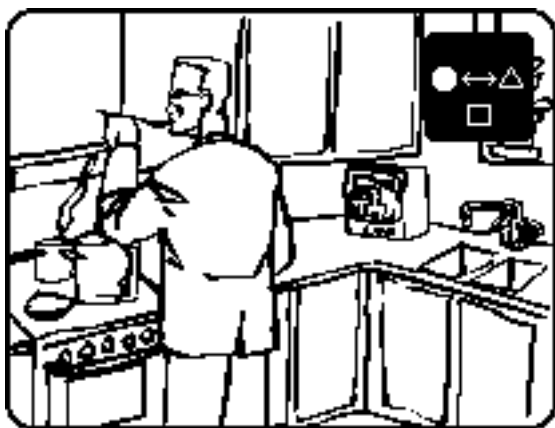
En man lyssnar på radio och putsar skorna.



Enskild aktivitet

Rutinmässig vardagssituation, fokus på radioprogrammet.

En man lagar mat med TV:n på.



Enskild aktivitet

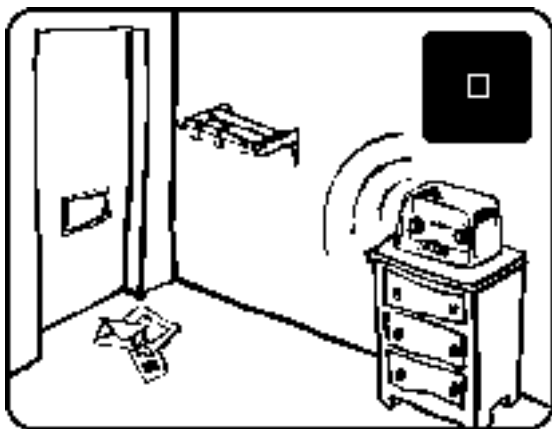
Rutinmässig vardagssituation, fokus på matlagningen, TV-programmet ger viss känsla av närvaro.

En man bygger uthus, radion står på.



Enskild aktivitet
Fokus på arbetet.
(jfr föregående)

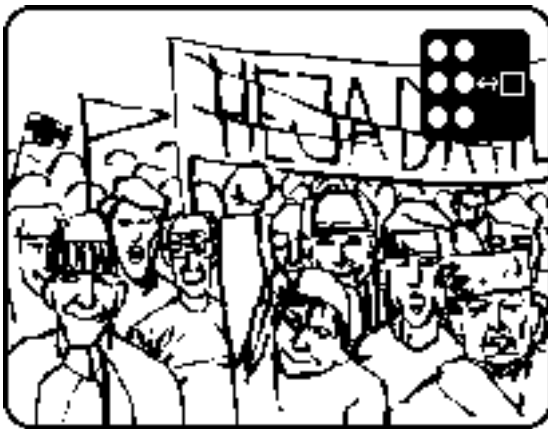
Radion står på i en tom lägenhet.



Närvaro

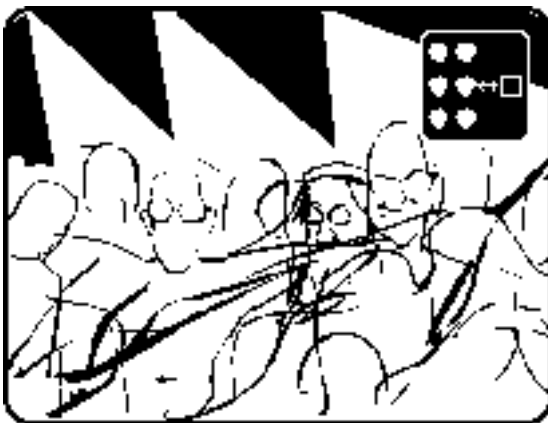
Radion har lämnats på för att ge intryck av att någon är hemma eller för att ge en känsla av närvaro.

En hejarklack hejar.



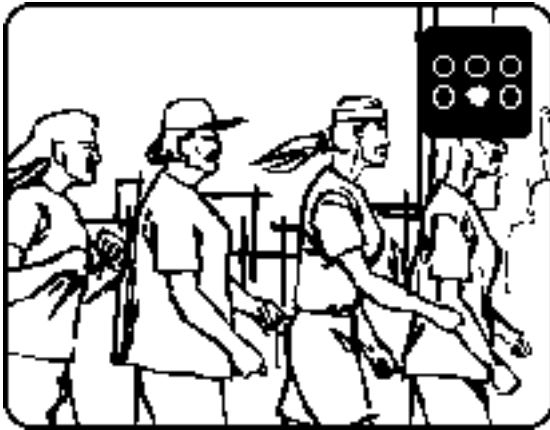
Gränsland mellan närvaro och aktivt umgänge
Interaktion mellan publik och evenemang.

Rejvparty.



Gränsland mellan närvaro och aktivt umgänge
Interaktion mellan människor och musik.

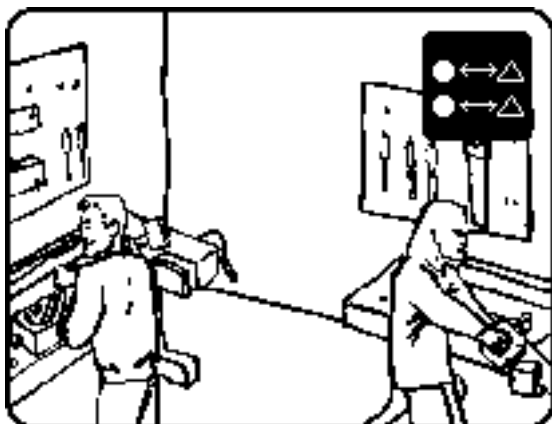
En kvinna springer tjejmilen.



Gränsland mellan närvaro och aktivt umgänge.

Viss interaktion mellan deltagare, känsla av gemenskap/närvaro.

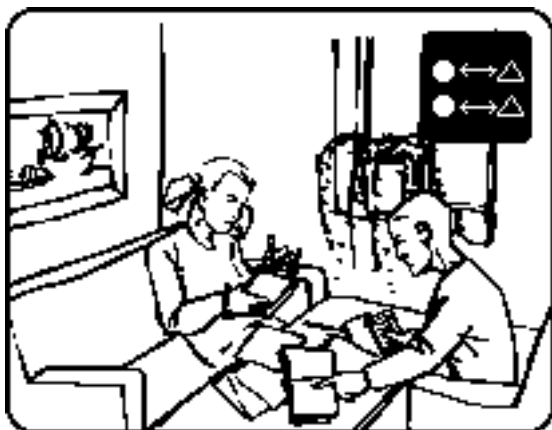
En pojke och en flicka snickrar i hobbyrum.



Närvaro

Fokus på en enskilda aktiviteten. Mer fysisk aktivitet.

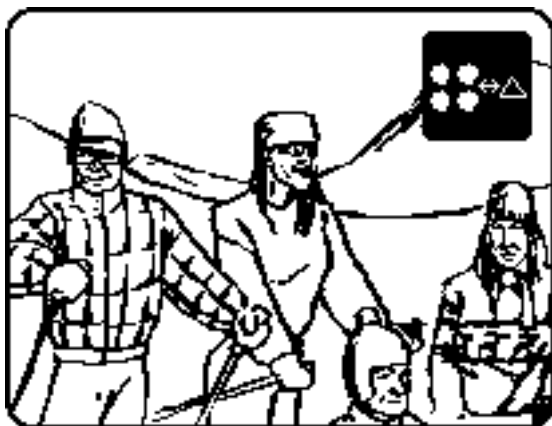
Två tjejer pluggar ihop i vardagsrummet.



Närvaro

Fokus på en enskilda aktiviteten. Mindre fysisk aktivitet.

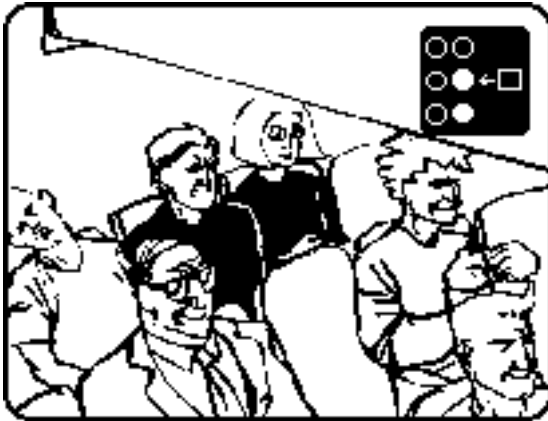
En familj åker skidor.



Närvaro

Fokus på en enskilda aktiviteten.

Två kompisar är på bio.



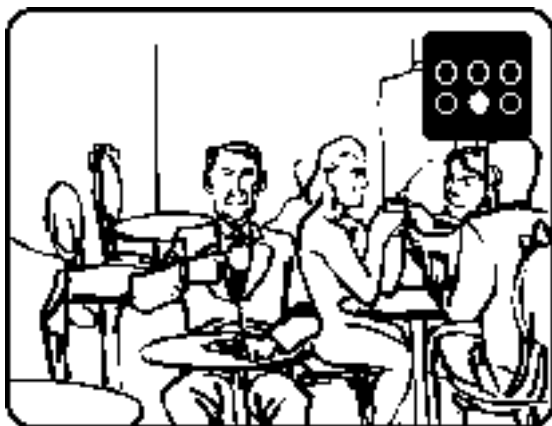
Gränsland mellan närvaro och aktivt umgänge
Fokus på filmen. Viss närvaro av andra människor.

En man är på bio.



Närvaro
Närvaro av andra människor. Fokus på filmen.
(jfr föregående)

En man fikar på café.



Närvaro

Närvaro av andra människor. Mindre tydligt fokus.
(jfr nr. 13 - "En man och två kvinnor fikar på café.")

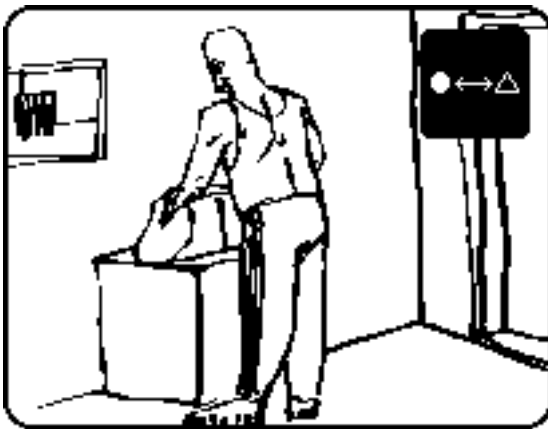
Ett par läser morgontidningen och fikar.



Närvaro

Fokus på mediet morgontidning.

En man packar sin träningsväska.

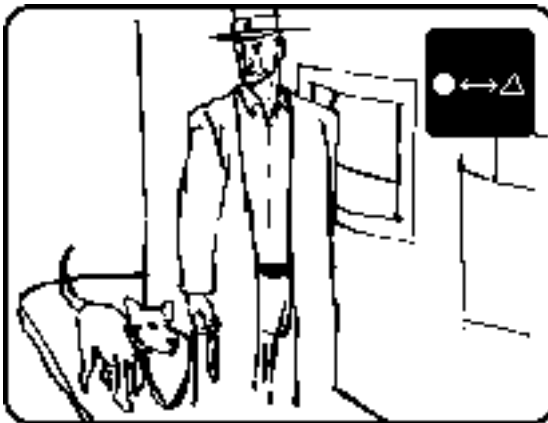


Enskild aktivitet

Interaktion med väska etc.

Mindre egenvärde i aktiviteten.

En man är ute med hunden.

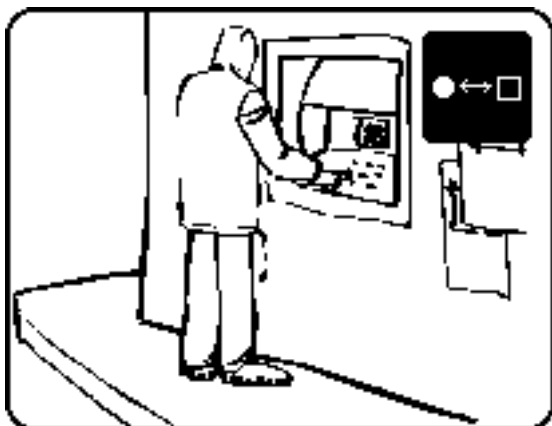


Enskild aktivitet

Interaktivt umgänge med hunden.

Tydligt egenvärde i aktiviteten.

En man tar ut på bankomaten.

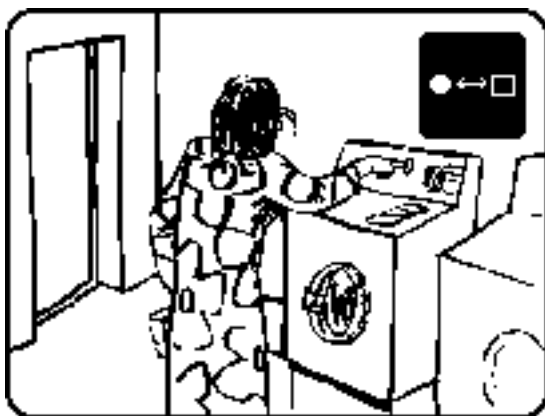


Enskild aktivitet

Interaktion med bankomaten.

Mindre egenvärde i aktiviteten.

En kvinna startar tvättmaskinen.

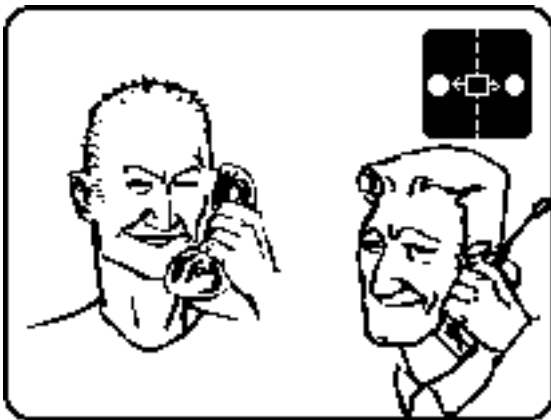


Enskild aktivitet

Interaktion med tvättmaskinen.

Mindre egenvärde i aktiviteten.

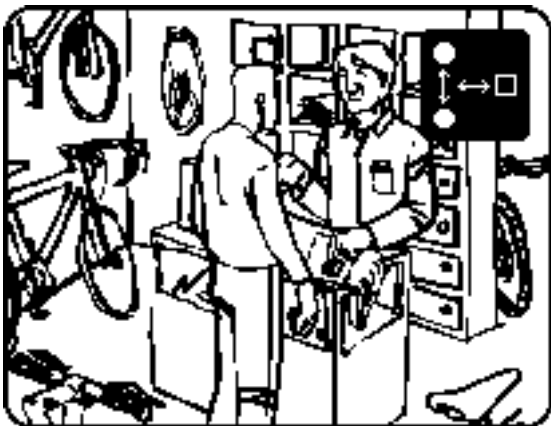
Två diskuterar över telefon.



Aktivt umgänge

Aktivt umgänge med tydliga praktiska begränsningar.

En försäljare och en kund diskuterar en katalog.



Aktivt umgänge

Interaktion med katalogen.

Formellt.

Tio personer hjälper ett par att flytta.



Aktivt umgänge

Fokus på arbetet. Visst socialt egenvärde.

En stand-up comedian uppträder.



Specialfall

Interaktion mellan artist och publik.

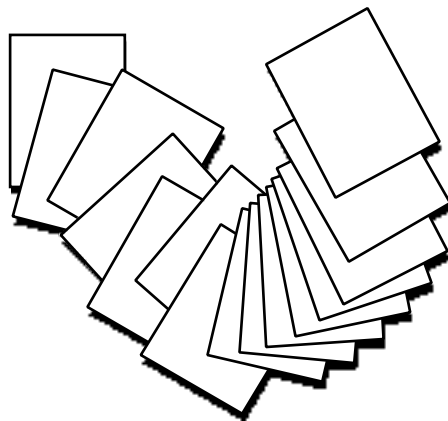
Erfarenheter från seminariestudien som metod

Den dynamiska karaktären hos scenarier i kombination med en systematiskt gjord spridning och brainstormingteknik, kan hjälpa ett projekts deltagare att tänka i nya banor och hitta helt nya vinklingar på ett problem.

Rätt använd kan metoden på kort tid ge en bred översikt över ett problem, som underlag för fortsatt analys och den erbjuder genom sin kvalitativa karaktär möjligheter att strukturera upp aspekter som inte är kvantifierbara.

För att materialet inte ska bli för omfattande och därmed svårhanterligt är det viktigt med tydliga och noga avvägda avgränsningar.

Det är också viktigt att utforma kriterierna på ett sätt som gör att de inte motsäger varandra utan istället bidrar till att skapa så många olika varianter inom avgränsningarna som möjligt.

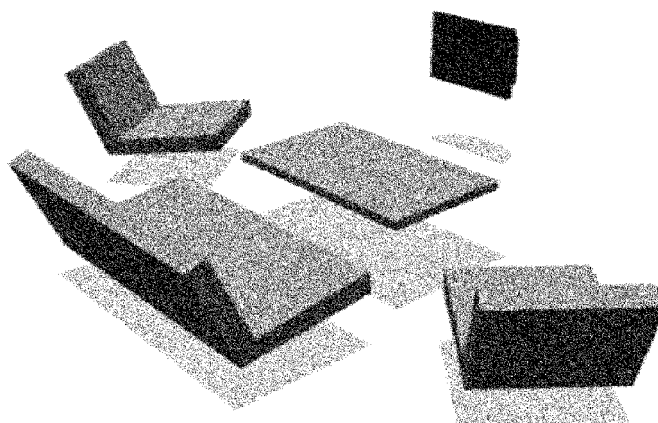


Möbleringsstrukturer

Scenariestudiens syfte var att frigöra analysen av människors användning av IT och medier från de fysiska verktygen. En annan infallsvinkel är naturligtvis att titta på hur exempelvis möblering speglas av och påverkar det umgänge och den medieanvändning som sker i den aktuella miljön. Därför skisserades ett urval av grundstrukturer för möblering i samband med social konsumtion av media, främst TV eller radio.

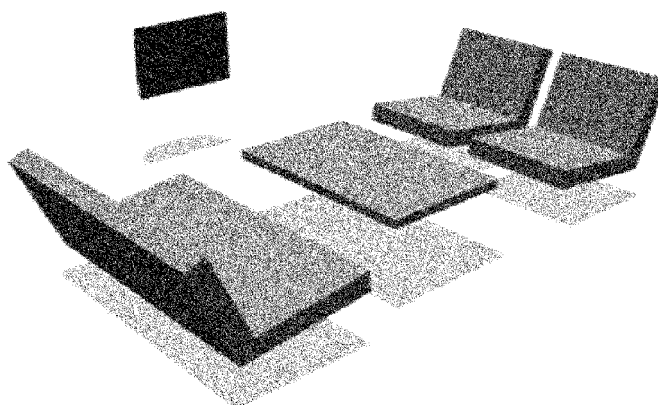
Dessa enkla illustrationer är gjorda för att precis som scenarierna kunna jämföras med varandra och de visar tydligt hur olika konfigurationer hänger ihop med olika typer av umgänge.

Soffgrupp - alla tittar på TV



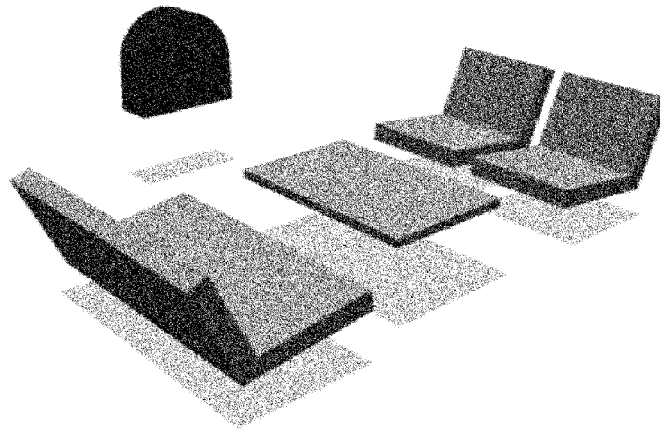
En normal vardagsrumsmöblering med TV tenderar ofta att i praktiken rikta sig mot TV-apparaten - en biografliknande struktur. Den här typen av IT-användning och möblering bidrar inte till att stimulera det sociala umgänget. Umgänget får i den här situationen snarast karaktären av närvaro.

Soffgrupp - möblerat för umgänge och TV



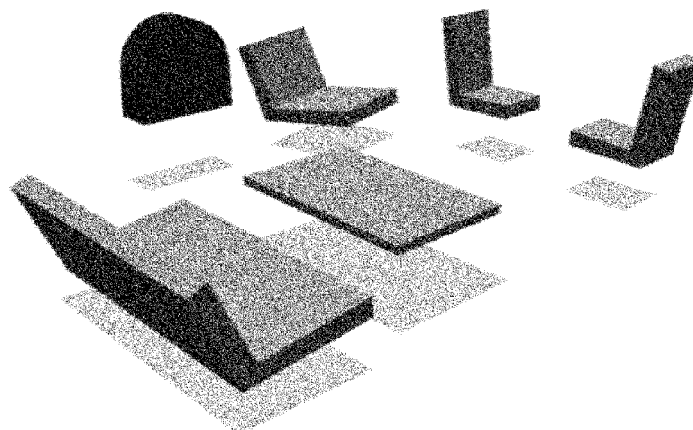
Den här typen av möblering, där sittmöblerna är riktade emot varandra, kan vara ett försök att minska fokuseringen på TV-apparaten, men i praktiken blir ändå TV-apparaten dominerande.

Soffgrupp och radio



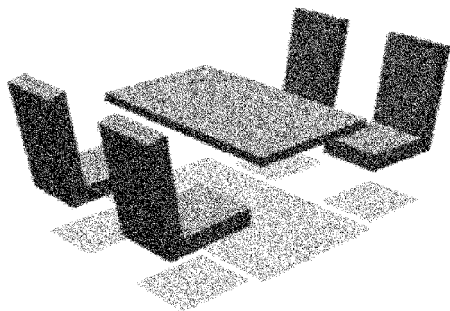
Samma möblering men med radio får en annan karaktär - avsaknaden av bild bidrar till att flytta fokuseringen från mediet till umgänget.

Allaktivitetsrum med radio



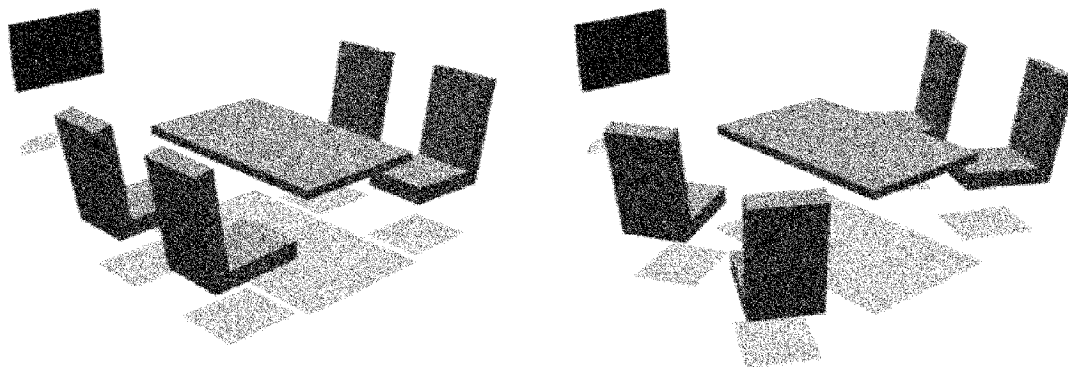
Radion som medium möjliggör att många olika aktiviteter sker samtidigt i samma rum, där alla kan ha glädje av samma medium.

Köksbord



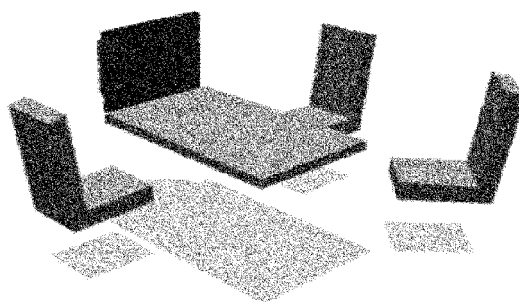
Köksbordet, eller matbordet, är idag en av de mest intensiva umgängesplatserna i hemmet - en plats för direkt, aktivt umgänge mellan människor.

Köksbord med TV



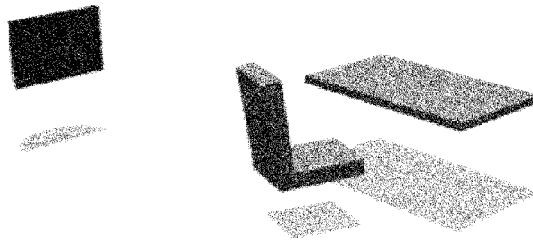
En närvarande TV drar gärna blicken till sig... ... och snart sitter alla och tittar på TV.

Köksbord med TV-skärm



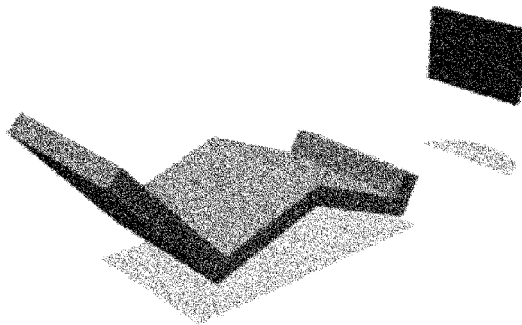
Skulle en variant på interaktiv TV, där korta stycken underhållning hämtas efter hand, kunna vara en stimulans i umgänget kring köksbordet, snarare än en störning?

Skrivbordsarbete - TV påslagen



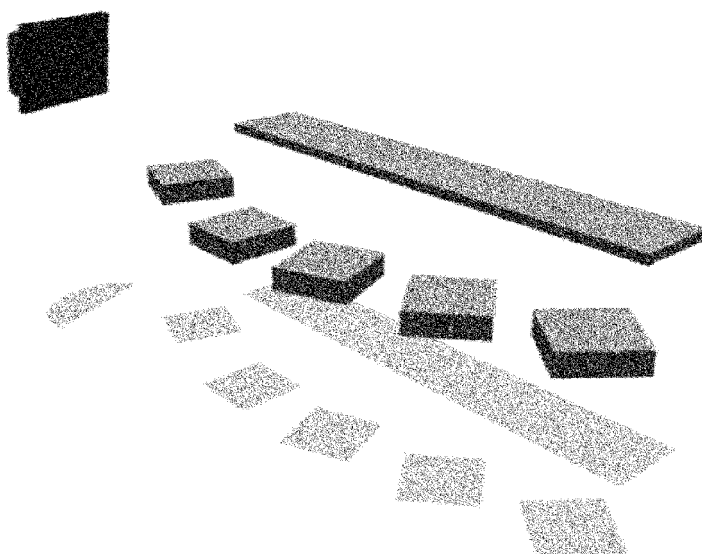
En TV-apparat kan liksom en radio användas för att skapa en känsla av närvaro, men blir ofta mer distraherande.

Enskilt TV-tittande i vilstol



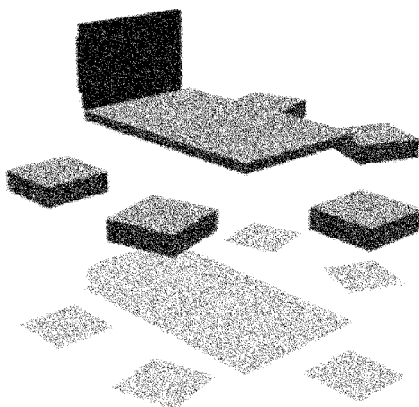
En helt koncentrerad, enskild konsumtion av TV-mediet.

TV som förströelse i bar



En TV-apparat kan fungera som social stimulans exempelvis i en bar - det som händer på TV-skärmen ger upphov till diskussion och samtal mellan främlingar.

Informellt umgänge kring mediabar i hemmet



Barmetaforen har tidigare introducerats i många kök och skulle kunna undersökas för en mer aktiv och social användning av TV, framför allt interaktiv TV, där kortare informationssnuttar kan hämtas hem en och en, och stimulera umgänget. Möbleringen kan bidra till att öka den sociala närvaron genom att bryta upp den enkelriktade "biografstrukturen".

Slutsatser

IT i hemmet och i det sociala livet

Med utgångspunkt från litteraturstudie, scenarie- och möbleringsstudie framstår vissa mönster i relationen mellan människor, privatliv, IT och medier.

Beroende på situation förhåller människor sig olika till ett medium och mediet intar olika roller vid olika tillfällen. Ibland är ett medium bara någonting man använder för att få en känsla av närvaro, när man är huvudsakligen koncentrerad på någonting annat, men det finns också situationer där den uppenbara aktiviteten är någonting man gör automatiskt medan man är direkt fokuserad på mediet.

Genom projektet har tre funktioner som IT kan ha i ett socialt sammanhang blivit tydliga.

IT kan:

- stödja och uppmuntra sociala aktiviteter
- berika befintliga aktiviteter och produkter, samt
- erbjuda nya kontaktytor

IT kan stödja och uppmuntra sociala aktiviteter

Många av våra umgängesformer är orienterade kring konsumtion av mat, dryck, konst eller underhållning, dvs olika sammanhang som ger den aktuella situationen identitet och erbjuder en "spelplan". Vi beter oss olika i olika sammanhang och här kan IT hjälpa till att skapa nya "sammanhang".

Möbleringen i ett hem, exempelvis i vardagsrummet, speglar till stor del vilken typ av umgänge som oftast försiggår där. Nya IT-former kan kräva nya typer av möbler och olika konfigurationer kan uppmuntra helt nya umgängesformer. Detta handlar framför allt om mer aktiva varianter på IT-användning, som t ex interaktiv TV.

Människor umgås dock inte på samma sätt hela tiden, och inte heller med konstant intensitet. Därför bör konfigurationer som möjliggör flera olika aktiviteter samtidigt, samt olika nivåer av närvaro eller umgänge undersökas.

En IT-lösning som skulle kunna stödja en mängd olika interaktions- och umgängesformer har skissats upp - "the Digital Surface", ett kombinerat bord och storbildsskärm som kan ställas om i ett antal olika lägen.

IT kan berika befintliga aktiviteter och produkter

Många av de aktiviteter vi ägnar oss åt idag, liksom många av de produkter vi omger oss med, skulle kunna berikas med hjälp av IT. Detta handlar till stor del om att tillföra olika typer av information, men också möjlighet att kommunicera med andra. Genom att studera situationer, umgängesformer och strukturer, kan vi se olika sammanhang där tillförsel av relevant information skulle kunna göra umgänget mer meningsfullt.

Ett exempel på ett sammanhang där IT idag tillför information är när en TV-apparat står på i en bar - händelser på TV-skärmen påverkar diskussionen. På samma sätt skulle IT kunna stimulera andra sociala situationer, både i hem och offentlig miljö.

Som ett exempel på en IT-lösning som bygger på dessa slutsatser, har konceptet "Digital Breakfast" skissats upp - en lösning för att med hjälp av streckkoder få snabb tillgång till kompletterande information via Internet, exempelvis för att berika upplevelsen av vardagliga matvaror.

IT kan erbjuda nya kontaktytor

Genom den moderna tekniken har vi ett mängd olika hjälpmedel för att hålla kontakten med andra människor: brev, telefon, telefax, mobiltelefon, personsökare, videokonferens etc. Alla dessa olika varianter har olika egenskaper och möjligheter, och en viss teknik kan inte ersätta en annan. De tekniker som finns idag är gjorda för en direkt och helt koncentrerad dialog eller interaktion, samtidigt som det är tydligt att människor ofta håller på med flera olika saker samtidigt och att umgänge kan ske på flera olika nivåer.

Genom att använda andra sinnen, teknikformer och konfigurationer kan nya kompletterande typer av kontaktytor skapas.

För att ge ett exempel på en IT-lösning som använder andra sinnen och erbjuder ett nytt sätt att kommunicera har konceptet "Den Vita Stenen" skissats upp - ett objekt som erbjuder en känsla av närvaro eller medkänsla endast genom känslan, tekniskt baserat på enkel minicallteknik eller motsvarande.

Tre koncept

Tre olika koncept har utvecklats utifrån de idéer som kommit fram i projektet.

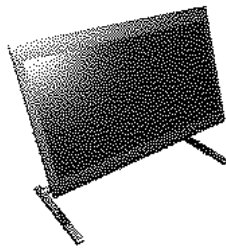
- The Digital Surface (IT kan stödja och uppmuntra sociala aktiviteter)
- The Digital Breakfast (IT kan berika befintliga aktiviteter och produkter)
- Den Vita Stenen (IT kan erbjuda nya kontaktytor)

The Digital Surface - ett "mediabord" för flera användningsområden

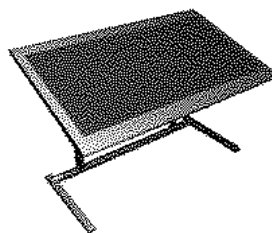
Tanken är att visualisera ett "mediabord" och undersöka om en skärmyta skulle kunna fungera i ett flertal sammanhang. Bildskärmstekniken är idag både för dyr och oprecis för att kunna användas på detta sätt, men vi kan redan nu diskutera kring rimligheten rent praktiskt för en produkt av detta slag.

Syftet med att konfigurera skärmytan som ett "bord" är att försöka få in skärmytan i ett mer aktivt socialt sammanhang: människor kan sitta runt bordet och interagera med systemet. För vissa typer av aktiviteter behöver det inte utgöra något problem att man ser vissa objekt på skärmen från olika håll. I andra fall kan "mediabordet" kompletteras med en bildskärm, kanske med högre kvalitet.

Stativet har en särskild konstruktion som möjliggör att den bärande strukturen placeras i mitten eller vid bordets kant, beroende på användningssituation.



The Digital Surface - bioläge, för att se filmer osv.



The Digital Surface - arbetsläge, för hemarbete osv.



The Digital Surface - barläge, för informell och aktiv interaktion och umgänge

The Digital Breakfast - streckkoder på matvaror etc (berika)

The Digital Breakfast är ett koncept för att berika vardagliga produkter, livsmedel etc med hjälp av underhållning och information via internet.

Koncept "The Digital Breakfast" öppnar stora möjligheter för industrin att bredda innehållet i sina produkter, samtidigt som konsumenten får tillgång till intressant information och underhållning.

Det upplevda innehållet i en produkt (vara eller tjänst) innefattar mycket mer än de egenskaper som den konkreta produkten uppvisar. Dessa upplevda egenskaper, som tillsammans med fysisk produkt bildar metaproducten (Linn 1985) utvecklas ofta i reklam och andra marknadsåtgärder, vilket yttrar sig i preferenser för vissa varumärken, ursprungsland osv. Coca-cola säljer, vare sig man gillar det eller ej, inte bara en läsk. Mercedes Benz säljer inte bara en bil.

Detta är även nära knutet till hur förkunskaper, vanor och annat påverkar användningen av en produkt. Den allt vanligare konsumtionen av pasta är ett exempel på detta - den sålda produkten i sig själv är ganska enkel, men genom sitt ursprung och den flora av recept som finns att tillgå, är "pasta" en betydligt mer intressant och upplevelserik produkt än exempelvis "makaroner".

Tekniskt sett består konceptet av en bildskärm, exempelvis en LCD-skärm med nätta dimensioner, en streckkodsläsare samt elektronisk utrustning för uppkoppling mot internet. En streckkod finns tryckt på varje produkt, exempelvis på förpackningen, och med hjälp av streckkodsläsaren översätts streckkoden varpå systemet kopplar upp terminalen mot en adress på internet som är specifik för företaget eller produkten. Man kan till och med tänka sig att varje enskild vara har en specifik kod.



The Digital Breakfast - bild ur presentationsfilmen

Ett par exempel på hur ”The Digital Breakfast” kan fungera:

- En streckkod på pastapaketet kan ge tillgång till ett avsnitt ur en italiensk opera, lagom många minuter långt för att pastan ska bli lagom kokt. När man ska laga pasta, tar man fram pastapaketet, läser av streckkoden, och när vattnet kokat upp låter man musiken börja. I anslutning till detta kan fabrikanten även presentera recept, historik etc.
- En streckkod på mjölkpaketet kan ge tillgång till en viss information under en viss tid, exempelvis tills datummärkningen gått ut. Redan idag finns det i allmänhet en liten artikel på baksidan av mjölkpaketet, som man så att säga får på köpet, och med denna internetteknik skulle denna biprodukt kunna breddas och berikas.
- För andra produkter kan systemet erbjuda instruktioner, tips eller fantasifulla upplevelser. Bruksanvisningar till hemelektronik och andra apparatet skulle kunna presenteras på detta sätt.

Konceptet ”The Digital Breakfast” kommer att vidareutvecklas inom CID-projektet ”Smartifacts and Sensoreality”.

Den Vita Stenen - ett sensoriskt kommunikationsobjekt

Idén bakom ”Den Vita Stenen” är att med hjälp av trådlös överföring - personsökarteknik eller motsvarande - möjliggöra sublim kommunikation och känsla av närvaro mellan två människor. Det finns idag en mängd alternativa tekniker som man kan använda sig av om man vill samtala med en annan människa, eller på annat sätt utbyta information i ord. Däremot finns det ingen kommersiellt tillgänglig teknik som erbjuder den känsla av beröring eller närvaro som tillsammans med exempelvis kroppspråket är så viktigt när vi träffar människor.

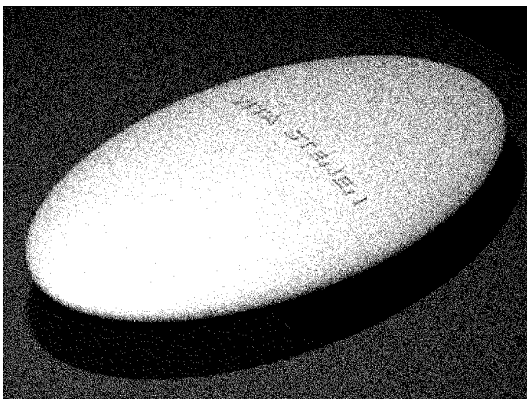
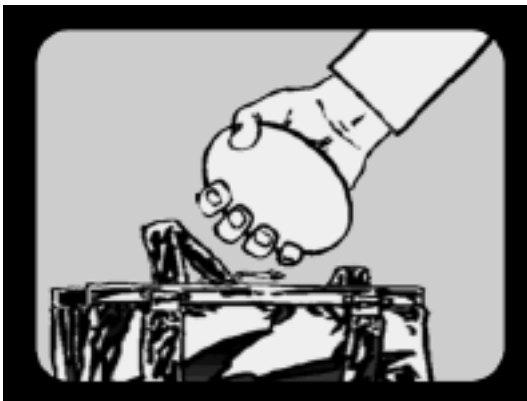
”Den Vita Stenen” är en runt formad, vit elektronisk apparat, i ungefär samma storlek som en personsökare. Två exemplar av ”Den Vita Stenen” köps samtidigt och är automatiskt kopplade till varandra och till ingen annan. Genom sensorer, exempelvis värme- och beröringssensorer, kan ”Den Vita Stenen” känna om någon tar den i sin hand, och i så fall skickar den en signal till det andra exemplaret som då piper. När motparten tar sin vita sten i sin hand känner denna i sin tur en hands värme, skickar en signal tillbaka till det första exemplaret som då värms upp av en inbyggd värmeslinga. Därmed skickas en signal tillbaka, det andra exemplaret värms upp.

Två människor som är vänner kan på detta sätt hålla kontakt och känna närvaro på ett annat sätt än att samtala via exempelvis telefon.

”Den Vita Stenen” ersätter, analogt med resonemanget ovan, inte telefon eller andra IT-lösningar, på samma sätt som telefon och annat aldrig kan ersätta ett personligt möte.

Däremot erbjuder ”Den vita stenen” ännu en kontaktyta mellan människor.

Konceptet ”Den vita stenen” kommer att vidareutvecklas inom CID-projektet ”Smartifacts and Sensoreality”.



"Den Vita Stenen"
Bilder ur presentationsfilmen

Referenser:

Daun, Å.: Svensk Mentalitet, Rabén Prisma, 1994

Asplund, J.: Det sociala livets elementära former, Korpen 1987

Hughes, J.A., Månsson S.A.: Kvalitativ Sociologi, Studentlitteratur 1988

Basalla, G.: The Evolution of Technology, Cambridge University Press, 1988

Berglund E.: Sittmöblers mått, Möbelinstitutets rapport 50, 1988

Hesselgren, S.: Om arkitektur - En arkitekturteori baserad på psykologisk forskning, Studentlitteratur, 1985

Linn, C. E.: Metaprodukten och marknaden, 1985.

Mastropietro, M.: An Industry for Design - The Research, Designers and Corporate Image of B&B Italia, Edizioni Lybra Immagine s.n.c., 1986

Paulsson, G.: Vackrare vardagsvara, Svenska Slöjdföreningen 1919

Susani, M. m fl: I Protagonisti del Design Italiano, CD ROM, Editoriale Domus, 1996

Soltész, T.: Informella möten i mediarum, TRITA-NA-D9602, CID-4, NADA-KTH, 1996.

Abitare nr 8 1972

Ottagono nr 122 mars 1997

Livsformer - Rum för framtiden, Konstfack, Stockholm 1996

Gibson, W.: Neuromancer, Pan Norstedts 1993 (orig 1984)