



BUKS – Tidsskrift for Børne- og Ungdomskultur

Nr. 66 2022 • Årgang 38 • ISSN online 2446-0648 • www.buks.dk

Karen Feder

Børnecentreret design af legeoplevelser – *til børn, for børn eller med børn*

Resumé

Artiklen undersøger forskelle og ligheder mellem den traditionelle designtilgang og den mere børnecentrerede designtilgang, samt hvornår der designes *til børn, for børn* eller *med børn*. Indholdet baserer sig på erfaringer fra flere års undervisning i børnecentreret design af leg for designstuderende på kandidatuddannelsen i *Design for Play* på Designskolen Kolding, og det empiriske datamateriale består af undervisernes refleksioner, opfølgende interviews med et hold studerende samt fotos fra deres designproces. De designstuderendes oplevelse af at arbejde med en børnecentreret designtilgang stilles over for deres tidligere oplevelser med den traditionelle designtilgang for at kunne identificere forskellene i de to forskellige positioner. Det diskuteres, hvordan de to designtilgange forholder sig til at designe *til, for* og *med* børn, og der gives et bud på en model, der kan være med til kommunikere dette bedre. Artiklen forsøger ikke at plædere for den ene eller den anden tilgang, men tilstræber at designerne opnår en øget bevidsthed og en mere aktiv stillingtagen til, hvilken tilgang de vælger hvornår og hvorfor, for at sikre mere relevante legedesigns til børn i fremtiden.

Nøgleord

designproces; børn; legedesign; børnecentreret designtilgang; børneperspektiv; designere

En stigende interesse for at designe gode legeoplevelser for børn

Børns leg har længe haft en omtumlet tilværelse – i hvert fald i de voksnes verden, hvor den konstant ryger ind og ud af den politiske dagsorden, daginstitutionernes læreplaner, forældrenes prioritering og virksomhedernes interesse (UVM, 2020). Imens forsøger børnene at lege videre, uanset hvordan vi som voksne prioriterer legen og dens vigtighed i børns liv. I rapporten *Det gode børneliv – ifølge børnene*, der er udgivet af LEGO Fonden og Tænketanken Mandag Morgen (2021), bliver det dog mere og mere tydeligt, hvordan den manglende forståelse af legen og dens værdi for børn og børns liv er med til at udhule børns chancer for gode legeoplevelser. Samtidig skabes der mere og mere viden om, hvordan vi kan sikre bedre og mere relevante legeoplevelser for børn ved at tage udgangspunkt i børnene. Spørgsmålet er så, hvordan vi får givet denne viden videre til dem, der skal være med til at skabe børns muligheder for leg nu og i fremtiden.

En undersøgelse i 2015 afdækkede, hvordan virksomheder i legebranchen ønskede at styrke deres design, men at de manglede kvalificerede medarbejdere med ekspertise i design af leg samt en bedre forståelse af at designe relevante legeoplevelser for børn. Virksomhederne havde ingen muligheder for opkvalificering af deres medarbejdere gennem kurser eller efteruddannelse, og der fandtes ikke tilgængelige metoder og værktøjer, der kunne støtte op om deres processer. Det var derfor svært for dem at vedligeholde og videreudvikle deres design- og innovationspotentiale inden for design af leg målrettet børn (HUB for Design & Leg, 2015).

På baggrund af disse udfordringer og barrierer blev der i 2017 etableret et fokus på leg og design på Designskolen Kolding med etableringen af en international kandidatuddannelse i *Design for Play* (Design for Play, 2017) samt en forsknings- og udviklingsafdeling i leg og design (LAB for Leg & Design, 2017). Her er leg set som en almenmenneskelig aktivitet med sit eget formål (Karoff, 2013) og som en måde til at forstå, hvem vi er, hvad der er omkring os, og hvordan vi er sammen med andre (Sicart, 2017). Initiativet har blandt andet medvirket til et øget fokus på design af leg målrettet børn og uddannelse af specialiserede designere til jobs inden for dette område. Design og leg er dog endnu ikke etableret som et egentligt forskningsfelt i sig selv, men er ofte en del af andre forskningsområder såsom pædagogik, læring, interaktionsdesign og spiludvikling. Det betyder, at der stadig mangler forskning, metoder og definitioner, der kan være med til at understøtte viden og praksis i, hvordan vi designer gode legeoplevelser – og hvordan vi sikrer, at de er relevante for børn.

Flere forskere har arbejdet med at give børnene en stemme i beslutninger, der vedrører børnene. Roger Hart har udviklet *Ladder of participation* (Hart, 1992), der er med til at vurdere, i hvilken grad børnene er involveret i beslutningsprocesser; fra ikke-deltagelse som manipulation, dekoration og tokenisme i bunden af stigen, til børneinitiativer, børnestyling og børns beslutningstagning i stigens top. Allison Druin har udviklet en model (Druin, 2001) for, hvilken rolle børnene har i designprocesser; fra udelukkende at være bruger eller tester, til at være anerkendt informant eller designpartner. Denne model er efterfølgende udvidet med barnet som protagonist af Iveren, Smith og Dindler (2017). Initiativet *Designing for Children's Right* arbejder for at integrere børns rettigheder ind i virksomhedernes udviklingsprocesser (D4CR Association, 2018). Herudover har forskere fra praksis- og policy-feltet samt det pædagogiske, didaktiske, sociologiske og psykologfaglige område udforsket og forsøgt at definere begrebet »børneperspektiv«. Et begreb som Hanne Warming beskriver

som »...en flydende betegner« (Warming, 2019), alt efter hvilket felt du står i; fra voksnes angivelige bedreviden om barnets bedste, til børns egne perspektiver og som børnefokus i samfundsmæssige analyser. Opmærksomheden på børneperspektivet er desuden beskrevet i det teoretiske designfelt, primært i relation til forskningen i interaktionsdesign og børn (IDC conferences, 2019). Inden for den generelle designforskning i Skandinavien er der fra 1970'erne opbygget et decideret fokus på at lade brugerne være en del af designprocessen, og flere designforskere har desuden fokus på, at vi skal »...*design med brugerne, ikke kun for dem*« (Sanders & Stappers, 2013). Al denne forskning er dog endnu ikke nået ud som en integreret arbejdstilgang i praksisfeltet i design af leg, og der arbejdes stadig med, hvordan der undervises i dette på designskolerne.

Ph.d.-projektet *Exploring a child-centred design approach – from tools and methods to approach and mindset* (Feder, 2020) har bygget ovenpå denne viden og forsøgt at styrke potentialet for at praktikerne kan tage yderligere afsæt i børnene, ved at udvikle en ny børnecentreret designtilgang der kan være med til at sikre mere relevante legedesigns for børn. Tilgangen tager som udgangspunkt sit afsæt i børnenes hverdagsliv og resulterer ofte i uventede overraskelser, der er med til at udfordre designerens antagelser og formodninger om, hvordan det er at være barn. Oplevelserne er med til at give en bedre forståelse af barnet og dets interesser, leg, behov og livssyn, og det bliver derigennem muligt at identificere, hvad der er relevant at designe – set fra barnets perspektiv og ikke kun de voksnes.

Udfordringer og muligheder i at implementere en børnecentreret designtilgang

Selvom der nu er udviklet en børnecentreret designtilgang, der tager udgangspunkt i børnene, har det vist sig, at den afviger så meget fra den traditionelle designtilgang, at forskellen i sig selv er med til at hindre designernes brug af den. Den udfordrer deres indgroede praksis samt virksomhedernes etablerede udviklingsprocesser, hvilket kan være med til at skabe utryghed og betænkelighed ved at involvere sig i den. Dette er blandt andet identificeret i uddannelses- og formidlingsaktiviteter, hvor den børnecentrerede tilgang introduceres (Child-Centred Design, 2021).

Observationer af designere, der arbejder med en børnecentreret designtilgang, foretaget af undervisere og forskere undervejs i kurser og præsentationer, har været med til at tydeliggøre, hvordan designerne bliver udfordrede, frustrerede og overraskede over at skulle afvige fra den (sikre) tilgang, de kender, til at skulle bevæge sig ud i børnenes (usikre) virkelighed. Spørgsmålet er så: Hvordan kan vi blive bedre til at identificere, definere, italesætte og eksemplificere forskelle og ligheder mellem den traditionelle designtilgang og den mere børnecentrerede designtilgang, for at sikre at legedesignere og andre praktikere generelt bliver mere bevidste om muligheden for at designe ud fra en børnecentreret designtilgang? Og hvordan relaterer det sig til forskellen på at designe *til* børn, designe *for* børn og designe *med* børn?

Der er først og fremmest et grundlæggende behov for at opnå en bedre forståelse af, hvordan designerne oplever den børnecentrerede designtilgang, og hvordan man derudfra kan kommunikere den og dermed adressere de udfordringer, designere og designstuderende oplever, når de skal arbejde på en ny måde. Det vil styrke undervisningen og formidlingen af tilgangen, hvis vi ved mere om, hvad designerne oplever som nyt, anderledes og afskrækkende, og det kan også være med til at definere og eksemplificere tilgangen bedre, så den bliver mere

forståelig og dermed mere tilgængelig og relevant for dem, der oplagt kan have glæde af at bruge den i praksis.

En empirisk undersøgelse af designstuderendes oplevelser

Denne artikel vil igennem en empirisk undersøgelse afdække et hold designstuderendes oplevelse af arbejdet med den børnecentrerede designtilgang. En række gennemgående interviewspørgsmål vil danne grundlag for det empiriske datamateriale, suppleret af noter, fotos og projekteksempler fra processen. Forskelle og ligheder på at arbejde ud fra den traditionelle designtilgang og den børnecentrerede designtilgang vil blive identificeret i materialet og herefter eksemplificeret gennem citater og procesfoto, der repræsenterer tilgangene set fra de studerendes perspektiv. Derudover undersøges det, hvordan de designstuderende differentierer mellem at designe *til* børn, designe *for* børn og designe *med* børn, og det diskuteres efterfølgende, hvordan dette forholder sig til de to forskellige designtilgange. Artiklen vil endvidere undersøge, hvorvidt det er muligt, på baggrund af undersøgelsens resultater, at udvikle en oversigt, der kan understøtte formidlingen af den børnecentrerede designtilgang i relation til praksis og praktikere.

Kursus i den børnecentrerede designtilgang som udgangspunkt for undersøgelsen

I de sidste fire år er danske og internationale designstuderende på kandidatuddannelsen *Design for Play* på Designskolen Kolding blevet undervist i den børnecentrerede designtilgang. Kurset *Børnecentreret design af leg* (Child-centred design for play, 2022) indeholder undervisning i børns udvikling, børns legekultur og børnekultur, samt de lovmæssige og etiske aspekter ved at samarbejde med børn. Der undervises praksisorienteret i inddragelse af børn i designprocesser, co-creation og tests, og de studerende gennemgår en børnecentreret designproces med relevante og legende designmetoder i deres direkte samarbejde med børn. Målet er både, at de studerende udfordrer sig selv undervejs i processen, og at de ender ud med et design, der tager udgangspunkt i de børn, de har arbejdet sammen med undervejs.

Kurset adskiller sig til dels fra de andre kurser på uddannelsen ved ikke at have et præ-defineret designbrief fra begyndelsen. Dette adskiller sig på samme måde også fra, hvordan der arbejdes i de fleste virksomheder i legebranchen og produktionsvirksomheder generelt, hvor der ofte tages udgangspunkt i eksisterende koncepter eller produkter, der videreudvikles, et eksisterende produktionsapparat der skal udnyttes, eller de eksisterende medarbejderkompetencer virksomheden i forvejen rummer. Det forventes i stedet, at de studerende, i kraft af deres samarbejde med børnene, undervejs i kurset bliver i stand til at identificere og vurdere, hvad der er relevant at designe, set fra børnenes perspektiv. Desuden foregår samarbejdet med børnene ikke fysisk på designskolen, men i børnenes vante rammer, hvad enten det er i børnehaven, skolen eller deres private hjem. Dette prioriteres både for at skabe tryghed for børnene, men i lige så høj grad for at de studerende får en dybere forståelse af børnene, deres leg og den hverdag, de er en del af. Hele essensen i den børnecentrerede designtilgang er, at de studerende ikke fra begyndelsen bliver instrueret i at designe noget specifikt til en bestemt målgruppe, men at de i stedet bevæger sig ud i målgruppen og derudfra beslutter, hvad der efterfølgende giver mening at designe.

Ifølge kursusevalueringerne er de studerende generelt meget tilfredse med kurset og vurderer det som relevant for deres videre praksis som play-designere. Det er på trods af,

at de studerende ofte oplever store udfordringer undervejs på kurset, hvor den meget åbne tilgang til det afsluttende design skaber utryghed, uro og bekymring. Selvom underviserne på kurset forsøger at forberede de studerende på processen ved at formidle styrken i den åbne tilgang, oplever de stadig, at det kan være svært for de studerende at turde involvere sig med børnene, give sig hen til processen og stole på at der kommer noget konkret ud af den. Måden at arbejde på er så forskellig fra den traditionelle designproces, at det udfordrer de studerendes vante praksis, og først når de er på den anden side af deres oplevelse med børnene, kan de se værdien, og hvordan de kan bruge indsigten direkte ind i deres designs for at sikre en højere relevans for børnene som slutbrugere.

For at få en bedre forståelse af de studerendes oplevelser, herunder deres frustrationer og udfordringer, blev der, efter det sidste 9 uger lange kursus i børnecentreret design af leg afholdt i foråret 2021, indsamlet interviewsvar fra 16 af de 20 deltagende designstuderende. De følgende empiriske undersøgelser beskriver, analyserer og diskuterer de studerendes oplevelser.

Forskelle og ligheder på den børnecentrerede designtilgang og den traditionelle designtilgang

Direkte adspurgt om hvilke forskelle og ligheder de studerende ser mellem den børnecentrerede designtilgang og den mere traditionelle designtilgang, fremgår det af citaterne herunder, at det der primært adskiller sig, er det, der ligger til grund for at definere, hvad der skal designes samt designmetoderne til at samarbejde med børnene. Begge dele er med til at udfordre de designstuderende, hvilket skaber frustration og ængstelse i introduktionen af den nye designpraksis. Samtidig viser det sig, at hvis de tør give sig hen til den børnecentrerede designtilgang, så ender det med at give dem en dyb indsigt i børnenes liv og et bedre udgangspunkt for at kunne designe relevante legeoplevelser for dem.

Designet tager udgangspunkt i barnet

De studerende fremhæver, at noget af det, der adskiller de to tilgange, er, at i den traditionelle udviklingsproces er der fra begyndelsen stort set altid defineret et designbrief, et problem eller et mulighedsrum, der skal designes en specifik løsning til, og derudfra går man i gang med selve designprocessen. I den børnecentrerede designtilgang er designbriefet ikke defineret på forhånd, men skal i stedet identificeres ved at tage udgangspunkt i børnene: »*Her designer vi med udgangspunkt i barnet frem for produktet*«. Konceptideerne kommer derved direkte fra børnenes liv og ikke fra de voksnes behov eller ønsker. Dette kræver igen, at man som designer bliver nødt til at gå ind i en ukendt proces, hvor man ikke på forhånd ved, hvilken retning man skal i:

Forskellen for mig har helt klart været at ideen til projektet er kommet ud fra viden om brugerens liv. I en klassisk designtilgang starter jeg tit med at have en ide til et produkt eller ide til et emne, jeg gerne vil arbejde med, og derfra undersøger jeg markedet og brugerne. Med en børnecentreret designtilgang har jeg skullet gå ind i projektet med et åbent sind og med en tanke om at alt kan ske.

Det er først i det direkte møde med børnene, at man kan finde ud af, hvad der er relevant at designe set fra deres perspektiv

Der, hvor jeg synes, at børnecentreret design er helt unikt, er, at man ikke på forhånd skal have bestemt sig for en retning. Det er i mødet med målgruppen, at man finder ud af, hvad der er relevant at designe.

De studerende reflekterer desuden over, at man på den måde også sikrer sig, at de som voksne ikke bare designer løsninger baseret på deres egne fordomme om, hvordan det er at være barn eller ud fra egne tidligere oplevelser, som måske ikke længere er centrale for børn i dag:

Jeg tænker, at den børnecentrerede designtilgang sikrer, at vi som voksne ikke baserer vores design i egne formodninger og tidligere oplevelser.

Et eksempel fra de studerendes proces på, hvordan designet kan tage udgangspunkt i barnet, er designet af et legetæppe, der viste sig at være vigtigere end et specifikt legeredskab for dette konkrete barn:

Vi begyndte at lytte til barnet og lege rundt sammen. Vi droppede strukturen og forsøget på at gøre alting i 'den rigtige rækkefølge'. I stedet begyndte vi at gøre alt det, barnet gerne ville og snakke om ting, barnet gerne ville snakke om. I den her interaktion med barnet fandt vi ud af, at pladsen i deres lejlighed ikke var fordelt ligeligt, ud fra barnets perspektiv, og at barnet oplevede ikke at have plads til at lege og til at have sine legeredskaber fremme i længere tid. Vi tog udgangspunkt i det, for at kunne designe noget til barnet, der kunne give mere rum og plads til leg, til trods for størrelsen på den lille lejlighed.

Ved ikke kun at tage et børneperspektiv (Warming, 2019) i designprocessen, men reelt at tage barnets perspektiv, blev de designstuderende i stand til at identificere, hvad der virkelig var på spil for dette barn. De endte med at designe et tæppe som barnet kunne lægge på gulvet, der hvor barnet gerne ville lege, og på den måde indtage sin egen fysiske plads i lejligheden.

Åbne og legende designmetoder i arbejdet med børn i hele processen

De studerende er opmærksomme på, at metoderne bliver nødt til at være anderledes, når man endnu ikke har et afgrænset designbrief, og at de bliver nødt til at bruge mere åbne og udforskende designmetoder for at kunne undersøge og forstå børnene og deres hverdag i et mere bredt perspektiv. De fremhæver specifikt, at man ikke kan bruge spørgeskemaer, interview eller prædefinerede lukkede spørgsmål, som de ellers er vant til at bruge i traditionelle designprocesser med voksne som slutbrugere:

I børnecentreret design kan du ikke interviewe med direkte spørgsmål, da det ikke vil give dig de svar, du søger. Det skal være igennem aktiviteter, at du skal tale sammen med børnene. Legens sprog er det, de behersker allerbedst. Det er os, designere, der skal forstå deres sprog, ikke omvendt.

Der er i stedet brug for kreative metoder, der er velegnede til at interagere med børnene, hvorigennem de kan udtrykke deres interesser, behov og præferencer. Kommunikation er derfor et vigtigt greb, men de studerende fremhæver også, at kommunikation ikke bare er at tale, men at det kan være brug af materialer og leg. De pointerer ligefrem, at leg er børnenes sprog, og at det er designerne, der skal kunne tale og forstå børnenes sprog og ikke omvendt. Dette gælder ikke kun fra, når den klassiske designproces begynder, men allerede inden der er udviklet et decideret designbrief. Børnene er dermed ikke kun med i rollen (Druin, 2001) som tester i slutningen af udviklingsprocessen, når der er udviklet en prototype, men helt fra begyndelsen hvor man er interesseret i deres liv og dagligdag:

I den traditionelle tilgang er brugerinvolveringen begrænset til research- og testfasen, hvorimod børnene i den børnecentrerede designtilgang også er involveret i udviklings- og designfasen, hvilket øger niveauet af deres indflydelse – og risikoen for at skabe et produkt børnene ikke vil kunne lide mindskes.

De studerende føler i det hele taget, at de er meget mere sammen med børnene i det de laver, og at børnene har en større indflydelse:

I den børnecentrerede proces var barnet min design partner. Jeg faciliterede workshops, men han var med til at lave designs. Under normale omstændigheder ville barnet være den, man afprøver sit endelige design på i slutningen af projektet. Så der er helt klart en større inddragelse af barnet i dette projekt, og der bliver lagt større vægt på deres mening.

Et konkret eksempel, på en mere legende og kreativ børnecentreret designmetode til at forstå børn og deres hverdag, er at tage »...i praktik som barn« (Feder, 2020). Her inviteres de designstuderende ind i børnenes dagligdag som en uvidende »praktikant«, der ikke ved, hvordan det er at være barn, men som gerne vil lære mere om det. Barnet får rollen som »...eksperten – eksperten i at være barn« og får derfor også retten til at bestemme, hvad der skal ske og hvordan, hvor den studerende bare må følge med. Dette giver barnet lov til at være barn på sin egen måde, uden at skulle leve op til en voksens forventninger, som f.eks. i et interview der er styret af den studerende.



Foto 1: Kreative, involverende og legende metoder er nødvendige for at designe ud fra den børnecentrerede designtilgang

Udfordringer og overraskelser for designeren

Det var ikke nemt for de designstuderende at omstille sig til den meget åbne tilgang, hvor børnene er i centrum, og hvor nye metoder er nødvendige. Mange følte, at det nærmest var grænseoverskridende at skulle arbejde direkte med et barn i designprocessen, og flere mente forinden, at de ikke ville være gode til det:

I starten var jeg rædselsslagen – jeg var bange for at barnet ikke ville snakke med mig eller være med... for jeg er ikke den bedste til at være sammen med så små mennesker. Men lige fra begyndelsen var barnet engageret og ivrig efter at interagere med mig, på trods af sin generthed. Vi opbyggede en form for samarbejde, som jeg slet ikke havde troet inden, at vi ville.

Det tog også ofte lidt tid for dem at finde den rette måde at samarbejde med børnene på, men når designerne først overvandt deres nervøsitet og fandt de rigtige metoder til at understøtte aktiviteterne, så følte de, at processen gik godt:

Det tog noget tid for os begge at finde tryghed i at være sammen og for mig at finde frem til, hvordan jeg skulle agere.

En del af de studerende var overraskede over, at børnene, de samarbejdede med, var så åbne og ærlige og havde en ægte interesse i at samarbejde med dem og gerne ville hjælpe dem i processen. De fleste studerende overvandt derfor også deres bekymringer og oplevede, at samarbejdet med børnene styrkede deres proces, gav dem ny viden omkring børn og en dyb indsigt i børnenes liv.

Forskelle på at designe TIL børn, designe FOR børn og designe MED børn

De følgende empiriske undersøgelser går i dybden med de studerendes begrebsforståelse og oplevelse af at designe *til* børn, *for* børn og *med* børn. Det viser sig, at de studerende hver især kan bidrage med forskelle og nuancer på de tre begreber, der tilsammen danner et fælles billede af en mere overordnet skelnen og dermed en mere tydelig definitionsafklaring.

At designe TIL børn – fra et andet perspektiv end børnenes

Når man designer *til* børn, designer man, ifølge de designstuderendes opfattelse, fra andre perspektiver end børnenes egne, hvad enten det er fra designerens, forældrenes, skolelærerens eller andre voksnes perspektiv. Det kan være på baggrund af deres behov for at opnå noget med børnene – bedre udvikling, dybere læring, mere bevægelse: »Jeg tænker at design TIL børn er noget, som vi som voksne tror kunne være velegnet til børn, baseret på vores egne erfaringer eller efterspørgslen fra forældrene«.

Det kan også være kommercielt betinget, at en virksomhed designer til børn udelukkende for at tjene flere penge: »At designe til børn er mere en forretningstilgang. Hvis en virksomhed designer noget til børn, så tænker de primært på markedsandele og profit«. Det er ikke alle, der decideret har tænkt over forskellene før denne undersøgelse, men spørgsmålet får dem til at reflektere over intentionen med produktet: »Før kurset havde jeg aldrig tænkt over det, men hver gang jeg nu ser produkter til børn, tænker jeg over, hvordan de er udviklet, og hvad de voksne har villet opnå med det. De fleste gange konkluderer jeg, at det er designet TIL børn, fordi vi som voksne vil have dem til at vokse op på en bestemt måde og tænke på en bestemt måde, og det er bekymrende«. Design til børn kan dog i princippet være et godt design og leve op til det, det skal kunne, men ikke nødvendigvis være relevant eller interessant for barnet: »Når du designer til børn, ender du måske op med noget smukt, som bare ikke er relevant for barnet«. Ofte får børnene først denne type produkt i hænderne til allersidst – enten som en prototype, der skal testes, når der skal tages billeder af produktet til markedsføring, eller måske først når det har været igennem detailhandlen og er købt til barnet af en voksen: »Når du designer til børn, bruger du børnene som målgruppe, men du har ikke indviet dem i din proces. Produktet kommer først i hænderne på børnene, når det er helt færdigt – og dermed bliver det rettet til dem, men ikke designet med dem«. Det er andre end barnet, der har »magten« til at bestemme, hvad der skal designes og hvordan, og ofte bliver denne type produkter markedsført mere til forældrene og andre indkøbere, end til børnene selv: »Når man designer til børn – så er det designeren, der har magten«. En studerende stiller spørgsmål ved, om design til børn reelt er til børnene: »Spørgsmålet er, om du designer til børnene eller til forældrene?«

At designe FOR børn – som børnenes repræsentant

Når de designstuderende designer *for* børn, ser de det som den primære opgave at understøtte børns reelle behov, adressere deres udfordringer og hjælpe dem med at løse deres problemer. At designe for børn er for børnenes skyld, men ikke nødvendigvis bestemt af børnene eller gjort sammen med børnene: »At designe for børn er at designe noget værdifuldt for dem, opfylde deres behov eller støtte dem i noget«. Som designer er man her på børnenes side og skal sikre sig, at man designer for dem, men ofte er designbriefet tolket af voksne, og

man kan ikke nødvendigvis være sikker på, at designet er relevant for barnet, selvom det er designet med dem for øje og i den bedste mening: *»Når du designer for børn, så er du barnets repræsentant. Du har barnets behov og ønsker for øje og designer det for dem, fordi der er et reelt behov og ønske fra deres side. Her bliver det dog tolket igennem dig, og du designer det for dem«*. Børnene bliver oftere observeret og studeret, og de kan komme til at fremstå som nogen, man skal hjælpe med noget: *»Vi skal finde børnenes problemer og behov og designe ud fra det. Børnene er dem, vi studerer i vores proces«*.

At designe MED børn – med børnene involveret i processen

Ved at designe *med* børn, involverer man børn i sit designarbejde, og de får derved mulighed for deltagelse i processen samt indflydelse på produktet. Børnene er ikke kun med i testfasen til sidst, men er en aktiv del af hele udviklingsprocessen, hvor det er designerens ansvar at inkludere dem undervejs: *»Når man designer MED børn, inkluderer man børnene og deres meninger i processen, og sikrer derved at resultatet ikke kun er baseret på de voksnes forestillinger om, hvad børn har brug for«*. Børnene bidrager også med perspektiver, som voksne ikke altid er i stand til at se: *»At designe med børn kan give ideer, som voksne aldrig selv ville have overvejet«*. Børnenes input og mening skal have en reel indflydelse på designet, for at det kan kategoriseres som at designe *med* børn, men der kan være flere grader af at være med. De designstuderende er enige om, at designeren kan have en mere aktiv rolle i selve designudformningen, men opfordrer stadig til at have børnene med for at sikre designets relevans.

En skalering af brugerinddragelse – til mere relevant design

Flere af de designstuderende reflekterer over sammenhængen mellem de tre begreber; *til*, *for* og *med*, og ser det som en skalering af brugerinddragelse – fra ingen inddragelse til meget inddragelse (Hart, 1992): *»Forskellen ligger i niveauet af brugerinvolvering i designprocessen, hvor det at designe med børn har det højeste niveau af brugerinvolvering«*. De konstaterer også, at jo mere inddragelse, jo mere relevant bliver designet, i og med at man bliver bedre til at forstå brugeren og brugerens behov og dermed har mulighed for at skabe en højere grad af tilfredsstillelse: *»Der er en gradvis større og større inddragelse af barnet i designprocessen, når man går fra at designe til børn og til at designe med børn. Samtidig er der nok også en gradvis større chance for, at man designer noget, barnet rent faktisk synes om«*. En studerende foreslår at udvide skalaen, så det ikke længere er de voksne, der har teten (Iversen, Smith, & Dindler, 2017), men at det i stedet er de voksne, der skal deltage i børnenes processer: *»Jeg tænker at det næste skridt er at følge børnene«*.







Foto 2: Der er chance for en større relevans for barnet, når barnet er i fokus i designprocessen

Kombinationen af designtilgang og designperspektiv

Kendetegnene på hver af de to designtilgange kom til at fremstå meget tydeligt, da de først blev stillet overfor hinanden (se Model 1, øverste del). I den traditionelle designtilgang tager processen oftest udgangspunkt i konceptideen, for det de voksne har planlagt, der skal designes, hvorimod den børnecentrerede designtilgang (Feder, 2020) tager udgangspunkt i børnene og deres liv og hverdag, når det skal besluttes, hvad der skal designes (Hart, 1992). Dette er medvirkende til at skabe en forskel i både mål og proces, der i den traditionelle designtilgang dermed er kendt og kan planlægges, men i den børnecentrerede designtilgang vil være ukendt fra begyndelsen. Dette kræver andre og mere åbne undersøgelsesmetoder i den børnecentrerede designtilgang, der kan være med til at identificere, hvad der giver mening at designe – set fra børnenes perspektiv (Warming, 2019). Derudover skal metoderne tilpasses børnene og er ofte mere legende og intuitive end de traditionelle og voksenstyrede metoder, som f.eks. spørgeskemaer og interviews (Feder, 2020). I den traditionelle designproces involveres børnene ofte først til sidst (hvis overhovedet), hvorimod de i den børnecentrerede involveres fra begyndelsen af processen. Den tidlige og gennemgående involvering af børnene sikrer en større chance for, at designet har en reel relevans for børnene efterfølgende, fordi designet har taget udgangspunkt i børnene og ikke kun er testet på dem til sidst i processen (Druin, 2001).

Selvom de studerende måske er vant til at bruge begreberne at designe *til*, *for* og *med* børn mere eller mindre tilfældigt, så er det alligevel tydeligt, at de ikke opfattes ens, når de først bliver bedt om at reflektere bevidst over en eventuel forskel (se Model 1, nederste del). Når man designer *til* børn, er det fra et andet perspektiv end børnenes eget – det betyder ikke nødvendigvis, at det er et dårligt design, men at der er taget udgangspunkt i det, de voksne ønsker, der skal designes *til* børnene. Det er dermed de voksne, der har magten, og designet er derfor baseret på det, de voksne ønsker, der skal opnås med brugen af det. Det er ikke altid det samme, som børnene ønsker eller har interesse i, og man kan derfor heller ikke være sikker på, at designet har relevans for barnet... set fra barnets perspektiv (Warming, 2019). Når man designer *for* børn, agerer man som børnenes repræsentant og har ansvaret for at understøtte deres behov ved at designe for deres skyld. Man har ikke nødvendigvis børnene med i processen, men man er opmærksom på dem og sikrer sig på anden vis, at designet også er forholdsvist relevant for dem, selvom børnene måske ikke selv er bevidst om det. Når man designer *med* børn, så er børnene involveret i processen, og de har en direkte indflydelse på designet (Hart, 1992). De er ikke nødvendigvis med i rollen som designer, men de kan oplagt være involveret i hele designprocessen (Druin, 2001), hvilket er med til at sikre, at designet har en høj grad af relevans for barnet. De tre begreber skaber en skalering af brugerinvolveringen fra ingen involvering til en høj grad af involvering af børnene. Én påpeger, at næste trin kan være at børnene initierer designet og styrer processen (Hart, 1992) – og at det er de voksne, der er med i børnenes proces (Iversen, Smith, & Dindler, 2017), i stedet for at det er børnene, der er med i de voksnes proces, som foreslået i den fjerde del af Model 1, nederste del.

Undersøgelsen viser desuden et overlap mellem designtilgangene og hvorvidt, der designes *til*, *for* og *med* børn (se Model 1). I og med at man i den traditionelle designtilgang oftere designer ud fra et andet perspektiv end børnenes eget, relaterer det at designe *til* børn sig mest til den traditionelle designtilgang. Det at designe *med* børn relaterer sig derimod mest til den børnecentrerede designtilgang (Feder, 2020), hvor børnene altid er involveret i processen på den ene eller den anden måde. Herimellem ligger det at designe *for* børn, som både kan udfolde sig i den traditionelle og den børnecentrerede tilgang til designprocessen, men hvor man er børnenes repræsentant.

	Traditionel designtilgang	Børnecentreret designtilgang		
Udgangspunkt	Tager udgangspunkt i produktideen	Tager udgangspunkt i barnet		
Proces	Processen er kendt	Processen er ukendt		
Mål	Målet er kendt fra starten	Målet er ukendt fra starten		
Metoder	Målrettede, traditionelle og voksenstyrede metoder	Åbne, legende metoder der er tilpasset barnet		
Involvering	Involverer barnet til sidst i processen	Involverer barnet fra starten af processen		
Relevans	Uvist om designet har relevans for barnet	Designet har relevans for barnet		
	Design til børn	Design for børn	Design med børn	Design styret af børn
Perspektiv	Design fra et andet perspektiv end børnenes	Design som børnenes repræsentant	Design med børnene involveret i processen	Design der er initieret og styret af børnene
				

Model 1: Kombinationen af designtilgangen og designperspektivet i design af legeoplevelser målrettet børn. Den øverste del af modellen viser forskellene på den traditionelle designtilgang og den børnecentrerede designtilgang. Den nederste del viser skaleringen af designperspektivet.

På baggrund af potentialet for at opnå design, der er initieret og styret af børnene, er en mulig udvidelse af modellen indsat i højre side i tabellen (se højre kolonne i Model 1). Det er en synliggørelse af at dette er langt fra den traditionelle designtilgang, men samtidig heller ikke en integreret del af den børnecentrerede designtilgang på nuværende tidspunkt. Det ville være oplagt at undersøge om design der er styret af børnene burde integreres ind i den børnecentrerede designtilgang, helt eller delvist, eller om den tilhører sin egen overordnede og endnu ikke definerede designtilgang. Barnet er sat før den voksne (BV), hvilket tydeligt relaterer sig til det øverste trin i deltagelsesstigen (Hart, 1992) samt til rollen som protagonist (Iversen, Smith, & Dindler, 2017), og kan i lige så høj grad forholde sig til barnets eget perspektiv (Warming, 2019). Det kan også være her, hvor de voksne ryger helt ud af ligningen, og hvor legen og designet af legen sker i børnenes egen verden og på deres betingelser og præmisser, som et udtryk for børnenes egen legekultur.

Mere bevidsthed om tilgang hos designerne skaber mere relevant design af legeoplevelser for børn

På trods af en stigende interesse for at designe gode legeoplevelser for børn og tilstedeværelsen af en veludviklet børnecentreret designtilgang, der kan styrke designeres viden og forståelse af børn, børns leg og børns liv, er der stadig udfordringer med at implementere tilgangen blandt designere. Den børnecentrerede designtilgang er en meget anderledes måde at arbejde på for designerne, og det kan afskrække dem at skulle fravige den mere kendte, trygge og traditionelle designtilgang.

Den empiriske undersøgelse har givet mulighed for at forstå denne afstandtagen bedre, ved at afdække et hold designstuderendes oplevelse af den børnecentrerede designtilgang i praksis. Analysen har vist, at designerne bliver nervøse over, at designet fra begyndelsen skal tage udgangspunkt i barnet og ikke i en voksen-defineret problemstilling eller produktidé, som de ellers er vant til. De skal derudover tilegne sig helt nye og mere legende og udforskende metoder, som kan bruges direkte sammen med børn. Dette på trods af at de ikke nødvendigvis er vant til at være sammen med børn, hvilket i begyndelsen medfører udfordringer og overraskelser for designerne, men efterfølgende viser sig at være givende og værdifuldt i den efterfølgende designproces. Igennem refleksion opnår de en forståelse af forskellene på at designe *til* børn, som oftest er fra et andet perspektiv og med en anden intention end børnenes; at designe *for* børn, hvor man agerer mere som repræsentant for børnene; til det at designe *med* børn, hvor børnene er direkte involveret i processen fra start til slut. Det vil sige en skalering af brugerinddragelse og brugerforståelse, der kan understøtte udviklingen af mere relevante legedesigns – set fra børnenes perspektiv.



Foto 3: Den børnecentrerede designtilgang giver designerne mere bevidsthed om barnet og barnets behov

Kombinationen af designtilgangene og de forskellige perspektiver er i artiklen samlet i en visuel model, der kommunikerer og eksemplificerer, hvordan designerne kan tilgå det at designe legeoplevelser målrettet børn. Den gør designerne mere bevidste om, hvilken tilgang og perspektiv de vælger og hvorfor, samt hvad de ønsker at opnå med deres design, hvilket kan være med til at sikre bedre og mere børnerelevant design af legeoplevelser fremover.

Tak

Mange tak til de designstuderende fra Design for Play på Designskolen Kolding, der har bidraget med deres oplevelser, refleksioner, input og billedmateriale til denne undersøgelse. En stor tak til de børn, der har været involveret i designprocesserne og samarbejdet med de designstuderende. Og tak for samarbejdet til medundervisere på kurset i Børnecentreret design af leg.

Referencer

- Børne- og Undervisningsministeriet. (2020). Hentet fra Baggrunden for den styrkede pædagogiske læreplan: <https://www.uvm.dk/dagtilbud/viden-og-udvikling/den-styrkede-paedagogiske-laereplan/baggrunden-for-den-styrkede-paedagogiske-laereplan>
- Child-Centred Design. (2021). Hentet fra Designskolen Kolding: <https://www.designskolenkolding.dk/en/child-centred-design>
- Child-centred design for play. (2022). Hentet fra <https://www.designskolenkolding.dk/en/child-centred-design>
- D4CR Association. (2018). *designingfor childrensright.org*. Hentet fra <http://designingforchildrensrights.org>
- Design for Play. (2017). Hentet fra Designskolen Kolding: <https://www.designskolenkolding.dk/en/design-for-play>
- Druin, A. (2001). *The role of children in the design of new technology*. Hentet fra Researchgate: https://www.researchgate.net/publication/2365460_The_Role_of_Children_in_the_Design_of_New_Technology
- Feder, K. (2020). *Exploring a child-centred design approach – from tools and methods to approach and mindset*. Ph.d-afhandling, Designskolen Kolding.
- Hart, R. (1992). *Children's participation – from tokenism to citizenship*. Hentet fra UNICEF: https://www.unicef-irc.org/publications/pdf/childrens_participation.pdf
- HUB for Design & Leg. (2015). Hentet fra designskolenkolding.dk: <https://www.designskolenkolding.dk/projekter/hub-design-og-leg>
- IDC conferences. (2019). Hentet fra <https://sigchi.org/conferences/conference-history/idc/>
- Karoff, H. S. (2013). *Om leg – legens medier, praktikker og stemninger*. Akademisk Forlag.
- Kierkegaard, S. (1859). *Synspunktet for min forfatter-virksomhed*, Kapitel 1, §2. C.A. Reitzels Forlag.
- LAB for Leg & Design. (2017). *LAB for Leg & Design*. Hentet fra designskolen kolding.dk: <https://www.designskolenkolding.dk/lab-leg-design-2>
- LEGO Fonden & Tænk tanken Mandag Morgen. (2021). *Det gode børneliv – i følge børnene*.
- Sanders, & Stappers. (2013). *Convivial toolbox*. BIS Publishers B.V.
- Sicart, M. (2017). *Play matters*. MIT Press Ltd.
- UVM. (2020). Børne- og Undervisningsministeriet. Hentet fra uvm.dk: <https://www.uvm.dk/dagtilbud/paedagogiske-redskaber-og-rammer/den-styrkede-paedagogiske-laereplan>
- Warming, H. (2019). *Børneperspektiv – en populær flydende betegner*. Hentet fra Pedagogikk & kritikk: <https://pedagogikkogkritikk.no/index.php/ntpk/article/view/1424>

Biografi

Karen Feder har en baggrund som observationspædagog og er derefter uddannet social interaktionsdesigner med fokus på leg. Hun har en ph.d. i design med afhandlingen »Exploring a child-centred design approach – from tools and methods to approach and mindset«. Hun er ansat som adjunkt og underviser på Designskolen Kolding og hun leder det internationale kandidatprogram »Design for Play«. Karen er interesseret i koblingen af design, leg og børn, og hvordan vi som voksne bliver i stand til at designe ud fra børnenes behov og perspektiv.