

# Fra øjets etik til kroppenes etik: når etik gentænkes gennem sensorisk metodologi

Anne-Lene Sand<sup>1</sup> 

Mikkel Vinding<sup>2</sup> 

Lene Tanggaard<sup>3</sup>

Marie Kremer<sup>4</sup>

*1 Lab for Play Design, Designskolen Kolding, Ågade 10, 6000 Kolding*

*2 Pædagoguddannelsen, University College Syd, Campus Åbenrå, Storetorv 1, 6200 Aabenraa*

*3 Institut for Kommunikation og Psykologi, Teglgårds Plads 1, 9000 Aalborg*

*4 Lab for Socialt Design, Designskolen Kolding, Ågade 10, 6000 Kolding*

---

**I** artiklen undersøges fordelene ved at udvikle og anvende en reflektiv sensorisk metodologi som en etisk tilgang i kvalitativ forankret designforskning. Etik håndteres ofte gennem standardiserede tilgange, før eller efter det kvalitative materiale er genereret, og ofte med øjet og papiret som kvalitativ rettesnor. Formålet med artiklen er at gentænke etik i kvalitativ designforskning, som formår at tage hånd om de etiske situationer, som ofte smutter ud af hænderne på den kvalitative forsker eller slet ikke registreres kropsligt. Vi advokerer for, at kvalitative forskere aktiverer sanserne og lærer at behandle tvivl som tilgang til etisk refleksivitet. Empirisk materiale fra to design projekter analyseres ud fra begrebet om forskerens sensoriske deltagelse (Pink, 2011) og begrebet *affinities* (Mason, 2018), som skaber blik for sociale forbindelser, som har karakter som energier, gnister og fornemmelser, hvilket diskuteres med begrebet tvivl i relation til forskning (Locke et al., 2008).

*Keywords:* Etik, tvivl, *affinities*, sensorisk praksis, refleksivitet, forsknings metodologi

---

## Introduktion

I denne artikel undersøger vi fordelene ved at udvikle og bruge sensorisk metodologi som en etisk tilgang i designforskning. Artiklen tager afsæt i to cases, hvor designmetoder har

været anvendt i forskningen. Det gælder dels en case fra en forskningsundersøgelse af brugen af legende evalueringspraksisser på pædagoguddannelsen i Danmark og en case, hvor designmetoder blev anvendt på Neonatal Intensiv Afdeling på Kolding Sygehus, hvor ambitionen var at designe et dialogisk værktøj til forældre til for tidligt fødte børn. Begge cases illustrerer, at der i designprocesser kan opstå tvivl, at tvivlen melder sig kropsligt og at tvivlen kan pege på etiske dilemmaer og udfordringer, som ikke indfanges gennem andre forskningsetiske tilgange i designforskningen. Artiklens formål er at bidrage med viden om, hvordan etiske problemstillinger, i særdeleshed i designforskning, kan (gen)tænkes gennem sensorisk metodologi. Artiklens ambition er at udvikle en måde, hvorpå designforskere og studerende på designskoler og -universiteter kan reflektere over etiske dilemmaer og udfordringer ved at aktivere hele kroppens sansesystem. Der er tale om en etisk tilgang, som tager det alvorligt, at designforskere bruger deres kroppe til at generere empirisk materiale, skabe mening gennem oplevelser, samarbejde, eksperimentere og reflektere over rigtigt og forkert. Artiklen tager afsæt i følgende forskningsspørgsmål: Hvordan kan sensorisk metodologi bruges som en tilgang til etik i kvalitativ forankret designforskning? Inden for kvalitativ designforskning, hvormed menes kvalitativ forskning med brug af designmetoder og/eller udført af designere, har forskere ofte forsømt at reflektere etik og etiske implikationer og diskussionerne om etik mangler ofte dybde (Chan, 2018; Luusua & Ylipulli, 2019; Miller, 2014; Spiel et al., 2020; Steen, 2014, s. 389). Artiklen tager afsæt i dette underbelyste felt og rejser heraf tre bekymringer:

*For det første*; inden for den kvalitative designforskning behandles etik primært gennem proceduremæssige tilgange (Guillemin & Gillam, 2004), institutionaliserede tilgange (Spiel et al., 2020), forudindtagede tilgange (Spiel et al., 2020, s. 46) eller 'øjets etik', som henviser til at beskæftige sig med etik fra et passivt tilskuerperspektiv (Christiansen, 2013, s. 3). Fælles for tilgangene er, at etikken håndteres gennem armslængdeprincipper, og der er en tendens til at reducere etikken til standardiserede krav, spørgsmål og 'ja-eller-nej'-svar. Mere specifikt behandles etik inden for kvalitativ designforskning oftest ved at sikre skriftligt samtykke, indhente tilladelse til at bruge data, sikre anonymisering osv. Disse former for etik er vigtige, men kan være problematiske, når forskere undlader at reflektere over de kontekstuelle etiske dilemmaer, der melder sig kropsligt. Dette er ikke mindst relevant, fordi designforskning ofte benytter sig af

praktiske greb, interventioner, eksperimenter og brug af materialer, hvor forskernes og deltagernes kroppe netop er i spil. Betegnelsen 'kroppens etik' markerer en overgang fra en epistemologi, der knytter sig til øje, beskuelsen og individet som kilde til viden (Kavanagh, 2004) til en sensorisk social epistemologi, der fremhæver relationer, samhandling og kropslighed som betydningsfulde kilder til etisk viden. Som artiklens titel indikerer, bevæger vi os væk fra tendensen til at anvende 'øjets etik' og i stedet i retning af at udvikle kroppens etik gennem en sensorisk metodologi, som udgangspunkt for refleksion over og håndtering af etik.

*For det andet* anvendes der inden for kvalitativ designforskning en mikroetisk tilgang til etik (Kelly, 2019; Spiel et al., 2020). Denne er dog for nuværende ikke forankret i en sensorisk metodologi. Guillemin og Gillam (2004) bruger begrebet etisk vigtige øjeblikke til at undersøge etik i praksis: "Being reflexive in an ethical sense means acknowledging and being sensitized to the micro ethical dimensions of research practice and in doing so, being alert to and prepared for ways of dealing with the ethical tensions that arise" (Guillemin and Gillam, 2004, p. 278). Mikroetisk tilgang handler her om at være sensitiv og omstillingsparat over for etiske situationer, der kan opstå i mødet med andre, men uden nærmere præcisering af, hvordan man arbejder metodisk med disse møder.

*For det tredje*, hvis designstuderende ikke bliver undervist i at beskæftige sig med etik (Kelly, 2019), kan de være ude af stand til at håndtere etik, der ikke blot er eller kan håndteres proceduremæssigt, men som kommer til udtryk kropsligt i mikroetiske møder. Vi anser det for vigtigt at lære studerende på landets universiteter og ph.d.-skoler at reflektere over, hvordan de er etisk og sanseligt involveret i deres professionelle samarbejde med andre. Ved at etablere en øget opmærksomhed på metodisk arbejde med sensitive, følsomme og uforudsigelige aspekter af etisk arbejde (Halås, 2017), kan man etablere et sprog for de etiske dilemmaer, der måske sjældent deles og tales om og primært giver sig til kende gennem tvivl, mavefornemmelse, intuition eller følelser

Vi operationaliserer udviklingen af *kroppens etik* gennem følgende tre inspirationer. Vi anvender Locke, Golden-Biddle og Feldmans (2008) begreb tvivl, da etik ofte mærkes gennem oplevelsen af at være i tvivl. Sociologen Jennifer Masons (2018) begreb affiniteter anvendes til at skabe sprog for sensoriske registreringer, som kommer til udtryk gennem glimt, energier, gåsehud, ubehag m.v. Antropolog Sarah Pinks (2008,

2011) begreb om sensorisk metodologi skaber et metodisk sprog for, hvad man som forsker konkret gør, for at generere viden om mikrosensoriske møder med andre. Begreberne anvendes i analyse af to empiriske cases, som på hver sin vis eksemplificerer, hvordan der kan opstå tvivl i designprocesser, som melder sig kropsligt, og er udtryk for etiske dilemmaer.

Artiklens bidrag til temanummeret *Reaching out - participatory and engaged research for change* består i at tage mødet med den anden alvorligt. Selve dét, at man som forsker vil noget med andre, kalder på en veludviklet forskningsetisk tilgang. Temanummeret adresserer demokratisk deltagelse, herunder alternative deltagelses- og samskabelsesformer, og netop i de øjeblikke, hvor forskere møder det anderledes eller indgår i processer præget af uforudsigelighed og forandring, bliver 'kroppens etik' relevant.

### **Teoretisk tilgang**

Begrebet tvivl er interessant i forskningssammenhæng, da tvivl er en iboende del af forskning, som langt fra alle discipliner har tradition for at arbejde produktivt med. En central pointe er ifølge Locke et al., at tvivlen er kropslig situeret og følt, og at man som forsker bør udvikle sit arbejde med tvivl, da tvivl har produktive egenskaber og potentialer for det videre forskningsarbejde: "the body helps us feel doubt in our ways of understanding" (Locke et al., 2008, s. 916). Tvivl opstår i situationer, hvor vaner konfronteres og spørgsmål som 'er dette den rigtige måde at handle på' kalder på en ny tænkning eller handling. Locke et al. udtaler: "Doubt—experienced as not knowing—motivates a search for understanding. Living doubt is necessary to energize enquiry" (Locke et al., 2008, s. 908). Formår man som forsker at gå i dialog med tvivlen, når den kommer til udtryk kropsligt, kan tvivlens positive potentialer bidrage til ny indsigt.

I denne artikel bliver tvivl en måde at skabe viden om, hvad der etisk er på spil i mødet med den anden. Den etiske refleksivitet, der handler om konkrete værdi-overvejelser, kan danne grobund for en etisk handling. I design sammenhæng handler de etiske overvejelser om at finde et balancepunkt i forskellige situationer; ens egne og andres oplevelser, hvad der sker, når kreative ideer sættes i spil og balance mellem styring og åbenhed i selve designprocessen. En afgørende pointe er her, at en sensorisk metodologi som afsæt for etisk refleksivitet kan hjælpe forskerne med at arbejde med disse balancepunkter (Steen, 2012, 2014).

I det forskningsmæssige arbejde med etik kan det være svært at håndtere tvivlsomme sanselige registreringer, som ikke lader sig tydeligt afgrænse eller definere, men som kan være kortvarige, flydende, rumsterende, usikre og akavede. For at forstå denne type sansninger anvender vi artiklens andet begreb affinitet, som er udviklet af Mason (2018). Affiniteter åbner vores evne til at forstå multiple sansesituationer, disse betegner Mason for 'sensations'. Mason skriver følgende: "sensations constitute a "core seam" in our relationship with others . . . rather than simply our way of perceiving them, or a kind of adjunct to them" (Mason, 2018, s. 9). Fornemmelser kan frembringe affiniteter, som er potente forbindelser, der opstår og betyder noget: "affinities are sparks or charges of connection that intensify, enchant or indeed toxify personal life and the experience of living" (Mason, 2018, s.186). Affiniteter skal ses som forbindende energier og gnister, der løsner en kraft til at begrænse eller skubbe en person. Mason argumenterer for, at der er behov for at fokusere på, hvordan forbindende energier, som skaber ladninger, påvirker det, vi gør sammen. Mason rejser ydermere en kritik af eksisterende sociale teorier, da hun argumenterer for at de fleste tilgange til sociale relationer ikke formår at indfange disse micro-sociale dynamikker (Mason, 2018, s. 48). Mason skriver: "for me, "sensations" encompass the idea that they emanate and flow in things that happen, and things coming into contact. . . So instead of sensations being the felt effect of external stimuli . . . I will argue that they flow through and are generated in encounters" (Mason, 2018, s. 9). Masons begreb om affiniteter bruger vi til at analysere etik i designprocesser, og begrebet kan skabe en opmærksomhed på etiske dimensioner, som ofte forbliver ubemærket eller smutter ud mellem fingrene på forskeren.

I tillæg til de to teoretiske begreber, tvivl og affinitet, anvender vi en sensorisk metodologi (se også Feld & Basso, 1996; Howes, 2005), som særligt er udviklet af Pink (2008, 2011). Pink arbejder med sensorisk deltagelse og relaterer det til sensorisk læring:

Make explicit or available to us the rich resources of sensory learning, knowing, and dreaming that they have incrementally accumulated through the materialities and social worlds of the ongoingly emergent environments they live in. I am particularly concerned with what is not spoken and remains invisible to the eye and in the sensory habitual learned ways of being and knowing that give meaning to our lives, underpin our routines, and make things feel familiar and right (Pink, 2008, s. 198).

Pink argumenterer for, at man kan lære af deltagere i forskningsprocesser gennem sensorisk læring og derigennem kende de materielle og sociale verdener, vi studerer. Pink er interesseret i at forstå det, der ikke tales om, men de sanselige og rutinemæssige måder at *gøre* på. Sensorisk metodologi tager afsæt i etnografisk metode, som er særligt kendetegnet ved feltnote-skrivning, selvrefleksivitet og brug af multimodale metoder til at indfange de komplekse sociale møder, der studeres. Kroppen anvendes som et 'forsknings instrument' og forskerens sanselige registreringer er afgørende for at forstå de sociale møder vedkommende indgår i. Der kan være tale om at anvende notesbog på feltarbejde og lære at beskrive de sensoriske oplevelser som interaktion med felten skaber. Synergien mellem erfaringer i felten, observation, sanselig registrering og skriftlighed skaber en opøvelse, som lærer designforskeren at registrere og håndtere de etiske situationer, som lader sig svært beskrive.

Disse tre begreber; tvivl, sensorisk deltagelse og affinitet underbygger den metodiske intention om at udvikle en sensorisk tilgang til etik i særdeleshed i designforskning, som gør det muligt at være opmærksom på etiske møder, der ofte går ubemærket hen, men som kommer til udtryk i kroppen. Vi er opmærksomme på, at tilgangen naturligvis ikke er reserveret til designforskning, men da dette er vores udgangspunkt i nærværende sammenhæng, lader vi denne afgrænsning være gældende for artiklen.

### **Metoder og empirisk materiale**

I artiklen anvendes empirisk materiale fra et kandidatprojekt og et ph.d.-projekt på Designskolen Kolding. Begge projekter er forankret i designmetoder og anvender kvalitative metoder bestående af kvalitative interviews (Kvale & Brinkmann, 2015), deltagende observationer (Spradley, 1980), sensorisk deltagelse (Pink, 2008, 2015) og visuelle metoder (Pink, 2011).

Mikkel Vinding's ph.d.-forskning foregår på pædagoguddannelsen og tager afsæt i design-based research (Barab & Squire, 2004; Christensen et al., 2012; Gundersen, 2021). Gennem tre interventionsforløb undersøger Vinding, ud fra et relationelt pædagogisk perspektiv, udfordringerne og mulighederne ved at evaluere de studerende læreprocesser, som tager afsæt i brugen af legende tilgange i undervisningen. Vinding fokuserer specifikt på brugen af evalueringskriterier, forstået som udtryk for, hvad der værdsættes ved

evalueringen. Metodisk anvender han kvalitative, semi-strukturerede interviews (Kvale & Brinkmann, 2015), deltagerobservationer (Pedersen et al., 2012; Spradley, 1980) og designlabs inspireret af participatory design (Binder & Brandt, 2008; Ehn & Badham, 2002; Sanders, Brandt, & Binder, 2010). Hensigten med brugen af design labs er at udvikle evalueringsdesign med et fokus på de studerendes læreprocesser, som afprøves i forbindelse med undervisningen på pædagoguddannelsen.

Det andet projekt, Samvær-projektet, er et seks måneder langt forskningssamarbejde mellem designer Marie Kremer og Neonatal Intensiv Afdeling på Kolding Sygehus, hvis ambition er at designe et dialogisk værktøj til forældre til for tidligt fødte børn. Hvert år fødes 4.000 børn for tidligt (Dansk Præmatur Forening, 2020) i Danmark. Forskning peger på, at forældre ofte går igennem en ensom og svær periode, hvor de ikke ved, om deres barn eller børn vil overleve, og om barnet eller børnene vil have et handicap (Clotey & Dillard, 2013). Formålet med samarbejdet er at lette kammeratstøtte blandt forældre på hospitalet og hjælpe dem med at gøre hospitalsopholdet mere tåleligt og mindre traumatisk. Med udgangspunkt i erfaringsbaseret design (Bate & Roberts, 2006) udforsker projektet designet af et værktøjssæt og udviklingen af et taktilt sprog til at håndtere forældrenes følelsesmæssige oplevelser. Projektet fokuserer på forældrenes oplevelser og historier, og Kremer er afhængig af en brugerfokuseret design proces, der omfatter, at deltagerne brugte storytelling til at kommunikere processen og resultaterne på et sensitivt niveau (NHS Institute for Innovation and Improvements, 2009).

Navnene på design deltagerne i artiklen er pseudonymer.

## **Analyse**

Den følgende analyse er inddelt i to empiriske nedslag, som begge undersøger, hvordan etiske dilemmaer opleves gennem erkendelse af tvivl og sensorisk refleksivitet. Den første empiriske analyse illustrerer, hvordan kropsliggjorte følelser af ubehag og 'at være ude af sync' hjalp forskeren med at navigere og ændre forskningsdesignet. Den anden empiriske analyse viser, hvordan etik, tvivl og sensorisk refleksivitet relaterer sig til brugere og materialer inden for designprocesser. Derefter diskuterer vi de empiriske analyser gennem en teoretisk linse.



### *Refleksioner fra en designsituation*

"Jeg føler stadigvæk en uro og spænding i kroppen og en nagende følelse af uafklarethed"

I løbet af sin ph.d. lavede Vinding tre evalueringsdesigns sammen med Alice. Alice er en underviser på pædagoguddannelsen i Danmark. Evalueringsdesignene skulle bruges i forbindelse med evalueringer af de studerende læreprocesser. Efter afprøvningen af det første evalueringsdesign, gav Alice udtryk for, at det var svært for hende at gennemføre evalueringen. Hun synes, at evalueringen var for lang, og det var svært for hende at tage ejerskab. Baseret på dette blev *ejerskab* et vigtigt fokus for Vinding i deres næste designlab, hvor de skulle lave det andet evalueringsdesign. De følgende feltnoter knytter sig til den følgende designproces, og feltnoterne er med til at vise, hvorledes etikken er en integreret del af designpraksis, og hvorledes en kropslig og sensorisk opmærksomhed kan understøtte en etisk orienteret tilgang til design.



*Figur 1: Opstart på designlab*

Til højre er en terning med forskellige evalueringskriterier. I midten ligger der to stykker papir, der beskriver nogle designprincipper.

I det følgende uddrag af Vinding's feltnoter, er han og Alice i en dialog om evalueringsdesignet.



Jeg [Vinding] spørger Alice: ”Hvad tænker du i forhold til længden på evalueringen?”. Alice foreslår [...] ”fem minutter per evaluering”. Jeg siger [...], at ”det er nok lidt kort tid for de studerende til både at skulle lære kriterierne at kende, vælge et kriterie og bruge det i relation til deres læreprocesser” [...] På et tidspunkt siger Alice ”Du må give mig noget. Jeg har brug for noget fra dig”. Jeg registrerer et kropsligt ubehag hos mig selv [...] Jeg mærker at mine muskler spændes, og mine næsefløje udvider sig og bliver hårde. En varme stiger i bølger op i mit hoved. Jeg søger øjenkontakt. Alice kigger ned i bordet på nogle papirer, som hun løbende har noteret i. Jeg oplever en anspændt atmosfære (Feltnoter 7.2.22)

På et tidspunkt i samtalen siger Alice også: ”Du må sige, hvad jeg skal spørge dem om [i evalueringen]” (Feltnoter 7.2.22). Senere i sine feltnoter noterer Vinding, at “... jeg registrerer, at vi ikke kigger hinanden i øjnene og smiler så meget, som vi plejer” (Feltnoter 7.2.22). Kort herefter snakker Vinding og Alice om Alices ønsker for evalueringen, hvorefter Vinding foreslår, de tager en pause. Dette gjorde han for at ændre atmosfæren og skabe noget afstand til situationen. Efterfølgende tager Vinding sin notesbog frem for at dokumentere og reflektere over, hvad der skete. Vinding bruger således etnografiske feltnoter til at generere viden om det sanselige møde. Nedenfor er et uddrag af Vinding’s feltnoter fra pausen:

Jeg går lidt rastløst rundt i rummet. Jeg stiller mig ved et vindue og mærker en skarp solstråle varme min krop og mit ansigt. Jeg trækker vejret dybt ind et par gange og søger at fokusere. Jeg oplever, at det er svært for mig at få overblik over situationen. Jeg føler stadigvæk en uro og spænding i kroppen og en nagende følelse af uafklarethed [...] Jeg overvejer, hvordan jeg skal gribe den næste del an. Jeg tænker, at Alice måske ikke er engageret og føler ejerskab og delt ansvar. Måske har jeg skubbet hende væk i designprocessen – selvom det modsatte var intentionen? (Feltnoter 7.2.22)

Denne empiri giver indblik i, hvordan et samarbejde i en designproces kan resultere i en situation, der får forskeren til at opleve et kropsligt ubehag. Vinding nævner adskillige sanseoplevelser og *in situ* refleksioner, som kan være svære at formulere (for eksempel et kropsligt ubehag, spændte muskler, en følelse af uafklarethed). Ifølge Mason er

sådanne fornemmelser essentielle i forholdet mellem mennesker (Mason, 2018, s. 9), fordi de afslører hints, energier og ladninger af forbindelser, der intensiverer det, der sker i situationen (Mason, 2018, s. 186). På trods af, at affiniteter er subtile og sanselige udtryk, kan de have en stærk indflydelse på sociale situationer. Vinding's feltnoter indikerer, at kropsligt ubehag resulterer i tvivl og refleksion om, hvorvidt han gør det rigtige. På denne måde forbinder tvivlen sig til etik. Det viser sig bl.a. I Vinding's overvejelser over, hvorvidt Alice føler ejerskab og ansvar for processen. Disse overvejelser kan anskues som nogle grundlæggende etiske refleksioner over, hvorvidt der er skabt en ubalance imellem Alices perspektiver og kreative ideer og Vinding's egne (jf. Steen, 2012, 2014).

Ovenstående analyse bidrager med empirisk viden om, hvordan sanserne og kroppen igennem tvivlen bidrager til en etisk refleksion in situ i designprocessen. Dette er med til at kaste lys over, hvordan en sensorisk refleksivitet forbinder sig til en etik i designforskningen. I det følgende præsenteres Aartiklens anden analyse, der illustrerer, hvordan etik, tvivl og sensorisk refleksivitet kan komme til udtryk i designprocesser gennem brugere, materialer, former og farver.

*"Det føles som om, der er mange huller i mig" - Når materialer, former og farver afstedkommer etiske forhold*

Marie Kremer udarbejder i sit kandidatprojekt et servicedesign i form af et håndgribeligt dialogværktøj til et veteranforældre system. Design med følsomme emner rejser adskillige etiske dilemmaer og refleksioner under designprocessen, der involverer følelser, materialer, former og taktilitet.



Figur 2: Dialogisk værktøj.

Foto af værktøjssættet viser, at designet består af ni forskellige materialer, former og æstetikker, som hver er med til at beskrive en følelse, som forældre kan komme ud for at føle under deres ophold på neonatal intensivafdeling (NICU).

I begyndelsen af projektet understreger sygeplejerskerne og lægerne, at alle deltagerne er traumepatienter; derfor skal interaktioner og eksperimenter i designprocessen planlægges omhyggeligt og faciliteres. I designfasen deler deltagerne følsom information og fortæller åbent om de traumatiske oplevelser, de har oplevet. Sådan deling af følelsesmæssige og følsomme detaljer er ikke noget, Kremer som designkandidatstuderende har lært at håndtere, da det kræver af hende, at hun på meget højt og professionelt niveau kan håndtere følsomme dialoger og reflektere over etik in situ.

Et af Marie Kremer's møder med forældrene er med en mor, Anne, som havde født sin søn for tidligt året før. Marie møder Anne en eftermiddag for at lære om hendes følelser og for at udforske, hvordan hun kan udtrykke dem på en visuel og materiel måde. Kremer har informeret hende om, at de vil bruge materialer, former og farver til at skabe en dialog om emnet. Følgende er feltnoter og interviewudskrifter fra workshoppen:

Jeg følte mig bekymret og utilpas ved at bede nogen om at genopleve deres svære oplevelser og følelser, så jeg kunne bruge dataene til at videreudvikle mit projekt. Jeg spekulerede også på, om Anne ville være i stand til at fortælle om sine oplevelser og bruge de tilvejebragte materialer. Ville materialerne skubbe dialogen i en uforudsigelig retning? Da Anne ankom, forklarede jeg de forskellige materialer og metoder, der skulle bruges på workshopen. Hun sagde: 'Det kan være lidt svært, men jeg er klar til det'. Efter at have hørt dette, følte jeg mig straks lettet over, at hun stolede nok på sig selv til at prøve at arbejde med sine personlige erfaringer som mor gennem en designproces. (Feltnoter, 27.05.2021)

Den indledende forskningsfase består af flere samskabelsesworkshops. Det bliver klart, at brug af et materiale-baseret dialogværktøj, der gør det muligt for deltagerne at dele og kommunikere på verbale, visuelle og taktile måder, kan hjælpe forældrene med at engagere sig i projektet og dele deres erfaringer. Ved at bruge materialer og sanser til at beskrive deres oplevelser giver det forældrene mulighed for at udforske dem mere i dybden og huske specifikke minder og hændelser, som de måske har glemt. De visuelle og taktile materialer gør det lettere for deltagerne at udtrykke sig, som det fremgår af følgende uddrag fra feltnoterne:

Ved hjælp af forskellige kort med farver og symbolske følelser bliver Anne bedt om at beskrive de følelser, hun har følt, og derefter sammenligner vi dem med de følelser, andre forældre har følt. Når hun fortæller om frustration og frygt, tager Anne farverne gul og orange op. Hun forklarer, at de minder hende om alle de blinkende lys og signaler, der konstant slukkede på NICU. Da hun genkalder dette minde, taler hun om følelsen af løsrivelse, og hvordan hun gerne ville udtrykke den. Hun beskriver det som, at der skete så meget på én gang, at hun ikke længere vidste, hvad der skete: 'Jeg følte mig på en eller anden måde adskilt fra hele processen og ikke fuldendt'. Hun tager noget skummateriale op med mange huller og bobler og siger 'Det føles som om, der er mange huller i mig'. (Feltnoter, 27.05.2021)

I designfasen koblede forældrene former og følelser sammen, hvilket er illustreret i figur 3.

Object	Emotion
Gul træ form	Glæde
Gennemsigtig bold med pikke	Frustration
Hård hexagon pyramide	Ensomhed
Poleret sort kube	Frygt
Blød pink uld doughnut	Sikkerhed
Orange skumform	Adskillelse
Turkis tekstilspole	Kærlighed
Rød bølge	Håb
Mørkeblå hård sky	Ked af det

Figur 3: Hvordan følelser var relateret til objekter.

Marie Kremer oplever, at det er svært at facilitere en workshop for forældrene om et så følsomt emne. Kremer skriver følgende i sine feltnotater:

Mens hun håndterede den polerede sorte terning og den mørkeblå betonsky og talte om svære følelser, såsom tristhed og frygt, og genkaldte sig oplevelser under sit NICU-ophold, begyndte Anne at græde. Jeg kan huske, at jeg havde det dårligt

med, at min workshop havde forårsaget denne reaktion. Jeg havde en urolig følelse i maven og følte mig overvældet af behovet for at håndtere denne situation følsomt. Anne undskyldte for at have grædt, og jeg forsikrede hende: 'Det er okay. Bare rolig. Dette er en normal reaktion, som du ikke behøver at undskylde for'. Jeg forsøgte at skabe en situation, hvor hun havde tid til at bearbejde følelserne, og herefter havde Anne det okay med at fortsætte med workshoppen. Sammen talte vi om følelser og eksperimenterede med og tildelte attributter, såsom farve, form og tekstur, til dem. Dette udløste ikke kun negative følelser, men også mange positive og glade minder fra opholdet. Især de genstande, moren havde med på værkstedet, hvoraf den ene var en lille grå elefant, hun havde fået, vækkede stærke minder.

Da alle følelser var tildelt, sluttede workshoppen. Jeg takkede Anne for hendes tid og for at dele hendes historie med mig, og vi sagde positivt farvel. Da Anne var gået, mens jeg pakkede materialerne sammen, begyndte jeg at reflektere over, hvordan workshoppen var gået. Jeg ville ønske, at jeg havde været bedre forberedt og rustet til at håndtere følsomme og følelsesmæssige situationer, der måtte opstå. Jeg var ikke sikker på, om det var etisk at sætte en forælder i en situation, hvor de genkaldte følelser, enten gode eller dårlige, ved at fokusere på materialer, former og farver for at hjælpe mig med mit projekt. For at tildele visuelle og taktile egenskaber til 'tristhed', 'frygt' og 'bekymring', skulle deltageren huske disse følelser og de situationer, de opstod i. Jeg spurgte mig selv, om det var rigtigt for mig at gøre dette. (Feltnoter, 27.05.2021)

Ovenstående empiri eksemplificerer, hvordan Kremer håndterer en vanskelig situation i en samskabelses workshop. Flere af hendes reaktioner, refleksioner og tvivl relateret til den undersøgende materialedrevne dialog foranlediger erindringen af minder og følelser. Hun reflekterer over den tvivl, hun oplever, da hun udformer sine design-eksperimenter, hvilket får en deltager i workshoppen til at græde og vise følelser. Disse følelser blev udtrykt gennem sammenkoblingen af materialer, erindringer, glimt af følelser og sanselige følelser. Kremer tvivler på hendes håndtering af situationen og husker, at hun aldrig er blevet undervist i at håndtere etik i designprocesser. Hovedpointen, vi ønsker at understrege, er, at etik ikke kan læres som forskrifter for samarbejde med informanter, men det er nødvendigt at udvikle metoder, der kan hjælpe designstuderende og andre med

at håndtere etik, der er situeret i sociale forbindelser kroppe, materialer, fortid, nutid og rum. Pinks (2008) sensoriske deltagende metodologi er anvendelig, fordi hun insisterer på, at deltagende observation ikke blot betyder at deltage i observationer, men at engagere sig i sensoriske læreprocesser, der udvikler sig trinvist gennem materialer og sociale praksisser for at forstå udtalt viden, der er usynlig for øjet (s. 198). Ovenstående case kan synliggøre, at man som designforsker skal sanse, nedskrive og reflektere egen deltagelse i felten og dvæle ved de etiske situationer, som melder sig.

I det følgende afsnit overfører vi den empiriske analytiske indsigt til en diskussion af kroppenes etik og relaterer dem til eksisterende studier om etik i designforskning.

### **Diskussion: Kroppenes etik**

Denne artikel har til formål at besvare spørgsmålet om, hvordan sensorisk refleksivitet kan bruges som en tilgang til etik i kvalitativ designforskning. Ved at bruge begrebet kroppenes etik og anvende Masons (2018) begreb om affiniteter, har vi analyseret, hvordan etik udfolder sig i glimt, flows eller energier mellem mennesker og kroppe, som kan være glatte og svære at forstå og konkretisere i konkrete designforskningsprojekter. Vi argumenterer for, at håndtering af etik betyder at træffe valg i designprocesser, i mødet med mennesker og materialer, hvor etiske spørgsmål kan manifestere sig gennem vores kroppe og sanser. St. Pierre (2007, s. 2) påpeger, at forskere ofte foretrækker konventionelle data, såsom data i form af tekstudskrifter og officielle data, der er beskrevet i samfundsvidenskabelige lærebøger. Men St. Pierre (2007) fremhæver også grænseoverskridende data, såsom “dreams, sensualities, emotions, the words of other scholars, the novel just read, a neighbour’s comment. These data are found in every study, though their presence and importance are seldom acknowledged” (Pierre, 2007, s. 5). Gennem betegnelsen kroppenes etik fremhæver vi det kropslige aspekt af designforskning. Steen (2012) peger på, at personer involveret i innovations- og designprojekter kan ekspliciterer etiske aspekter ved at omfavne refleksivitet. Forskellige discipliner har formuleret refleksive tilgange til etik, men med denne artikel argumenterer vi for, at refleksivitet har et udgangspunkt i kroppe og sanser. Vinding’s eksempel er interessant, fordi han i Masons terminologi oplevede en følelse af ubehag og uro i glimt. For at fange sådanne fornemmelser og reflektere over dem etisk, har vi brug for en



sanselig metodologi til at håndtere refleksivitet og selvbevidsthed, når vi lærer af og ved siden af andre. Pink argumenterer:

This involves reflexivity and self-consciousness about this learning process, establishing connections between sensory experience, specific sensory categories and philosophical, moral, and other value-laden discourses (and the power relations and political processes they might be connected to), and creating a relationship between these. (Pink, 2015, s. 107)

Det kræver refleksivitet og selvbevidsthed at indgå i denne type læringsprocesser, hvor designforskeren etablerer forbindelser mellem sanseoplevelse, specifikke sensoriske kategorier og filosofiske, moralske og andre værdiladede diskurser (og de magtrelationer og politiske processer, de kan være forbundet med).

For at udvikle en håndgribelig tilgang til etik, som kommer til udtryk sanseligt, gør artiklens empiriske analyse os opmærksom på *tvivl* som et fænomen i forskning. Det ses i både Vinding og Kremer's sanselige erkendelser af tvivl og spørgsmål om, hvorvidt det, de gør, er etisk passende. Locke et al. (2008, s. 908) argumenterer for, at tvivl kan ses som en oplevelse af ikke at vide hvordan man skal forstå og handle i en situation, hvilket motiverer en søgen efter forståelse. De beskriver tre tilgange, der kan fremme tvivlens generative potentiale. Disse handler om at kultivere ikke-viden, at turde forfølge sine fornemmelser og at forstyrre den eksisterende orden (Locke et al., 2008). I det følgende fortolker og anvender vi disse perspektiver indenfor rammen an sensorisk.

For det første er det vigtigt, at en person er i stand til at omfavne det *ikke at vide* for at kunne være åben omkring selve det at føle tvivl og opleve etiske dilemmaer i og mellem situerede kroppe og materialer. At forsøge at undgå ambivalens er som at forsøge at undgå sit etiske ansvar. For det andet, bør vi, ifølge Locke et al. (2008, s. 913), være nysgerrige på vores intuitive fornemmelser: "A hunch is a sense of something we are omitting in what we are currently capable of articulating and verifying". Fornemmelser vækker nysgerrighed om sociale fornemmelser. Pink (2015, s.107) beskriver en sensorisk mesterlære som et omplaceret engagement i de praksisser, man forsøger at forstå, hvilket kalder på sensorisk refleksivitet. For det tredje betyder det at forstyrre orden at stimulere tvivl og se gåder (Locke et al., 2008, s. 915). Vi argumenterer for, at det er vigtigt at stimulere etisk tvivl og bevidsthed om de kropslige aspekter af etik for at forbinde vores sanseoplevelser med moralske diskurser. En måde at forstyrre orden på er at fremme etisk

nysgerrighed og refleksivitet. Det ser vi i's feltnoter, som eksemplificerer, at tvivlens kropslige udtryk kan føre til refleksion og etiske spørgsmål. Vi skal stille flere spørgsmål om, hvordan designforskere er kropsligt situerede i konkrete situationer, også i måden designforskere gør brug af materialer i designpraksis. Materialer spiller en vigtig rolle i designprocesser. Vores analyse illustrerer, at brugen af materialer i designprocesser kan generere sensitive og følelsesmæssige etiske dilemmaer. For det første er etiske refleksioner involveret, når vi bruger materialer til at fremkalde historier og følelser fra fortiden. For det andet giver materialer og designede genstande anledning til refleksioner over fremtiden, og hvordan genstandene vil påvirke mennesker i deres hverdag. Vinding reagerede på en situation, mens den skete, og følelsen af ubehag fik ham til at stoppe op og reflektere over samarbejdsprocessen og Alices oplevelse af ejerskab. Der blev således etableret forbindelser mellem Vindings sanseoplevelser og etisk refleksivitet. I dette tilfælde gav etikken sig sensorisk til kende, men gav ingen endelige svar. Kropslige fornemmelser kan således indkapsle en etisk/moralsk ambivalens, der fører til tvivl om, hvad der er god etisk handling. Men tvivl og ambivalens er ikke etisk problematiske, tværtimod. Ifølge Bauman (1998) er moralens grundlag vagt og ambivalent, og ingen kan være helt sikre på, om de har gjort det rigtige. En person efterlades søgende, men at finde svaret ville betyde enden på moralen: "far from being an external impediment to morality, or a case of the disease, ambivalence is its natural habitat and signals a state of health. Ambivalence is the only soil in which morality can grow" (Bauman, 1998, s. 22).

Vinding mærkede tvivl i kroppen. I pausen gik han rundt i lokalet og tænkte på, hvordan Alice havde det. Han fornemmede ubehag og spændinger i sin krop, hvilket vi betragter som en kropslig etisk tvivl, der peger på et etisk vigtigt øjeblik (Guillemin & Gillam, 2004) og opfordrer til overvejelser om, hvornår etik kommer til udtryk i mødet mellem mennesker og kroppe. I pausen overvejede han måder at fortsætte designfasen på, mens han tænkte på Alice og hendes perspektiver. Tvivlen og ambivalensen opløstes dog ikke blot. Vindings reaktion på tvivlsfølelsen var, at der skulle gøres noget, men uden en der forelå en klar og entydig løsning og løfter om et godt resultat. På denne måde bliver etikken en rodet affære og præget af tvivl, hvilket også afspejlede sig i feltnotaterne: 'Det er svært for mig at få overblik over situationen'. Men denne form for tvivl er værdifuld, da den danner grobund for en etisk refleksivitet. Hos Kremer ses det også, hvordan en tvivl om situationen skaber en følelse af bekymring, hvilket fører en etisk overvejelse om

det at ”bede nogen om at genopleve deres svære oplevelser og følelser, så jeg kunne bruge dataene til at videreudvikle mit projekt” (Feltnoter, 27.05.2021). Tvivlen rejser et spørgsmål, hun ikke selv kan svare på. Med ovenstående eksempler peger vi på, at tvivlen er etisk værdifuld i forsknings- og uddannelsessammenhænge. Men til trods herfor kan det være vanskeligt at omfavne den, da den ikke er kulturelt værdsat på samme måde som eksakt viden og sikre svar (Locke et al., 2008, s. 910). I den forstand synes tvivlen i uddannelsessammenhænge at kunne komme under pres. Dette kan ses i lyset af den dominerende uddannelsestæknings performative tilsnit, der bl.a. forbinder sig til effektivitetsforestillinger og opfyldelse af prædefinerede mål (Jensen et al., 2022). En sådan uddannelsestækning kan stille sig i vejen for at studerende deltager aktivt og selvstændigt i en åben uddannelsesproces (Togsverd & Pedersen, 2024). Det peger på, at hvis tvivlen skal kunne guide os etisk, kræver det også nogle rammer, der værdsætter at man tøver, at man bryder med effektivitetens logik og stiller spørgsmål, der ikke er nogle endelige svar på. Og dertil fordrer det et bredt fokus på etik. Dette må ses i lyset af, at etik i design også kan forbindes med bureaukratiske etiske godkendelsesprocesser, der kan stille sig vejen for nogle konkret og situeret etiske overvejelser (Kelly, 2019).

## Konklusion

Etik håndteres ofte gennem standardiserede tilgange, før eller efter det kvalitative materiale er genereret, og ofte med øjet og papiret som kvalitativ rettesnor. I denne artikel har vi udforsket fordelene ved at udvikle og bruge sensorisk metodologi som en etisk tilgang til designforskning. Baseret på en analyse af to cases fra kvalitativ designforskning bidrager denne artikel med viden om, hvordan etik i designforskning kan udvikles ved at genoverveje betydningen af sensorisk refleksivitet og tvivl. Formålet med artiklen er at gentænke etik i kvalitativ designforskning, som formår at tage hånd om de etiske situationer, som ofte smutter ud af hænderne på den kvalitative forsker eller slet ikke registreres kropsligt. Vi advokerer for, at kvalitative forskere aktiverer sanserne og lærer at behandle tvivl som tilgang til etisk refleksivitet. Empirisk materiale fra to design projekter analyseres ud fra begrebet om forskerens sensoriske deltagelse (Pink, 2011) og begrebet affinities (Mason, 2018), som skaber blik for sociale forbindelser, som har karakter som energier, gnister og fornemmelser, hvilket diskuteres med begrebet tvivl i relation til forskning (Locke et al., 2008). Begrebet *kroppens etik* bidrager med en

metode til, hvordan designforskere og studerende bruger deres kroppe til at generere empirisk materiale, skabe mening om oplevelser, samarbejde, eksperimentere og reflektere over rigtigt og forkert. At nærme sig etik fra et sensorisk epistemologisk perspektiv og metodisk synspunkt er nødvendigt, hvis designforskere skal tage den komplekse, uforudsigelige og følsomme praksis, der er involveret i næsten ethvert designprojekt, alvorligt.

---

### Anerkendelser

Tak til de forskningsdeltagere, der har bidraget med deres perspektiver og praksis til denne undersøgelse. Derudover skal lyde en hjertelig tak til kolleger fra Designskolen Kolding for deres deltagelse i undersøgende etik-seminarer og for feedback på artiklen.

---

### Referencer

- Barab, S & Squire, K. (2004). Design-based research: Putting a stake in the ground. *Journal of the Learning Sciences* 13(1), 1–14. [https://doi.org/10.1207/s15327809jls1301\\_1](https://doi.org/10.1207/s15327809jls1301_1)
- Bate, P & Robert, G. (2006). Experience-based design: From redesigning the system around the patient to co-designing services with the patient. *Quality and Safety in Health Care* 15(5), 307–310. <https://doi.org/10.1136/qshc.2005.016527>
- Bauman, Z. (1998). What prospects of morality in times of uncertainty? *Theory, Culture & Society*, 15(1), 11–22. <https://doi.org/10.1177/026327698015001002>
- Binder, T. & Brandt, E. (2008). The Design:Lab as platform in participatory design research. *CoDesign*, 4(2), 115–129. <https://doi.org/10.1080/15710880802117113>
- Chan, J. K. (2018). Design ethics: Reflecting on the ethical dimensions of technology, sustainability and responsibility in the Anthropocene. *Design Studies*, 54(1), 184–200. <https://doi.org/10.1016/j.destud.2017.09.005>

- Christensen, O., Gynther, K., & Petersen, T. B. (2012). Design-Based Research: Introduktion til en forskningsmetode i udvikling af nye E-læringskoncepter og didaktisk design medieret af digitale teknologier. *Læring Og Medier*, 9, 1–20.
- Christiansen, E. (2014). From “ethics of the eye” to “ethics of the hand” by collaborative prototyping. *Journal of Information, Communication and Ethics in Society*, 12(1), 3–9. <https://doi.org/10.1108/JICES-11-2013-0048>
- Clotney, M. & Dillard, D. M. (2013). Post-traumatic stress disorder and neonatal intensive care. *International Journal of Childbirth Education*, 28(3), 23–29.
- Dansk Præmaturforening (2020). Født UGE 33–37 (Born Week 33-37). Retrieved from <https://praematur.dk/foedt-uge-33-37/>
- Ehn, P. & Badham, R. (2002). Participatory design and the collective designer. In T. Binder, J. Gregory, & I. Wagner (Eds.), *PDC 2002, Proceedings of the Participation Design Conference: Malmö, Sweden, 23–25 June 2002* (pp. 1–10). Malmö: Computer Professionals for Social Responsibility. Retrieved from <https://ojs.ruc.dk/index.php/pdc/issue/view/72>
- Feld, S. & Basso, K. (1996). *Senses of Place*. Santa Fe, NM: School of American Research.
- Guillemin, M. & Gillam, L. (2004). Ethics, reflexivity, and “ethically important moments” in research. *Qualitative Inquiry*, 10(2), 261–280. <https://doi.org/10.1177/1077800403262360>
- Gundersen, P. B. (2021). *Exploring the Challenges and Potentials of Working Design-Based in Educational Research*. Aalborg Universitetsforlag: Aalborg Universitet, Det Humanistiske Fakultet PhD series.
- Halås, C. T. (2017). Uro som fenomen i profesjonsforskning. I C. T. Halås, I. G. Kymre, & K. Steinsvik (Red.), *Humanistiske forskningstilnærminger til profesjonspraksis* (s. 220–242). Gyldendal Akademisk.
- Howes, D. (2005). Introduction. In D. Howes (Ed.), *Empire of the Senses: The Sensory Culture Reader*. Oxford: Berg.
- Jensen, J. B., Pedersen, O., Lund, O., & Skovbjerg, H. M. (2022). Playful approaches to learning as a realm for the humanities in the culture of higher education: A hermeneutical literature review. *Arts and Humanities in Higher Education*, 21(2),

198–219.

<https://doi.org/10.1177/14740222211050862>

Kavanagh, D. (2004). Ocularcentrism and its Others: A Framework for Metatheoretical Analysis. *Organization Studies*, 25(3), Article 3.

<https://doi.org/10.1177/0170840604040672>

Kelly, J. (2019). Towards ethical principles for participatory design practice. *CoDesign*, 15(4), 329–344. <https://doi.org/10.1080/15710882.2018.1502324>

Kvale, S. & Brinkmann, S. (2015). *InterViews: Learning the Craft of Qualitative Research Interviewing*. (3rd ed.). Copenhagen: Hans Reitzels.

Locke, K., Golden-Biddle, K., and Feldman, M. S. (2008). Perspective—Making doubt generative: Rethinking the role of doubt in the research process.

*Organization Science*, 19(6), 907–918. <https://doi.org/10.1287/orsc.1080.0398>

Luusua, A., & Ylipulli, J. (2019). Broadening horizons of design ethics? Importing concepts from applied anthropology, 8. Nordes 2019: Who Cares? Espoo, Finland. Retrieved from [www.nordes.org](http://www.nordes.org)

Mason, J. (2018). *Affinities, Affinities: Potent Connections in Personal Life*. London: Polity.

Miller, C. Z. (2014). Lost in translation? Ethics and ethnography in design research.

*Journal of Business Anthropology*, 1(1), 62–78.

<https://doi.org/10.1093/acrefore/9780190854584.013.7>

NHS Institute for Innovation and Improvement. (2009). *The EBD Approach: Experience-Based Design Using Patient and Staff Experience to Better Healthcare Services*. Coventry: NHS Institute for Innovation and Improvement.

Pedersen, M., Klitmøller, J. & Nielsen, K. (2012). En rehabilitering af deltagerobservation i psykologien. In M. Pedersen, J. Klitmøller, & K. Nielsen (Eds.): (s. 11–25). *Deltagerobservation: En metode til undersøgelse af psykologiske fænomener*. Hans Reitzels Forlag.

Pink, S. (2008). An urban tour. The sensory sociality of ethnographic place-making. *Ethnography*, 9(1), 175–196. <https://doi.org/10.1177/1466138108089467>

<https://doi.org/10.1177/1466138108089467>

Pink, S. (2011). Sensory digital photography: Re-thinking ‘moving’ and the image.

*Visual Studies*, 26, 4–13. <https://doi.org/10.1080/1472586x.2011.548484>

- Pink, S. (2015). *Doing Sensory Ethnography* (2nd ed.). London: Sage Publications. (s. 95–116).
- Sanders, E. B. N., Brandt, E. & Binder, T. (2010). A framework for organizing the tools and techniques of participatory design. *Proceedings of the 11th Biennial Participatory Design Conference on PDC '10* (s. 195–198).  
<https://doi.org/10.1145/1900441.1900476>
- Spiel, K., Brulé, E., Frauenberger, C., Bailley, G. & Fitzpatrick, G. (2020). In the details: The micro-ethics of negotiations and in-situ judgements in participatory design with marginalised children. *CoDesign*, 16(1), 45–65.  
<https://doi.org/10.1080/15710882.2020.1722174>
- Spradley, J. P. (1980). *Participant Observation*. New York, NY: Holt, Rinehart, and Winston.
- St. Pierre, E. A. (2007). Writing as method. In G. Ritzer (Ed.), *The Blackwell Encyclopedia of Sociology* (s. 1–3). New York: John Wiley & Sons, Ltd.  
<https://doi.org/10.1002/9781405165518.wbeosw029>
- Steen, M. (2012). Virtues in participatory design: Cooperation, curiosity, creativity, empowerment and reflexivity. *Science and Engineering Ethics*, 19(3), 945–962. <https://doi.org/10.1007/s11948-012-9380-9>
- Steen, M. (2014). Upon opening the black box and finding it full: Exploring the ethics in design practices. *Science, Technology, & Human Values*, 40(3), 389-420.  
<https://doi.org/10.1177/0162243914547645>
- Togsverd, L., & Pedersen, O. (2024). We prefer students to be creative and developing things themselves—Narratives of student engagement when learning becomes playful. *Scandinavian Journal of Educational Research*, 0, 1–12.  
<https://doi.org/10.1080/00313831.2024.2317736>
-



## Om forfatterne:

**Anne-Lene Sand** er lektor, Ph.d., i Lab for Play Design, Designskolen Kolding. Hendes primære forskningsområde er forholdet mellem design og pædagogik. Sand's forskning er karakteriseret af eksperimenterende praksisser, multimodale materialer og mikrosensoriske metoder. Sand er specialiseret i reflektiv etnografisk, hvilket hun anvender design metodologiske diskussioner. Sand er involveret i flere større forsknings- og udviklingsprojekter, hvor pædagogisk praksis udvikles gennem design for leg.

**Mikkel Vinding** er lektor og Ph.d. ved pædagoguddannelsen på UC SYD. Hans forskningsinteresse knytter sig i særlig grad til forholdet mellem pædagogik og evaluering i uddannelsessammenhænge såvel som i dagtilbud. Derudover forsker Vinding også i dannelse i dagtilbud samt pædagogers profession og faglighed.

**Lene Tanggaard** er Cand.psych. Ph.d. og Professor ved Institut for Kommunikation og Psykologi på Aalborg Universitet. Lene er Medlem af Udvalget om Fremtidens Felleskole i Norge, tidligere medlem af Regeringens Trivselskommission og nuværende medlem af Kirkeministeriets Dåbskommission, Danmarks Forsknings- og Innovationspolitiske Råd og Videnskabernes Selskab. Lene er tidligere rektor for Designskolen. Lene har publiceret en lang række forskningsartikler og bøger, og hun forsker især i kreative læreprocesser.

**Marie Kremer** er forskningsassistent ved Lab for Social Design, Designskolen Kolding. Hendes forskningsinteresse ligger inden for partcipatorisk design og co-design. Hun er interesseret i, hvordan partcipatorisk design kan hjælpe med at inddrage outsiders i en designproces og undersøge, hvordan de kan bidrage til at skabe bedre oplevelser. Hendes arbejde har fokuseret på, hvordan partcipatorisk design kan integreres og anvendes i sundhedssektoren.