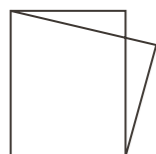


Feltlaboratoriet som metode



Lene Tegllhus Kaufmann, ph.d., adjunkt, Center for Sygepleje; Marie Aakjær, ph.d., lektor, Center for Ledelse; Ulla Skjødt, ph.d., lektor, Center for Sygepleje & Jeanette Præstegaard, DrMedSc, docent, Center for Ernæring og Rehabilitering. Alle Professionshøjskolen Absalon

Artiklen introducerer feltlaboratoriet som en metode til vidensproduktion. Der er tale om en inddragende forskningsmetode, der kan skabe ny viden om og med de mennesker, hvis liv bliver berørt, når nye teknologier bringes ind i praksis. Metoden beskrives med empirisk afsæt i et forsknings- og udviklingsprojekt, der undersøger, hvordan ældres sociale netværk kan understøttes via en digital platform. Metoden relateres til designforskningens begreb om laboratorier og til klassiske antropologiske ideer om feltarbejde. Vi argumenterer for, at feltlaboratoriet som metode kan hjælpe os til at udfolde de måder, hvorpå overordnede samfundstendenser får betydning som lokale kontekster, i hvilke komplekse praksisser og forståelser af nutid og fremtid udfolder sig.

Introduktion

I denne artikel vil vi diskutere, hvordan vi, med udgangspunkt i forskellige metodiske traditioner og et interventionsprojekt med det specifikke formål at implementere en digital teknologi, udvikler en metode til at undersøge hverdagspraksis og menneskers forståelser af den. Vi kalder metoden for feltlaboratorie. De mennesker, metodeudviklingen handlede om, var en gruppe af borgere med KOL, som mødes i et aktivitetscenter i en sjællandsk kommune. De blev kaldt lungenetværket og var forbundet af det at have et hverdagsliv med en specifik, kronisk sygdom tilfælles.

Interventionsprojektet er et delprojekt af Mature.¹ Delprojektet undersøger, hvordan ældres fællesskab kan understøttes via en digital platform, og fandt sted i et lungenetværk, hvor en gruppe af ældre mødtes og havde adgang

I denne artikel vil vi diskutere, hvordan vi, med udgangspunkt i forskellige **metodiske traditioner og et interventionsprojekt** med det specifikke formål at implementere en digital teknologi, udvikler en metode til at undersøge hverdagspraksis og menneskers forståelser af den.



til en digital platform (LifeManager). Interventionsprojektet var baseret på forskningsspørgsmålet om, hvordan brug af en digital, social platform spiller med og mod fællesskabets aktiviteter, deltagelsesmuligheder og oplevelser af mening?

Vi har fulgt lungenetværket gennem et år. Den sidste gang vi mødte lungenetværket, blev noget af det, vi havde fornemmet undervejs i projektet, lysende klart. Vi havde medbragt kage og nogle få PowerPoint-slides, der skulle præsentere 'resultater' af vore observationer i netværket og interviews med enkelte af deltagerne. Præsentationen lå i forlængelse af den ugentlige motion, der sammen med et møde, med et planlagt emne som dagsoden en enkelt gang om måneden, udgjorde rammen om vores undersøgelse.

En af deltagerne, Ruth, 72 år, var på vej ud, netop da en af artiklens forfattere var på vej ind, og forskeren spurgte, om hun ikke ville deltage i mødet og have kaffe og kage. Ruth svarede, at hun ikke havde lyst til at tale mere om 'den der platform', og derfor ville hun gå hjem. Forskeren sagde, at vi netop ikke skulle tale mere om den der platform, men i stedet tale om, hvordan hun og de øvrige deltagere oplevede, at digitale løsninger i mange forskellige sammenhænge trænger sig på. Ruth bestemte sig for at blive.

Når vi i det, der var et interventionsprojekt, overhovedet havde forstået, at det såkaldte digitaliserede samfund og den konkrete platform havde langt mere komplekse betydninger end først antaget, så skyldtes det en forskningsproces, hvor vi gradvist udbyggede perspektiverne. Ved at anvende observationer og udtalelser til løbende at revidere fokus

og hele tiden at udvide perspektivet skabte vi en dynamisk proces, hvor informanternes udtalelser bidrog til vores forståelse, men også potentielt til at dreje vores fokus og til at 'lege' med, hvordan vore forståelser kunne udbygges gennem forskellige interaktionsformer med informanterne. Det er metoden i dette, vi vil præsentere og diskutere i denne artikel. Vi kalder metoden for *feltlaboratoriet*.

I projektet blev det klart, at mens det for nogle er det mest naturlige i verden at anvende teknologiske løsninger, så ser det helt anderledes ud for andre, og interventionen var ikke som sådan nogen succes. Indsigt i disse forhold var betinget af, hvordan vi arbejdede med netværket og vores empiriindsamling. Artiklens formål er således ikke at diskutere empiriske fund, men derimod at beskrive og diskutere, hvordan

feltlaboratoriet som forskningsmetode kan skabe ny viden om de mennesker, hvis liv berøres, når for eksempel digitale teknologier introduceres. Empirien, som inddrages undervejs, tjener dermed til at demonstrere metodens praksis, og ikke i denne sammenhæng som grundlag for en analyse.

Feltlaboratoriet er som begreb et oxymoron, idet det sætter felt(arbejde) og laboratorium sammen. *Feltarbejde* er en meget åben tilgang, oftest knyttet til antropologien, hvor mennesker som deltagere i sociale fællesskaber er i centrum, og hvor deltagerobservation og semistrukturerede interviews er de mest fremherskende metodologiske elementer (Hastrup, 2004, 1992). Lungenetværket er i dette perspektiv ikke et velafgrænset og sluttet hele, fordi der hele tiden kan trækkes nye forbindelser, og dermed revideres konteksten løbende. Selvom det analytiske objekt kræver en beskæring af det empiriske felt og dermed udtrykker en selektiv opmærksomhed, der gør nogle spørgsmål mere relevante end andre, så er feltet ikke nødvendigvis forudsigeligt, idet en undrende tilgang åbner for, at nye sammenhænge og dynamikker kan dukke op undervejs. Fællesskabets form og retning i det aktuelle projekt formedes af implementeringen af platformen, men med den undrende tilgang, som feltarbejdet lægger op til, så kunne platformen og interventionen være både i forgrunden og i baggrunden.

Laboratoriet er traditionelt set forbundet til mere eksperimentel forskning, hvor der kan opstilles eller afprøves hypoteser. I dette perspektiv ville opgaven være at afprøve interventionen og afgøre, om den har en effekt. Laboratoriebegrebet

er dog også anvendt i relation til kvalitativ forskning, for eksempel på den måde, som designforskningen bruger 'designlab' som ramme for kreative og innovative processer, som når forskellige aktører skal samarbejde om at afprøve og udvikle teknologier. Designlaboratorier er således en slags samarbejdsrum, hvor forskere og andre aktører arbejder sammen om udviklingen af løsninger på problemer, de begge er optaget af (Halse, Brandt, Clark & Binder, 2010).

I lyset af dette er feltlaboratorie måske ikke helt så paradoksalt, som det først ser ud til.

For at få indblik i den komplekse virkelighed, som danner rammen om introduktion og anvendelse af digitale løsninger i praksisfeltet, fik vi undervejs i det empiriske studie brug for at reflektere over metodiske tilgange, som inddrager brugerne mere aktivt. Formålet var dermed at øge vores viden om deltagernes perspektiv på interventionen og tillige at inkludere sociale og samfundsmæssige kontekster, som former brugernes hverdagsliv og perspektiv på teknologien. Formålet med artiklen er dermed at rammesætte undersøgelser af denne karakter som en proces, der lader den situerede kompleksitet træde frem.

I denne artikel har vi således fokus på at beskrive en metode, som på videnskabeligt grundlag kan levere viden om eksempelvis ældre og teknologi, *også* når tid og rum sætter begrænsninger for den fordybelse, som kvalitative metoder tilstræber. Metoden, som vi her foreslår, tager ikke alene udgangspunkt i spørgsmålet om, hvorvidt teknologien virker, og hvad der skal til, for at den gør det, men også i spørgsmål om, hvordan den

sociale såvel som den samfundsmæssige kontekst, som den indgår i, får betydning for det 'liv', teknologien får.

Konstruktionen af det empiriske felt

Den stigende anvendelse af teknologier, særligt i relation til ældre borgere, skaber behov for indsigt i, hvordan anvendelse af teknologiske løsninger generelt har indflydelse på menneskers hverdagsliv, samt hvilke forhold der er afgørende for, at nye teknologier bliver værdiskabende i praksis (Kauffmann & Rosager, 2019). I dette afsnit gør vi rede for, hvordan vi konstruerede feltet som bestående af for det første det sociale netværk, som det stod frem i de aktiviteter, som de (og vi) delte, og for det andet af den samfundsmæssige kontekst, som interventionen, så at sige, trak ind i feltet.

Feltarbejdet var knyttet til et kommunalt netværk af ældre med kronisk lungesygdom, hvor en gruppe af ældre mødtes og i perioden september 2017 til september 2018 havde adgang til en digital platform (LifeManager). Platformen var sat op som et lukket grupperum, hvor medlemmerne af netværket kunne sende og modtage beskeder, foretage videoopkald, dele fotos, lave opslag på en fælles opslags-tavle samt dele en aktivitetskalender. Medlemmerne i netværket lever med alvorligt nedsat lungefunktion, der kan betyde, at det er svært at komme ud og deltage i sociale sammenhænge.

Feltarbejdet indebar vores deltagelse i motion om onsdagen, med efterfølgende kaffe eller frokost, og i cafemøder en gang om måneden, hvor der ofte kom en oplægsholder, og hvor forskellige emner var på dagsordenen, fx rygning og kost. Begge former for begivenheder trak oftest en gruppe på 20 borgere til

Et feltlaboratorie er en forskningsmetode, som søger at bringe forskning og udviklingsarbejde tættere sammen og skabe ny viden gennem **afprøvning af sociale 'eksperimenter'** såvel som gennem **klassisk antropologisk opmærksomhed.**



og blev ledet af en kommunalt ansat koordinator og med formel støtte fra en patientforening. Koordinator arrangerede møder, samtaler og sundhedskontroller såvel som den ugentlige fysiske træning i kommunens aktivitetscenter. Desuden foretog vi en række interviews med borgere såvel som med kommunalt ansatte, der på forskellig vis var involveret i gruppen.

Fra begyndelsen var den digitale platform for så vidt i centrum, idet projektets hypotese var, at den kunne understøtte det sociale netværk og give borgere med kronisk sygdom nye muligheder for socialt netværk, der dels kunne have betydning for deres kontakt med hinanden uden for de fysiske møder i lungenetværket, og dels kunne fungere som nye formater for kontakt til kommunen. Vi var altså optaget af at undersøge,

hvad der sker, når en ny teknologi bringes i spil, men blev efterhånden klar over, at der opstod helt andre problemstillinger end dem, vi initialt var opmærksomme på.

For at komme disse problemstillinger nærmere foretog vi nogle metodiske valg om at inddrage borgerne på en ny måde, som mere og andet end 'objekter' for en intervention. Da netværket havde haft adgang til platformen i ca. syv måneder, gennemførtes således en workshop, hvor indsigter fra interviews og observationer fungerede som oplæg til en dialog i netværket.

Den teknologiske udvikling såvel som den politiske ambition, der knytter sig hertil, kommer til udtryk i feltet gennem interventionen. Den udgør således, hvad vi kalder samfundsmæssig kontekst, som

spiller ind på, hvordan nye teknologier får betydning og potentielt bliver værdiskabende. Den samfundsmæssige kontekst præger hverdagslivet på lige fod med den sociale kontekst, der formes af lokale erfaringer, forståelser og forestillinger. En sådan tilgang til teknologi beskrives overordnet som postfænomenologiske (Idhe, 2002; Huniche & Olesen, 2014). Det vil helt kort sige, at teknologien ikke er en neutral størrelse, men derimod former og formes af den specifikke kontekst, i hvilken den indgår. For at have blik for dette er det netop nødvendigt med en metode, der har opmærksomhed på de *relationer*, der etableres mellem teknologi og menneske, såvel som på de *kontekster*, der har betydning for, hvordan teknologien forstås og bliver potentielt værdiskabende.

Sociale felter og laboratorier: designforskning og antropologi

Et feltlaboratorie er en forskningsmetode, som søger at bringe forskning og udviklingsarbejde tættere sammen og skabe ny viden gennem afprøvning af sociale 'eksperimenter' såvel som gennem klassisk antropologisk opmærksomhed. Feltlaboratoriets involverende form kan, ud over at generere indsigter om feltet, danne ramme for deltageres aktive deltagelse i forskningen og dermed åbne for at 'øve' eventuelle forandringer i de berørte relationer og praksisser.

Vores arbejde i forhold til teknologien var initialt formet af ideer fra designforskningen, hvor der, med baggrund i aktions- og interventionsforskning, er fokus på etablering af deltagelsesmuligheder (Binder, Löwgren & Malmborg, 2009; Yndigejn & Aakjær, 2018). Centrale spørgsmål er således, hvordan praksis- og erfaringsbaseret viden fra medarbejdere eller borgere kan indgå i udviklingen af nye samværsformer, services, produkter eller teknologier. Teknologien kunne i dette tilfælde potentielt bidrage til udviklingen af nye samværsfomer, og vi var optaget af, hvordan disse samværsformer kunne se ud, og hvordan teknologien kunne give mening for deltagerne i netværket.

Mange designprocesser foregår i dag som co-design, det vil sige *med* brugerne og ikke *for* brugerne (Sanders & Stappers, 2008). Co-designforskning er prospektiv intervenserende forskning med det formål at lave forskningsbaseret vidensproduktion i og med praksis; at udvikle 'foretrukne fremtider' sammen med de berørte parter (fx ældre og sundhedsprofessionelle). Når vi undersøger, hvordan services, systemer, teknologier

eller artefakter kan forandres, og dermed øver os på fremtiden (Halse, Brandt, Clark & Binder, 2010), så sker det samtidig med, at vi undersøger og erfarer, hvilken betydning det kan få for roller og relationer og dermed for praksis.

Selvom mere klassiske former for feltarbejde, gennem arbejde med deltagerobservation, bruger samværet med de mennesker, der studeres, som udgangspunkt for deres forståelse, så er der ikke fokus på det, Halse, Brandt, Clark og Binder (2010) kalder at *øve sig på fremtiden*. Det at implementere teknologien var på sin vis et forsøg på at lade deltagerne øve sig på fremtiden. Vi støttede deltagere, der var interesserede i at deltage i projektet, og forsøgte at invitere de øvrige med ind på platformen. Dette fokus på mulige fremtider kan dog føre til, at nutiden står mindre klart frem, og at forskningsinteressen bliver (for) snævert forbundet med interventionen. I Mature-projektet var der en dobbelt interesse, idet projektets interesse dels var at afprøve, hvordan teknologiske løsninger kan imødekomme ældres behov og præferencer, dels at give ny viden om forskellige grupper og generationer af ældre og deres ressourcer og ønsker (se note 1).

På den baggrund, og som et forsøg på at sikre et solidt blik på nutiden, dvs. på de erfaringer og forståelser deltagerne havde af deres hverdagsliv, fandt vi det nødvendigt at kombinere en designantropologisk tilgang med en mere klassisk antropologisk tilgang. Forståelse af, hvorfor folk gør, hvad de gør, og hvad der giver mening for dem, er betinget af evnen til forbløffelse (Hastrup, 2004, 1992). Forbløffelse er et udtryk for, at *at undre sig* er det helt afgørende i det

antropologiske feltarbejde (ibid.). Ved at deltage i onsdagsmotion og cafemøder oplevede vi ofte at blive forundrede eller overraskede, dels over hvordan deltagerne på deres egen måde kæmper med at være aktive på trods af deres ofte meget nedsatte lungekapacitet, dels over hvordan 'systemet' (her konkrete formidlere af sundhedsfremmende budskaber) nogen gange kommer til at skabe både en nutid og fremtid, som deltagerne i cafeen ikke helt kan abonnere på. Et eksempel på dette var et cafemøde, hvor emnet var rygning. På trods af at rygning ifølge oplægsholderen fremstår som garant for en ikke videre attraktiv fremtid, så går flere af deltagerne ud og ryger i pausen. Disse iagttagelser gjorde os nysgerrige på at forstå, hvad der er på spil i deltageres liv, hvad der har betydning for dem, og hvordan de ser både nutid og fremtid. Vi indså, at for at få en dybere forståelse af, hvilken betydning en digital platform, som den projektet bragte ind i fællesskabet, potentielt kunne få, måtte vi sætte teknologien mere i baggrunden.

Forskning fra designfeltet viser, at dialoger om fremtiden mellem borgere, professionelle og forskere kan kvalificeres, ved at de tager udgangspunkt i noget konkret og håndgribeligt. På den måde hjælper laboratoriets materialer og formater til systematisk at undersøge og skabe et fælles sprog om det, deltagerne oplever. Hele processen understøttes metodisk gennem konkret materiale fra felten og af 'design prompts', hvilket er visualiseringer af ideer og muligheder, som ny velfærdsteknologi, organisering eller andet kunne bibringe. Mens design prompts kunne findes frem gennem indsigter i andre sammenhænge, så måtte det konkrete materiale fra felten være

baseret på en grundig indsigt i, hvad der var på spil.

Hvad der også er afgørende for det klassiske antropologiske feltarbejde er, igen med Hastrups (2004) ord, 'to get it right', altså at være tro mod den virkelighed, vi studerer, når vi beskriver og analyserer den i lyset af forskellige teoretiske forståelser. Her blev det at være tro mod virkeligheden nødvendigt, for at deltagerne kunne genkende sig selv og den nutid, der skulle danne grundlaget for 'foretrukne fremtider'.

Feltlaboratorier bygger således på designforskningens metoder såvel som den klassiske, antropologiske tilgang og kan etableres i mere eller mindre omfattende og longitudinelle versioner. Det er dog ikke kun tidsaspektet, der adskiller regulært feltarbejde fra feltlaboratorier. Også fremtidsorienteringen fylder mere i feltlaboratoriet, end den gør for den antropologiske tradition, der er optaget af nutiden og ikke fremtiden (Halse, 2013). Man kan dermed diskutere, hvilken viden der produceres i feltlaboratoriet: viden om det eksisterende eller viden om det potentielle. Nedenfor viser vi, hvordan fremtiden kommer i spil i nutiden på måder, der kalder på undren eller forbløffelse, og samtidig udfordrer os i at få fremtiden italesat på en måde, der får deltageres forestillinger, ideer og bekymringer til at stå frem. Det er på den måde, at Hastrups pointe om, at forstå og beskrive 'det rigtigt' bliver central. Den 'teknologiske samfundsagenda' lever i skyggen af projektet og giver en særlig måde at undersøge hverdagslivet på, og det låser for bredere indsigter, hvis ikke teknologien kan sættes både i forgrund og baggrund.

Feltlaboratoriet intensiveres via workshop med netværket

I det følgende dykker vi ned i en beskrivelse af feltlaboratoriets workshop, som var den begivenhed, der i særdeleshed udtrykker vores opmærksomhed omkring, hvordan man kan arbejde med metodiske udfordringer, når målet er mere end at afprøve et design på en målgruppe.

Formålet med workshoppen var sammen med deltagerne at undersøge, hvad de er fælles om, og hvad de forestiller sig kan være meningsfuldt for dem at bruge en digital platform til. På workshoppen deltog 12 ældre fra netværket. Workshoppen varede to timer og blev ledet af to af projektets forskere. Tre studentermedhjælpere deltog som observatører, og hele workshoppen blev optaget på lyd og video.

I workshoppen søgte vi at etablere 'situationer' for fælles udforskning, gennem en nøje planlagt og faciliteret proces og udvalgte materialer. Materialerne bestod af kort med billeder og udsagn, som var baseret på deltagerobservation i de måneder med feltarbejde, som gik forud, ligesom også interview-udsagn indgik. Deltagerne placerede kortene på en fælles 'spilleplade' på bordet. Vi gennemførte to 'spillerunder', indledt af et kort oplæg med præsentation af formålet med aktiviteten og eksempler (design prompts) på, hvordan andre netværk har benyttet en digital platform i deres fælles aktiviteter. Design prompts har til formål at inspirere og stille forslag, som deltagerne kan bygge videre på, forkaste eller diskutere. På den måde fletter workshoppen og feltarbejdet sig sammen, i en løbende analytisk proces,

der starter allerede i det indledende feltarbejde.

Materialerne kunne kombineres på kryds og tværs for at skabe fortællinger om, hvad netværket er og gør, og for at skabe ny mening og viden om, hvordan en digital platform kunne understøtte det, deltagerne var optaget af. Gennem spillerunderne blev hverdagen genfortalt i en ny iscenesættelse og understøttede derved på en fysisk/materiel måde en konkret mulighed for, at meninger og ideer kunne mødes og brydes.

1. runde: Hvad er vi fælles om?

Formålet med workshoppens første runde var at skabe viden om, hvad netværket er fælles om. Vi har gennem observationerne erfaret, at kaffe og kage er noget fællesskabet holder meget af, og at de også deler en humoristisk tone, som giver plads til, at man kan grine lidt af det hele, når luften ikke rækker til det, man gerne vil. Men i workshoppen ønskede vi at komme mere i dybden ved at undersøge, via de udsagn vi have hørt i interviews og set i observationerne, hvad der var vigtigt for medlemmerne af netværket.

I det følgende uddrag fra workshoppen får vi indsigter i, hvordan feltlaboratoriet skaber viden om, hvad de ældre får ud af at være i netværket:

Forsker: *Sonja – vil du prøve at læse op, hvad der står på den [udsagnskortet]?*
 Sonja: [læser op fra kortet]'*Det at høre om andres hverdag, det giver mig noget. Selvom vi ikke er ens, er der mange lighedspunkter. Så føler jeg, at det ikke bare er mig, der er helt tosset. Det er faktisk helt normalt*'.

Forsker: *Ja ...*
 Dorthe: *Helt normal!*
 Sonja: *Ja bare en lille smule, ikke? Og så er man sammen med ligestillede. Man har ikke noget med at stå og forklare sig. Jeg har et vennepar. Kortspille-venner. Og de kan slet ikke sætte sig ind i, hvordan jeg har det. Og det kan jeg godt blive lidt [siger en lyd – som irritation?]. Sådan så fat det dog! Og så har jeg siddet og sagt til dem: 'Prøv engang at tage et sugerør i munden og kun trække vejret igennem det'. Nej, det kunne de ikke se nogen grund til. Og det er sådan noget, jeg godt kan blive lidt sjjjjj [siger lyd med luft mellem tænderne] ikke, altså? Så det er meget rart, man har ikke noget her at stå og fortælle – jamen jeg havde bare ikke overskud til at komme, fx om onsdagen. Jeg har ikke noget med at stå og forklare mig, HVORFOR jeg ikke havde overskud. For det ved alle sammen godt, hvorfor jeg ikke havde overskud. Det er meget rart.*

Udsagnet ovenfor får gruppen til at samtale om og uddybe en af de faktorer, der synes at etablere fællesskabet: at de deler konkrete erfaringer med at være kronisk lungesyg og forstår hinandens omstændigheder på et erfaringsbaseret grundlag. Hvis workshoppen skal fungere, må materialet ræsonere med et interessefelt, som deltagerne i netværket er optaget af. Det er centralt, at billeder og udsagn er valgt ud fra, hvad der antages at optage dem. Således fletter workshoppen sig sammen med feltarbejdet, som går forud. At kunne skabe grundlaget for dialogen om, hvad der er værdifuldt for deltagerne i forhold til fællesskabet, er betinget af, at vi på forhånd er klar over, at der er 'noget' på spil. Vi ser i uddraget, hvordan deltagerne bygger videre på udsagnet, som vi har konstru-

eret ud fra feltnoter og interviews, og fletter det ind i deres egen fortælling om fællesskabets betydning for dem. Når Dorthe tilkendegiver, at hun også kan genkende det, der står på kortet, åbner det for, at hun kan give sin støtte til den uddybning, som Sonja er i gang med. Det giver os en fornemmelse af, at vi her berører noget, der er centralt for gruppen som helhed og ikke bare for Sonja. Kortet får deltagerne til at uddybe emnet, og vi registrerer, at kortets fortolkning giver resonans i gruppen. På den måde sker der en intensivering af de sociale processer, som giver os mulighed for at komme dybere i vores forståelse på kort tid. Denne intensivering skaber måske tilmed noget, som deltagerne ikke havde ekspliciteret uden denne ramme for at fordybe sig i, hvad fællesskabet er.

At dele oplevelser og fortolkninger, som Sonja gør, bidrager således til en proces, man kan beskrive som skabelse af viden og værdier såvel som selve fællesskabet. På den måde bliver workshoppen til det, Halse (2013) taler om som *transformative begivenheder*. Med dette begreb påpeger han, med inspiration fra Schnechers begreb om 'the actual', at forandring sker i de konkrete udtalelser:

... the actual ... locates change, creativity and future making not in the realm of presumable shared imaginaries, nor in the decidedly nonexisting as in the virtual, but as *something actualised in the event by concrete articulations of things and processes* (Halse, 2013, s. 183, vores fremhævning).

Ses workshoppen som en transformativ begivenhed i feltlaboratoriet, så er det, der foregår, netop en aktualisering af fællesskabet og af de værdier, som

det står på. Halse taler om det som en 'inquiry into the possible' (Halse, 2013, s. 18); Dorthe, Sonja og de andre undersøger det fællesskab, der både griber tilbage i fortiden og ind i den mulige fremtid, og dermed udvides det *nu*, som workshoppen er.

Deltagerne italesætter således fællesskabet som betinget af at være fælles om noget, som man ikke rigtig kan dele med andre, og gennem dialogen skaber de en delt mening om, hvori fællesskabet består. Den empiri, som fremkommer gennem brug af metoden, giver os dermed viden om de sociale og kulturelle processer, der skaber fællesskabet: Det at være i en specifik livssituation står frem som noget centralt. På den måde giver begivenheden os og dem indsigt i, at ikke bare fællesskabet er vigtigt, men også hvordan det bliver til, og hvorfor det er værdifuldt.

2. spilrunde: Forestillinger om fremtiden
 Anden runde undersøger, hvad gruppen fremover gerne vil være fælles om, og hvordan platformen kan understøtte det. Et nyt sæt udsagnskort og billedkort er lagt på bordet, men i denne runde bringer forskerne også materiale 'udefra' ind i samtalen via eksempler på, hvad andre har gjort med teknologier af lignende karakter (fx en gå-gruppe i projektet Give&Take, www.givetake.eu). Der er også materiale om platformens funktioner og om mulige roller, der knytter sig til netværket og brug af platformen. Da deltagerne har set materialet igennem, beder forskeren dem igen efter tur om at vælge kort og lægge deres valgte udsagn og billede på den fælles spilleplade midt på bordet.

Workshoppen skaber her et afsæt til at forestille sig, hvordan det nye kunne se ud.



For anden gang sammensætter og afprøver deltagerne fortællinger på grundlag af materialerne, og igen sætter forskeren samtalen i gang ved at bede deltagerne uddybe deres valg. I forhold til den første runde, som har mere tilfælles med et regulært feltarbejde, da det, der undersøges, er nutiden, så er der i denne runde tydeligt fokus på at undersøge det potentielle – altså fremtidsperspektiver.

Forsker: *Har du en seddel, du vil lægge på?* [henvendt til Bente]
 Bente: *Ikke sådan rigtig, men det er træningen.*
 Forsker: *Det er træning?*
 Bente: *Den har vi jo der. Men også hvis man kunne mødes og tage nogle gåture og sådan noget.*
 Lone: *Bare det ikke er for langt.*
 Forsker: *Bare det ikke er for langt – der er noget med, at det skal være forskellige ruter?*

Laila: *Altså, man kunne jo godt starte gåturen herfra, inde i huset, så samlingsstedet stadig var det samme.*
 Lone: *Ja.*
 Bente: *Altså man kunne jo også bare – altså, jeg ved godt, at der er nogen, der*

har problemer med de der lange ture, og hvor man starter og alt det der. Man kunne jo lave forskellige ture. Og lave nogle ruter, hvor man så kunne melde sig på. Fx inde på systemet der [platformen], hvis der er nogen, der har lyst til at bruge det. Så kunne vi lave nogle ruter her fra området, der kunne tilgodese alle, med den kapacitet man nu har. Tænk jeg.
 Dorthe: *Jeg vil meget gerne gå længere, end jeg gør.*
 Forsker: *Ja? Så det kunne være en motivation?*
 Dorthe: *Jeg har aldrig brudt mig om at gå bare for at gå.*
 Anna: *Neeeej, ikke bare gå alene.*
 Sonja: *Sammen, fordi så kan man gå og tale sammen.*
 Dorthe: *Ja.*

Deltagerne udvikler her en idé til nye fælles aktiviteter med gåture af forskellig længde og varighed, så de kan passe til de forskellige kapaciteter. I processen tester de ideens meningsfuldhed og afstemmer engagement og formål med aktiviteten: at gå mere eller længere og ikke bare at gå, men at *gøre det sam-*

men. Bente forestiller sig, hvordan en digital platform kan hjælpe med til at gøre det nemt og fleksibelt at arrangere. Workshoppen skaber her et afsæt til at forestille sig, hvordan *det nye* kunne se ud. Samtidig afstemmer gruppen den sociale ramme for, hvilke aktiviteter der kan bæres ud i livet og hvordan. Vi får med andre ord viden om, hvilke aktiviteter netværket kan rumme i fremtiden.

På et tidspunkt i workshoppen fokuserer samtalen dog mere kritisk på ideen om brug af en digital platform:

Dorthe: [afbryder en anden, der taler om platformen] *Så længe det kun skal gå på sådan noget [digital platform], så er vi jo nogen, der bliver lukket ude.*
 Sonja: *Jeg sidder og tænker på, at nu er den telefonliste derinde [i en mappe i et skab i lokalet] ...*
 Forsker: *Ja?*
 Sonja: *Hvis alle – det kan være, at der var nogen, der ikke var med på den – men så fik vi bare den telefonliste alle sammen.*
 Lone: *Ja.*
 Dorthe: *Ja det ville være en god idé.*

Workshoppen tilbyder en ramme for deltagerne til aktivt at udforske det potentielle, gennem konkrete, materielle redskaber og praksisser, 'hvor igennem **det potentielle fremkommer delvist tilgængeligt for kropsliggjort oplevelse og refleksion**'.



Sonja: *Ikke? Også fordi så kunne vi altid ringe til hinanden. Jeg kunne ringe til dig, hvis jeg ser noget på Facebook. At nu er der altså noget – et arrangement – som måske interesserede os. Så kunne man ringe og sige: 'Hvad – vil du med?' Det kunne jeg da godt finde på.*

Forsker: *Mmm – lige præcis.*

Sonja: *Og derfor så synes jeg, at vi skulle have de telefonnumre alle sammen.*

Lone: *Ja.*

Sonja: *Der er jo dem, der ikke vil være med – jamen de må jo så strege sig ud. Og så kunne jeg da godt tænke mig, at vi stadigvæk var på Facebook eller på [platformen], ikke?*

Dialogen åbner for, at Dorthe kan give udtryk for sin bekymring for at blive ekskluderet. Der er stor forskel på, hvor deltagerne er i det digitale landskab, og ikke alle er så marginale som Dorthe; nogle taler om Facebook som en ligetil

måde at være i kontakt med de andre på. Men Dorthes udsagn bidrager til inddragelse af ideen om et ikke-digitalt redskab for fællesskabet, nemlig telefonlisten. Det, at platformen kunne tilbyde deltagerne at være mere i kontakt med hinanden, har ramt ind i de drømme og håb, deltagerne har omkring at etablere fællesskab og måske endda venskaber. Telefonlisten bliver en 'teknologi', der kan hjælpe dem med at opnå det, de gerne vil og uden den samme risiko for eksklusion, som den digitale platform rummer. Ud over viden om, hvordan deltagerne oplever, at platformen i sig selv fungerer, gav workshoppen viden, der på sin vis svarer til feltarbejde, men adskiller sig ved at være tidsafgrænset og ekstremt fokuseret, hvor sociale processer intensiveres ved, at udsagn og billeder afføder refleksion og diskussioner om, hvad der er vigtigt. Der produceres således ikke alene viden om platformen, om samspil-

let mellem deltagere og teknologien, men også om fællesskabets værdier og udfordringerne, som deltagerne oplever i forhold til at leve med en kronisk og ofte ganske invaliderende sygdom.

Diskussion og konklusion

Workshoppen tilbyder en ramme for deltagerne til aktivt at udforske det potentielle, gennem konkrete, materielle redskaber og praksisser, 'hvor igennem det potentielle fremkommer delvist tilgængeligt for kropsliggjort oplevelse og refleksion' (Halse, 2013, s. 194). Den tilbyder også os som forskere at gå i dybden med de aspekter af lokale praksisser og individuelle erfaringer, som vi var blevet optaget af igennem feltarbejdet. Et centralt spørgsmål er dog, hvilke krav det stiller til feltarbejdet, for at det kan give os tilstrækkelig indsigt gennem deltagelse og interviews og på relativ kort tid, til at kunne producere udsagn og

billeder, som er gode nok til at få deltagerne til at samarbejde i udforskningen af dem i workshoppen.

I workshoppen såvel som i resten af feltarbejdet undersøges det eksisterende, men samtidig griber det ind i fremtiden og det potentielle. Dette dobbelte perspektiv affødes tildels af, at feltarbejdet er flettet ind i et interventionsprojekt. Med interventionen for øje kan man sige, at netværket bliver et 'socio-teknisk laboratorium' – vi forsøger at få en platform til at fungere som en styrkelse af det sociale i netværket ved at koble den enkelte op i det digitale netværk.

Som Roepstorff og andre har beskrevet, så har antropologien længe interesseret sig for 'livet i laboratorier' (Roepstorff, 2004). Ved at bringe platformen ind konfigurerer vi netværket på en ny måde, hvor fællesskabet bliver til andet og mere end at mødes til onsdagsmotion. Vi taler med deltagerne i netværket om samvær, om hvordan man lærer hinanden at kende i netværket og om, hvad det vil sige at dele erfaringer. På den måde etableres, eller intensiveres, sociale former, som indskrives i andre kontekster end den, der var der før.

På den måde er ikke bare workshoppen en intensivering af værdier; hele feltarbejdsperioden kan betegnes som en intensivering af (bestemte) sociale former. 'Laboratoriet' *skabes af os* sammen med deltagerne, fordi vi kommer med en platform, der tilbyder deltagerne en ny måde at være i kontakt på.

Vi udforsker, hvad det er for fortællinger, platformen afføder, hvilke relationer der udspiller sig i rummet omkring platformen, og hvordan viden såvel som værdier

bliver dannet og valideret, ikke bare i relation til platformen, men i bredere forstand. På den måde bliver platformen en slags prisme, der kaster lys på de sociale former på en intensiveret måde, der åbner for, at feltlaboratoriet netop fremmer det antropologiske mål om indsigt i, hvad der er på spil for de mennesker, projektet involverer, og hvordan netværket har betydning for dem, såvel som det designantopologiske mål om at undersøge, hvordan platformen kan forme netværket i fremtiden.

Roepstorff beskriver laboratoriet som 'stedet for erkendelse' (2004, s. 365) og pointerer, at viden i laboratoriet 'konstrueres gennem konkrete kondenseringer i vidstrakte netværk' (2004, s. 371). Det vil sige, at de sociale processer og etableringen af 'kendsgerninger' i laboratoriet reflekterer og reproducerer ganske bestemte fortællinger på en kondenserende måde. Blandt vore ældre med kronisk lungesygdom, som deltagere i et af kommunen rammesat netværk, er der flere fortællinger, der former, hvad der er på spil, som vi ikke kan uddybe her. Men de udgør det, vi har kaldt den samfundsmæssige kontekst. For eksempel er digitalisering og forestillingen om, at teknologi kan afhjælpe velfærdssamfundets udfordringer med det stigende antal ældre med kroniske sygdomme (Kauffmann & Skjødt, in press), en historie, der påvirker sociale praksisser, og som fx etablerer modstand mod den digitale platform, som Ruth viste i situationen, vi beskrev i indledningen. I uddraget fra workshoppen ovenover, hvor deltagerne taler om at føle sig fælles om udfordringerne, som sygdommen etablerer, kommer det til udtryk, at udenforstående har svært ved at forstå, hvordan det er, og de har ikke lyst til at prøve at trække

vejret gennem et sugerør. Her kunne man se nærmere på, hvordan erfaringer med kronisk lungesygdom formes af en blaming the victim-diskurs, der er knyttet KRAM forståelsen af sygdom og sundhed (Kauffmann, 2014; Jensen, 2009). Disse fortællinger er relevante på et analytisk niveau, men også for at vi kunne fortolke vores observationer i relation til at udforme kortene, vi anvendte i workshoppen. Man kan således sige, at feltlaboratoriet ikke bare er en intensivering af sociale former, men også etablerer kondenseringer i vidstrakte netværk.

På den måde fastholder vi den antropologiske grundinteresse for 'feltens' levede liv, sociale relationer og konstituering af fællesskab, samtidig med at laboratoriet skaber rum for nye horisonter (Halse, 2013). Det er på den baggrund, vi finder betegnelsen feltlaboratorie relevant som et udtryk for netop denne dobbelthed; vi er optaget af det, der er, samtidig med det, der potentielt kommer af den kontekst, som allerede er, og den, som konstrueres eller reproduceres med interventionen.

I feltlaboratoriet intensiveres således både det antropologiske og det designantropologiske blik, ved at det analytiske arbejde bliver en del af selve feltlaboratoriets proces. Gennem inddragelsen af de mennesker, vi studerer, afprøves vores fortolkning af, hvad der er på spil, og dermed er disse initiale analyser byggestenene i den proces, som feltlaboratoriet er. Processen intensiveres af workshoppen, som rammesætter, hvad man kunne kalde samskabelse af viden om teknologiens muligheder og begrænsninger, men også om fællesskabets værdier og betydningen for det

digitale, i forhold til hvordan platformens meningsfuldhed – eller mangel på sammen – afgøres.

I forhold til et klassisk, longitudinelt feltarbejde tager feltlaboratoriet udgangspunkt i en langt mere afgrænset tidsramme, ligesom interessen for feltets aktører udfolder sig på en særlig og specifik måde. Det er netop disse udfordringer, feltlaboratoriet kan imødegå. Vi er således ikke optaget af den enkeltes livshistorie og kun i begrænset omfang af netværksmedlemmers liv uden for fællesskabet. Ej heller er vi optaget af, hvad det vil sige at være kronisk syg borger i nutidens sundhedsvæsen. I stedet fordyber vi os i præcis det, der

udfolder sig i det feltlaboratorie, vi har sat op som rammen om vores undersøgelse, formet som det er af specifikke, sociale og samfundsmæssige kontekster. På den måde tilstræber feltlaboratoriet at imødekomme det, som Hastrup (2004, s. 469) taler om i opfordringen 'to get it right' – at være tro imod den verden, der studeres, på trods af en tidsmæssig begrænsning.

Acknowledgements

Tak til Lungenetværket og koordinatorene for deltagelse.

REFERENCER

Binder, T., Löwgren, J. & Malmborg, L. (2009). *(Re)Searching the Digital Bauhaus*. London: Springer-Verlag.

Halse, J. (2013). Ethnographies of the possible. I: Gunn, W., Otto, T. & Smith, R.C. (red.). *Design Anthropology: Theory and Practice*. Bloomsbury Academic.

Halse, J., Brandt, E., Clark, B. & Binder, T. (2010). *Rehearsing the future*. København: Kunstakademiets Designskole.

Hastrup, K. (1992). *Det antropologiske projekt: om forbløffelse*. København: Gyldendal.

Hastrup, K. (2004). Getting it right: Knowledge and evidence in anthropology. I: *Anthropological Theory*, 4(4), 455-472.

Hunice, L. & Olesen, F. (2014). Teknologiforståelse og sundhedspraksis. I Hunice, L. & Olesen, F. (red.). *Teknologi i sundhedspraksis*. København: Munksgaard.

Ihde, D. (2002). *Bodies in technology*. Minneapolis: University of Minnesota Press.

Jensen, B.B. (2009). Et sundhedspædagogisk perspektiv på sundhedsfremme og forebyggelse. I Carlson, Simovska & Jensen (red.). *Sundhedspædagogik og sundhedsfremme. Teori, forskning og praksis* (s. 11-30), Aarhus: Aarhus Universitetsforlag.

Kauffmann, L.T. (2014). *Sound Knowledge*. Ph.D thesis, Aarhus Universitet.

Kauffmann, L.T. & Rosager, L.H. (2019). Sundhedsfaglig praksis: varme hænder og kolde teknologier. I: *Klinisk Sygepleje*, 2019, 4, 304-315.

Kauffmann, L.T. & Skjødt, U. (2020). Livshistorier som teknologi: mediering af værdighed når mennesker lever med demens. I *Tidsskrift for Antropologi* (in press).

Roepstorff, A. (2004). Laboratoriet. I: Hastrup, K. (red.). *Ind i verden. En grundbog i antropologisk metode*. København: Hans Reitzels Forlag.

Yndigeegn, S. & Aakjær, M. (2018). *Living Labs: Formats for rehearsing a new (service) practice*. Paper præsenteret på PIN-C18, Mälardalens Professionshøjskole.

NOTER

- 1 Denne artikel er del af det tværfaglige forsknings- og udviklingsprojekt 'Meeting the challenges in population ageing through innovation and cultural adaptation of welfare society' (Mature), som er støttet af Innovationsfonden (bevillingsnr. 6158-00002B). Læs mere om hele Mature-projektet her: <http://mature-project.dk/om-mature/>.