

PROSJEKTBEKRIVELSE

Bakgrunnen for prosjektet

Utlysningen av doktorgradsstipendiatet har fokus på design, ungdom og deltagelse gjennom sosiale medier, hvilket også var kjernen i mitt masterprosjekt ved Kunsthøgskolen i Bergen i 2010. Jeg er utdannet innen visuell kommunikasjon og interaksjonsdesign, og masterprosjektet handlet om å benytte designmetodikk for å forbedre elevers motivasjon for læring på ungdomstrinnet. Masterprosjektet åpnet opp for svært interessante muligheter og problemstillinger, som gir et svært godt grunnlag for å arbeid med et doktorgradsstipendiat med ungdom som målgruppe.

Tilnærmingen til masterprosjektprosessen var basert på servicedesign, og metodene som ble benyttet inkluderte ungdom helt fra starten av prosjektet. Jeg jobbet med å både å få forståelse og kunnskap for eksisterende servicedesignmetoder¹, men også å utvikle egne metoder som var egnet for mitt prosjekt og min brukergruppe.

Ungdomsskoleelevers forhold til sosiale medier ble sentralt i prosjektet ettersom nettsteder som YouTube og Facebook er nært knyttet til hvordan elevene lærer og engasjerer seg på fritiden. Ett av foredragene jeg holdt i ettertid fikk tittelen *Læring á la YouTube-generasjonen*. Designprosessen resulterte i et konsept jeg kalte en *interaktiv læringsprofil*. Dette består av en nettside som fungerer både som en personlig læringsoversikt og en sosial kommunikasjonskanal. Nettsiden handler om å gjøre læring håndfast og konkret, både på et sosialt plan, og på et personlig og individuelt plan. Konseptet utdypes i en presentasjonsvideo på <http://vimeo.com/11281042>, i tillegg til i vedlegget «05_Nina_Lysbakken_Masterprosjektrapport.pdf».

Deltagende designprosesser med ungdom

Min erfaring fra arbeidet med ungdom var at svært få prosjekter rettet mot ungdom tok ungdommene på alvor. De fleste systemene som er designet for ungdom er laget på voksnes premisser – for og av voksne. Blant annet mangler systemene hensyn til ungdommens tidsforståelse. Jo eldre vi blir, jo mer langsiktig tenker vi.²

Mange sosiale medier dekker dette behovet – belønningssystemene er utviklet slik at ungdommene ser verdien av sin aktivitet på kortere sikt. Mange offentlige systemer, eksempelvis skolesystemet, er bygget opp rundt et svært langsiktig belønningssystem som fungerer dårlig med ungdommens mindre langsiktige tankegang; hvis du jobber hardt på skolen kan du mange år senere få de mulighetene du ønsker ang. studier og karriere. Karakterer er riktignok et mer kortsiktig incentiv, men for de fleste fungerer dette mest som en ytre motivasjonsfaktor, som ikke trigger nysgjerrighet og indre motivasjon.

Det vi gjør må også gi mening i det korte løp, og på dette feltet har design, belønningssystemer, og brukeropplevelser i sosiale medier mye å bidra med. Jeg har lenge vært inspirert av servicedesigner Lavrans Løvlie's visjon:

Maybe one day we will be talking about public services that are so attractive and engaging we'd rather be defined by how we play a part in society than the type of car we drive...³

Én av tilbakemeldingene jeg fikk fra Aschehoug Undervisning, var at det nyskapende i prosjektet gikk ut på at *ungdommene selv* er tilretteleggere i egen læringsprosess, og at de også ble tilretteleggere for hverandre. Flere aktører har interessert seg for mine måter å tolke ungdommens hverdag på, hvilket også beskrives i presentasjonsvideoen som ble referert til tidligere. Denne kunnskapen og forståelsen for ungdom vil være svært viktig i en *participatory* designprosess – en

¹ Hovedsaklig basert på metodene til Simon Clatworthy (The AT-ONE process – collected together, v. 1 (en tidligere versjon av forskningsprosjektet til Clatworthy)), IDEOs method cards, og metodene LiveWork benytter i sine prosjekter, ref. Are Hovland Nielsen.

² Einar M. Skaalvik og Sidsel Skaalvik: Skolen som læringsarena – selvpoppfattning, motivasjon og læring. Universitetsforlaget 2005

³ <http://www.livework.co.uk/about-us/lavrans-lovlie>

brukerdrevet innovasjonsprosess⁴ – der hensikten er å skape innovative tjenester som engasjerer ungdom til samfunnsdeltagelse. DelTA-prosjektet tar utgangspunkt i LivingLabs⁵, en tilnærming som er svært interessant for et slikt prosjekt.

Om prosjektet

Potensielle problemstillinger

Avhengig av samarbeidspartnerene på de forskjellige prosjektene, så vil det være varierende problemstillinger og behov. I et prosjekt med en kommune, kan det være aktuelt å se videre på problemstillinger innenfor skolen, mens i et eventuelt samarbeid med NRK eller Plan Norge, vil det være helt andre forutsetninger for å utvikle sosiale medier. Etter min mening er det viktig å ikke utvikle sosiale medier for sosiale mediers skyld, men utvikle de utifra den grunnleggende hensikten deltagelsen skal ha.

Konseptet fra masteroppgaven har et stort potensiale innenfor skolesystemet, men også for ungdom generelt. Det åpnet opp for nye idéer og nye veier, og også for utfordringer og etiske vurderinger. Jeg tror derfor det er et stort potensiale for å forske videre på forskjellige problemstillinger innen sosiale medier rettet mot ungdom gjennom et doktorgradsstipendiat. Her skisserer jeg noen av mine interesser, og mulighetene det kan forskes på utifra et interaksjonsdesignperspektiv: Personlig motivasjon og belønningssystemers effekt på ungdommer, den sosiale prosessen i digitale systemer, utvikling av personlig forståelse gjennom sosiale og personlige medier, bruk av informasjonsvisualisering, og «self-tracking» – logging av personlig informasjon som kan gi dypere forståelse for seg selv og samtidig ha påvirkning på andre.

Motivasjonspsykologi

I masterprosjektet gikk jeg inn på motivasjonspsykologi⁶ – et felt jeg anser som spesielt viktig innenfor design, ettersom det har med hva og hvordan brukere motiveres til å endre holdninger eller atferd. Belønningssystemer er på varierende måter en viktig del av det å motivere til handling, og er en stor del av sosiale medier. Dette er etter min mening et svært aktuelt tema for denne doktorgraden. En aktuell problemstilling er hvordan vi kan bruke digitale belønningssystemer som fremmer *indre* motivasjon og nysgjerrighet, fremfor kun *ytre* motivasjon.

Personlige og sosiale medier

Det er nødvendig å snakke om både *sosiale* og *personlige* medier, fremfor kun *sosiale medier* (nettsamfunn, innholdsdelingstjenester, diskusjonsfora, blogger, mikroblogging og sosiale delingsmekanismer)⁷. Målet bør være å dekke det grunnleggende behovet bak å bruke sosiale medier som form. I dag *er* medier sosiale, men kan de være både sosiale og personlige? Et viktig spørsmål er hva ungdom oppfatter som personlig og privat i den sosiale og offentlige medievirksomheten de befinner seg i. Det kan også være interessant å se på hvilken måte elever er tilretteleggere av informasjon for hverandre, og gruppentallet i sosiale medier.

Self-tracking

Self-tracking er et felt jeg begynte å interessere meg for under masteroppgaven, etter å ha sett inspirerende prosjekter innenfor spesielt helsesektoren. Ett eksempel er å motivere mennesker til å trene ved hjelp av pulsklokker og treningsprogrammer som visualiserer personens utvikling. Denne formen for kvantifisering av seg selv, har innvirkning på menneskers personlige forståelse, og motiverer til atferdsendring. Dette er særdeles viktig for ungdom, som vi ser av tjenester der de dokumenterer egen atferd gjennom eksempelvis Facebook, Twitter, Gowalla og FourSquare. Forumet *Quantified Self* har en årlig konferanse om dette fagfeltet – som de omtaler som *self knowledge through numbers*. Informasjonsvisualisering er essensielt, og sosiale medier har en viktig rolle i bruken av self-tracking.

⁴ J. Rosted, User-driven innovation Results and recommendations, FOR A, The Ministry of Economics and Business Affairs' Division for Research and Analysis, 2005.

⁵ A. Følstad, Living Labs for Innovation and Development of Information and Communication Technology: A Literature Review, Journal of virtual organizations (eJov), 2008

⁶ Einar M. Skaalvik og Sidsel Skaalvik: Skolen som læringsarena – selvoppfattning, motivasjon og læring. Universitetsforlaget 2005

⁷ A.M. Kaplan og M. Henlein, Users of the world, unite! The challenges and opportunities of social media, Business Horizons, 2010

Masterprosjektet åpnet blant annet opp for muligheten til at ungdom kan *tracke* seg selv og sin læringshistorikk i forhold til noen parametre relatert til personlig motivasjon og indre motivasjonsfaktorer (ikke til karakterer og nasjonale prøver som ytre motivasjonsfaktorer). Et eksempel på slike parametrene er at eleven vurderer sin egen interesse for hvert tema, innenfor forskjellige fag. Over tid vil eleven kunne se trender som for eksempel kan bidra til en bedre forståelse for potensielt yrkesvalg, samtidig som det kan hjelpe skolerådgiveren å gi god veiledning. Dette feltet kan være minst like interessant innenfor andre sektorer enn skole. Ungdom er svært opptatt av å teste og sammenligne seg selv med andre, noe man tydelig ser hvis man følger ungdom på Facebook. En av elevene jeg samarbeidet med i masterprosjektet, hadde gått tilbake til et sosialt medie hun brukte for noen år tilbake, og hun fortalte entusiastisk om det å se tilbake på hvem hun var gjennom det hun skrev for bare få år siden.

Relevante spørsmål å utforske er hva vi kan tracke som kan gi en eller annen form for verdi for både produsent og bruker, hvordan kan vi tracke det, hvordan det kan visualiseres, og er det ønskelig fra ungdom å tracke denne informasjonen ved seg selv? Jeg er spesielt interessert i hvilken effekt dette har på ungdom. Hvilken sosial funksjon kan dette ha, og kan vi også motivere ungdom som ikke er den utadvente typen som deler alt? Hva ønsker ungdom å dele mellom seg, og hvordan kan de bruke hverandre til å skape engasjement? Sist, men ikke minst: Vil vi ha slike systemer, eller er det kun et ekstremt tillegg til all dokumenteringen vi gjør, og vil det dukke opp etiske konflikter i forhold til det samfunnet vi ønsker oss?

Inspirerende prosjekter

Ett inspirerende prosjektene rettet mot ungdom, er Horsepower Challenge⁸, som handler om å få unge til å bevege seg mer. Det er initiert av et forsikringsselskap som ønsker å forebygge fedme hos unge. Prosjektet er basert på self-tracking, og visualiserer elevenes aktivitet gjennom et digitalt spillsystem.

Prosjektene til Jonathan Harris er også inspirerende, spesielt We Feel Fine⁹, som møter unge mennesker på et følelsesmessig plan, og formidler informasjon fra blogger rundt om i verden. Et prosjekt som har fått enorm oppslutning blant ungdom, er PostSecret-prosjektet¹⁰, som også finnes på norsk¹¹. Gjennom disse nettsidene forteller ungdom sine hemmeligheter anonymt via postkort som legges ut på nettsiden. Dette er et brukerstyrt kunstprosjekt, som utvikler seg ved at innsenderne inspirerer hverandre, tross anonymitet. Det interessante med dette prosjektet er at det engasjerer mange i en veldig personlig sfære, til å uttrykke seg i en offentlig sfære.

MyGoodAct kan bli en relevant side å studere, som et nystartet norsk crowdfunding-prosjekt for å skape deltagelse blant unge samfunnsengasjerte. På nettsiden kan du poste et veldedig prosjekt du jobber med, eller bidra til å støtte andres prosjekter.

Motivasjonen bak prosjektet

Jeg har med stor interesse fulgt applikasjoner og systemer som faller inn under kategorien sosiale medier, og spesielt de som evner å motivere folk til å endre holdninger eller oppførsel. Jeg er nysgjerrig på hvilke grep vi kan gjøre som designere for å endre holdninger, kultur eller atferd. Dette være seg i et tjenesteperspektiv, ved endring eller innføring av et nytt touchpoint, og innen interaksjonsdesign; de små og store endringene som får effekt på oss mennesker.

Rent faglig har jeg selv hatt god nytte av spesielt Twitter, Facebook og YouTube. Presentasjonsvideoen av prosjektet mitt ble lagt ut på Vimeo, og har nå over 1000 visninger, noe som igjen har ledet til mange kontakter og et større nettverk av ressurspersoner.

Utvikling av prosjektet

Brukerfokus

Prosjektet vil vil være et tydelig designprosjekt, som vil plassere seg i krysningen mellom visuell kommunikasjon, interaksjonsdesign og servicedesign. Forskningsprosjektet har et solid forankret

⁸ <http://hpc.humana.com>

⁹ <http://www.wefeelfine.org>

¹⁰ <http://www.postsecret.com>

¹¹ <http://norske-hemmeligheter.blogspot.com>

brukerfokus, og jeg ønsker å jobbe sammen med ungdom gjennom hele prosessen. Jeg vil åpne opp for nye metoder som behovene og samarbeidet underveis i prosessen vil avsløre. Forskningsprosjektets fokus på LivingLabs er en svært spennende del av doktorgradsstipendiatet, og vil fordre en formativ iterativ prosess med utvikling av digitale tjenester og sosiale medier.

PROSJEKTER PLAN

Faser	Prosjektarb. & designfase 1	PhD-skolen	Designfase 2	Artikkel 1	Designfase 3	Artikkel 2	Artikkel 3	Kappe
Tid	Vår 2012	Høst 2012	Vår 2013	Høst 2013	Vår 2014	Høst 2014		

Samarbeidspersoner og ressurser

De faglige ressursene på Arkitektur- og Designhøgskolen, spesielt innen interaksjonsdesign og servicedesign, er svært relevante for mitt prosjekt. Hvis jeg skulle få muligheten til å gjøre dette doktorgradsstipendiatet, håper jeg spesielt på å samarbeide med Mosse Sjøstad, som også var veilederen min på masteroppgaven. Jeg håper også at jeg får muligheten til å samarbeide med Underskog, Origo og Even Westvang, som jeg tidligere har vært i kontakt med, og fått svært god veiledning fra.

De aktuelle partnerene i DELTA-prosjektet er svært interessante, ettersom jeg ønsker å jobbe med prosjekter som har et samfunnsoppdrag. I tillegg har jeg fått inntrykk av at partnerene er både nysgjerrige og engasjerte i å ta i bruk moderne metoder for å nå nye mennesker. Det viktigste samarbeidet blir likevel med ungdom. Jeg ønsker å lære av feilene jeg gjorde i masteroppgaven, der elevgruppen jeg jobbet sammen med var relativt homogen, og relativt ressurssterke elever.

Publisering og nettverk

Jeg ser for meg en artikkelbasert oppgave. Det finnes mange interessante forum for denne doktorgraden, og avhengig av hvordan oppgaven utvikler seg, så kan følgende arenaer være interessante; Service Design Network, servicedesignkonferanser og tidsskriftet Touchpoint. Om prosjektet havner i servicedesignkategorien, er ikke spesielt relevant, men prosjektet vil helt klart havne innenfor kategorien *participatory design*. Quantified Self kan være en relevant arena hvis prosjektet går i retning av self-tracking. IxDA er også et interessant forum for å diskutere og få ny innsikt i problemstillinger som kan dukke opp underveis, relatert til interaksjonsdesign. Jeg har også en sterk interesse for å formidle og kommunisere med ungdommer, og har tenkt ut et konsept rundt en ungdomskonferanse for unge kreative til å utvikle ideer til et bedre samfunn. Hensikten er å stimulere nysgjerrighet og faglig interesse på et tidligere tidspunkt enn når de skal velge studie eller yrke. Denne ideen er kanskje på siden av hva denne søknaden krever, men det sier likevel noe om mitt engasjement på et grasrotnivå. Jeg mener det er viktig å både formidle på et høyt akademisk nivå, men også på grasrotnivå.

Oppsummering

Jeg har sterk tro på å skape gode brukeropplevelser i de verktøyene vi bruker hver dag, og at slike brukeropplevelser er avgjørende for hvordan vi opplever hverdagen. Mitt doktorgradsprosjekt vil kunne få ha en solid effekt på ungdom og deres deltagelse i samfunnet. I mitt fagfelt ligger det store muligheter for å designe sosiale og personlige medier som fremmer denne deltagelsen hos ungdom.

Bibliografi

- D. Schuler og A. Namioka: *Participatory design*, CRC Press, 1993
- P. Hagen og T. Robertson: *Social technologies: challenges and opportunities for participation*. Proceedings of the Participatory Design Conference, 2010
- A. Følstad: *Living Labs for Innovation and Development of Information and Communication Technology: A Literature Review*, Journal of virtual organizations (eJov), 2008.
- J. Knutsen og A. Morrison, 2010: *Have You Heard This? Designing Mobile Social Software*. FORMakademisk, Vol 3, Nr 1
- A.M. Kaplan og M. Henlein, *Users of the world, unite! The challenges and opportunities of social media*, Business Horizon, 2010

I. Wagner, T. Bratteteig & D. Stuedahl (Eds.). *Exploring digital design*. Vienna, 2010: Kapittel:
Springer. A. Morrison, E. Westvang, og S. Skogsrud: *Whispering in the undergrowth:
performativity, collaborative design and online social networking*.