

”Och du ska göra lite etno” – Gestaltningar av etnografi inom MDI

Minna Räsänen

mira@kth.se

Sinna Lindquist

sinna@nada.kth.se

Skolan för datavetenskap och 44 Stockholm

Kungliga Tekniska Högskolan

*Paper från ACSIS nationella forskarkonferens för kulturstudier, Norrköping 13–15 juni 2005.
Konferensrapport publicerad elektroniskt på www.ep.liu.se/ecp/015/. © Författarna.*

Abstract

Antropologi och etnologi har under de senaste åren fått stor uppmärksamhet inom människa-datorinteraktion, MDI. MDI är ett multidisciplinärt forskningsområde där bland annat antropologier, industridesigners, ingenjörer, systemutvecklare, psykologer och grafiker möts. Forskningen är design- och problemorienterad och syftar till att på olika sätt bidra till mer användbara tekniska system och artefakter. För att förstå människors förutsättningar för teknikanvändning i vardagen, både agerandet och kontexten som helhet, har de etnografiska metoderna fått stor genomslagskraft inom MDI.

I den här artikeln för vi en problematiserande diskussion om hur etnografi gestaltas inom MDI. Vilka konsekvenser får dessa gestaltningar inom de etnografiska vetenskapernas identitet och legitimitet inom MDI? Vilken kunskapssyn blir rådande? Är antropologi och etnologi endast reducerat till beskrivningar av fältstudier? Som exempel har vi i projektet CoPLand som syftar till att utveckla teknik för kunskapsutbyte inom nomadiserande lärargrupper, exempelvis modersmåls lärare och svensklärare utomlands.

Inom MDI-relaterade forskningsprojekt blir reflektionen som måste till vid varje fältstudie, där det skrivande subjektet ofta saknas, summan av projektdeltagarnas alla reflektioner och blir till den data som ska föras in i designen och i utvecklingsprojektet. Den djupa subjektiva reflektionen, som kanske för med sig en stark känsla av något som inte berör teknikutveckling, lämnas därhän. I CoPLand blev det annorlunda och en rapport som berör den studerade lärargruppens arbetsvillkor, men fokus på social betydelse och maktaspekter ska snart publiceras.

Inledning

”Vi satt på ett arbetsmöte inom CoPLand, och talade bland annat om våra olika roller inom projektet. Vi, Minna och jag, skulle inte arbeta mer än 10 procent var. Vad skulle vi göra med de timmarna på bästa sätt? 10 procent är inte mycket tid och hur ska den användas så att det gagnar alla? Vi var tillfrågade att vara med för att vi har bakgrunder i antropologi och etnologi, men också för att vi tidigare arbetat i olika projekt som hade anknytning till CoPLand på olika sätt. Jag hade arbetat i *interLiving*¹, ett kooperativ-designprojekt som handlade om att ta fram teknik för kommunikation mellan familjemedlemmar. Minna hade arbetat i *Samhörighet*

1 För mer information: <http://interliving.kth.se/>.

*på distans*² projektet som handlade om möten på distans i arbetsmiljön. Båda projekten handlade om teknikutveckling men även metodutveckling för att kunna arbeta tillsammans med målgrupperna, familjer respektive call-centermedarbetare. Efter en stunds diskuterande om hur arbetet skulle läggas upp inom CoPLand, om vi skulle använda oss av workshoppar och cultural probes eller om det fanns andra givande metoder, vände sig en forskare till en annan och sa: – ”Och du ska göra lite etno!”

Att göra etnografi har blivit alltmer populärt inom flertal akademiska discipliner. Antropologer och etnologer samverkar i allt större utsträckning med forskare i multidisciplinära forskningsgrupper (se t. ex. Garsten 2000; Gemzöe 2004). De är inte heller länge ensamma om att använda etnografien för att få kunskap om vår samtid. Diskussionen om antropologers och etnologers roll, men också vetenskapen och hur etnografiska metoder kan användas och utvecklas pågår på flera håll. Det var också ett av teman på Sveriges Antropologförbundets SANT-konferens i Linköping 2005. Den här artikeln är ett bidrag till debatten från forskningsområdet människa-datorinteraktion, MDI.

Antropologi och etnologi har under de senaste åren fått stor uppmärksamhet inom MDI. MDI är ett multidisciplinärt forskningsområde där bland annat humanister, samhälls- och teknikforskare möts. Forskningen är design- och problemorienterad och syftar till att på olika sätt bidra till mer användbara system och tekniska artefakter. Ett forskningsprojekt involverar ofta personer från olika kompetensområden som arbetar tillsammans eller parallellt kring forskningsuppgiften. För att förstå människors förutsättningar för teknikanvändning i vardagen, både agerandet och kontexten som helhet, har de etnografiska metoderna fått stor genomslagskraft inom MDI. Metoderna används både av antropologer och av etnologer men i allt större utsträckning också av andra forskare. Datainsamling i fält börjar bli en alltmer kollektiv uppgift och inte reserverad för den ensamma forskaren som brukligt var enligt den etnografiska traditionen. För att datorsystemet eller tekniska artefakten ska bli bra i sitt sammanhang är forskare beroende av varandras arbetsinsatser och resultat. Reflektioner kring dessa erfarenheter från MDI är därför viktiga bidrag till den pågående debatten om den etnografiska vetenskapen.

Författarna till föreliggande artikeln medverkar i en multidisciplinär forskningsmiljö i en MDI-grupp på Kungliga Tekniska Högskolan, KTH. Inom MDI kan vi skönja en transformation av etnografien, när den flyttas från ett vetenskapsområde till ett annat. I den här artikeln vill vi illustrera denna transformation genom exempel från projektet CoPLand, där syftet är att utveckla teknik för kunskapsutbyte inom nomadiserande lärargrupper.

Vi börjar med att beskriva etnografins position inom MDI forskningen. I avsnittet Dilemma eller begreppsförvirring redogör vi för hur etnografien, som metod och resultat, förstås olika beroende på från vilket perspektiv man betraktar. Därefter fortsätter vi med en beskrivning av projektet CoPLand, arbetsmetoder och arbetsgång. Artikeln avslutas med ett avsnitt där vi diskuterar konsekvenser denna kunskapssyn har för de etnografiska vetenskapernas (antropologi och etnologi) identitet och legitimitet framförallt inom MDI.

Etnografi i MDI

Etnografins intåg in i MDI forskningen började på 1980-talet. Forskningen inom MDI området handlade länge om att förstå individens interaktion med datorns gränssnitt. Dessa studier kunde med fördel genomföras i kontrollerade laboratoriemiljöer. I takt med att datorer intog arbetsplatser och vardagslivet, ökade också behov av att förstå användningssammanhangen som alltmer blev en kollektiv, kooperativ handling. Det hade också visat sig att många tekniska system fungerade otillfredsställande på grund av dålig eller obefintlig förståelse för det sammanhanget dessa användes i. Grupper av människor och deras situerade interaktion med

2 För mer information: <http://cid.nada.kth.se/k/html/index.html>.

varandra och sociokulturella sammanhang blev allt viktigare att fokusera på (Blomberg 1995; Hughes et al. 1994; Suchman 1987). De konventionella metoderna, som ofta kunde bestå av kontrollerade experiment för att fånga användarnas krav och önskemål var inte tillräckliga för att förstå användningssituationen. Etnografi däremot, uppfattas vara ett bra angreppssätt att närma sig ”verkligheten” (Anderson 1994; Ball och Ormeod 2000; Blomberg 1995, 2003; Blomberg et al. 1993; Sommerville et al. 1992).

Etnografi, i sin bredaste mening, används och anses vara användbart under flera faser av design- och systemutvecklingsprojekt. Exempelvis i undersökning av arbetsplatser och arbetsprocesser, vilket är viktig kunskap om och när teknik utvecklas för en arbetsorganisation (se t. ex. Blomberg 1995, 2003; Nardi 1997; Pycock och Bowers 1996). Etnografi anses vara användbart i undersökning av relationer mellan tekniska utvinningar och arbete. Men också för utvärdering av produkter och datorsystem (Blomberg 1995; Hughes et al. 1994; Pycock och Bowers 1996). Antropologer och etnologer anses också fungera bra som användarrepresentanter (Bentley et al. 1992) och/eller som en ”brygga” mellan systemutvecklare och användare (Hudges et al. 1993).

Dilemma eller begreppsförvirring

Användning av termerna etnografi, antropologi och etnologi har förändrats över tid och varierar mellan olika länder och regioner. Etnografi har i vissa Europeiska länder använts för att beskriva disciplinen för sociokulturell antropologi. Sociokulturell antropologi har dock delats i två discipliner i synnerhet i norra, centrala och Östeuropa. Den ena inriktade sig på äldre inhemsk folkkultur, folkvisor och traditioner och har under de senare decennierna kallats för etnologi. Den andra kallas för antropologi och fokuserade på samhällen utanför Europa och förekom framförallt i Storbritannien och Frankrike (Hannerz 2001). Idag finns inga rumsliga eller tidliga gränser för vad etnologer och antropologer kan studera.

Användning av begreppet etnografi varierar också mellan olika discipliner även mellan samhälls- och kulturforskarna. Exempelvis gör vissa en skillnad mellan att göra etnografiskt (fält)arbete och produktion av etnografi. När etnografi syftar till datainsamlingen används den ofta som en beteckning på olika typer av kvalitativa studier. Vi bör dock komma ihåg att alla kvalitativa studier inte behöver bli och blir inte etnografier (Wolcott 1990). Produkten etnografi syftar till en skriven framställning.³ Den är en teori av kulturellt fenomen i ett visst samhälle och innehåller tolkningar av den studerade företeelsen (Van Mannen 1988; Wolcott 1990).

Inom MDI finns det en föreställning om att antropologer och etnologer är bra på att möta människor i deras vardagssituationer, eftersom de har människan som sitt studieobjekt. Förstågan anses ingå i yrkesrollen, medan för de andra kompetenserna verkar den uppfattas som en bonus. En etnograf hamnar lätt i rollen av gate keeper inom ett fält, den person som ska öppna upp för fortsatta möten i projektet. Etnografen blir lätt reducerat till möten mellan och observationer av människor inom ett fält.

Etnografi inom MDI syftar både till antropologiska och etnologiska vetenskapen, men framförallt till kvalitativa metoder. Ofta likställs etnografi med kortvariga observationer i ”naturliga” miljöer till skillnad från experimentella studier i laboratorieliknande situationer. Etnografi reduceras då till en metod för att samla in information om användarnas behov och önskemål i förhoppning om att bidra till design. Syftet är att kunna studera och hämta kunskap om teknikanvändare och teknikanvändningen, men också vardagsaktiviteter i stort (se t. ex. Anderson 1994; Bader och Nyce 1998; Crabtree 2003; Forsythe 1999; Nyce och Bader 2002; Nyce och Löwgren 1995). En anledning till metodfokus kan vara missuppfattning om

3 En etnografi presenteras oftast som en skriven text, även om andra former förekommer också, som till exempel film.

hur etnografin fungerar inom human- och samhällsforskningen (Anderson 1994). En annan anledning kan vara att MDI forskningen och undervisningen lägger stor vikt på att utveckla nya och lära ut metoder. Etnografi betraktas som en av metoderna, en teknik som kan läras ut och läras av alla. För att skilja dem från traditionell ansats eller kanske för att ursäkta sig, kallas den ibland för ”quick and dirty ethnography”. Citatet ”... och du ska göra lite etno” är kanske inte typiskt men väl illustrativt för att påvisa hur man kan tala om det. Etnografiskt ”inspirerad” ansats eller metod är andra sätt att närma sig, men ändå hålla avstånd till etnografiska metoder (t. ex. Bogdan 2003, Arvola 2003).

Frågan är dock om de aktiviteter som görs inom teknikutveckling kan, bör eller ens behöver betraktas som etnografiska (Anderson 1994; Blomberg et al. 1993). Ty, det man behöver göra för att bidra till design, är inte alltid det samma som behövs för samhällsforskning och tvärtom. De har olika utgångspunkter, behov och kunskapsmål.

CoPLand projektet

CoPLand är ett pågående forskningsprojekt, under år 2003–2006 som bedrivs i multidisciplinär öppen miljö på en avdelning för MDI inom Skolan för datavetenskap och kommunikation, på KTH. Historiskt sätt utgår kunskapstraditionen på KTH ifrån teknik- och naturvetenskapen och har en problemorienterad kunskapsgenerering. Inom MDI, som i grunden är multidisciplinärt, ingår de discipliner som kan bidra med något för ett specifikt projekt. Det gör att inom MDI-gruppen på KTH finns personer som representerar programmering, datalogi, matematik, ingenjörvetenskap, industridesign, grafisk design, interaktionsdesign, konst, psykologi, litteraturvetenskap, filmvetenskap, medievetenskap, kommunikationsvetenskap, sociologi, antropologi och etnologi för att nämna några områden. För att arbetet ska fungera söker man kontinuerligt nya metoder som ska vara till stöd i arbetsprocessen inom den multidisciplinära gruppen. Alla parter har del i forsknings- och utvecklingsprocessen inom design och teknikutveckling och för att överbrygga den tekniska och naturvetenskapliga kunskapstraditionen och de övriga disciplinernas samhällsvetenskapliga, konstnärliga eller humanistiska kunskapsideal krävs metoder och en medvetenhet i de här frågorna.

CoPLand – metoder och tekniker för ökad kunskapsspridning i ”lärande” och ”mobila” organisationer, syftar till att utveckla teknik för kunskapsutbyte inom nomadiserande lärargrupper. Syftet med projektet är att underlätta kunskapsspridning bland utövare inom yrken med hög grad av nomadiska aspekter. Exempel på nomadiska aspekter är lärare som undervisar på olika skolor och också rör sig mellan olika miljöer och därmed inte har en arbetsplats, inte ett klassrum eller ett kontor. Ett annat exempel är skärgårdsskolor som organisatoriskt hör till samma enhet men som fysiskt ligger utspridda på olika öar, där både lärare och elever måste transportera sig mellan öarna varje dag. Ett tredje exempel är svensklärare i utlandet som organisatoriskt är kopplade till Svenska Institutet, SI, men som arbetar på universitet runtom i världen och därmed är utspridda över hela världen och alltså långt ifrån sina kollegor.

De sammanhängande tekniker och metoder som tas fram ska stödja praktikgemenskaper eller *communities of practice* (CoP) inom organisationen (Bogdan och Sandor 2004). Projektet fokuserar på det som på engelska kallas *awareness* (medvetenhet, kännedom, kunskap) som ett alternativ till traditionella försök att externalisera och lagra kunskap. De traditionella kunskapssystemen grundas på tanken att man ska kunna lagra en stor mängd data för någon att ta del av senare. Genom att fokusera på *awareness* vill man komma åt andra kunskapssystem än de traditionella och snarare lyfta fram sociala och kulturella aspekter av lärande och lärandesituation (Bogdan och Severinsson Eklund, 2003).

Framtagna tekniker och metoder baseras på föreställningen och eftersträvan om deltagande och hållbar design. Det har varit ett medvetet val mot iterativa och deltagande metoder för att utveckla system i nära samarbete *med* dess användare snarare än *för* dem. Projektet bedrivs i en kooperativ designanda som har sitt ursprung i en skandinavisk tradition (Greenbaum och

Kyng 1991; Bødker et al. 2000). Kooperativ design är inte en enda teori eller teknik utan snarare en ansats som karaktäriseras av en mänsklig och kreativ koppling mellan de inblandade parterna i designen och i användande (Suchman et al. 1993). En av metoderna går ut på att observera användarna i fält, att helt enkelt undersöka hur deras arbetssituation ser ut.

Rent organisatoriskt leds projektet av de tre ansökningsansvariga forskarna på KTH, där en av dem har en mer administrativ projektledarroll. De har en bakgrund i datalogi och MDI. I organisationen ingår också en representant från näringslivet från ett teknikutvecklingsföretag och en representant från lärande- och undervisningsorganisation. De discipliner som är representerade är ingenjörsvetenskap, datavetenskap, programmering, systemutveckling, design, antropologi och etnologi. Artikelförfattarna, med disciplinära bakgrunder inom antropologi och etnologi, ingår i projektet i en konsulterande roll framförallt i metodfrågorna. Detta innebär att vi i första hand är med och diskuterar igenom och planerar hur arbetet tillsammans med användarna kan utformas, vilka metoder som ska användas för att få en större förståelse för användarnas situation och för den totala kontexten. Metoderna som diskuteras är olika typer av fältstudier, observationer, intervjuer, datainsamlingsmetoder, workshopmetodiker, analysmetoder, etc. Dessutom gör vi en del punktinsatser under till exempelvis workshops, när det behövs fler ögon, öron och händer som registrerar vad som händer och som sköter tekniken. Huvudsakligen sker datainsamling, det vill säga fältstudier och användningen av de olika teknikerna i praktiken, av de tre ansökningsansvariga forskarna. Det ligger i linje med uppfattningen att det anses viktigt att all systemutveckling utgår ifrån de förhållanden och situationer som de framtida systemanvändarna har. För att undvika tredjehandsuppgifter, överlämnande av information om användarsituationen från en observatör till en systemutvecklare, uppmuntras att systemutvecklare och designers deltar i datainsamlingen gemensamt (Sundblad 2004).

Datainsamlingen i projektet har resulterat i insikter om lärarnas kunskapsutbyte i synnerhet, men också lärarnas arbetssituation och villkor för undervisning i allmänhet. En del information har direkt bidragit till utveckling av tekniska verktyg för att underlätta kunskaps spridning mellan lärare. Bland annat har en webbplats utvecklats för att underlätta och stödja kunskapsutbyte mellan en av lärargrupperna.

Konsekvenser för synen på etnografi och etnografen

På vår hemmainstitution vid KTH, men också i Sverige i stort, kommer vi ofta i kontakt med det vi beskrivit ovan och som kan kallas designrelaterad etnografi. En anledning till det kan vara att relativt få "riktiga" antropologer och etnologer ängar sig åt teknikfrågor och design i Sverige inom MDI, de flesta har en annan akademisk bakgrund. I det här avsnittet vill vi nu diskutera konsekvenser denna kunskapssyn har för konstruktionen av den etnografiska (antropologiska, etnologiska) vetenskapens identitet och legitimitet i synnerhet inom MDI.

Antropologin och etnologin har lyfts på kartan av ett ytterligare vetenskapsområde, vilket är ett erkännande av betydelsen av de etnografiska traditionerna. Vi tror att det hjälper till att bredda vägen för samhälls- och kulturforskning inom teknikområdet. Förhoppningsvis leder det till flera arbetstillfällen för både antropologer och etnologer men också andra samhälls- och kulturforskare. Teknikområdet och ingenjörsvetenskapen spås, trots en viss nedgång under de senare åren, goda utsikter på arbetsmarknaden i framtiden.

Å andra sidan, inom MDI läggs stor vikt på att lära ut metoder och undersökningstekniker till alla de vetenskapsområden som finns representerade där. Om och när alla kan göra etnografi, behövs varken antropologer eller etnologer inom MDI. Synen på antropologers och etnologers yrkeskunnande verkar redan idag vara begränsad till kunnande om en specifik metod, observation i fält. När antropologin och etnologin minimeras till att handla om metoder, åsidosätts den teoretiska kunskaps traditionen som vetenskapen står på. Det medför att sociologiska och kulturteorier sällan eller aldrig kommer till någon nytta inom MDI. Denna ut-

veckling kan vi redan idag börja skönja inom MDI. Men, etnologer och antropologer anses vara speciellt lämpade att genomföra en etnografisk studie eller snarare kvalitativa observationer av vissa fenomen. Följaktligen finns det en anledning att börja fundera på vad mer antropologer och etnologer skulle kunna göra inom MDI. Det är kanske till och med ett gyllene tillfälle att allvarligt föra in samhälls- och kulturteorier till MDI. Kvalitativ etnografisk forskning bör inte stanna vid att först dokumentera och sedan återge vad informanterna har sagt och/eller gjort, eller att lära andra att göra samma sak. Snarare bör den bidra med en analys som är grundad på koncept och teorier (se t. ex. Dekker et al. 2003; Dekker och Nyce 2004;). Antropologer och etnologer skulle kunna återerövra sin forskarroll och studera exempelvis de processer och relationer som finns i olika teknikutvecklingsprojekt. Det vill säga ta ett steg ifrån ett aktivt deltagande i själva designuppgiften och fokusera på designprojektet som en helhet, ett samtida fenomen.

Det går delvis i linje med den del av skapandet av kunskap inom antropologin och etnologin som handlar om reflektion. Ett kritiskt, granskande förhållningssätt till den vetenskapliga kunskapsprocessen, men också forskarens roll i denna. Vid en observation i fält är det nödvändigt att reflektera över vem man är och hur man kan uppfattas på den plats man ska besöka. Det är en specifik person som besöker fältet, inte vem som helst (Lindquist 2005). Allt detta ingår i fältstudier. Men det verkar inte finnas former, acceptans eller utrymme för den i skrivandet, i publikationer eller artiklar. Det kan bero på att MDI-litteraturen följer en relativt teknikvetenskaplig genre där man snarare skriver avrapportering. Vad blir konsekvenserna när reflektionerna saknas? Vad vet man egentligen om en kontext när det skrivande subjektet inte längre är med i texten? Traditionellt har etnografen skrivit sitt material själv, eftersom fältarbetet är självupplevt och den djuplodande reflektionen är subjektiv. När man inom MDI arbetar i multidisciplinära grupper, och dessutom strävar efter att göra fältarbetet i grupp för att slippa "lämna över" information till en designer till exempel, lämnas delar av den djupa reflektionen därhän. Reflektionen kommer ofta att bli en gruppssamlade reflexiva konsensus, som endast berör uppdraget, dvs det som berör system- eller teknikutvecklingen.

Vi frågar oss också vad vi ska kalla de fältrelaterade metoder som har sitt ursprung i antropologi och etnologi? Är etnografibegreppet relevant, eller skapar ordet bara förvirring när de används i MDI sammanhang? Etnografi har varit ett sätt att positionera sig inom MDI, ett avståndstagande från att bara utföra experiment, intervjuer eller enkäter. När ett ord och dess innebörd blir modernt används det för att visa på en diskursiv ordning, (etno-, etnografi-inspirerad, etnografiska metoder). Ordet visar på en inriktning, en önskan om att tillhöra det sanna, det senaste, det bästa. Men, så som vi beskrivit ovan, refererar etnografiska metoder alltför ofta till korta observationsstudier. Det finns därför ett behov av att stärka metodkompetensen i synnerhet när metoden kan riskera att användas på ett slentrianmässigt sätt. Det är inte entydigt vad som inkluderas i etnografiska metoder och hur de kan fungera i praktiken. Sällan lyfts fram att etnografi kan ha sin utgångspunkt i arkivmaterial och artefakter och att det fält som ska studeras kanske inte längre finns i presens, utan bara i dåtid (t. ex. Palmenfelt 1993). Eller att exempelvis deltagande observation också syftar till att få socialt meningsfullt engagemang i människors liv, snarare än endast ett pragmatiskt krav på datainsamlande. Deltagande ger inte bara möjlighet att observera det aktuella fenomenet utan också möjlighet att tillämpa andra forskningstekniker. Vidare leder även ett kort deltagande till en mängd information som skiljer sig från de ursprungliga systemvetenskapliga frågeställningarna. Informationen kan lätt bli ett dilemma snarare än tillgång och värdefull kunskap om ett fenomen. På vilket sätt och av vem kan den kunskapen tas hand om? Vilka möjligheter finns för att utforska det som blir "över" eller som inte faller inom ramen för projektets syfte? Exempelvis inom CoPLand lät de tekniska och/eller systemvetenskapliga resultaten vänta på sig i en av lärargrupperna. Snarare gav den utförda etnografien insikter om arbetspolitiska och sociala aspekter. Det blev uppenbart att gruppen lärare dras med betydligt viktigare problematik än

intern kommunikation, problematik som berör deras anställningar och värdesättande av deras insatser för elevers kunskapsbildning. Vi har gemensamt fört diskussionen vidare, vilket resulterat i en rapport (ännu inte publicerad) som handlar om de politiska och sociala resultaten.

Närmandet till den antropologiska, etnologiska eller snarare etnografiska diskussionen inom MDI har inneburit att MDI forskningens multidisciplinära ambitioner vidgats ytterligare. Som alltid, varje akademisk disciplin kännetecknas av specifika tankesätt och värderingar som formar både forskarna och forskningen. MDI forskning är varken antropologisk eller etnologisk, utan engagerat i design- och problemorienterad kunskapsgenerering. Denna kunskapssyn definierar också MDI-fältet (i Bourdieus mening), vilket innebär att även med bästa intentioner får det etnografiska angreppssättet då en underordnad ställning. Det handlar om tillgång till resurser och utrymme för samhälls- och kulturvetenskapliga frågeställningar inom forskningsprojekten. Men också resurser för till exempel skrivarbetet, som är ett viktigt verktyg i antropologens och etnologens analys och kunskapsproduktion. Att gå ut i fält och observera handlar lika mycket om att vara intresserad av att skriva, teckna, samla, dokumentera och reflektera. Skrivandet finns med genom hela arbetsgången, från det man tror sig veta att man ska göra en studie till det sista knappandet på tangenterna på rapporten eller avhandlingen. Det är genom skrivandet som kunskapen framträder och blir synlig, både för etnografen och för alla andra. Ty, "[...] although culture exists in the trading post, the hill fort, or the sheep run, anthropology exists in the book, the article, the lecture, the museum display, or, sometimes nowadays, the film" (Geertz 1973:1993: 16). Det kan jämföras med att syftet med och resultat av design och systemutveckling är, för det mesta en teknisk artefakt eller en datorapplikation. Kanske är det en förklaring till varför det inte läggs samma vikt vid det skrivande arbetet inom MDI, där mycket av skrivandet tycks vara avrapportering. Den typen av skrivande har att göra med den "nedärvda" tradition som finns på tekniska högskolor, där kvantitativ forskning avrapporteras i form av tekniska rapporter.

Inom MDI och på en teknisk institution ska man ofta lösa problem. Med samhällsvetenskapliga och humanistiska metoder, analyser och undersökningar kan man komma en bit på väg i förståelsen av problemet. Teknisk expertis, ingenjörer eller designers har inte samma plats i projekt som syftar till att generera en större förståelse för eller bredda kunskapen om sociala och/eller humanistiska frågor. Sambandet finns, men inte för att förstå den sociala och kulturella människan i antropologiska och etnologiska termer. Och det är inte alltid nödvändigt (h)eller?

Referenser

- Anderson, R. J. (1994): "Representations and Requirements: The Value of Ethnography in System Design", *Human-Computer Interaction* Volume 9, 1994: 151–182. Lawrence Erlbaum Associates, Inc.
- Arvola, Mattias. (2003): *Good to use! Use quality of multi-user applications in the home*. Licentiat uppsats. Linköping: Linköpings universitet.
- Bader, Gail och James M. Nyce (1998): "When Only the Self Is Real: Theory and Practice In the Development Community." *The Journal of Computer Documentation*, February 1998, Vol 22, 1: 5–10.
- Ball, Linden J. och Thomas C. Ormerod (2000): "Putting ethnography to work: the case for a cognitive ethnography of design", *International Journal of Human-Computer Studies* Volume 53, Issue 1, July 2000: 147–168. Academic Press.
- Bentley, R., Hughes, J.A., Randall, D., Rodden, T., Sawyer, P., Shapiro, D. och I. Sommerville (1992): "Ethnographically-Informed System Design for Air Traffic Control", *CSCW Proceedings*, 3, November 1992: 123–129.
- Blomberg, Jeanette (2003): "An Ethnographic Approach to Design." Julie A. Jacko och Andrew Sears, (red.) *The human-computer interaction handbook: fundamentals, evolving technologies and emerging applications*, New Jersey: Lawrence Erlbaum Associates, Inc. s. 964–986.
- Blomberg, Jeanette L (1995): "Ethnography: Aligning field studies of work and system design." Andrey F. Monk och Nigel Gilbert (red.) *Perspectives on HCI – Diverse Approaches*. London: Academic Press.
- Blomberg, J., Giacomi, J., Mosher, A. och Swenton-Wall, P. (1993): "Ethnographic Field Methods and Their Relation to Design." D. Schuler och A. Nimioka (red.) *Participatory Design: Principles and Practice*. London, UK: Lawrence Erlbaum Associates s. 123–155.
- Bogdan, Cristian (2003): (avhandling) *IT-design for Amateur Communities*. Stockholm: KTH.
- Bogdan, Cristian och Severinson-Eklundh, Kerstin (2003): "Fingerprint: Supporting Social Awareness in a Translucent Sensor-Mediated Cue-Based Environment", Short paper presenterat på CHI in Vienna, våren 2003.
- Bogdan, Cristian och Sandor, Ovidiu (2004): "Hand in Hand: Sustainability of System and Community Practice in Knowledge Support". Workshop paper presenterat på CSCW i Chicago, våren 2004.
- Bødker, S., Ehn, P., Sjögren, D., och Sundblad, Y. (2000): "Co-operative Design - perspectives on 20 years with 'the Scandinavian IT Design Model'". *Proceedings of NordiCHI 2000*.
- Crabtree, Andy. 2003. *Designing collaborative systems: a practical guide to ethnography*. London: Springer.
- Dekker, Sidney W.A., Nyce, James M., och Robert R. Hoffman (2003): "From Contextual Inquiry to Designable Futures: What Do We Need to Get There?" *IEEE Intelligent Systems* March/April 2003: 74–77.
- Dekker, Sidney W.A. och James M. Nyce (2004): "How can ergonomics influence design? Moving from research findings to future systems". *Ergonomics*, December 2004, vol. 47, No. 15: 1624–1639.
- Forsythe, Diana E. (1999): "It's Just a Matter of Common Sense: Ethnography as Invisible Work." *Computer Supported Cooperative Work, CSCW* 8: 127–145.
- Garsten, Christina (2000): "Korsdrag: Socialantropologi i blandade akademiska miljöer". *Antropologiska Studier* n:o 68–69 2000.
- Greenbaum, J. och Kyng, M. (1991): *Design at work: Cooperative design of computer systems*. Hillsdale, New Jersey: Lawrence Erlbaum.

- Gemzöe, Lena (red.) (2004): *Nutida Etnografi – Reflektioner från mediekonsumtionens fält*. Nya Doxa.
- Geertz, Clifford (1973/1993): *The Interpretation of Cultures*. London: Fontana Press.
- Hannerz, Ulf (2001): "Anthropology". Smelser, Neil och Paul Baltes (red.) *International Encyclopedia of the Social and Behavioral Sciences*. Oxford: Elsevier.
- Hughes, J., King, V., Rodden, T, och H. Andersen (1994): "Moving out from the control room: Ethnography in System Design" *Proceedings of the conference on Computer supported cooperative work* October 1994. ACM Press New York, NY, USA.
- Hudges, J. A., Randall, D. och Shapiro, D. (1993): "From ethnographic record to system design: Some experiences from the field". *Computer Supported Cooperative Work CSCW*, 1: 123–141.
- Lindquist, Sinna. (2005): "The researcher's role at stake – The meeting between the objective researcher and the subjective individual." CID publikationer, Stockholm: KTH. (Svensk kort version "Forskarrollen sätts på prov- möte mellan den objektiva forskarrollen och den subjektiva människan i forskning om teknik" i Book of abstracts, Genuskonferensen Teori möter verklighet, Malmö 2005.)
- Nardi, Bonnie A. (1997): "The Use of Ethnographic Methods in Design and Evaluation – Chapter 15." M. Helander, T.K. Landauer och P. Prabhu (red.) *Handbook of Human-Computer Interaction*, second edition, s. 361–366. Elsevier Science B.V.
- Nyce, James M. och Bader, Gail (2002): "On Foundational Categories in Software Development." C. Floyd, Y. Dittrich och R. Klischewski (red.) *Social thinking – software in practice*. Cambridge: MIT Press.
- Nyce, James M. och Löwgren, J. (1995): "Toward Foundational Analysis in Human-Computer Interaction." Thomas, P.J. (red.) *The Social and Interactional Dimensions of Human-Computer Interfaces*. Cambridge University Press.
- Palmenfelt, Ulf (1993): *Per Arvid Sävës möten med människor och sägner*. Stockholm: Carlsson Bokförlag.
- Pycock, James och John Bowers (1996): "Getting Others To Get It Right. An Ethnography of Design Work in the Fashion Industry." *Proceedings of the 1996 ACM conference on Computer supported cooperative work*, 1996: 219 – 228. ACM Press, New York, NY, USA.
- Sommerville, I., Rodden, T., Sawyer, P. och R. Bentley (1992): "Sociologists Can be Surprisingly Useful in Interactive Systems Design." *Proceedings of the HCI'92 Conference on People and Computers VII*, 1992: 341–353.
- Suchman, Lucy A. (1987): *Plans and Situated Actions – The problem of human machine communication*. Cambridge University Press.
- Suchman, L. A., Schuler, D., och A.Namioka (1993): *Participatory Design: Principles and Practices*. Hillsdale, N.J.: Lawrence Erlbaum Associates.
- Sundblad, Yngve (red.) (2004): *Studies of Co-designed Prototypes in Family Context*. Deliverable 1.3 & 2.3 • 2004-02-09 (<http://interliving.kth.se>)
- CoPLand projektet: <http://copland.nada.kth.se/>

