

Hva er bruk, brukere og bruksmåter?

Momenter til en nyansering av noen nøkkelbegrep

Notat til IN3220/4220

Svein Hovde, februar 2023¹

1. Om bruk og hva det innebærer

Generelt formulert er en bruker en person eller en gruppe av personer som har omgang med ting, teknologi, tjenestetilbud, arkitektur og infrastruktur i en kultur eller naturgitte omgivelser over tid. Bruk er den virksomheten eller aktiviteten brukere inngår i. Vi avgrensar altså her betegnelsen bruker til *mennesker*. En kunne innvende at for eksempel hunder er brukere av hundemat, seler, bånd og annet utstyr, at de plasseres i tjenestetilbud som hundepensjonat og i høyeste grad er brukere av natur. Men her betrakter vi altså med et antroposentrisk blikk.

Når vi bruker uttrykket *har omgang med* refererer det til at bruk dreier seg om en form for utveksling, interaksjon eller samspill. Virksomheten bruk forutsetter et fysisk og mentalt skille mellom bruker og det som brukes. Brukshandlingen(e) oppstår gjennom viljebestemte eller ubevisste handlinger som i form av engangshendelser, varig eller mer permanent avstedkommer et ønsket eller utilsiktet resultat. Oppramsingen av *det vi bruker* rommer forhold som kan være konkret og avgrenset, eksempelvis en elektrisk drill eller en app på smarttelefonen eller det handlingsmiljø vi har rundt oss, her angitt med de svært allmenne begrepene kultur og natur. Et eksempel på bruk i den sammensatte og omfattende delen av skalaen er *byen* med dens enorme tilfang av bruksobjekter som transporttilbud, gater og veier, arbeidsplasser, studiesteder, møteplasser, kulturtilbud, idrettsanlegg, spisesteder, parker m.m.m.

Formuleringene foran bør ikke betraktes som en definisjon av bruker om en støtter seg til hva en definisjon vanligvis gjør eller forsøker å gjøre. De er bevisst assosiasjons-åpnende, mens hensikten med definisjoner vanligvis er å avgrense og peke ut hva noe er til forskjell fra noe annet. Eksempelvis vil veitrafikkloven av gode grunner være maksimalt presis med tanke på hva som menes med trafikant, bilfører, passasjer, syklist, fotgjenger osv. 'Bruker' er både et dagligord og fagbegrep. Vi kunne derfor støttet oss til våre gjengse språkspill og foreslå at definisjonen av en bruker er «den forestillingen som utløses når vi hører ordet bruker». (Wittgenstein 2010) Siden vi skal ha en hel forelesningsserie og et emne bygd rundt ordene bruk og brukere ønsker vi å oppmuntre til at vi blir mer bevisst og utvikler forestillingsevnen om hva bruk og brukere kan være. (Når jeg her skriver vi innbefatter dette ikke bare studentene, men også foreleserne på emnet).

Det at vi forholder oss til kjerneordene assosiativt (åpnende) og ikke definisjonsmessig (definitivt), kan illustreres på følgende måter:

¹ Dette er en utvidet versjon av et notat som opprinnelig ble skrevet i januar 2021, til «å forstå bruk før bruk»

- Tittelen på emnet er «bruk før bruk». Dette henspiller på aktiviteten å tenke på og planlegge for bruk ut fra forestillinger om hva en vil oppnå med eller antar kan komme til å kjennetegne denne bruken og de brukerne som er involvert. Design for bruk forutsetter en form for forutanelse eller antesipering av bruk og brukssituasjoner.² For å få til dette trengs ikke bare kvalifisert gjetning om tingenes markeds- og brukspotensiale. Det forutsetter blant annet konkrete undersøkelser av faktiske bruker-erfaringer, evne til å sette seg i brukerens sted, utprøving av prototyper og etiske overveielser om konsekvenser av bruk i en vid og langsiktig sammenheng. Bruksanvisninger må for å være relevante bygge på evne til å foregripe bruksmåter.³



- Bruk er ikke bare omgang med menneskeskapte artefakter og institusjoner, men også de som byr seg fram eller er inviter til aktivitet, som en åpen fjellvidde vi kan krysse til fots eller med ski. Et slags mellomtilfelle er stier og snarveier. De oppstår ved at noens idé om å ferdes lettere eller raskere i mer eller mindre uveisomt terreng, idet den settes ut i livet, etterlater menneskeskapte ferdselsårer basert på gjentatt gåing. Seinere i emnet skal vi introdusere Gibsons begrep om 'affordance' for å utvikle forståelsen av det som «frister» til bruk ved å framby muligheter til utforskning og utfoldelse.
- Bruk er både villet og noe som oppstår gjennom tilfeldigheter, mer spontant eller basert på innskytelse og intuisjon. For mange år siden gikk jeg en sommerdag en lang tur i skogen og ble overrasket av ei kraftig haglskur som gjorde meg våt og kald. Helt tilfeldig fant jeg ei velbrukt og bensinluktende fleece-jakke som en skogsarbeider hadde glemt igjen. Den hang på en kvist på et stort grantre og det å ta den i bruk blei redningen den dagen.
- Bruk er vanligvis noe som gjentar seg og har form av en prosess som utfoldes over tid, men kan også være et engangstilfelle eller en isolert hendelse. Også engangsbruk er verdt å studere fordi den viser betydningen av tilfeldigheter, flaks og uflaks og menneskers evne til å gi etter for en innskytelse, improvisere, tenke nytt og kreativt eller å lære av sine feil. Som Øystein Sunde synger: «Jeg setter aldri mine bein i ei motorsag igjen»

² I neste punkt som tar for seg bruk som noe en gjør skal vi drøfte og problematisere mulighetene for å forutse og regulere seinere bruk gjennom design og **produktutvikling**

³ Om en kjøper ei motorsag vil den gjerne ledsages av en lang bruksanvisning med stor vekt på sikkerhet og forebygging av at brukeren utsetter seg for fare. Det advares sterkt mot bruk av såkalt drop-start, en start-teknikk der brukeren holder i startsnora, bruker sagas tyngdekraft og slipper den kontrollert nedover uten at den når bakken eller berører andre objekter. Det er en litt risikabel, men rask og mye brukt metode for å starte motorsager, særlig i ulendt terreng. Advarselen speiler at forfatteren av bruksanvisningen er kjent med at drop-start forekommer og benyttes både av profesjonelle og mer uerfarne brukere.

- Bruk er ikke bare problemløsende – den kan være noe som vikler en inn i vanskeligheter av ukjent omfang. Det kan medføre at en mislykkes og utløse frustrasjon, sinne og resignasjonstendenser. Slik feilslått bruk kan også være viktige anledninger til læring, mobilisering av tålmodighet og utholdenhet for brukeren. Bruk som fiasko vil ikke minst tjene som eksempler for designere som skal utvikle løsninger for mer hensiktsmessig og vellykket bruk. Punkt 3 i dette notatet er en kort drøfting av brukssituasjoner med utilsiktet eller skuffende utfall.
- Bruk er *situert* og *kontekstuell*, den skjer på et sted i en bestemt situasjon, men er sterkt preget av den større kulturelle og sosiale sammenhengen bruken utfoldes innenfor. Et lite barn lærer lekende lett å håndtere touchskjermer, teknologi som ville framstått som et komplett mysterium for mine avdøde foreldre. På den annen side ville et barn eller en ungdom strevd med å finne ut hvordan en ringer med en dreieskivetelefon uten forutgående forklaring og instruksjon. Å skjønne hvordan bruk er betinget av forhold utenfor den umiddelbare brukssituasjonen er noe av det vi ønsker å fokusere på i dette emnet.
- Vi har postulert et skille mellom bruker og det som brukes – det som mobiliseres i en brukssituasjon uansett om det er et redskap, teknologi, en institusjonell sammenheng eller et stykke natur. Noen ganger framstår forholdet mellom subjektet bruker og bruksobjektet mer sømløst. Vi sier noen ganger at redskapet blir en naturlig forlengelse av kroppen eller at bevegelsen eller utøvelsen av en aktivitet der artefakter inngår «setter seg i kroppen». Omvendt kan teknologien ta makt over brukeren og gjøre denne til et nesten viljeløst maskinvedheng slik tilfellet kan være i svært gjentakelsespreget arbeid. Kroppsliggjøring av bruksmøter og brukshandlinger vil også være et tema vi kommer tilbake til.

Hensikten med dette notatet er å tygge litt på noe de fleste kjenner til, hva det er rimelig å forbinde med ordene bruk og bruker og i hvilke sammenhenger disse dukker opp i hverdagspråk. Det gjelder også i sammenstillinger der bruker inngår, for eksempel forbruker (en rolle) eller småbruker (et yrke). I noen sammenstillinger kan det gi stigmatiserende assosiasjoner, som med ordet misbruker (underforstått av et narkotisk stoff eller et rusmiddel). En super-bruker, derimot er en bruker som har nådd et slikt nivå for beherskelse (oftest av informasjonsteknologi) at de kan fungere som en del av en organisasjons støttestab uten at dette nødvendigvis er formalisert. Ordet bruker kan også «vannes ut» og tjene som samlebetegnelse for å unngå å beskrive rollen en befinner seg i mer direkte og uten omsvøp. For noen år siden var jeg på et rehabiliteringssted for opptrening etter et hjerneslag. Vi som var der for behandling ble konsekvent omtalt som brukere. Siden vi hadde det til felles at formålet med oppholdet var å håndtere en skade eller et helseproblem ville det vært mer presist og beskrivende i stedet å benytte ordet pasient.

2. Bruk som noe en gjør

Foran har jeg vekslet mellom omtale brukere (de som gjør noe) og bruk (aktiviteten). I det Redström kaller «*a conceptual exercise*» drøfter han forskjellen ved å fokusere på brukere og bruk som aktivitet: «*what it is people do rather than who they are with respect to a design process.*» (Redström 2008: 410) I vårt emne hvor vi er opptatt av koblingen design og bruk er vi også primært opptatt av aktiviteten bruk framfor rollen bruker. Vi har imidlertid også noen henvisninger til og diskusjoner av bruker-roller fordi dette kan bidra til å belyse og utvikle forestillingsevnen om koblingen mellom varianter av brukere og valg av bruksmåter.

Et viktig poeng hos Redström er å problematisere forestillingen om at brukere er en fast størrelse i interaksjonen med ting som skal brukes og at denne tingen er veldefinert og innbyr til helt bestemte former for bruk: «*referring to 'users' during design seem to assume that there already are users of things not yet designed, thus obscuring the complexity of what actually happens as someone starts using a thing, as someone becomes a user.*» (Redström 2008: 410)

Redström argumenterer for at vi må forstå relasjonen mellom bruk og brukere som kompleks, åpen og foranderlig. Koblingen mellom design før bruk og faktisk bruk er lite forutsigbar fordi ting endres idet en bruker gjør en ting til sitt personlige bruksobjekt, rekonfigurerer, skreddersyr den for egne formål eller spiller ting inn i designprosessen gjennom brukerdeltakelse. Tenk på hvordan smarttelefoner eller datamaskiner idet de anskaffes kan være ganske standardiserte, men at de formes og redesignes av brukeren gjennom eksempelvis det å tilføye ulike apper, gjennom endringer i funksjonalitet og personlige bruksmåter osv.: «*Although computers of a certain brand and model might be identical from the start, they become quite different and unique artefacts through use over time – not only in the sense of superficial wear and tear, but at deep structural levels within the artefact determining what it can do and how it behaves.*» (Redström 2008: 411)

En annen faktor som gjør at bruksmåtene modifiseres er at ideer om og betingelser for formgiving stadig utvikler seg som et resultat av endringer i teknologi og materialbruk. Ting kan teknisk sett være «klar til bruk», men i praksis inngå i aldri avsluttede prosjekter der modifiseringene skjer gjennom læring og etablering av rutiner, utvikling av nye muligheter, eksperimentering og utprøving, slitasje og oppgradering.

Design for bruk kan også betraktes som en form for *retorikk*, en sterk oppfordring til å prøve noe nytt, endre bruksmåter eller tenke annerledes om personlige handlingsvalg. Redström refererer til Buchanan som sier at designeren noen ganger «*instead of simply making an object or thing, is actually creating a persuasive argument that comes to life whenever a user considers or uses a product as a means to some end*». (Buchanan sitert av Redström 2008: 411)



Redström argumenterer for at design både kan forstås som "thing-design" og "use-design". Han bruker eksemplet med å designe en stol. Denne designes både som en fysisk-materiell ting og et objekt som definerer aktiviteten "å sitte", altså bruken. Han nevner et konkret eksempel på dette, Balans-stolen designet av Mengshoel og Opsvik for Stokke møbler på Møre. Filosofien bak denne var å innby til varierte og dynamiske «sittmåter» ut fra tanken om at mennesket ikke er skapt for sitting, men å stå, gå, løpe og ligge. [https://www.dn.no/d2/design/peter-opsvik/balans-variable/design/denne-ikoniske-kontorstolen-fyller-40-ar/2-1-](https://www.dn.no/d2/design/peter-opsvik/balans-variable/design/denne-ikoniske-kontorstolen-fyller-40-ar/2-1-586185)

[586185](https://www.dn.no/d2/design/peter-opsvik/balans-variable/design/denne-ikoniske-kontorstolen-fyller-40-ar/2-1-586185)

Her er fokus på hva tingen er eller gjør og at dette er noe litt annet enn skillet mellom form og funksjon. Redström skriver at *"We can express this as a difference between acts of defining use through design and defining use through use"*. (Redström 2008: 413) Når vi bruker formuleringen "å forstå bruk før bruk" innebærer det forsøk på å forestille seg eller "forutse" hvordan bruken kommer til å arte seg. I det som kalles bruker-sentrert design henter en informasjon om framtidige brukere eller engasjerer dem direkte i design-prosessen. Redström mener at det å studere kombinasjoner av definisjoner av bruk gjennom design og definisjoner av bruk gjennom bruk kan involvere to typer ekspertise; folk som representerer design-området og de som representerer domenet for tenkt bruk. Han mener at dette åpner for en videre forståelse og gjøre det å designe til en mer åpen og demokratisk aktivitet. (Redström 2008: 415)

Redström understreker behovet for å ikke bare formgi og skape et objekt, men å reflektere over hvordan det vil oppleves å interagere med dette og erfare det over tid. Han understreker at det definere bruk i praksis er noe som skjer etter at det er designet, nettopp idet det tas i bruk og brukes over tid. Dette legger grunnlaget for et perspektivskifte i designprosesser og å fokusere mer på det som skjer *etter* design. Et eksempel på dette er Tonkinwise's begrep om *"unfinished things"* - ideen om kontinuerlig design og redesign. (Redström 2008: 417) En illustrasjon av designede objekter som kan forstås som "uferdige" er hvordan vi forholder oss til boliger og bomiljø; *"the non-architects continuously do architecture. When we, as non-architects occupy a space, when we start to 'do-it-ourselves'."* (Redström 2008: 417)

Redström oppsummerer forskjellen mellom definisjoner av bruk gjennom design og tilsvarende basert på faktisk bruk. Kronologisk innebærer det første en "bruk før bruk"-tilnærming, det andre en "design etter design"-tilnærming. Dette kan betraktes som en dimensjon eller et spekter som skiller mellom grader av åpenhet: *"it could be thought of in terms of how acts of defining use through use are meant to influence definitions of use by design, i.e., how open the design (and the design process) is with respect to 'definitions of use through use' ranging from the controlled influence of specific user tests on design decisions, to*

more extensive user participation in the design process, to the open-ended design process that extends into what we otherwise understand as use.” (Redström 2008: 421)

Jeg har viet Redströms forståelse og nyansering av designprosesser såpass mye oppmerksomhet fordi det er et interessant utgangspunkt for å øke forestillingsevnen om hva det vil si å designe og ulike måter å forstå hva det innebærer. En ettertanke på bakgrunn av Redströms bidrag er at det kanskje er grenser for i hvilken grad og hvor presist vi kan være i stand til å oppnå det som er målet for dette emnet; ”å forstå bruk før bruk”.

3. Bruksintensjon og -resultat

Redström bringer inn et annet perspektiv enn det jeg anla innledningsvis i dette notatet ved å legge vekt på relasjonen mellom design/designer og bruk/bruker. Han legger vekt på at bruk er en åpen prosess der designeren ikke har det siste ordet når det gjelder hvordan ting blir brukt. Her skal jeg ta opp en annen side ved spørsmålet om design og bruk som en åpen prosess og konsentrere meg om hva brukerne gjør idet de erverver et objekt.

Skillet mellom bruk med en veloverveid intensjon og mer åpen, lekende, utprøvende, rituell eller impulsiv bakgrunn på den ene dimensjonen og designstyrt bruk med et forhåpentlig ønsket eller formålstjenlig resultat er **en** dimensjon. En annen er skillet mellom bruk som følger en plan, resulterer i mestringsfølelse og opplevelse av god funksjonalitet og tilfredsstillelse av ønsker og behov over tid kontra den bruken som innebærer trøbbel, rastløshet, skuffelse, mismot eller resignasjon.

Seinere i emnet skal vi se nærmere på temaer relatert til trøbbel og dårlige brukeropplevelser. Her skal jeg kort



introdusere noe som kan formuleres som ”tilløp til bruk”. Bildet til venstre viser en høvel jeg kjøpte for noen år siden. Det er et meget avansert verktøy laget av et svært anerkjent tysk firma. Ved anskaffelsen hadde jeg store forventninger til høvelen og gledet meg til å ta den i bruk. Nå har det gått ti år siden kjøpet og høvelen

har ennå ikke vært i bruk. Gitt at det er en nokså kostbar bruksgjenstand er det nærliggende å betrakte dette som en feilinvestering.

Ikke-bruk kan i dette konkrete tilfellet henge sammen med flere forhold. De nokså spesielle og avanserte justeringsmulighetene kan fungere som en terskel for å ta den i bruk. Høvelens glattpolerte og perfekte finish kan skape en slags ærefrykt og motstand mot gjennom bruk å lage hakk eller riper, noe som kan observere på de fleste velbrukte verktøy. Når den står i hylla som ”pyntegjenstand” fortsetter verktøyet å skape forventning og være et

objekt som en håper en eller annen gang i framtiden kan demonstrere sin kvalitet og skape arbeidsglede.

Det er mange ulike eksempler på at en bruksintensjon ikke innfris. I et konsumsamfunn preget av kjøpepress kan det være tendenser til overinvestering i forbruksvarer som aldri eller sjelden brukes, som har kort livslengde eller lav utnyttelsesgrad. Allerede i 1970 skrev den svenske økonomen Staffan Burenstam Linder ei bok om "Det rastløse velferdsmennesket". Linder pekte på at økende velstand og anledningen til anskaffelser av ulike slag ville utløse en tidsnød. Mennesker med god råd kan i noen grad kjøpe seg tid ved for eksempel å leie folk til å utføre private tjenester, men de kan likevel få for knapp tid til å bruke og nyte alt som står til deres disposisjon. (Burenstam Linder 1970)

4. Bruksmåter og livsform

Formuleringen 'omgang med ting og teknologi' er åpen og favner en rekke måter denne omgangen kan utfoldes, ulike grunner som foranledninger omgangen og ulike resultater av den. Martin Heidegger reflekterer i hovedverket 'væren og tid' over det han kaller vår brukende omgang med tingene. Han mener «at den brukende omgang med tingene sier noe grunnleggende om hva det vil si å være menneske» (Eckhoff 2021: 171)

Heidegger var opptatt av hvordan vår praktiske verden skapes og erfares. Han betraktet håndverket som en 'eksemplarisk' form for den brukende omgang med tingene. Heidegger bruker det å forholde seg til en hammer som en inngang til å forstå og sette ord på vår praktiske verden.⁴ Heidegger har av enkelte blitt tolket som å være svært kritisk til teknologi og urbane verdier. Eckhoff hevder at det kanskje er mer treffende å si at han var skeptisk til en utemmet teknologi der en ikke har et reflektert forhold til dens faktiske betydning i dagens samfunn. (Eckhoff 2021: 174)

Den aktuelle livsform i rike høyteknologiske samfunn innebærer at mye av vår brukende omgang med ting medieres gjennom informasjonsteknologi. Dette gjør at denne teknologien i form av smarttelefoner, nettbrett og datamaskiner fungerer som oppmerksomhetssluk uansett om omgangen skjer i jobbsammenheng eller på fritida, om den brukes av voksne mennesker eller tjener som avlastende barnevakt.

Vår tidsalder og den nåværende livsform har blitt karakterisert som antropocen. Dette innebærer at vår virksomhet på jorda er fokusert (evt. fiksert) på å bruke naturen og alle dens ressurser utelukkende som et middel til menneskelig utfoldelse og velstand. Dette er en brukende omgang med vårt livsmiljø som truer med å utrydde arter, ødelegge livsmiljø og forårsake en klimakrise. I siste instans kan det bety at vår livsform er sterkt preget av bruksmåter som på mellomlang sikt kan true vår eksistens. Dette viktige og alvorlige temaet kommer vi tilbake til seinere mot slutten av forelesningsrekka.

⁴ Her viser vi også til Tim Ingold sin detaljerte og reflekterte måte å beskrive noe så trivielt som det å skjære over en planke. (Ingold 2011)

Foran har vi introdusert ordene bruk og bruker og noen av de utallige sammenhenger disse anvendes. Vi skal både «brette ut» disse begrepene og vise bredden i tenkningen om bruk, men også gå i dybden på noen temaer vi har valgt ut. Dette utvalget er gjort ut fra en tematisk avgrensning. Sjøl om vi har startet med å ta for oss vår bruk av og omgang med enkle hverdags-ting er vi i emnet framfor alt opptatt av vår omgang med teknologi. Hvordan kan vi beskrive og forstå måtene vi konstruerer og håndterer situasjoner vi er i som databrukere? Hvordan kan vi forholde oss til det som kommer ut av denne omgangen både på kort og lengre sikt? Hvordan kan vi som designere av teknologi gripe inn i normale og problematiske brukssituasjoner på en kreativ og konstruktiv måte?

Referanser

Burenstam Linder (1970): Det rastløse velferdsmennesket: Tidsmangel i overflod – en økonomisk studie. Gyldendal, Oslo

Gipson, J.J. (1979): The Ecological Approach to Visual Perception. Houghton Mifflin Harcourt (HMH), Boston

Eckhoff, A. (2021): Heidegger og håndverket. I *'Hundre år med håndverk på Maihaugen'*. Stiftelsen Lillehammer Museum.

Ingold, T. (2011) Walking the plank: meditations on a process of skill i *Being Alive*. Routledge, London

Redström, J. (2008): RE: Definitions of use, i *Design studies* 29 (2008) 410-423

Wittgenstein, L. (1953/2010): Filosofiske undersøkelser. Pax. Oslo



En konsentrert smed bruker en maskinhammer ved tillaging av knivblad.
Foto, Svein 2005