

Mod digital tilgængelighed

Handicapkultur og social retfærdighed

Carreras, Barbara Nino; Holten, Jesper; Jensen, Frederik Gybel; Pedersen, Leif Hemming

Published in:
Universelt design

Publication date:
2023

Document Version
Også kaldet Forlagets PDF

Citation for published version (APA):
Carreras, B. N., Holten, J., Jensen, F. G., & Pedersen, L. H. (2023). Mod digital tilgængelighed: Handicapkultur og social retfærdighed. I A. K. Frandsen, I. S. Bonfils, & L. Olsen (red.), *Universelt design: Tværdisciplinære perspektiver i teori og praksis* (1 udg., s. 73-95). Aalborg Universitetsforlag.
https://vbn.aau.dk/ws/portalfiles/portal/532577852/Universel_design_DK_materie_a.pdf

General rights

Copyright and moral rights for the publications made accessible in the public portal are retained by the authors and/or other copyright owners and it is a condition of accessing publications that users recognise and abide by the legal requirements associated with these rights.

- Users may download and print one copy of any publication from the public portal for the purpose of private study or research.
- You may not further distribute the material or use it for any profit-making activity or commercial gain.
- You may freely distribute the URL identifying the publication in the public portal.

Take down policy

If you believe that this document breaches copyright please contact rucforsk@kb.dk providing details, and we will remove access to the work immediately and investigate your claim.



AALBORG UNIVERSITY
DENMARK

Aalborg Universitet

Universelt design

tværdisciplinære perspektiver i teori og praksis

Frandsen, Anne Kathrine; Bonfils, Inge Storgaard; Olsen, Leif

Creative Commons License
CC BY-NC-ND 4.0

Publication date:
2023

Document Version
Også kaldet Forlagets PDF

[Link to publication from Aalborg University](#)

Citation for published version (APA):

Frandsen, A. K., Bonfils, I. S., & Olsen, L. (red.) (2023). *Universelt design: tværdisciplinære perspektiver i teori og praksis*. (1. udg.) Aalborg Universitetsforlag.

General rights

Copyright and moral rights for the publications made accessible in the public portal are retained by the authors and/or other copyright owners and it is a condition of accessing publications that users recognise and abide by the legal requirements associated with these rights.

- Users may download and print one copy of any publication from the public portal for the purpose of private study or research.
- You may not further distribute the material or use it for any profit-making activity or commercial gain
- You may freely distribute the URL identifying the publication in the public portal -

Take down policy

If you believe that this document breaches copyright please contact us at vbn@aub.aau.dk providing details, and we will remove access to the work immediately and investigate your claim.

Universelt design

**– tværdisciplinære
perspektiver i teori
og praksis**

**Redigeret af Anne Kathrine Frandsen,
Inge Storgaard Bonfils og Leif Olsen**

Anne Kathrine Frandsen
Barbara Nino Carreras
Camilla Ryhl
Dagny Valgeirsdottir
Emil Ballegaard
Emil Falster
Eva Brandt
Frederik Gybel Jensen
Inge Storgaard Bonfils
Jesper Holten
John Paulin Hansen
Kristian Moltke Martiny
Leif H. Pedersen
Leif Olsen
Marcus Tang Merit
Marie Gramkow Christoffersen
Masashi Kajita
Roberta Cassi
Signe Mårbjerg Severin
Thomas Bredgaard
Thomas Skovgaard
Turid Borgstrand Øien
Ulrika K. Stigsdotter

Universelt design



Universelt design

**– tværdisciplinære
perspektiver i teori
og praksis**

**Redigeret af Anne Kathrine Frandsen,
Inge Storgaard Bonfils og Leif Olsen**

Universelt design

– tværdisciplinære perspektiver i teori og praksis

Redigeret af Anne Kathrine Frandsen, Inge

Storgaard Bonfils og Leif Olsen

1. Open Access udgave 2023

© Redaktørerne og Aalborg Universitetsforlag

Grafisk tilrettelægning: Camilla Jørgensen, Trefold

Trykt hos Toptryk Grafisk ApS, 2023

ISBN: 978-87-7573-021-6

Illustrationer i bogen:

Alle fotos og illustrationer er af bogens forfattere, bortset for illustration 3.1 Holmes, Kat. foreword by John Maeda., Mismatch, Fig. 7.7 (p. 106), © 2018 Kat Holmes, by permission of The MIT Press.

Udgivet af Aalborg Universitetsforlag | forlag.aau.dk

Udgivelsen er udgivet med støtte fra BEVICA fonden

BEVICA
FONDEN

Alle rettigheder forbeholdes. Mekanisk, fotografisk eller anden gengivelse af eller kopiering fra denne bog eller dele heraf er kun tilladt i overensstemmelse med overenskomst mellem Undervisningsministeriet og Copydan. Enhver anden udnyttelse er uden forlagets skriftlige samtykke forbudt ifølge gældende dansk lov om ophavsret. Undtaget herfra er korte uddrag til brug i anmeldelser



Indhold

Forord 9

1.0 Universelt design tilbyder alle at være med 11

- 1.1 Vigtigt at indbyde til tværdisciplinært samarbejde om udvikling og udbredelse af universelt design 13
- 1.2 Universelt design har mangfoldighed som værdi og er et mangfoldigt begreb 16
- 1.3 Kontekstens betydning for universelt design 21
- 1.4 Handicap, funktionsnedsættelse og menneskelig diversitet 23
- 1.5 Værdier i universelt design og evaluering 27
- 1.6 Introduktion til bogens kapitler 28
- 1.7 Referencer 31

2.0 Botilbudsarkitektur som en prisme for menneskesyn 33

- Indledning 34
- 2.1 Statens magt, menneskesyn og institutionsarkitektur 35
- 2.2 Totalinstitutionernes tid (1800-tallet til 1970'erne) 37
- 2.3 Institutioner på vej mod mere individualiserede liv (1960/70'erne og frem) 44
- 2.4 Diskussion og konklusion 49
- 2.5 Referencer 52

3.0 Produktdesign – fra ableism mod mere inkluderende design 53

- 3.1 Det gennemsnitlige menneske som ideal i designprocesser 54
- 3.2 Ableism i produktdesign 56
- 3.3 Hacking af hverdagsprodukter 58
- 3.4 Konkurrerende designbegreber og agendaer 61

- 3.5 Design for all, universel design og inclusive design 62
- 3.6 Participatory design og co-design 64
- 3.7 Kritik af det universelle i universel design 65
- 3.8 Individuel tilpasning som designprincip 67
- 3.9 Afsluttende diskussion 70
- 3.10 Referencer 71

4.0 Mod digital tilgængelighed: handicapkultur og social retfærdighed 73

- 4.1 At bygge bro mellem viden fra forskellige akademiske felter samt fortalervirksomhed gennem medforfatterskab 78
- 4.2 Udforskning af digital tilgængelighed gennem situeret viden 80
- 4.3 En relationel tilgang til tilgængelig kommunikation for personer med afasi 83
- 4.4 Mere end teknisk adgang: Digitale spil og social anerkendelse 87
- 4.5 Omfavnelser af handicapkultur og retfærdighed 91
- 4.6 Referencer 94

5.0 Afhængighedssensibilitet via universelt design 97

- 5.1 Universelt design som et sensibiliserende begreb 100
- 5.2 En pendlertur 102
- 5.3 Kommunikation med lokomotivføreren 108
- 5.4 Diskussion og konklusion 115
- 5.5 Referencer 117

6.0 Universelt jobdesign 119

- Introduktion 120
- 6.1 Handicap og arbejdsmarkedet 120
- 6.2 Eksisterende litteratur om universelt design og arbejdsmarkedet 122
- 6.3 Universelt jobdesign 124

- 6.4 Eksempler på universelt jobdesign 129
- 6.5 Diskussion af potentialer og udfordringer 132
- 6.6 Referencer 134

7.0 At stille det rigtige spørgsmål – vejledende praksis for universelt design 137

- Indledning 138
- 7.1 Erfaringer fra praksis 140
- 7.2 Spørgsmål i hverdagens designpraksis – hvad skal man spørge om og hvornår? 154
- 7.3 Referencer 157

8.0 Normkritik og normkreativitet som afsæt for et mere inkluderende menneskesyn 159

- Introduktion 160
- 8.1 Axel Honneths anerkendelsesteori og værdisættet i universelt design 160
- 8.2 Normer og normbrud 165
- 8.3 At tænke og arbejde normkritisk og normkreativt 168
- 8.4 Diskussion og konklusion 175
- 8.5 Referencer 177

9.0 Pædagogiske redskaber til undervisning i universelt design 179

- Indledning 180
- 9.1 Inkluderende design 180
- 9.2 Designprocesser som en del af universitetsuddannelser 181
- 9.3 Universal Design Playbook 183
- 9.4 Afprøvning af Universal Design Playbook'en 188
- 9.5 Brugerinvolvering på kursusniveau 190
- 9.6 CAMPUS – Leaving no one behind 193
- 9.7 Referencer 194

10.0 Udforskning af Person-Environment-Occupation-modellen på tværs af teori og praksis: To empiriske casestudier 197

Introduktion 198

10.1 Person-Environment-Occupation-modellen 200

10.2 Analytisk tilgang 201

10.3 Ramme for kortlægning af relationer, processer og praksisviden 202

10.4 PEO-modellens potentiale i arkitektonisk praksis 211

10.5 Diskussion og konklusion 212

10.6 Referencer 214

11.0 Vejen frem – kritisk konstruktive perspektiver på universelt design 217

11.1 Materialitet og strukturelle spor 218

11.2 Den materielle og sociale verden fra et kropsligt perspektiv 220

11.3 Teoriudvikling, metodiske arbejdsredskaber og analysetilgange 222

11.4 Tværdisciplinært samarbejde er afgørende for at fremme universelt design i teori og praksis 225

Forfatterliste 228

Forord

Universelt design er først og fremmest et værdibaseret begreb, der baserer sig på et bredt og inkluderende menneskesyn, som er nyt i forståelsen af, hvordan vi designer og udvikler vores samfund, så alle er inkluderet ligeværdigt – uanset funktionsevne.

Bevica Fonden har i mere end 150 år arbejdet for at sikre, at mennesker med handicap får samme mulighed som alle andre for at bidrage og deltage i samfundslivet i Danmark. I fonden tror vi på partnerskaber, samarbejde, innovation, forskning og viden. Og vi tror på, at universelt design tilbyder et endnu uforløst potentiale i Danmark for at designe alle aspekter af vores samfund ligeværdigt og sikre, at vi i den bæredygtige samfundsudvikling også designer og indretter hele samfundet på en måde, så alle kan være med.

I Danmark har vi forpligtet os til at leve op til den grundlæggende samfundskontrakt, der ligger bag tilslutningen til både FN's Verdensmål, Agenda 2030 og FN's Handicapkonvention, som Danmark tiltrådte i 2009. Konventionen definerer universelt design som et centralt designprincip, der skal anvendes i *produkter, omgivelser, ordninger og tilbud*, ligesom verdensmålenes tværgående Leave No One Behind-princip også kalder på, at vi bruger universelt design som løftestang. Derfor arbejder vi i Bevica Fonden på at få universelt design-begrebet ind som en grundlæggende præmis for vores samfundsindretning og gøre begrebet uomgængeligt hos alle de fagpersoner, fagmiljøer og faglige processer, der berører rammerne for det levede liv.

Med dette udgangspunkt etablerede Bevica Fonden i 2020 Universal Design Hub, som blandt andet faciliterer et tværfagligt forskernetværk, der har til formål at udvikle et tværfagligt vidensfelt om universelt design og universelt design som middel til at efterleve verdensmålenes Leave No One Behind-forpligtelse i den bæredygtige udvikling. Netværkets medlemmer repræsenterer forskellige universiteter, arkitektur- og designskoler og professionshøjskoler, og denne antologi er netværkets første fælles udgivelse.

Antologien er resultatet af mange åbne diskussioner og sparings-sessioner, hvor forskernetværkets medlemmer først og fremmest har søgt at finde frem til en gensidig forståelse af hinandens faglige ståsted, og derfra har de taget de første skridt ind i en åben dialog om, hvordan begrebet universelt design kan fortolkes, operationaliseres og praktiseres i en dansk sammenhæng og på tværs af fag og praksisformer. Både de enkelte kapitler og den samlede antologi tilbyder tværfaglige tilgange, nye forståelser, udpegning af udfordringer og invitationer til videre udvikling og implementering af universelt design i Danmark.

Universelt design er i stigende grad sat på dagsordenen i Danmark. Det er vigtigt, og det er helt nødvendigt, når vi skal lykkes med et paradigmeskifte i vores tilgang til design af vores samfund. Det kræver ny viden og grundlæggende nytænkning i både forskning og undervisning, når vi skal fortolke og praktisere universelt design i Danmark, og netop derfor er det også en stor glæde, at Bevica Fondens tværfaglige forskernetværk har udarbejdet denne antologi, som kan bruges som afsæt for og invitation til både undervisning og debat.

God læselyst!

Camilla Ryhl
forskningsdirektør,
Universal Design Hub, Bevica Fonden

1.0 Universelt design tilbyder alle at være med

**Anne Kathrine Frandsen, Inge Storgaard Bonfils
og Leif Olsen**

Invitation til tværdisciplinært samarbejde om udvikling og udbredelse af universelt design

Universelt design bygger på den grundlæggende værdi, at alle mennesker skal have mulighed for at være med, og deltage på lige fod i samfundets institutioner. Således er kerneværdien i universelt design parallel til løftet fra FNs verdensmål: Leave No One Behind, (LNOB) (UNSDG, 2022) som i en den danske oversættelse af det universelle princip er ingen må lades i stikken. Universelt design er tænkt som et epokegørende middel til at indfri det ambitiøse mål om at udvikle og udbrede design af alverdens løsninger, der gør det muligt for alle mennesker, i al deres forskellighed, både at komme frem til og deltage i alle tænkelige og ønskelige sociale aktiviteter. Ønskelige sociale aktiviteter kan finde sted inden for alle sektorer og typer af aktiviteter i hverdagslivet, fx uddannelse, arbejde, kultur og civilsamfundet. Universelt design er et middel til at realisere, at det enkelte menneske kan udfolde sig både individuelt og socialt i ønskelige fællesskaber på lokalt, nationalt og globalt niveau. Universelt design, som konkret middel, består i at designe og realisere bygninger, infrastruktur, produkter, omgivelser, ordninger og tilbud mv., så de kan bruges af alle mennesker uden behov for tilpasning eller særlig udformning, som det er formuleret i FN's Handicapkonvention, der er tiltrådt af Danmark i 2009 (Institut for Menneskerettigheder 2021).

Intuitivt lyder universelt design måske enkelt og ligetil, nemlig at designe alverdens materielle og sociale løsninger, så de kan bruges af alle i individuelle og sociale sammenhænge. Det kan det måske også være, men historien og den manglende udbredelse af universelt design viser imidlertid, at det er svært at omsætte universelt design til praksis. Derfor inviterer og opfordrer vi med denne antologi til tværdisciplinært og tværsektorielt samarbejde om at finde veje til at gøre universelt design til praksis. Det kræver bl.a. samarbejde der tager udgangspunkt i en helhedsorienteret forståelse og viden om

menneskelig mangfoldighed i individuelle og sociale kontekster når der udvikles løsninger af både social og fysisk karakter. Derfor er der brug for mangfoldige typer af viden og tværgående samarbejde om udviklingen af universelt design. Udvikling og udbredelse af universelt design kræver samarbejde på tværs af fag og sektorer, brugere og producenter, beslutningstagere, organiserings- og finansieringsformer og forskningstraditioner. Alle disse aspekter af universelt design er der brug for at indsamle erfaringer med og udvikle viden om, så der kan skabes engagement og handling med henblik på at gøre universelt design til virkelighed og realisere verdensmålet om, at ingen skal lades i stikken – Leave No One Behind (LNOB).

Målet med denne antologi er at bidrage til at stimulere den tværgående og mangfoldige udvikling og udbredelse af universelt design. Antologien er en invitation til tværdisciplinært samarbejde om at udvikle arbejdet med universelt design og stimulere til deling af erfaringer og viden om, hvordan man kan tænke og gøre universelt design til virkelighed.

1.1 Vigtigt at indbyde til tværdisciplinært samarbejde om udvikling og udbredelse af universelt design

Denne indbydelse til tværdisciplinært samarbejde om udvikling og udbredelse af universelt design håber vi vil sprede sig som ringe i vandet. Kapitlerne er gode eksempler på, at tværdisciplinært samarbejde kan skabe engagement og innovation af universelt design i både teori og praksis. Det er også svært at skabe nye tværgående samarbejdsrelationer om komplekse opgaver som udvikling af universelt design. Disse kommer ikke af sig selv og udvikles ikke altid i harmoni. Derfor er det vigtigt at dele erfaringer om det, der bøvler, og dele de resultater, der kan komme ud af at holde fast i samarbejdet, og nå frem til innovation af universelt design i både teori og praksis. Det er antologiens kapitler eksempler på.

Kapitlerne i antologien handler om universelt design – universelt design, der er for alle og dermed også mennesker med funktionsnedsættelser og handicap, i en dansk kontekst. Vi starter i den danske kontekst, hvor Bevica Fondens Universal Design Hub (www.universaldesignhub.dk) har etableret et netværk af mødes i på tværs af forskellige fag og sektorer og antologien er forskernetværkets første fælles projekt. Bevica Fondens Tværfaglige Forskernetværk har dermed været en skabende ramme dette fælles projekt og støtte for samarbejdet både i de enkelte forfattergrupper og på tværs af grupperne ved fælles seminarer, hvor forfattergrupperne kunne udvikle deres kapitler gennem dialog med hinanden. Vi har oplevet det som en særlig og afgørende ramme for udviklingen af samarbejdet om universelt design og ser det derfor som en vigtig pointe at skabe forskellige konstruktive rammer for tværdisciplinære og tværsektorielle samarbejder om universelt design.

Det videre perspektiv med antologien er, at gå fra det nationale til det internationale samarbejde og stimulere samarbejdet på tværs af landegrænser. Vi mener, at det er vigtigt at stimulere det tværdisciplinære og tværsektorielle samarbejde om udvikling og udbredelse af universelt design både lokalt, nationalt og internationalt for at omsætte universelt design til praksis. Der er med andre ord god grund til at gå i gang med det tværgående samarbejde om udvikling og udbredelse af universelt design, der er brug for samarbejde i lille og stor skala både lokalt, nationalt og internationalt.

Antologiens kapitler er produceret i et tværgående samarbejde mellem forskere, i forskernetværket der kommer fra forskellige forskningsdiscipliner, sektorer og institutioner, der fremgår af forfatteroversigten. Forfatterne beskriver, undersøger og diskuterer, hvordan forståelser af universelt design og menneskelig mangfoldighed, fx funktionsnedsættelser og handicap, kan sættes i spil og bidrage produktivt til udvikling og udforskning af universelt design. Forfatterne er blevet bedt om at inddrage eksempler på universelt design i praksis og diskuterer værdimæssige aspekter, menneskesyn, anvendelse, samspil og resultater af universelt design i praksis. I et par af kapitlerne er der trukket på forfattere udenfor netværket.

Universelt design er et begreb med mangfoldige dimensioner. Det er både inspirerende og udfordrende, når begrebet skal omsættes til praksis, så produkter, bygninger, digitalisering, sociale indsatser mv. kan rumme menneskelig og social diversitet. Universelt design-begrebet og værdierne heri kan bidrage til at opløse kategoriseringen i *dem og os* og skabe nye forståelser, indsigter og løsninger, der bidrager til et inkluderende miljø og forudsætninger for, at alle kan deltage i samfundets aktiviteter.

I det tværgående samarbejde om universelt design er der ingen vej uden om at arbejde med begrebets mangfoldighed og de forskellige faglige perspektiver, der indgår i både begrebet og det konkrete samarbejde. Det afspejler sig også i antologiens kapitler og har været omdrejningspunkt for de fælles tværgående dialoger undervejs i arbejdet med bogen. I denne indledning har vi valgt at introducere til universelt design-begrebets mangfoldighed og en række beslægtede begreber, der er vigtige at være opmærksomme på og forholde sig aktivt til for at understøtte det tværgående samarbejde om universelt design. Det samme gælder for to af de helt afgørende dimensioner i universelt design, der angår menneskelig mangfoldighed og værdierne i universelt design, der både er forbundet med udvikling, udbredelse og anvendelse af universelt design i praksis. Vi introducerer derfor til forskellige handicapforståelser, der er vigtige og kan bidrage konstruktivt til at forstå og integrere menneskelig mangfoldighed i universelt design. Da værdier er grundlæggende for universelt design, så introducerer vi til evaluering og de værdikriterier, der indgår i forskellige faser af arbejdet med udvikling, udbredelse og anvendelse af universelt design. Vi ser evaluering og evaluerende spørgsmål, som en vigtig del af samarbejdet om udvikling, udbredelse og anvendelse af universelt design, hvilket også er tilfældet i flere af antologiens kapitler.

1.2 Universelt design har mangfoldighed som værdi og er et mangfoldigt begreb

Den amerikanske arkitekt Ron Mace er anerkendt som ophavsmand til begrebet *universal design*, som han i 1985 definerede på følgende måde:

Universal design is "a way of designing a building or facility, at little or no extra cost, so that it is both attractive and function for all people, disabled or not" (Hamraie, 2016).

Ron Mace, der selv var kørestolsbruger, havde erfaret, at krav til at gøre det byggede miljø tilgængeligt, formuleret i lovgivning og standarder, havde en iboende stigmatiserende effekt. Tilgængeligheden blev skabt med særlige løsninger, der imødekom særlige behov og kom dermed til at udstille brugerne af disse løsninger som anderledes.

I årene fra 1960'erne og frem havde kampen for lige rettigheder for personer med funktionsnedsættelse vokset sig stærk i USA parallelt med borgerrettighedsbevægelsernes kamp for lige rettigheder for sorte og farvede borgere og andre minoriteter. Ud af denne kamp opstod begreber som *barrier-free design* og *accessibility*, der skulle sikre lige adgang til samfundets fysiske rammer, og som blev skrevet ind i lovgivning og reglementer for byggeri, svarende til kravene om *tilgængelighed*, som blev skrevet ind i den danske Byggelov i 1972 (Bekendtgørelse af byggelov 1972).

Mace ønskede med *universal design* at skabe et designbegreb, der i modsætning til begreberne *barrier-free design* og *accessibility* ikke opererede med et iboende *dem og os*, men derimod inkluderede *alle* i udformningen af produkter og byggeri. Siden har begrebet universelt design vundet udbredelse og er fx inkluderet i FN's Handicapkonvention med følgende definition:

"Universal design is the design of products and environments to be usable by all people, to the greatest extent possible, without the need for adaptation or specialized design". (Institut for Menneskerettigheder, 2021)

I årene efter at begrebet universelt design blev formuleret, led det under at mangle konkrete kriterier og være vanskeligt at operationalisere i en design- og byggefaglig praksis (Story, 2001). For at imødekomme kritikken formulerede Ron Mace sammen med en gruppe arkitekter, produktdesignere, ingeniører og forskere i miljødesign syv principper for universal design med en række underpunkter, som skulle gøre det håndterbart at formgive med udgangspunkt i begrebet.

TABEL 1. THE 7 PRINCIPLES OF UNIVERSAL DESIGN:

1 Equitable Use	Anvendelse på lige vilkår
2 Flexibility in Use	Fleksibel anvendelse
3 Simple and Intuitive Use	Enkel og intuitiv anvendelse
4 Perceptible Information	Let opfattelig information
5 Tolerance for Error	Fejlmargin
6 Low Physical Effort	Minimal fysisk anstrengelse
7 Size and Space for Approach and Use	Brugervenlig størrelse og pladsforhold

*Ron Mace et al. 1997 (dansk oversættelse ved BUILD AAU, 2020)
(Ryhl et al., 2020)*

Begrebet bruges i FN's Handicapkonvention og er fx indarbejdet i norsk antidiskriminations-lovgivning og byggelovgivning.

Siden er begrebet blevet kritiseret for at være instrumentelt og på at fokusere alene på den praktiske anvendelighed (D'Souza, 2004) ligesom brugen af *universal* i begrebet problematiseres, idet det kan implicere en udviskning af opmærksomheden på menneskers for-

skellighed, og at der tages udgangspunkt i den mindste fællesnævner (Imrie, 2012).

En senere definition af universelt design formuleret af arvtagerne Steinfeld og Maisel søger at imødekomme denne kritik ved at fokusere på, hvad det er, man vil opnå med designbegrebet, og på den proces, som kan føre til ligeværd og inklusion:

Universal design is a process that enables and empowers a diverse population by improving human performance, health and wellness, and social participation. (Steinfeld and Maisel, 2012)

Med denne definition følger en konkretisering med otte mål:

TABEL 2. THE 8 GOALS OF UNIVERSAL DESIGN:

1 Body Fit (Accommodating a wide range of body sizes and abilities)	Kropslig tilpasning Tilgodeser vidt forskellige kropstørrelser og funktionsevner
2 Comfort (Keeping demands within desirable limits of body function and perception)	Komfort Sørger for, at kravene tilpasses ønskelige rammer for fysisk formåen og opfattelsesevne
3 Awareness (Ensuring that critical information for use is easily perceived)	Klarhed Sikrer, at kritiske informationer vedrørende brug er let forståelige
4 Understanding (Making methods of operation and use intuitive, clear, and unambiguous)	Forståelighed Sikrer, at betjening og brug er intuitiv, logisk og utvetydig
5 Wellness (Contributing to health promotion, avoidance of disease, and protection from hazards)	Velvære Bidrager til et godt helbred, forebygger sygdom og beskytter mod ulykker
6 Social Integration (Treating all groups with dignity and respect)	Social integration Behandler alle brugergrupper med værdighed og respekt

8 Cultural Appropriateness

(Respecting and reinforcing cultural values, and the social and environmental contexts of any design project)

Kulturel respekt

Respekterer og underbygger kulturelle værdier samt de sociale og miljømæssige rammer for ethvert designprojekt

7 Personalization

(Incorporating opportunities for choice and the expression of individual preferences)

Personlig tilpasning

Indarbejder valgmuligheder i forhold til individuelle præferencer

Steinfeld og Maisel 2012 (dansk oversættelse ved Build, AAU) (Ryhl et al., 2020)

Ud over at Steinfeld og Maisel italesætter processen, der fører til universelt design i definitionen af begrebet, tilføjer de med de konkretiserende otte mål for universelt design flere nuancer til, hvad universelt design indebærer.

I modsætning til de syv principper for universelt design, der alene fokuserer på designets udformning som redskab for at sikre deltagelse af alle, øges ambitionsniveauet med de otte mål for universelt design. Det er kun de første fire mål, der adresserer udformningen af designet. Med mål 5: Wellness og mål 6: Social integration italesættes målsætningen med at skabe universelt design som mere end ligeværdig deltagelse. At understøtte social integration, et godt helbred og velvære er ligeledes en del af ambitionen med at skabe universelt design.

Med mål 7: Personalization og mål 8: Cultural appropriateness etablerer de en opmærksomhed på både den individuelle, sociale, geografiske og kulturelle konteksts betydning for, hvad universelt design indebærer. Vi har som individer forskellige funktionsevner, behov og præferencer og dermed forskellige krav til, hvad der er god udformning. Den sociale kontekst og vores kulturelle baggrund har betydning for, hvad vi som individer og grupper finder væsentligt. Hvad der er universelt design i et hospital i Congos jungle, er ikke det samme for et hospital i Sanaá i Yemen eller hovedstadsregionen i Danmark.

De oprindelige syv principper for universelt design kan, trods begrebsdefinitionens mål om design, der er brugbart af alle, risikere at blive snævre i fokuset på størrelser og udformning og ende

med at blive fortolket som standardiserede løsninger og tjeklister. Med Steinfeld og Maisels otte mål fremhæves, at proces og kontekst også må inkluderes, og at universelt design dermed ikke kan opnås med standardiserede løsninger, men stiller krav om at sætte sig ind i praksisser og steder for at kunne indfri ambitionen om universelt design.

Inclusive design

Designeren Roger Colemann var en central aktør, da der i Storbritannien blev udviklet et parallelt designbegreb i løbet af 1990'erne. Dette designbegreb, med betegnelsen *inclusive design*, baserede sig på forståelsen af, at evner og behov hos brugere af produkter er diverse og ændrer sig igennem hele livet.

***"The design of mainstream products and/or services that are accessible to, and usable by, as many people as reasonably possible ... without the need for special adaptation or specialised design."* (British Standard Institute, 2005)**

Inclusive design adskiller sig fra universelt design ved at have sit udgangspunkt i produkt- og servicedesign og ikke som universelt design ved at have afsæt i arkitektur og det byggede miljø. Inclusive design har i højere grad fokus på diversiteten blandt mainstream-brugere og rummer den diversitet i et produkt og ikke på de særlige behov, der kan være blandt personer med funktionsnedsættelse (Heylighen et al. 2017).

Design for all

På det europæiske fastland blev netværket *EIDD-Design for All Europe* (tidligere The European Institute for Design and Disability) etableret i 1993, bestående af offentlige og private organisationer (Ryhl, 2009). Målet med etableringen af netværket var at øge inklusion af mennesker med funktionsnedsættelse, men målsætningen har optaget de samtidige strømninger med et generelt fokus på livskvalitet for alle gennem begrebet *design for alle*. Design for alle ope-

rerede ikke med en definition som de andre designbegreber på feltet, men i 2004 blev en deklARATION formuleret:

"Design for alle er design for menneskelig mangfoldighed, social deltagelse og lighed. Denne holistiske og innovative indgangsvinkel udgør en kreativ og etisk udfordring for alle planlæggere, designere, virksomheder, administratorer og politiske ledere". (Stockholm deklARATIONEN European Institute for Design and Disability (EIDD 2004).

Design for alle har frem til omkring 2010 været det mest anvendte begreb i Danmark fortrinsvis inden for industrielt design. I de senere år har universelt design som begreb vundet frem og er fx skrevet ind som et af de sociale bæredygtighedskriterier i systemet for bæredygtighedscertificering af byggeri DGNB¹ (DGNB Manual nye bygninger og omfattende renoveringer 2020).

1.3 Kontekstens betydning for universelt design

At tænke og gøre universelt design til virkelighed fordrer et blik for den kontekst, hvori idealer og principper skal omsættes. I denne antologi tages der afsæt i de politiske, sociale, kulturelle, materielle og geografiske vilkår og rammer, som gør sig gældende i Danmark. De enkelte kapitler indeholder eksempler på det mulighedsrum og de udfordringer, der kan være i at realisere universelt design i praksis. Inger Marie Lid skelner mellem tre niveauer for analyse og forståelse af denne proces (Lid, 2020). På makroniveau er universelt design forbundet med principper, værdier og strategier, der er formuleret i

¹ Deutsche Gesellschaft für Nachhaltiges Bauen.

menneskerettigheder, såsom FN's Handicapkonvention og i de måder, hvorpå et samfund styres og indrettes på. I en dansk sammenhæng er fx de demokratiske processer, lovgivning og velfærdsstatens indretning en central kontekst til forståelse af det mulighedsrum, der kan være for at omsætte universelt design til virkelighed. På mesoniveau kommer universelt design til udtryk i fx konkrete lovgivninger, reguleringer, retningslinjer samt strategierne og grænserne for statens ydelser til mennesker med funktionsnedsættelse. Her kan samspil mellem principper om universelt design og kompensationsordninger til personer med en funktionsnedsættelse få betydning for den praktiske omsætning af universelt design. I hvilken grad kan der ifølge lovgivningen tilbydes støtte til fx ombygningen af en bolig, så denne imødekommer behovene for en person med fx nedsat mobilitet? Eller er der regler for, at boliger skal bygges og indrettes ud fra et princip om universelt design? På mikroniveau kan universelt design handle om oplevelsen af kvalitet, brugbarhed og tilgængeligheden i en bygning, teknologi eller services.

Ovenstående eksempler illustrerer, hvordan omsætning af universelt design til virkelighed involverer et blik for de formelle regler og rammer i det danske samfund. Men det indebærer også et blik for de uformelle forhold, såsom normer og værdier funderet i historiske og sociale processer, der har betydning for det mulighedsrum og de udfordringer, der findes, for at tænke og gøre universelt design til virkelighed. Historisk set har Danmark haft en lang tradition for at segregere mennesker med funktionsnedsættelse fra det øvrige samfund. Helt frem til 1980'erne boede mennesker med udviklingshæmning, svær psykisk lidelse eller betydelige begrænsninger i deres fysiske funktionsevne på institutioner, afgrænset fra det omgivende samfund. Den samfundsmæssige betydning heraf er vanskelig at vurdere i et nutidigt perspektiv. Men det er givet, at mange såvel materielle som immaterielle forhold i det danske samfund er blevet formet af dette fravær af synlighed, deltagelse og anerkendelse af, at mennesker med en funktionsnedsættelse har ret til og muligheder for at deltage på lige vilkår. Mennesker med funktionsnedsættelse har været *ude af øje – og ude af sind*, når der blev bygget nye boliger, etableret arbejdspladser, designet teknologiske løsninger og ser-

vices. Konsekvenserne heraf opleves i dag af de personer, som lever med en funktionsnedsættelse i det danske samfund, og alle andre, der går glip af den mangfoldighed af ressourcer, som mennesker med funktionsnedsættelse ligesom alle andre, kan byde ind med. Det er ikke udviklet med dem for øje – men med afsæt i en normalitetsforståelse, hvor de har været udgrænset fra *normaliteten*. Det leder os hen mod en nærmere udforskning af de forståelser, der kan ligge bag fænomenerne handicap og funktionsnedsættelse, forståelser, som er vigtige i arbejdet med universelt design.

1.4 Handicap, funktionsnedsættelse og menneskelig diversitet

Begrebet handicap er et mangfoldigt og omdiskuteret begreb, som kan forstås ud fra forskellige vinkler. Det er også et begreb, der i stigende omfang søges erstattet af begreber om funktionsevne, funktionsevnenedsættelse eller varieret funktionsevne, med henvisning til menneskelig diversitet og et opgør med en *dem og os*-kategorisering. Forfatterne til denne antologi skriver ud fra forskellige forskningstraditioner og fagdiscipliner og anvender deraf forskellige begreber. Som redaktører har vi valgt at anerkende denne diversitet i begrebsbrug, idet det afspejler de tværdisciplinære processer, som hvert kapitel er et resultat af. Inden for den samfunds- og sundhedsvidenskabelige forskning har der igennem tiden pågået en diskussion af, hvordan handicap, funktionsevne og funktionsevnenedsættelse kan forstås og begrebsliggøres. Det er en diskussion, som er stærkt inspireret af toneangivende aktører fra bl.a. den internationale handicapbevægelse, og som har vundet udbredelse til andre fag- og forskningsdiscipliner, herunder i relation til universelt design og tilstødende begreber. Med reference til denne diskussion vil vi i det følgende kort skitsere det spændingsfelt af begrebsforståelser, som til stadighed er til debat i både en forskningsmæssig og mere almen sammenhæng. Det gør vi med reference til teoretiske modeller til for-

ståelse af fænomenet handicap og funktionsevnenedsættelse – såkaldte handicapforståelser (Bonfils et al. 2013).

I en biomedicinsk forståelse forklares handicap med udgangspunkt i ”*menneskets biologi såsom genetiske, fysiologiske, biomolekylære, neurobiologiske og hormonelle omstændigheder*” (Haegele & Hodge 2016). Ud fra den biomedicinske forståelse opfattes handicap som konsekvens af sygdom eller skade, hvilket kan skabe vanskeligheder for personen i hverdagen. Det betyder, at handicap i dette perspektiv er tæt knyttet til biologiske og psykologiske forståelser af, hvad der er afvigende fra det normale i diagnostisk betydning.

Sociale modeller til forståelse af handicap betoner forståelse af mennesket som et socialt væsen, der udvikles og formes i samspil med det sociale og kulturelle miljø. Social interaktion og social responsivitet anses som et centralt træk i menneskers liv (Norvoll 2013). De sociale modeller danner afsæt for kritik af den biomedicinske models snævre fokus på individet og som et udtryk for et reduktionistisk perspektiv på mennesket. De sociale modeller retter fokus på samspillet mellem individ og samfund. En af de grundlæggende begrebsmæssige udviklinger inden for de sociale modeller, er skelnen mellem funktionsnedsættelse (på engelsk impairment) og handicap (på engelsk disability). Funktionsnedsættelse forstås som fysiske, psykiske, intellektuelle og sensoriske begrænsninger i funktionsevnen, hvor handicap udtrykker de begrænsninger og barrierer, som personen møder i samspillet med omgivelserne (Bonfils & Olsen 2016). Denne forståelse genfindes i internationale dokumenter som FN’s Handicapkonvention og WHO’s Internationale Klassifikation af Funktionsevne, Funktionsevnenedsættelse og Helbreds-tilstand ICF (Maribo et al. 2022).

I FN’s Handicapkonvention hedder det i artikel 1:

”Personer med handicap omfatter personer, der har en langvarig fysisk, psykisk, intellektuel eller sensorisk funktionsnedsættelse, som i samspil med forskellige barrierer kan hindre dem i fuldt og effektivt at deltage i samfundslivet på lige fod med andre.” (Institut for menneskerettigheder 2021).

ICF er bygget op omkring en begrebsramme, hvor en persons funktionsevne forstås i lyset af tre områder:

- 1 Funktionsnedsættelser er problemer i kroppens funktioner eller ændringer i kroppens struktur
- 2 Aktivitetsbegrænsninger er problemer med at udføre bestemte aktiviteter
- 3 Deltagelsesbegrænsninger er problemer med at deltage på lige fod i forskellige livssituationer og dermed blive *ladt i stikken* jf. LNOB.

Derudover vurderes de kontekstuelle faktorer i form af omgivelsermæssige og personlige faktorer. Et eksempel på sidstnævnte kan være personens mestringsevne i forhold til personlige og sociale aktiviteter. Disse anskues som faktorer, der er fremmede eller begrænsende for personens deltagelsesmuligheder i den givne kontekst.

Samfundsmæssigt skabte barrierer kan komme til udtryk på subtile måder. Det kan være i den fysiske indretning af bygninger, transportsystemer, i det materielle design af produkter og artefakter, som udvikles ud fra en ofte implicit antagelse om, hvad der udgør menneskelig funktionsevne. Det kan være i normer og forestillinger om *normalitet*, som markerer grænser for, hvad der i et givent samfund opfattes som normalt og forventeligt. Det gælder opførsel, adfærd, udseende og fysisk formåen. Forståelser af handicap og funktionsnedsættelse er således indlejret i kulturelle og historiske processer om *normalitet* og *afvigelse*, idet normalitetens grænser er styrende principper for de samfundsmæssige og sociale organiseringer af menneskers liv og mulighedsrum (Grue, 2016) Som eksempel kan det forhold, at en elev henvises til specialskole med henvisning til en autismediagnose, anskues som et udtryk for den aktuelle samfundsmæssige organisering af grænserne for almenskolen læringsrum og fællesskab.

De samfundsmæssige værdier og dominerende diskurser har afgørende indflydelse på menneskets forståelser af, hvem der kategoriseres som normal eller afvigende. Inden for den kritiske handi-

capforskning anvendes betegnelsen *disablism (handicapisme)*, som udtryk for diskriminerende, undertrykkende og nedværdigende adfærd, der bygger på forestillinger om, at personer med funktionsnedsættelse er mindre værd end andre mennesker. I forlængelse heraf anvendes også betegnelsen *ableism* som et udtryk for de subtile processer, hvorigennem forestillinger om den normale krop konstitueres som norm for idealmennesker (Bredgaard et al. 2020). Et eksempel på *ableism* kan ses i det forhold, at S-tog i København er indrettet med rampe, der kræver manuel betjening af togpersonalet, for at en kørestolsbruger kan komme ind og ud. S-toget er i dets design indrettet ud fra en normalitetsforståelse for *kropskapable*, og i samme ombæring bidrager den *handicap-tilgængelige* rampe til at udstille personer i kørestol som hjælpetrængende og afhængige af togpersonalet.

Inden for den britiske handicapforskning er begrebet om *disablism* endvidere videreudviklet med fokus på undgåelsesadfærd. Betegnelsen *aversive disablism* henviser til en adfærd, hvor man ønsker at undgå noget. Eksempelvis når mennesker uden funktionsnedsættelse forsøger at undgå at komme i kontakt med mennesker med en funktionsnedsættelse (Bredgaard et al. 2020) Disse perspektiver kan åbne blikket for, hvordan fordomme – i betydningen forforståelser – er indlejret i anskuelsen af mennesker med funktionsnedsættelse. Som eksempel kan det betyde, at mennesker, der lever med en funktionsnedsættelse, mødes med lavere forventninger. Men også hvordan fysiske produkter kan være designet med afsæt i en forestilling om *normal* kropsfunktion. For at skærpe både en samfundsmæssig forståelse for vigtigheden af universelt design og den praktiske udøvelse af universelt design, er det centralt, at der udvikles stærkere teoretiske og metodiske redskaber til analyse og evaluering af, hvordan produkter, teknologier, bygninger mv. udvikles, så de reelt skaber rummelighed for menneskelig diversitet.

1.5 Værdier i universelt design og evaluering

Universelt design har som grundlæggende værdi, at produkterne, fx bygninger, transportmidler, offentlige rum, hjemmesider, sociale indsatser etc., skal kunne bruges af alle mennesker. For at få viden om, hvorvidt det lykkes at realisere denne grundlæggende værdi, er det vigtigt at stille evaluerende spørgsmål til universelt design: Kan alle mennesker bruge det? Spørgsmålet kan nuanceres på mange måder fx ved at spørge: Hvad får forskellige mennesker fx med funktionsnedsættelser ud af at bruge de pågældende produkter? Og hvad får familie, venner, arbejdsgiver og samfundet ud af det?

Der mangler dog at blive opbygget en evalueringspraksis, -kultur og -kapacitet, når det gælder evaluering af arbejdet med universelt design og produkter heraf. Det gælder fx inden for arkitekturen, der sætter langvarige fysiske, æstetiske, logistiske rammer for menneskers hverdagsliv i egen bolig, på indkøb, under uddannelse, i kulturen, i arbejdslivet etc. Her forekommer det sjældent, at der gennemføres evalueringer af, om mål og værdier knyttet til konkrete former for design i arkitektur, digitale løsninger, uddannelser mv. realiseres i praksis for den mangfoldighed af mennesker, der skal bruge og leve med resultaterne af design. Her er der således tale om fag- og genstandsfelter, hvor der er stort potentiale i at udvikle og gennemføre evalueringer af design, både universelt design og ikke-universelt design, der kan bidrage med vigtig viden om, hvad universelt design kan bidrage med, og hvordan universelt design kan omsættes til praksis, der gør en positiv forskel for mangfoldigheden af mennesker.

Der er brug for at diskutere, hvordan der kan skabes en relevant evalueringspraksis, -kultur og -kapacitet inden for universelt design, fx arkitektur og byggeri. Det kan med fordel ske i dialog med andre fagområder, hvor der er opbygget evalueringstraditioner med erfaringer og viden, der kan bruges. Der er fx udviklet en tradition for og institutionalisering af evaluering inden for fx offentlig forvaltning og indsatser på det sociale område. Det vil således være muligt at inddrage erfaringer herfra, men erfaringerne er langt fra udtømmende

i forhold til netop evaluering af værdierne knyttet til universelt design og LNOB.

Erfaringer fra involvering af brugere i planlægningen af kommende byggerier, produkter og services må inddrages i udviklingen af en evalueringspraksis, hvor det må stå centralt at sikre, at en diversitet af brugerperspektiver er inddraget i evalueringerne.

Ingen faggrupper eller fagfelter ligger inde med alle de vise sten i forhold til evaluering af universelt design, så der er i høj grad brug for tværdisciplinært samarbejde om at finde frem til evalueringsformer og ikke mindst forståelse og begreber for de centrale værdier, der er afgørende at vurdere i forhold til universelt design.

1.6 Introduktion til bogens kapitler

Da vi ser udfordringerne med at udvikle universelt design i praksis, som en opgave, der fordrer tværdisciplinære tilgange, har det været et styrende princip, at alle kapitlerne er udarbejdet i et tværdisciplinært samarbejde.

Princippet har også været gældende for redaktionsgruppen bag antologien, som er forfattere for dette indledende kapitel (I) og ligeledes for det perspektiverende kapitel (II), som runder antologien af. Redaktørerne Inge Storgaard Bonfils har baggrund i statskundskab, Leif Olsen i sociologi og Anne Kathrine Frandsen i arkitektur. *Kapitel 2. Botilbudsarkitektur som en prisme for menneskesyn* belyser institutions- og botilbudsarkitektur for mennesker med udviklingshæmning, fra da de store anstalter blev etableret i slutningen af det 19. århundrede, til nutidens botilbud blev bygget inden for rammerne af almenboligloven og diskuterer, hvordan vi skal forstå universelt design i relation til denne boligtype. Kapitlet er skrevet på tværs af samfundsvidenskabelig og arkitektfaglig forskningstraditioner af Inge Storgaard Bonfils, ph.d. i statskundskab og forsker i handicappolitik, socialt arbejde og rehabilitering og Anne Kathrine Frandsen, ph.d. i arkitektur og forsker i universelt design og byggeriets processer.

Kapitel 3. Produktdesign – fra abelism mod mere inkluderende design diskuterer den implicite forståelse af menneskekroppe og funktionsevne, der ligger bag udformningen af de produkter, vi omgiver os med i hverdagen. Kapitlet introducerer til designbegreber, der har en bredere forforståelse af menneskelig diversitet og designmetoder, der igennem involvering og co-design søger at tage højde for menneskelig diversitet. Kapitlet er skrevet på tværs af samfundsvidenskabelige og designfaglige forskningstraditioner af Eva Brandt, professor i socialt design, Signe Mårbjerg Severin, som er designer, og Inge Storgaard Bonfils, ph.d. i statskundskab.

Kapitel 4. Mod digital tilgængelighed: handicapkultur og social retfærdighed fortsætter kritikken af eksisterende designtilgange og retter fokus på, hvordan en involverende designtilgang, der inkluderer brugere med funktionsnedsættelse, kan ændre forståelsen af tilgængelighed fra et spørgsmål om at opfylde en række standardiserede krav til at bidrage til social retfærdighed. Kapitlet er skrevet af forfatterne Barbara Carreras, ph.d.-studerende fra ITU med en samfundsfaglig science-technology tilgang, Frederik Gybel Jensen, audiolog og ph.d.-studerende på Rigshospitalet, Jesper Holten, politisk repræsentant med fokus på digitalisering fra Dansk Blindsamfund samt Leif Pedersen, ph.d.-studerende i medier og medieudvikling på RUC.

Kapitel 5. Afhængighedssensibilitet via universelt design følger Peters rejse i morgentrafikken med S-tog fra sit hjem til sin arbejdsplads og giver indsigt i hans perspektiv og erfaringer som kørestolsbruger på denne rejse. Forfatterne Markus Tang Merit, sociolog, Emil Ballegaard, arkitekt, og Eva Brandt, professor i socialt design, skriver en forståelse af universelt design som en sensibilitet over for afhængigheder fremfor alene konkrete fysiske løsninger.

Kapitel 6. Universelt jobdesign præsenterer et nyt teoretisk begreb om design af job, der tager udgangspunkt i diversitet og mangfoldighed, inspireret af de syv principper for universelt design. Også her kommer forfatterne fra forskellige forskningstraditioner, med en samfundsvidenskabelig baggrund inden for arbejdsmarkedsforskning, Thomas Bredgaard, professor og leder af Forskningscenter for Handicap og Beskæftigelse, og Kristian Moltke Martiny med

en baggrund i filosofi og antropologi og en ph.d. i filosofi og neurovidenskab.

Kapitel 7. At stille det rigtige spørgsmål – vejledende praksis for universelt design, der er baseret på interviews med landskabsarkitekter, formulerer en række spørgsmål som kan stilles i designprocessen for at bane vejen for at tænke og skabe universelt design. Kapitlet er skrevet af Markus Tang Merit, sociolog, Marie Gramkow Christoffersen, ph.d. i landskabsarkitektur, Ulrika Stigsdotter, professor i landskabsarkitektur med fokus på health design, og Masashi Kajita, arkitekt MAA, ph.d. og lektor.

Kapitel 8. Normkritik og normkreativitet som afsæt for et mere inkluderende menneskesyn kaster et undersøgende blik på pædagogisk praksis for at se, hvordan ambitionen med universelt design kan tænkes ind i praksisser i pædagogik og socialt arbejde. Kapitlet er skrevet på tværs af samfundsvidenskabelig og humanistisk forskningstradition af Emil Falster, ph.d. og post.doc ved Sociologi og Socialt arbejde, AAU, og Leif Pedersen, ph.d.-studerende i medier og medieudvikling på RUC.

Kapitel 9. Pædagogiske redskaber til undervisning i universelt design præsenterer et undervisningsredskab, Universal Design Playbook, udviklet på DTU, der kan gøre spørgsmål om universelt design nærværende i designprocesser og co-design workshops. Kapitlets forfattere består af udviklerne fra DTU, John Paulin, psykolog og professor ved DTU Management, Dagny Valgeirsdottir, adjunkt ved DTU Skylab. Thomas Skovgaard, forskningsleder for Active Living, Institut for Idræt og Biomekanik, SDU, bidrager i kapitlet med erfaringer ved omsætning og brug af værktøjet i problemorienterede projektforsøg på SDU.

Kapitel 10. Udforskning af Person-Environment-Occupation-modellen beskriver erfaringer med at bruge Person-Environment-Occupation-modellen som analyse- og designmodel i arkitektfaglig praksis. Forfatterne bag kapitlet Turid Borgestrand Øien, arkitekt og adjunkt ved BUILD, AAU, og Roberta Cassi, arkitekt og ph.d. ved Det Kongelige Akademi, kommer begge fra en arkitektfaglig forskningstradition men bruger her et anerkendt værktøj og erfaringer fra det ergoterapeutiske fagfelt.

Referencer

- Boligministeriet (1972). *Bekendtgørelse af Byggelov*. - § 6 stk. 3 <https://historisk.bygningsreglementet.dk/file/16082/lovbekg1972.pdf>
- Bonfils, I. S., Kirkebæk B., Olsen L. og Tetler S. (red.) (2013): *Handicapforståelser - mellem teori, erfaring og virkelighed*. Akademisk Forlag.
- Bonfils, I. S., & Olsen, L. (2016). *Handicap: skabes i menneskers møde med omverdenen*. I I. Hornemann Møller, & J. Elm Larsen (red.), *Socialpolitik* (4. udg., s. 347-370). Hans Reitzels Forlag. Bredgaard, T., Amby, F., Holt, H. & Thuesen, F. (2020): *Handicap og beskæftigelse - Barrierer og broer*. København: Jurist- og Økonomforbundets Forlag.
- British Standards Institute (2020). *Standard BS 7000-6:2005DGNB*. <https://rffb.dk/publikation/dgnb-manual-for-nye-bygninger-og-omfattede-renoveringer-2020>
- D'souza, N. (2004). Is Universal Design a Critical Theory?. I S. Keates, J. Clarkson, P. Langdon, P. Robinson (red) *Designing a More Inclusive World*. Springer, London. https://doi.org/10.1007/978-0-85729-372-5_1
- EIDD (2004). *The EIDD Stockholm Declaration 2004*. <https://dfeurope.eu/what-is-dfa/dfa-documents/the-eidd-stockholm-declaration-2004>.
- Grue, L. (2016). *Normalitet*. Fagbokforlaget, Bergen.
- Hamraie, A. (2016) 'Universal Design and the Problem of "Post-Disability" Ideology', <http://dx.doi.org/10.1080/17547075.2016.1218714>. Routledge, 8(3), pp. 285–309. doi: 10.1080/17547075.2016.1218714.
- Haegele, J. A. & Hodge, S. (2016). *Disability Discourse: Overview and Critiques of the Medical and Social Models*. *Quest*, 68:2, 193-206.
- Heylighen A., Van der Linden V., Van Steenwinkel I., (2017). *Ten questions concerning inclusive design of the built environment*. *Building and Environment* 114, 507e517
- Imrie R., (2012). *Universalism, universal design and equitable access to the built environment*. *Disability and Rehabilitation*, 34:10, 873-882, DOI: 10.3109/09638288.2011.624250
- Institut for Menneskerettigheder (2021). *Handicapkonventionen. FN's Konvention om Rettigheder for Personer med Handicap*. Available at: <https://menneskeret.dk/monitorering/internationale-rapporter/menneskerettighedskonventioner/handicapkonventionen> (Accessed: 17 marts 2023).
- Lid, I. M., (2020). *Universell Utforming og samfunnsdeltakelse*. Cappelen Dam Akademisk
- Maribo T, Ibsen C, Thuesen J, Nielsen CV, Johansen JS, Vind AB (Red.) (2022). *Hvidbog om rehabilitering, 1. udgave*. Rehabiliteringsforum Danmark, Aarhus.
- Norvoll, R. (2013). *Samfunnsfagenes bidrag til kunnskap om psykisk helse og psykiske helsetjenester*. I Norvoll, R. (red.) *Samfunn og psykisk helse*. Samfundsvitenskapelige perspektiver. Oslo: Gyldendal Akademisk.
- Ryhl C., (2009). *Tilgængelighed - udfordringer, begreber og strategier*. SBI 2009:12, SBI forlag, Hørsholm
- Ryhl, C., Frandsen, A.K., Overgaard, R. (under udgivelse). *Redegørelse for universlet design som dokumentationskrav*. BUILD AAU.
- Steinfeld and Maisel, (2012). *Universal*

Design: Creating Inclusive Environments. John Wiley & Sons.

Story, M.F. (2001). *Principles of Universal Design*. In: Preisler, W.F.E., Ostroff, E. (Eds.) *Universal Design Handbook*, p. 10.3, McGraw-Hill, New York

UNSDG (2022). *Leave No One Behind*.

Available at: <https://unsdg.un.org/2030-agenda/universal-values/leave-no-one-behind> (Accessed: 17 November 2022).

2.0

Botilbuds- arkitektur som en prisme for menneskesyn

Inge Storgaard Bonfils og Anne Kathrine Frandsen

Indledning

En bygning udtrykker til hver en tid de givne normer og forståelser, der hersker for den aktivitet eller de mennesker, bygningen skal huse. Vi er som samfundsborgere bekendte med mange forskellige offentlige bygninger, såsom skole, hospital, kommunekontor. Mange har gået i den danske folkeskole og har herigennem stiftet bekendtskab med skolebygningernes tidsmæssige forandring. Fra de store højloftede skolebygninger fra 1890'erne til den lave skole med små gårde til hver klasse bygget i 1970'erne eller nutidens skoler med store fællesrum og mange mindre rum, der kan bruges til gruppearbejde. En forskel, som ikke kun er udtryk for ændrede arkitektoniske idealer, materialer og byggeskik. Skolebygningerne udtrykker også, hvilken rolle man tillægger skolen, hvordan eleverne anskues, og de gældende pædagogiske og didaktiske idealer (Jørgensen et al., 1980).

Det samme gælder botilbudsarkitekturen. Den afspejler samtidsens forståelse både af botilbuddets samfundsmæssige placering i socialpolitikken og af beboerne og deres rettigheder og behov, fra 1800-tallets betegnelse af beboerne som *lemmer* til nutiden borgerperspektiv. Således kan botilbudsarkitekturen betragtes som en prisme for menneskesyn, som kan læses ud af bygningerne fra forskellige tider. Signalerer bygningernes arkitektur forventninger til pleje og behandling? Udvikling, selvstændighed og normalitet?

Institutioner og botilbud for mennesker med funktionsnedsættelse involverer ikke på samme måde som skolebyggeriet et offentligt rum. Det er bygninger, som er bygget til at huse og fungere som hjem for bestemte mennesker i samfundet. Hvem disse mennesker er, skifter tidsmæssigt. Et historisk perspektiv viser dog, at særligt mennesker med udviklingshæmning, andre former for kognitive funktionsnedsættelser, hvoraf nogle også har samtidige fysiske funktionsnedsættelser, har og fortsat ofte bor i institution og botilbud igennem deres voksenliv. Kapitlet indeholder således et særligt blik på netop den type af institution og botilbud, som tidligere og i dag bygges til denne gruppe af borgere.

Kapitlet bygger på en grundlæggende tese om, at menneskesyn både kommer til udtryk i den omsorgspraksis, der hersker på et givent tidspunkt, og de krav, man stiller til arkitekturen, der danner ramme for denne praksis. Med afsæt i denne tese bygger kapitlet på et tværdisciplinært perspektiv, hvor vi inddrager viden fra den samfundsvidenskabelige og humanistiske forskning om institutioner og botilbud for mennesker med funktionsnedsættelse samt et arkitekt-historisk og -fagligt perspektiv, hvor vi ser på fire væsentlige aspekter nemlig bygningernes placering, omgivelsernes udformning og bygningernes disponering og skala. I denne sammenhæng perspektiveres institutions- og botilbudsarkitektur til bredere arkitekthistoriske tendenser i forhold til det offentlige byggeri. Offentligt byggeri anvendes således som en form for spejling af tidstypiske billeder på, hvordan statens magt kommer til udtryk via de bygninger, som staten igennem tiden har opført.

Kapitlet bygger i hovedsagen på eksisterende litteratur. Dertil har vi valgt at illustrere beskrivelsen via observationer og billeder fra Ebberødgård i Birkerød, som i dag hedder Svaneparken. Dette institutions- og botilbudsbyggeri er valgt, fordi det udgør en illustrativ case på de skift, der igennem tiden ses i det generelle institutions- og botilbudsbyggeri i Danmark. Observationer og foto er gennemført af Anne Kathrine Frandsen. Afslutningsvis diskuteres, hvordan et sådant tværdisciplinært perspektiv kan bidrage, når der gøres op med tidligere herskende menneskesyn og botilbudsarkitektur, som både handicapkonventionen og designvisionen for universelt design fordrer. Kan vi se nutidens nybyggede botilbudsarkitektur som universelt design og svar på handicapkonventionens fordring på et ligeværdigt menneskesyn?

2.1 Statens magt, menneskesyn og institutionsarkitektur

Offentligt byggeri involverer, at staten kommer *til syne* i det offentlige rum i en fysisk manifestation af magten. Magt kan med *Foucaults*

magtforståelse anskues som såvel tvang og straf og som produktivt og positivt, hvilket vil sige, at magt kommer til udtryk i teknologier og teknikker, der formidler og faciliterer bestemte forståelser af menneskets identiteter (Sandmo, 1999). I en bygningsmæssig sammenhæng kan vi sige, at folkeskolens bygning former identiteten *skoleelev* på en særlig måde, hospitalet former identiteten *patient* på en særlig måde, og institution- og botilbudsbyggeri former de mennesker, som bor der, og *deres* identitet på en bestemt måde. Det er således herigennem, at vi analytisk ser det muligt at koble menneskesyn og bygninger, forstået som bygningernes produktive magt i at forme bestemte identiteter.

I Den Store Danske beskrives menneskesyn, som ”*opfattelse af menneskets væsen og plads i natur og samfund*”.² I dette kapitel er vi optaget af menneskesyn som et udtryk for et socialt og kontekstuel fænomen (Appel Nissen et al., 2018) i krydsfeltet mellem, hvordan socialpolitikken betragter og behandler mennesker med funktionsnedsættelse og de institutioner og botilbud, som nogle mennesker med funktionsnedsættelse historisk set og aktuelt bor og lever i. Det implicerer et analytisk greb, hvor vi ser på samspillet mellem *socialpolitikken rammesætning, forståelse og syn* på mennesker med funktionsnedsættelse og *det materielle*, som det kommer til udtryk i bygningernes arkitektur.

Institutioner og botilbud for mennesker med funktionsnedsættelse har været genstand for en del forskning ud fra historiske, socialpolitiske og pædagogiske perspektiver. Professor emeritus Birgit Kirkebæk har udgivet en række publikationer om den danske åndssvageforsorg, som dækker perioden fra de første institutionsbyggerier i 1880’erne til den begyndende afinstitutionalisering i 1980’erne. Kirkebæk har beskrevet forholdene på anstalten på Livø 1911-1961, Sprogø 1923-1961 og Karens Minde 1880-1987 (Kirkebæk, 1997, 2004, 2007). Kirkebæks forskning er baseret på arkivstudier med fokus på konstruktionen af de forståelser, der lå bag oprettelsen og behandlingen af mennesker med funktionsnedsættelse på disse

2 <https://denstoredanske.lex.dk/menneskesyn>

institutioner, og berører i denne sammenhæng også selve institutionsbygningerne og deres fysiske indretning, set i lyset af de forestillinger om behandling af beboerne, som lå bag. Menneskesynet præsenteres i disse kilder i lyset af de samfundsmæssige forestillinger, socialpolitiske og pædagogiske normer, værdier og praksisser, som har eller aktuelt er knyttet til indsatser for mennesker med funktionsnedsættelse, der bor i institutioner/botilbud.

Går vi til fænomenet via den arkitektfaglige litteratur, finder vi ganske få beskrivelser af institutionsbyggeri for mennesker med funktionsnedsættelse (Dahlkild, 2015). Et eksempel er Ejlers, som i 1994 samler en oversigt over institutionsbyggeri inden for åndssvageforsorgen i værket: *Fra anstalt til bofællesskab. Åndssvageforsorgens bygningshistorie 1855-1990*. En skitse (Ejlers, 1994). I denne bog gennemgås åndssvageforsorgens bygninger via beskrivelser af arkitekten/arkitekterne bag byggeriet, bygningernes placering, disponering og funktion. Teksten er illustreret af tegninger af bygningerne, plantegninger og visse steder illustrationer af fx toiletforhold og sovesale. Ejlers diskuterer vilkårene for beboerne på de store institutioner og argumenterer for, at *"hensigten er at vise, at arkitekturen her kan være en slags spejlbillede af tidens menneskesyn og de socialpolitiske holdninger"* (Ejlers, 1994, s.7).

I nærværende kapitel har vi valgt at disponere analysen ud fra et historisk perspektiv og en relativ overordnet typologisering og periodisering i to hovedafsnit: *Totalinstitutionernes tid* (1800-tallet til 1970'erne) og *Institutioner på vej mod mere individualiserede liv* (1960/70'erne og frem).

2.2 Totalinstitutionernes tid (1800-tallet til 1970'erne)

Historisk set har Danmark haft en særlig position i byggerier af store totalinstitutioner, hvor der kunne bo op til 1.600 beboere. De første institutionsbyggerier kan spores tilbage til midten af 1600-tallet med opførelsen af Sct. Hans Hospital, benævnt *Sct. Hans Hospital for*

*Afsindige og Tossed.*³ Hospitalet var i 1600- til 1700-tallet hjemsted for en blandet gruppe af mennesker, som ikke kunne klare sig selv. Også benævnt *lemmer/fattiglemmer*. Det kunne være mennesker med fysiske funktionsnedsættelser, blinde, udviklingshæmning, demens, kroniske og psykiske lidelser (Kragh et al., 2015). I bogen *På kanten af Velfærdsstaten – Anbragte og indlagte i dansk socialforsorg 1933-1980* beskriver forfatterne, hvordan ideen om institutioner for bestemte grupper af mennesker med funktionsnedsættelse tager form i løbet af 1800-tallet. Det ses med opførelsen af særlige institutioner for undervisning og oplæring; for døve: Det Kongelige Døvstummeinstitut i 1807; for blinde: Det Kongelige Blindeinstitut i 1858; for mennesker med fysiske funktionsnedsættelser: Samfundet for Vanføre og Lemlæstede i 1858. Alle institutioner placeret i Københavnsområdet. I 1897 åbnes Kolonien Filadelfia i Dianalund for mennesker med epilepsi og mennesker med psykiske lidelser. I 1855 blev den første såkaldte åndssvageanstalt indviet: Gammel Bakkehus på Frederiksberg (Kragh et al., 2015, s. 24). Opførelsen af en særlig åndssvageanstalt markerer en historisk skillelinje, hvor personer med udviklingshæmning udskilles som gruppe, hvor de tidligere enten havde været placeres på institutioner for *uarbejdsdygtige* såsom tvangsarbejdsanstalter, fattiggårde eller i private hjem uden offentligt tilsyn. I årene efter blev der etableret 12 centralinstitutioner for åndssvage, som eksisterede frem til 1960'erne, hvorefter en gradvis af-institutionalisering begyndte. Størrelsen på disse åndssvageanstalter varierede, hvor den største anstalt i Brejning ved Vejle havde over 1.600 pladser i år 1945. Inden for psykiatrien blev der ligeledes etableret store psykiatriske hospitaler, hvor fx Augustenborg på Als i 1932 kunne huse 400 indlagte (s. 30).

Ebberødgård – de første institutionsbyggerier

Ebberødgård er et eksempel på en institution opført i 1892, i første omgang som en afdeling af institutionen Gammel Bakkehus, med

3 <https://www.psykiatri-regionh.dk/NRSH/fremtidens-retspsykiatri/fremtidens-sct-hans/Sider/Om-Sct.-Hans-hospital-i-Roskilde.aspx>

plads til omkring 400 såkaldte alumner <https://da.wikipedia.org/wiki/Ebberødgård>. Ejlers beskriver historien således:

"Ebberødgaard startede som arbejdsanstalt for arbejdsføre alumner, og blev hurtigt suppleret med tre asylafdelinger. Asylafdelinger var en betegnelse, der eksisterede inden for Åndssvageforsorgen til slutningen af 40'erne. Husenes betegnelser ændredes til pavilloner, som opdeltes i afdelinger med bogstavbetegnelser; alumnerne blev til patienter og deltes i talrige medicinske grupper. Patienterne kaldes senere klienter og beboere, og man ændrede åndssvag til evnesvag for endelig i dag at tale om psykisk udviklingshæmmede eller helst slet ingen betegnelse." (Ejlers, 1994:8)

Ebberødgård, i dag kaldet Svaneparken, ligger på jordene af en gammel herregård, Ebberødgård, lige i kanten af Rude Skov i et åbent landområde, der strækker sig ned til Sjælsø, lidt uden for Birkerød i Nordsjælland. De ældste bygninger, der blev opført i 1892, består af et anlæg med en hovedbygning i 3 etager og fire pavillionsbygninger i 2 etager, placeret i et kuperet parklandskab med store gamle træer og en lille sø. Bygningerne ligger symmetrisk omkring et gårdrum, som danner forplads til hovedbygningens indgange, med et klart hierarki mellem hovedbygningen og pavillonerne.

Placeringen uden for bymæssig bebyggelse er typisk for denne tids sundhedsbygninger. Lys og luft blev betragtet som væsentlige redskaber for hygiejne og helbredelse, og derfor blev hospitaler som fx Kommunehospitalet i København, Bispebjerg Hospital, Rigshospitalet og andre bygninger med sundhedsformål placeret uden for bykernen og gerne ude i naturen (Dirckinck-Holmfeld et al., 2007). Og for anstalter for åndssvage betragtedes den isolerede beliggenhed også som en beskyttelse af både alumnerne og det omgivne samfund. Skalaen af uderummene omkring bygningerne fra 1890'erne spænder fra mindre rum mellem bygningerne til parkens vekslen



Billede 2.1: Hovedbygningen ved Ebberødgaard

mellem store åbne rum og mindre haverum med grupper af store træer, store buske og en allé, der fører ind i skoven. Elementer, man genfinder i samtidens offentlige parker og haveanlæg, og som man etablerede ved mange af datidens anstalter, eftersom naturen blev betragtet som en helende og velgørende kraft. Harald Selmer, som var læge og pioner inden for psykiatrien i Danmark og overlæge fra 1852-1978 ved *det Jydske Asyl* (i dag Psykiatrisk Hospital Risskov, som nu er lukket) skriver herom i 1846:

"En smuk Egn maa betragtes som en særdeles gunstig Omstændighed for en Daareanstalt. Der vil altid være en stor Del af Patienterne, som er i Stand til at sætte Pris paa Naturens Skjønheder, og for disse er Indflydelsen af en venlig Beliggenhed og afvejlende Landskab højest velgørende". (Selmer, 1846)

Også opdelingen af institutionen i mindre pavilloner spejler den samtidige hospitalsarkitektur, hvor adskillelse af medicinske grupper i forskellige bygninger var et redskab for at reducere smittespredning og sikre hygiejniske forhold. Pavillonerne på Ebberødgaard gav udover at adskille forskellige medicinske kategoriseringer af de såkaldte åndssvage, mulighed for at opdele mænd, kvinder og børn, således at de boede og levede adskilt fra hinanden. Den bygningsmæssige lighed med datidens hospitaler vidner således om en parallelitet i forståelse og behandling af de personer, som blev placeret her. Den lægefaglige profession og det medicinske paradigmes forståelse af personerne som *patienter*, der skulle behandles og ple-



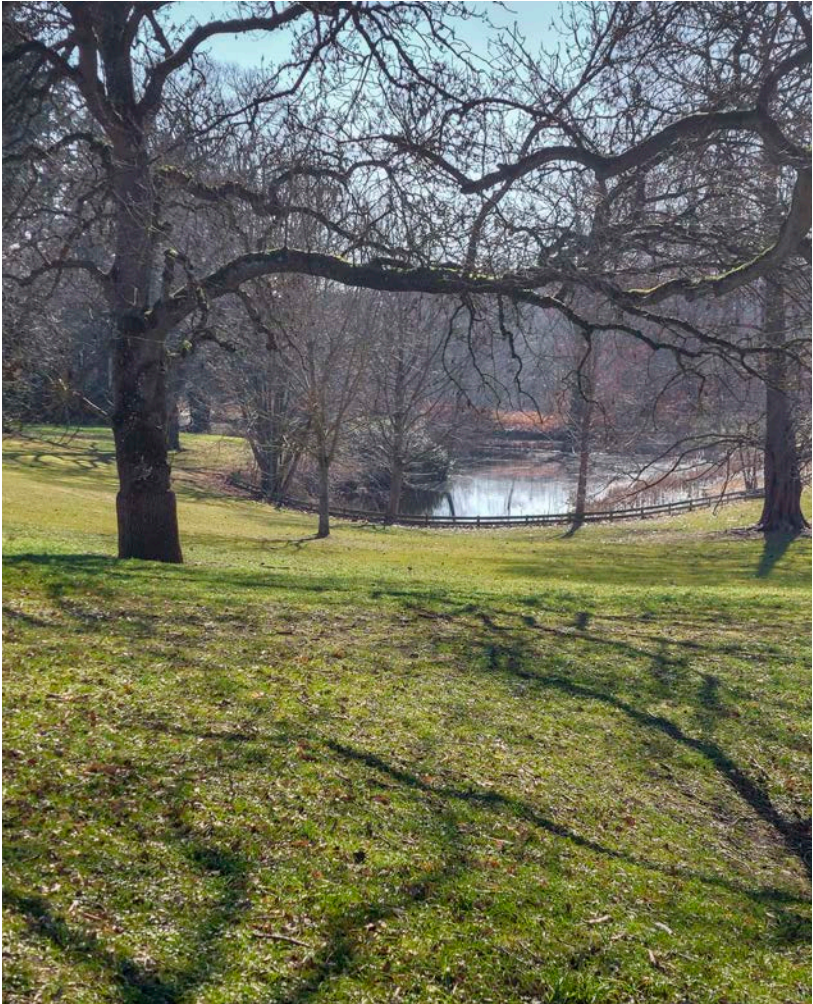
Billede 2.2: Pavilloner i det ældste anlæg, Ebberødgaard

jes, og hvor et liv i totalinstitutionens miljø, afskærmet fra det omgivende samfund, blev anset som den ansvarlige samfundsmæssige løsning på *det afvigende og unormale* (Rønn, 2001).

Bygningerne er i tråd med samtidens historistiske arkitektur (Millech & Fisker, 1951) i røde mursten med ornamenter i gult murværk og afslører ikke bygningens funktion som institution med sovesale, spisesal mv. Anlægget kunne lige såvel have været en højskole, et hospital eller landbrugsskole. Og bygningerne enkeltvis kunne udefra set have rummet en skole, en mindre stationsbygning eller andre offentlige funktioner. Sådan så samtidens statslige bygninger ud. Til trods for at bygningerne, navnlig pavillonerne, ikke fremstår store, så fortæller skalaen af bygningens elementer som vinduer, døre og rummenes højde, at de huser en statslig funktion. I dette tilfælde en funktion, der har fokus på behandling af dem, som bebor bygningerne og bestemt ikke på privathed, intimitet og hjemlighed. Denne parallelitet i de statslige bygningers arkitektur vidner også om, hvordan staten signalerer en synlig magtposition i landskabet.

Ebberødgård blev udbygget i 1920 (J. Magdahl Nielsen 1862-1941) med flere meget store bygninger i 3 høje etager, der husede flere nye afdelinger. Her er skalaen af bygningerne øget, med tunge murede facader uden opdeling eller ornamenter, uden at åbne sig mod de landskabelige rum, som omgiver dem. Her udtrykkes der autoritet og alvor som i et toldkammer eller et offentligt arkiv. Indenfor forsatte denne skala med endog meget store sovesale, der ikke levede plads til individuelle hensyn eller privathed. Her var man patient underlagt ofte livslang behandling. Udbygningen vidner om det pres, der i perioden var kommet på placeringen af personer, som blev kategoriseret som afvigende/åndssvage. Der var behov for flere pladser, og synet på behandlingen af disse personer handler i perioden om af afskærme disse personer fra den øvrige befolkning, ud fra en arvelighedsteoretisk forståelse (race-hygiejnisk). De åndssvage og andre *afvigende individer* skulle placeres og opbevares væk fra samfundet, ud fra en forestilling om, at de udgjorde en fare for spredning af dårlig arvemasse (Kragh et al. 2015).

Til trods for dette dominerende samfundsmæssige syn og politik over for denne befolkningsgruppe, var der også kritiske røster, som



Billede 2.3: Parken, Ebberødgaard

kritiserede forholdene på de store totalinstitutioner. Forholdene på Ebberødgård blev bl.a. brugt som eksempel på en meget hårdhændet behandling af de åndssvage og undergik en undersøgelse fra Justitsministeriets side, uden at dette dog førte til nogle tiltag eller ændring (Kragh et al., 2015).



Billede 2.4: Udbygningen af Ebberødgaard

2.3 Institutioner på vej mod mere individualiserede liv (1960/70'erne og frem)

Socialpolitisk ændres synet på mennesker med funktionsnedsættelse sig i perioden fra 1950'erne og frem med vægt på normalisering og integration. Lægernes position og magt blev bl.a. udfordret fra

forældreforeninger og pædagogiske faggrupper i samarbejde med politikere og ledende embedsmænd (Kirkebæk, 2001). Kirkebæk beskriver den politiske udvikling som en ændring i diskursen fra et beskyttelsesprojekt til et rettighedsprojekt. Hvor beskyttelsesdiskursen handlede om at beskytte samfundet mod den sociale ulempe, de åndssvage kunne forvolde og beskytte de åndssvage mod at begå overtrædelser, forplante sig og gå til bunds i samfundet, så handlede rettighedsdiskursen om almengørelse (Kirkebæk, 2001, s. 17). I dette lys ændres perspektivet på og lovgivningen omkring institutioner fra en behandlings- og beskyttelsesdiskurs omfattet af særlovgivning over mod at inkludere mennesker med funktionsnedsættelse og deres rettigheder i den almene lovgivning og anse institutionen som en bolig, hvis standard skulle leve op til almene materielle kriterier. I perioden frem til 1980 drev staten de store institutioner, som i 1980 blev udlagt til amter og kommuner (Bengtsson & Kilskou Kristensen, 2006). Lovgivningsmæssigt blev institutionerne omfattet af Bistandslovens, 1976, § 112: Institutioner for voksne med vidtgående fysisk eller psykisk handicap, der har et særligt behov for pleje, behandling mv.

Inden for det arkitektfaglige felt blev der i samme periode rejst nye perspektiver på arkitekten og arkitekturens rolle i samfundet. Med funktionalismen i arkitekturen fra 1930'erne og frem blev der større fokus på arkitekturens betydning i et demokratisk samfund og på hensynet til aktiviteten af den funktion, bygningen rummede i udformningen af alt fra boliger til offentlige institutioner (Lund, 1991). Mennesket og bygningens funktion kom i centrum. Rummenes højde reduceredes, og bygninger skulle ikke udtrykke autoritet, men fortælle om og formes efter den funktion eller aktivitet, de dannede ramme for. I takt med ændringen af opfattelsen af mennesker med funktionsnedsættelse ændredes således også institutionsarkitekturen. Bygningernes skala blev mindre og sovesale erstattedes af sengerum/værelser til 2-3 beboere. Bygningerne indikerede rammer for et mere individuelt liv og en almengørelse af forståelsen af boligens betydning for individets velfærd og livskvalitet.

Ebberødgård – institutionen som bofællesskab

Denne forandring kan også ses i de nyere bygninger på Ebberødgård, tydeligst i en ny afdeling for børn fra slutningen af 1960'erne. Afdelingen består af 9 vinkelhuse. Bygningerne er i én etage, man kan næsten nå taget. Hvert hus er sin egen enhed med omkring 12-13 beboere med 2-3 mands værelser til børnene, fællesrum, køkken og en gårdhave. Gårdhaven er skærmet for indkig, men man kan fra husenes mange vinduer og fra gårdhaven se ud på skoven og den omgivende natur. Husene ligger tæt på hinanden med stier imellem. Disse bygninger ligner rækkehusbebyggelser eller parcelhuse på en villavej fra samme tid. Udefra er det ikke til at se, at der her er tale om en institution, og at det offentlige her har ansvaret. Alene placeringen væk fra de store institutionsbygninger fra 1890'erne og 1920, tættere på Birkerøds villakvarter ude ved Sjælsø, synes at illustrere en normalisering, et ønske om at opløse institutionen og nærme sig en boligform rettet mod mere individualiserede liv i tråd med den voksende middelklasses liv i parcelhuskvarterne. Dette er boliger til beboere og ikke patienter, der skal behandles og måske helbredes.

Fra institution til botilbud

Begrebet institution er siden 1998 blevet erstattet af begrebet botilbud i juridisk betydning. Det skete i 1998, da Lov om Social Service erstattede den tidligere bistandslov. Serviceloven understreger, at den sociale indsats skal gives efter en konkret og individuel vurdering og i samarbejde med den pågældende beboer – uanset funktionsnedsættelse. Hjælpen skal tildeles efter individuelle afgørelser og ikke som et integreret bo- og servicetilbud. Ifølge Servicelovens forståelse, er alle mennesker med funktionsnedsættelse beboere i eget hjem, uanset bosted, hvilket indikerer, at individet sættes i centrum og skal have indflydelse på eget liv.⁴ Et varigt botilbud er i lovgivningsmæssig sammenhæng en bolig til

4 <https://socialstyrelsen.dk/handicap/udviklingshaemning/om-udviklingshaemning/et-historisk-blik>



Billede 2.5: Udbygning af Ebberødgaard fra 1960'erne

"mennesker med betydelige og varige funktionsnedsættelser, som har behov for omfattende hjælp til almindelige, daglige funktioner eller pleje, omsorg eller behandling, og som ikke kan få dækket disse behov på anden vis" (SEL § 108).

I perioden efter institutionsbegrebets ophævelse i 1998 har der været en løbende diskussion og kritik af udviklingen på området. Med Kommunalreformen i 2007 overtog kommunerne hovedparten af de tidligere amtslige botilbud for mennesker med funktionsnedsættelse, og har i perioden herefter moderniseret samt bygget nye

botilbud. Kritikken har dels handlet om, at en del af de gamle institutionsbygninger var utidssvarende ved, at beboerne fortsat fx delte toilet. Der var behov for renovering og nybyggeri, for at mennesker i botilbud kunne opnå samme levestandard som den øvrige befolkning rent boligmæssigt (Langager et al., 2009). Kritikken har også rettet sig mod, at de nybyggede botilbud blev bygget med en meget institutionspræget arkitektur. Kritikkere har bl.a. henvist til idealer og rettigheder for et selvstændigt liv, som de er formuleret i FN's handicapkonvention. I 2009 ratificerede Danmark FN's Handicapkonvention og påtog sig dermed forpligtelse til at indrette lovgivning og den administrative praksis i overensstemmelse med konventionens krav. Handicapkonventionens artikel 19 handler om retten til et selvstændigt liv med et fokus på personer med handicap og deres rettigheder i forhold til bopæl og ret til støtte. I artikel 19 stk. A fremgår det at: Personer med handicap har mulighed for at vælge deres bopæl, og hvor og med hvem de vil bo, på lige fod med andre og er ikke forpligtet til at leve i en bestemt boform (FN's handicapkonvention, 2008). FN følger op på de enkelte landes efterlevelse af konventionens bestemmelser via FN's Handicapkomité. I den forbindelse har FN i 2014 rejst bekymring for Danmarks efterlevelse af Handicapkonventionens artikel 19 og fremhæver herigennem kritik af kommunernes byggeri af nye, store institutionslignende botilbud til personer med handicap, at disse ofte placeres uden for byernes centrum, samt en bekymring for, at mennesker med handicap har begrænsede valgmuligheder i forhold til, hvor de ønsker at bo og med hvem (United Nations, 2014).

Institut for Menneskerettigheder udgav i 2021 en rapport *Boligvalg og retten til et selvstændigt liv for mennesker med handicap* (Wamsler et al., 2021), hvori instituttet bl.a. anbefaler at udfase de såkaldte længerevarende botilbud (jf. serviceloven § 108) og i stedet anviser og opfører boliger til mennesker med handicap efter (almen)boliglovgivningens regler.

Ebberødgård – botilbud som et lejlighedskompleks

Denne udvikling har også sat sit præg på Ebberødgård. Fra omkring år 2000 omdannede og renoverede man Svaneparken, som Ebbe-

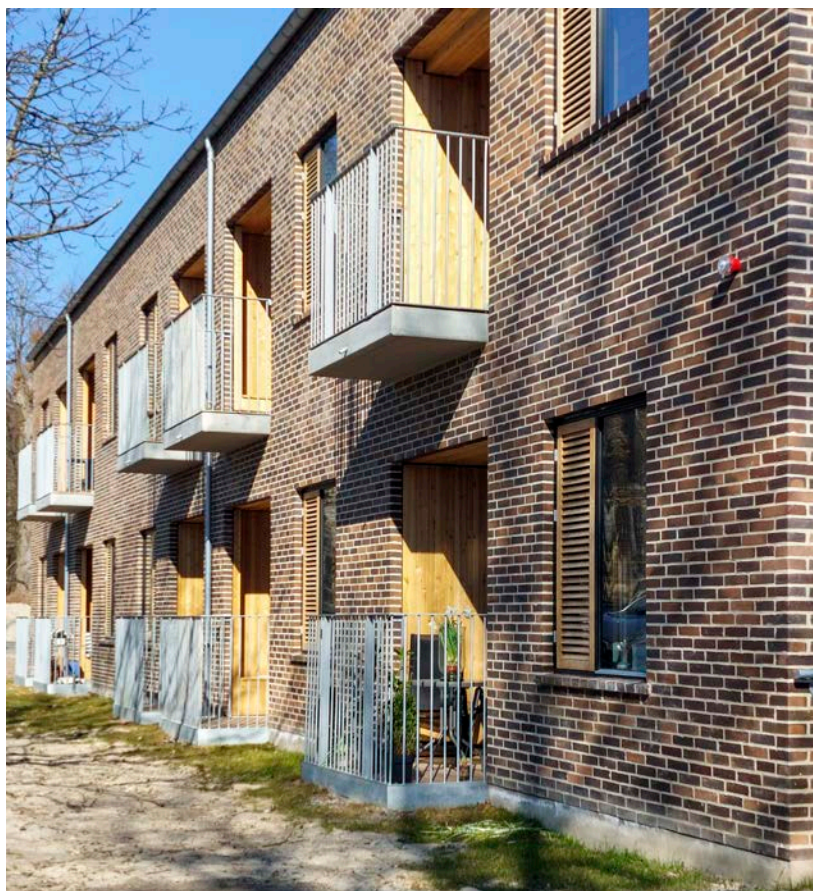
rødgård har heddet siden 1980'erne, da man begyndte den gradvise opløsning af den store institution. Mange af den gamle institutions store bygninger blev solgt og ombygget til private ejerlejligheder eller til andre offentlige instanser. De øvrige bygninger blev delt op i mindre botilbud og dagtilbud.

Senest i 2018 er der bygget et nyt botilbud med 44 boliger til mennesker med svære fysiske og kognitive handicap. Bebyggelsen består indtil videre af 3 bygninger i 2 etager, der hver med 3 længer skærmer et indre gårdrum. Her har hver beboer sin egen lejlighed med en stue, minikøkken, soverum og bad. Hver bolig har en lille altan. Boligerne vender ud til indre fælles spise- og opholdsarealer, der giver adgang til gårdrummet, som er fælles for alle boligerne i de 3 længer. Beboerne kan altså vælge at være i deres egen lejlighed eller mødes og deltage i fælles aktiviteter i fællesområderne.

Udefra ligner bebyggelsen et kompleks af etageboliger og har ingen synlige tegn på at være et botilbud for en bestemt gruppe mennesker, og boligerne lejes som individuelle boliger under almenboligloven. Den naturskønne og noget isolerede placering som tidligere kunne indikere institution, er fælles for både botilbud og områdets private ejerboliger, skellet er dermed opløst.

2.4 Diskussion og konklusion

Statens magt er både synlig og usynlig. Hvor de første institutionsbyggerier fremstod som magtmæssige mastodonter, der indikerede statens myndighed over de mennesker, som boede der, er statens magt i dag blevet usynliggjort i bygningsmæssig betydning. Vi kan ikke mere skelne mellem boliger for mennesker med og uden funktionsnedsættelse, og der er herigennem sket en ligestilling og tilnærmelsesvis ligebehandling af mennesker med funktionsnedsættelse i bolig-mæssig forstand. Boliger til mennesker med funktionsnedsættelse skal opfattes som et hjem og leve op til almene standarder til areal og indretning. Alligevel kan man spørge om usynliggørelsen af *staten* i bygningerne og bygningsmæssig mimen af andre boliger,



Billede 2.6: Nyeste botilbud fra 2018

sikrer ligestilling og ligebehandling. At sikre at boliger til mennesker med funktionsnedsættelse skal opfattes som et hjem og leve op til almene standarder, er naturligvis et godt og vigtigt skridt på vejen, men det er forsat vigtigt at overveje, hvad det kræver at skabe ligebehandling af en gruppe af borgere, der har brug for andres hjælp, og hvilken rolle boligen spiller i dette. Er der en risiko for, at de tilsyneladende ligestillede boligmæssige vilkår for personer med funktionsnedsættelse kan lede til en usynliggørelse af mere subtile uligheder i livsvilkår og livsmuligheder?

Denne antologi rejser spørgsmålet om, hvordan vi kan tænke og gøre universel design til virkelighed. Hvad kan et universel designperspektiv bidrage til i en diskussion om botilbud og menneskesyn? Universelt design retter fokus mod individets mulighed for at vælge ud fra præferencer. Og spørgsmålet rejser sig, om denne gruppe af borgere har mulighed for at vælge, hvor og hvordan de vil bo. Er der valgmuligheder – kan man vælge en placering i naturen eller i byen? Kan man vælge graden af fællesskab, man som beboer af en bolig er indskrevet i? Uden at se på de praksisser, som omgiver bygningen – fx hvordan man som borger tildeles en bolig, og hvilken indflydelse man har på dette – kan man ikke vurdere bygningens bidrag til ligebehandling og ligeværd.

I et universelt designperspektiv betragtes bygninger og vores fysiske omgivelser som mere end blot praktiske og brugsmæssige funktioner. Bygninger er en del af vores omgivelser, som påvirker os og kan understøtte velvære, trivsel og stimulerer os sanseligt og fysisk og kan dermed have afgørende betydning for, om vi bliver stimuleret og måske tilskyndet til aktivitet. Igen her bliver det afgørende, hvilke praksisser der er omkring beboerne i bygningerne, om sådanne potentielle sanselige eller trivselsmæssige kvaliteter udnyttes, om der er plads til individuelle præferencer, som kan skabe velvære. Eller om der er tid til at støtte beboeren i selvstændige aktiviteter, som bygningens udformning kan lægge op til. Således kan et universelt designperspektiv gøre opmærksom på, at ligeværd ikke alene bor i bygningen i sig selv, men i samspillet mellem menneskesyn, socialpolitik og arkitektur og dermed understrege, at usynliggørelse af magt ikke i sig selv nødvendigvis leder til en ændring af magtforholdet eller sikrer ligeværd.

Referencer

- Appel Nissen, M., Fallov, M. A., & Ringø, P. (2018). *Menneskesyn i socialt arbejde*. (1. udgave.). Akademisk Forlag.
- Bengtsson, S., & Kilskou Kristensen, L. (2006). *Særforsorgens udlægning: et litteraturstudie*. Socialforskningsinstituttet.
- Dahlkild, N. (red.) (2015). *Huse der har formet os – arkitekturhistorien bag danskernes institutioner og offentlige rum*. Museum Tusulanums forlag, Charlottenlund.
- Ejlers, E. (1994). *Fra anstalt til bofællesskab: Åndssvageforsorgens bygningshistorie 1855-1990. En skitse*. Christian Ejlers' Forlag.
- Heslet, L., & Dirckinck-Holmfeld, K. (2007). *Sansernes hospital*. København: Arkitektens Forlag.
- Jørgensen, L. Balslev, Lund, H., & Nørregård-Nielsen H.E., (1980). *Danmarks Arkitektur, Magtens Bolig*. København: Gyldendal.
- Kirkebæk, B. (1997). *Defekt og deporteret: ø-anstalten Livø 1911-1961*. SocPol.
- Kirkebæk, B. (2001). *Normaliseringens periode*. SocPol.
- Kirkebæk, B. (2004). *Letfærdig og løsgtig – kvindeanstalten Sprogø 1923-1961*. SocPol.
- Kirkebæk, B. (2007). *Uduelig og ubrugelig: åndssvageasylet Karens Minde 1880-1987* (1. oplag). SocPol.
- Kragh, J. V., Grønbæk Jensen, S., & Knage Rasmussen, J. (2015). *På kanten af velfærdsstaten: Anbragte og indlagte i dansk socialforsorg 1933-1980*. Syddansk Universitetsforlag, Odense.
- Langager, S., Robenhagen, O., Højmark A. & Allerup, P. (2009). *Socialpædagogik i botilbud for voksne med varig nedsat psykisk funktionsevne*. DPU, Aarhus Universitet.
- Millech, K., & Fisker, K. (1951). *Danske arkitekturstrømninger 1850-1950*. København: Østifternes Kreditforening.
- Rønn, E. M. (2001). Konstruktionen af handicaphistorien, i VERA nr. 13: 36-45.
- Sandmo, E. (1999): Michel Foucault som maktteoretiker. I Engelstad (red.): *Om makt. Teori og kritikk*. Ad Notam Gyldendal.
- Selmer, H. (1846). *Almindelige Grundsætninger for Daarevæsenets Indretning som fast Resultat af Videnskab og Erfaring*. Kjøbenhavn 1846.
- United Nations, C. on the R. of P. with D. (2014). Concluding Observations on the Initial Report of Denmark. In *U.N. Convention on the Rights of Persons with Disabilities*. Vol. 16935, Issue i, 1-26.
- Wamsler, K., Juul S.E., & Nielsen, N. (2021). *Boligvalg og retten til et selvstændigt liv for mennesker med handicap*. Institut for Menneskerettigheder.

3.0

Produktdesign

– fra ableism

mod mere

inkluderende

design

**Inge Storgaard Bonfils, Eva Brandt og
Signe Mårbjerg Severin**

Vores liv er fyldt med produkter, såsom køkkenredskaber, badeværelsesartikler, værktøj, møbler, informations- og kommunikationsteknologier, som påvirker forskellige hverdagsaktiviteter. Udvikling og design af hverdagsprodukter er i vidt omfang sket med afsæt i en implicit forståelse af, hvad der udgør normal krop og kropsfunktion. I dette kapitel vises, hvordan nyere designtilgange i højere grad bidrager til at tage mennesker med funktionsnedsættelse og deres behov med i betragtning og involvere dem som med-designere og -producenter.

Kapitlet kombinerer sociologisk orienteret handicapforskning og designteori med fokus på design af og menneskelig interaktion med materielle genstande. Som forfattere har vi bidraget med viden fra forskellige forskningshorisonter med det formål at skabe indsigter til udvikling af et tværdisciplinært forskningsfelt omkring universelt design, som denne antologi repræsenterer. Kapitlet indledes med et historisk, teoretisk blik på de forestillinger om menneskelig krop og kropsfunktion, som ligger bag design af mange af de produkter, vi omgiver os med i hverdagen. Med afsæt i den kritiske handicapforsknings begreb om *ableism*, diskuteres, hvordan disse forestillinger får betydning i hverdagen for mennesker med funktionsnedsættelse. På denne baggrund introduceres til konkurrerende designbegreber og agendaer, og paradokser og kontroverser mellem disse diskuteres.

3.1 Det gennemsnitlige menneske som ideal i designprocesser

Udvikling og design af hverdagsprodukter, såsom køkkenredskaber og møbler m.m., er i vidt omfang sket med afsæt i en implicit forståelse af, hvad der udgør normal kropsstørrelse og -funktion (Holmes, 2018). Den bagvedliggende forståelse af normalitet kan kobles til flere strømninger afhængigt af forskningsperspektiv. Inden for det arkitektfaglige felt kan forestillingen om normalmennesket spores tilbage til romertidens arkitektur repræsenteret ved ingeniørarki-

tekt Vitruvius og siden gengivet i den berømte tegning af Leonardo da Vinci *Den Vitruvianske Mand*. Inden for den sociologiske handicappforskning beskrives i forlængelse heraf, hvordan forestillinger om det normale menneske er kommet til udtryk i fænomenet *det gennemsnitlige menneske* (Grue 2016). En forestilling, som kan føres tilbage til A. Quetelet (1874-1796), en belgisk astrolog, statistiker og matematiker, som overførte den matematisk-statistiske tænkning omkring gennemsnitsværdi til måling af den menneskelige krop (Grue, 2016; Holmes, 2018).

Idealet om det gennemsnitlige menneske går igen i udviklingen af den biomedicinske videnskab, hvor sygdom opfattes som afvigelse fra en norm. På samme måde er nedsat funktionsevne defineret ved at være en afvigelse fra en normal kropslig, sansemæssig eller kognitiv funktionsevne. Den biomedicinske sygdomsmodel opfatter primært sygdomme og funktionsnedsættelse som biologiske fejlfunktioner eller afvigelser. At man er syg eller handicappet, skyldes med andre ord, at ens organisme af en eller anden grund ikke fungerer optimalt (Det etiske råd, 2016).

For at forstå de sociale og moralske følger af denne tænkning, er det nødvendigt at anskue forestillingen om det gennemsnitlige menneske i et sociologisk perspektiv og sætte forestillinger om normalitet ind i en historisk, kulturel og samfundsmæssig sammenhæng. Ses på begreberne normal, normalitet og norm kan de udtrykke en forståelsesmæssig kobling mellem matematisk-statistiske normalitetsforståelser og designmæssige normer for design. Hvor den matematisk-statistiske observation i sig selv er neutral, så er fortolkningen og brugen heraf i en designproces kulturel og samfundsmæssig betinget. Den mest kendte reference-guide for designere og arkitekter er sandsynligvis *Humanscale* fra designfirmaet Henry Dreyfuss Associates. *Humanscale* blev udgivet i forskellige versioner i årene mellem 1974 og 1981 og bygger på en opfattelse af den standardiserede krop og eksemplariske bevægelser, og fungerer stadig som et centralt værktøj for arkitekter (Kajita, 2019). Brugen af sådanne værktøjer kan få konsekvenser for de mennesker, som ønsker at anvende bestemte produkter som illustreret i følgende eksempel.

Shampooflaske med stram åbningsmekanisme

En kvinde med leddegigt får en luksusshampoo i gave. Gaven bliver givet med en intention om at forkæle og pleje en krop med stivhed og smerter. Da shampooen skal tages i brug, viser det sig, at kvinden ikke kan åbne flasken på grund af åbningsmekanismens udformning. Der er en knap i toppen, hvor man ved at trykke i den ene side, åbner for en udmundning i den anden side. Knappen er for stram. Kvinden forsøger at hælde shampooen over i en anden beholder, men opgiver, da hullet er for lille, og det tager lang tid. Kvinden ender med at smide luksusshampooen ud og køber den sædvanlige shampoo, som hun kender, og hvor flasken er designet med en åbningsmekanisme, så hun kan bruge den uden problemer.

3.2 Ableism i produktdesign

Inden for den kritiske handicapforskning (Disability Studies), anvendes betegnelsen *ableism*, som et udtryk for de sociale, kulturelle og politiske forhold, som producerer handicap og funktionsnedsættelse som afvigende og dermed bidrager til at marginalisere mennesker med en funktionsnedsættelse. Campbell (2001) beskriver, at

"ableism refers to a network of beliefs, processes and practices that produce a particular kind of self and body (the corporeal standard) that is projected as the perfect, species-typical and therefore essential and fully human. Disability then is cast as a diminished

state of being human (Campbell 2001, p.44).

(Citeret fra Bogart, 2019).

Begrebet ableism er et begreb som på linje med andre *ism*-betegnelser, som racisme og sexism, beskriver et menneskesyn, som involverer en nedvurderende holdning og diskrimination af bestemte befolkningsgrupper, fx pga. deres race, køn og funktionsevne. Ableism er således i afsættet et sociologisk begreb, som bl.a. er anvendt i studier af, hvordan mennesker med en funktionsnedsættelse oplever mødet med en verden og samfund, som ikke er indrettet på deres vilkår. Et sådan *indefra perspektiv* giver indsigt i, hvordan mennesker med funktionsnedsættelse oplever brugen af forskellige produkter i hverdagen, når produkter er designet ud fra en forestilling om normal kropsfunktion. Mennesker med nedsat kropslig funktionsevne oplever deres hverdag påvirket af besværligheder og begrænsninger, som følge af fx mindsket muskelstyrke eller koordinationsevne til at anvende forskellige hverdagsprodukter, som i eksemplet ovenfor.

En konsekvens heraf kan være, at der er produkter, som slet ikke kan anvendes, at det tager længere tid at anvende samme produkter som andre mennesker anvender, at personer med nedsat kropsfunktion bliver hurtigere udtrættet eller kan opleve smerter, når de forsøger at anvende produkter designet til mennesker med såkaldt normal kropsfunktion. Thomas (1999) beskriver dette, som en funktionsevneeffekt, der har psyko-emotionelle og sociale følger. Personens aktivitetsniveau og udfoldelsesmuligheder kan blive reduceret. Personen vælger måske at trække sig fra aktiviteter eller sociale begivenheder, som involverer brugen af hverdagsprodukter, personen har erfaring med udtrætter eller forårsager smerte.

Andre sociale konsekvenser kan findes i det forhold, at anvendelse af sådanne hverdagsprodukter synliggør personens afvigelser fra normaliteten i fx det offentlige rum. Personen kan opleve sig mødt med en stirren fra andre mennesker eller forskellige former for undvigelsesadfærd i mødet med andre (Garland-Thomson 2006). Personen søger måske at tilpasse sig en form for normalitet i sine kropslige udtryksformer for at passe ind (Goffman 2009). Det kan også

betyde, at nogle produkter er uanvendelige og derfor ikke købes eller anvendes af personen. På et normativt niveau signalerer disse produkter, at personen *er forkert* – det vil sige et udtryk for ableism. Det er en konstant påmindelse om kroppens afvigelse fra normaliteten, som bidrager til en subtil og konstant stigmatiseringsproces (Bogart 2019, Goffman 2009).

Ableism kan således komme til udtryk i forestillinger, normer og forventninger til slutbrugere, som designere implicit arbejder ud fra i designprocessen, hvilket påvirker det endelige produkt. Herved bidrager designere til at opretholde en strukturel form for diskrimination (Imrie & Hall 2001).

3.3 Hacking af hverdagsprodukter

Den ovennævnte beskrivelse af ableism kan kritiseres for at anse mennesker med funktionsnedsættelse som passive forbrugere af produkter. Herved overses det forhold, at mennesker med funktionsnedsættelse, deres pårørende, netværk og de professionelle, som hjælper dem i hverdagen, kan være dygtige problemløsere, fordi de er vant til at håndtere situationer, der kræver kreative løsninger. Inden for designforskningen beskrives dette via begreb *hacks* og *hacking* (De Couvreur & Goossens, 2011). Et hack skal forstås som en simpel modifikation eller justering, lavet af de materialer, man har ved hånden. De Couvreur og Goossens skriver:

”When visiting a rehabilitation centre, one cannot imagine how many objects have been repurposed or precisely tailored to a user’s needs and desires. Patients or therapists do not use the universal products but take them as starting points to build their own personalised applications.” (De Couvreur og Goossens 2011, s. 110).

Fænomenet hacks af hverdagsprodukter viser således, hvordan mennesker agerer og reagerer på produkter, de finder uanvendelige for at gøre dem mere brugbare. Eksempler på hacks ses også i hjemmet hos mennesker, som har svært ved at navigere i en hverdag påvirket af en stigende teknologisering og digitalisering af



Billede 3.1: Fjernbetjening med reduceret antal funktioner

hverdagsprodukter. Følgende eksempler illustrerer dette.

En ældre mand med kognitive udfordringer har svært ved at bruge sin fjernbetjening til TV'et. Han trykker på forkerte knapper, får åbnet forskellige menuer og kan ikke finde hen til de kanaler, han ønsker at se. Løsningen bliver at dække irrelevante knapper ved hjælp af tape for at reducere mængden af funktioner og gøre interaktionen mere overskuelig.



Billede 3.2: Vaskemaskine med simpel I-II-III anvisning på, hvordan den bruges

En ældre kvinde får ny kombineret vaske og tørretumbler med mange vaskefunktioner og tilknyttet App-løsning. Hun har svært ved at overskue de mange muligheder og udtrykker et ønske om en simpel vejledning til vask og tørretumbling af kulørt vasketøj. En simpel løsning skabes ved at klippe sort tape i mindre stykker, og sætte på maskinen i en I-II-III-anvisning på programindstilling, startknap og tørrefunktionsknap.

Hacking af et produkt illustrerer implicit en kritik af det eksisterende produkt, der, siden der er behov for at modificere det, ikke har været fyldestgørende i dets oprindelige udformning. Samtidig kan hacks ses som et behov for produkter, der i højere grad er tilpasset eller kan tilpasses en særlig kontekst eller et konkret behov (De Couvreur & Goosens 2011). At undersøge hacks af produkter kan

derfor synliggøre et mulighedsrum for forandring for virksomheder, der ønsker at udvikle inkluderende designs.

3.4 Konkurrerende designbegreber og agendaer

I nyere tid er der kommet flere kritiske røster og politiske agendaer, som sætter spørgsmålstejn ved, hvad der designes og hvordan. Det gælder politisk, inden for designforskning, uddannelse af designere og for praktiserende designere. Designfeltet er bredt og inkluderer design af alt fra fysiske produkter i mange forskellige skalaer (fra fx tandbørster til bygninger og miljøer), over immaterielle produkter og services til systemer og strategier. Inden for demokratisk samfund baseret på de frie markedskræfter, er der hverken enighed eller ensretning om, hvad der bør designes og hvordan. Der findes dog organisationer, som laver standarder for, hvordan fx produkter bør designes og kunne bruges. ISO⁵ lavede allerede i 2001 en guide, som skulle hjælpe dem, der lavede standarder, med at inkludere tilgængelighed. 10 år senere kom de tre store internationale standardiseringsorganisationer ISO, IEC⁶ og ITU⁷ med en fælles erklæring om at samarbejde om at gøre det lettere at inkludere tilgængelighed i deres standarder. Standarderne kritiseres imidlertid for ikke at definere, hvad der menes med tilgængelighed, hvilket gør dem meget åbne for fortolkning (Persson, 2014).

I det følgende præsenteres en række konkurrerende designbegreber og eksempler på deres definitioner.

5 ISO er the International Organization for Standardization.

6 IEC er the International Electrotechnical Commission.

7 ITU er the United Nations specialized agency for information and communication technologies.

3.5 Design for all, universelt design og inclusive design

Design for All er sandsynligvis det mest udbredte designbegreb i forhold til at designe for tilgængelighed. The European Institute for Design and Disability⁸ (EIDD) har defineret design for alle som ”*design for human diversity, social inclusion and equality*” (The EIDD Stockholm Declaration 2004 i Persson et al. 2015). Den overordnede agenda er, at produkter er designet og produceret til at kunne bruges af flest mulige mennesker. Samtidig er der en erkendelse af, at det nok ikke er muligt at designe løsninger, som vil passe til alle potentielle brugere (Persson et al. 2015).

Universelt design er en designagenda, der oprindeligt fokuserede på tilgængelighed i forhold til det byggede miljø, og blev formaliseret af Mace gennem syv designprincipper (se fx Mace et al. 1991, Mace 1998). I dag henvises ofte til følgende definition:

”Universal design. The design of products and environments to be usable by all people, to the greatest extent possible, without adaptation or specialized design”

(Story et al. 1998). Fokus på universelt design er voksende fx inden for Human Computer Interaction og arkitektur. Store virksomheder som fx Microsoft og Google har begge designstrategier og oplysningsmateriale på området (GoogleDesign 2018; Microsoft 2016). Inden for arkitektur er der i Danmark og mange andre lande en række krav til offentlige bygninger om fx tilgængelighed (Rumsans 2020, Lid 2021).

Inclusive Design er det begreb, som er mest udbredt i UK, hvor det også er indskrevet i the British Standard on Managing Inclusive

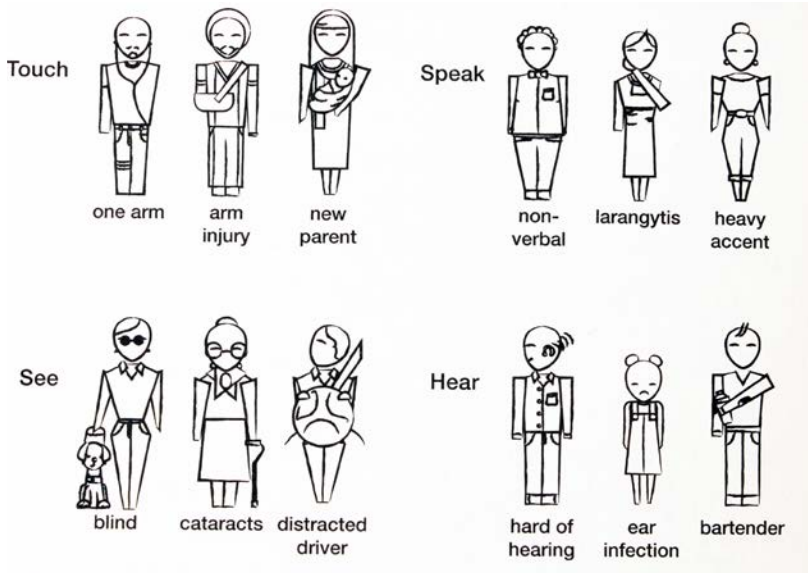
8 Den internationale organisation hvis medlemmer er nationale organisationer, virksomheder og individuelle personer fra 16 forskellige Europæiske nationer skiftede i 2006 navn til Design for All Europe.

Design (Persson et al. 2015). Inclusive design beskrives som en designbevægelse, der arbejder ud fra en agenda om, at alle mennesker er lige og skal have lige muligheder uanset alder og evner. Agendaen er ligesom universelt design værdidrevet og handler om inklusion af så mange mennesker som muligt i samfundet uanset funktionsevne uden at gå på kompromis med *godt design* (Luck 2018 med henvisning til (Coleman et al. 2003) og (Morris, 2003)). Et eksempel på en definition af inclusive design er:

***"The design of mainstream products and/or services that are accessible to, and usable by, as many people as reasonably possible on a global basis, in a wide variety of situations and to the greatest extent possible without the need for special adaptation or specialized design"* (BSI TBSI | Persson et al. 2015).**

En inkluderende designtilgang, som vinder frem i bl.a. uddannelsesregi, er baseret på at finde frem til bagvedliggende fælles motivationer til at bruge en løsning til at guide designprocessen. Som illustreret i figur 3.1 kan en funktionsnedsættelse være *permanent*, *temporær* eller *situationsbestemt*. Opfordringen er at starte med at designe i forhold til en permanent funktionsnedsættelse, men at løsningens potentiale kan være til gavn for langt flere (Holmes 2018). Et eksempel er tekstning af TV-udsendelser, der oprindeligt blev skabt i 1970'erne for at døve kunne følge med, men i dag også er en stor fordel i situationer, hvor det er vanskeligt at høre, hvad der sker på grund af meget støj, eller i situationer, hvor det ikke er muligt at skruer op for lyden på det digitale device af hensyn til andre (Holmes 2018). Herved ophæves forestillingen om personer med og uden funktionsnedsættelse og åbner for en erkendelse af, at alle mennesker kan have nedsat funktionsevne i visse situationer midlertidigt eller varigt, og at funktionsevne kan forandres over et livsforløb.

Designtilgangene design for alle, universelt design og inclusive design er sigende på den måde, at de hver især beskriver intentionen med det, som designes, nemlig at resultaterne af designproces-



Figur 3.1: The persona spectrum (Holmes, 2018).

serne skal være inkluderende, tilgængelige og brugbare for så mange mennesker som muligt. I modsætning hertil henviser navnene på de følgende designbegreber mere til deres overordnede metodologiske designtilgang.

3.6 Participatory design og co-design

Den overordnede tilgang til at designe i tæt samarbejde med brugere og andre interessenter beskrives ofte som *participatory design* eller *codesign* og har rødder tilbage til 1960'erne. Der er ikke et specifikt fokus på at designe til mennesker med funktionsnedsættelse, men på inklusion af marginaliserede grupper, demokratisk deltagelse og gensidig læring (Simonsen & Robertson (eds) 2013). Tilgangene er især udbredt i forhold til at udvikle materielle- og performative teknikker og værktøjer til deltagelse af ikke-designere i designprocessen (Brandt et al., 2013).

En lidt nyere tilgang er User-Centered Design, der oprindeligt kommer fra US og blev introduceret af Donald Norman i bogen *The Psychology of Everyday Things* (Norman, 1988). For at understøtte designernes arbejde foreslog Norman syv designprincipper, som skulle gøre brugen af det, som blev designet, mere intuitivt.

Ovenstående beskrivelser er ikke en fyldestgørende præsentation af designtilgange, som har fokus på tilgængelighed. Men som det ses, varierer terminologien omkring tilgængelighed og inkluderende design rundt om i verden, hvilket gør det vanskeligt at få et overblik. I Storbritannien bruges oftest termen inclusive design, mens det mest udbredte begreb i Skandinavien har været design for alle. I Amerika og Japan henvises oftest til universal design (Luck 2014). Designfeltet er hermed karakteriseret af en lang række konkurrerende designbegreber og designtilgange, hvilket forklares med, at design som forskningsfelt er relativt ungt (Persson 2015).

3.7 Kritik af det universelle i universelt design

Design for alle og universelt design er forankret i idealer omkring det universelle, hvilket har fået en del kritik (se fx. Pullin 2009, Luck 2014, Winance 2014, Lid 2020). For det første fremhæves det, at der er en væsentlig udfordring i distinktionen mellem *individer* på den ene side og *kollektiver* eller grupper på den anden; mellem det universelle vi deler som mennesker (lighed (equality)), og det som gør os forskellige (distinction) (Luck 2018). Ses alene på fysisk og/eller mental kropsfunktion er mennesker forskellige. At designe for mennesker med en funktionsnedsættelse kan derfor ekskludere andre. Designmæssigt er denne udfordring ofte søgt løst ved at designe produkter med multimodale grænseflader. Det vil sige produkter, der tilbyder en mangfoldighed af visuelle, hørbare og taktile interaktionsmuligheder for at kunne imødekomme mennesker med nedsat taktil følsomhed, hørelse og/eller syn. Konsekvensen af at designe sådanne produkter er, at de samtidig bliver mere komplekse at an-

vende i praksis, hvilket kan virke ekskluderende for mennesker med kognitive udfordringer (Pullin, 2009).

En anden udfordring er at gå fra overordnede intentioner til det partikulære. Argumentet er, at i praksis er designere nødt til at forestille sig og designe noget konkret (fx et produkt eller et miljø), hvormed en materiel form opstår, og samtidig med dette bliver ønsket om at designe for diversitet reduceret til en *minimal bruger* eller en standard. Der er hermed tale om to former for reduktion i praksis. Der sker en reduktion i forhold til diversiteten af karakteristika, som der tages hensyn til i designprocessen, og der sker en reduktion i forhold til de attributter, som designeren ønsker, at det designede produkt, som kommer på markedet, skal indeholde (Winance, 2014).

Herudover understreges, at mennesker uanset kropsfunktion er forskellige, hvilket i forhold til design betyder, at de har forskellige ønsker og drømme, forskellige præferencer, holdninger og krav til produkter, til hvad der er æstetisk smukt, godt design osv. (Luck 2014). Dette er til dels kulturelt og samfundsmæssigt betinget, men påvirkes også af alder, livsfase, økonomi mv. Herudover viser studier, at præferencer og formåen er betinget af dagsformen og konteksten, hvori eventuelle handlinger foregår (Winance 2014). I essens handler kontroverset om en generalisering af, hvad der er godt design. Idealer om det universelle nedtoner, at mennesker med ens funktionsnedsættelser kan have forskellige behov, ønsker og krav til produkter mv., og at der kan være konflikter mellem forskellige typer af funktionsnedsættelser (Luck 2018). Det er også blevet fremhævet, at forskelligheder i forhold til kropsstørrelser, og hvordan vores stemmer lyder og bruges, ofte overses på trods af, at disse er meget forskellige fra menneske til menneske (Imrie & Luck 2014). Desuden argumenteres for, at ingen mennesker vil have samme funktionsevner mv. i løbet af et langt liv (se fx Holmes 2018, Lid 2021).

Paradokset omkring kropsstørrelser illustreres i følgende eksempel. Under anden verdenskrig blev cockpittet i amerikanske kampfly designet på basis af dimensionerne af en *gennemsnitspilot*, hvilke var fremkommet ved at måle flere hundrede forskellige dimensioner på tusindvis af amerikanske piloter. Antagelsen var, at den enkelte pilot let kunne række ud og nå de forskellige instrumenter, men det viste

sig at være forkert. Det amerikanske luftvåben oplevede en højere rate af flystyrt, der hverken kunne forklares med mekaniske eller menneskelige fejl. En undersøgelse af mere end fire tusinde amerikanske piloter viste, at ingen af deres kroppe levede op til ti af dimensionerne for gennemsnitspiloten (Holmes 2018).

Intentionerne bag idealerne om universelt design mødes således af en hverdagsvirkelighed præget af en mangfoldighed og variation i funktionsevne, kropsstørrelser, interesser, krav og forventninger m.m. til produktdesign, hvilket udfordrer disse tilgange.

3.8 Individuel tilpasning som designprincip

Ovenstående eksempel ledte til et designprincip om individuel tilpasning, hvilket vi kender til fx i biler, hvor sikkerhedsseler, sæde, bakspejle og sidespejle individuelt kan justeres efter behov (Holmes 2018). Bilfabrikanter fremhæves i forhold til at designe og producere biler, hvor det er enkelt at få specialtilpasset bilen efter behov (Persson 2015). Muligheden for individuel tilpasning kender vi også fra andre produkter, såsom kontorstole og klapvogne, men med hensyn til langt de fleste hverdagsprodukter (både de fysiske og digitale) er der, et *mismatch* mellem produkt og brugere, hvilket gør, at nogle af os i nogle situationer oplever *misfits*, hvilket påvirker vores oplevelse af at høre til negativt. Design påvirker hermed vores mulighed for at tilgå, deltage i og bidrage til verden (Holmes 2018). Inden for design af boliger, uddannelse og arbejde kan den bedste løsning i mange situationer være en kombination af universelt design og individuel tilpasning (Lid 2021). For at designe for individuelle forskelle og præferencer fremhæves vigtigheden af at fokusere på og inkludere den kropslige erfaring direkte i designprocessen (Luck 2014).

At skabe grobund for individuelt tilpasset design kan gøres på mange forskellige måder. I det følgende præsenteres tre eksempler på initiativer fra praksis, der på forskellig vis illustrerer, hvordan design til individuelle personer kan organiseres.

Remap er en forening i UK, hvis formål er at skabe speciallavede løsninger til og med mennesker med funktionsnedsættelse. Foreningen består af flere lokale afdelinger og er ansvarlig for at facilitere møder mellem foreningens medlemmer (producenter) og mennesker, der ønsker hjælp til at løse en udfordring (kunder). De frivillige medlemmer har relevante uddannelser som fx ingeniører, designere og håndværkere. Deres opgave er at lave noget (fx et fysisk produkt, en teknologisk ændring, en modifikation), der kan løse udfordringen i tæt samarbejde med kunden (Luck 2018). En stor del af processen foregår hjemme ved kunden, da hjemmet ofte er konteksten, hvor løsningen skal indgå. Hjemmet giver indsigt i den konkrete situation og kan samtidig være en inspirationskilde, da hjemmets rum og objekter kan indgå som en del af løsningen. Kunden deltager som ekspert og er med til at udvikle ideer og evaluere de prototyper, som producenten laver. *Remap* har ingen intentioner om at generalisere eller optimere processen eller produkterne, men derimod at lave løsninger, der er skabt præcist til den enkelte kundes behov og kontekst. Designprocessen danner baggrund for et TV-program ved navn *The Big Life Fix* og har derved fået omtale og flere medlemmer. Luck (2014) foreslår at udvide med flere lokale afdelinger som en måde at udbrede denne form for inclusive design.

Maker-bevægelsen er et fænomen, der vokser globalt. Den består af en divers gruppe af mennesker, såsom gør-det-selv hobbyister, designere og håndværkere, der deler en interesse i at skabe fysiske og digitale artefakter (Browder et al. 2019). De mødes i værksteder (makerspaces), som indeholder moderne værktøj og produktionsmaskiner, hvor der er mulighed for at producere fysiske produkter og teknologiske løsninger. Værkstederne findes bl.a. i undervisningsmiljøer, på biblioteker, i kreative offentlige og private institutioner. Formålet med makerspaces er at understøtte skabende mennesker i deres virke gennem kreative fysiske miljøer og en blanding af formel og uformel undervisning (Culpepper & Gauntlett 2020). *Maker-bevægelsens* hurtige udvikling skyldes til dels digitaliseringen, som giver mulighed for at dele ideer internationalt med ligesindede via online fora, og som giver andre mulighed for at gentage eller deltage i en videreudvikling af produkterne (Browder et al. 2019). Efter-

hånden som værkstedernes maskiner bliver billigere og samfundet mere uddannet i at bruge dem, begynder de sandsynligvis også komme ind i private hjem. Denne udvikling giver helt nye muligheder for at udvikle og producere selvopfundne produkter og løsninger i høj kvalitet, når behovet opstår.

Fixperts er korte brugercentrerede undervisningsforløb, der giver designstuderende erfaring med at udvikle design, der imødekommer mennesker med specifikke behov. Forløbet er udviklet af Daniel Charny og Dee Halligan, og indgår i designuddannelser verden over. I forløbet parres teams af studerende (*Fixperts*) med et menneske, der har en særlig udfordring (*Fix Partner*). Den særlige udfordring kan være grundet funktionsnedsættelse, men det kan også skyldes andre årsager. Det essentielle er, at udfordringen er virkelig, ligesom ønsket om at løse udfordringen er reel. I et brugercentreret forløb udvikler de to parter en løsning i fællesskab. *Fix Partneren* definerer mulighedsrummet, de studerende udvikler en prototype, *Fix Partneren* afprøver og evaluerer, de studerende justerer osv., indtil der er en tilfredsstillende løsning. Et væsentligt element er desuden, at forløbet bliver dokumenteret undervejs. Hvert *Fixperts* team laver en kort video, der formidler udfordring, proces og resultat. Videoerne indgår i et kartotek over løsninger og produkter på en online platform, så løsninger mv. kan kopieres eller være til inspiration for andre (Micklethwaite 2020).

Det der går på tværs af praksiseksemplerne er, at selvom løsningerne er unikke i forhold til den specifikke bruger, er der fokus på forskellige former for erfaringsudveksling. Desuden udvikles alle løsningerne i tæt samarbejde med de personer, der skal bruge produkterne. Brugerne deltager i hele designprocessen, fra at definere udfordringen, der skal løses, ud fra oplevelser i hverdagen, afsøge forskellige muligheder gennem eksperimenter, til at udvikle det endelige design. Med andre ord de co-designer ud fra en bottom-up tilgang.

3.9 Afsluttende diskussion

Denne antologi er rammesat ud fra en fælles interesse for universelt design og det menneskesyn, som ligger bag forestillingen om at tænke og gøre universelt design til virkelighed. Universel design bygger på en forestilling om, at det er muligt at udvikle produkter, bygninger, omgivelser, teknologier og serviceordninger, så de kan bruges af flest mulige uden behov for tilpasning eller særlig udformning. Vi har i dette kapitel udfordret denne tænkning med afsæt i erfaringer inden for produktdesign og designagendaer, som fremhæver de unikke og individuelle behov og ønsker hos bl.a. mennesker med funktionsnedsættelse.

Forskning i de faktorer, som driver kommercielle designprojekter, har vist, at designbriefet, som der arbejdes ud fra, ofte kun indeholder få informationer om målgruppen i form af demografisk information eller social klasse. Hvis der ikke er specifikke krav i designbriefet om inklusion i designprocessen eller afprøvning af designet i forhold til tilgængelighed eller enkel brug, vil det sjældent være noget, som bliver til på initiativ fra designerne. En konsekvens af dette kan blive, at ableism i designprocesser opretholdes strukturelt, fordi fænomenet ganske enkelt ikke bliver synligt og dermed bevidst for designerne. Forskningen viser samtidig, at brugen af forskellige designtilgange afhænger af tidligere erfaring og hermed, hvad designerne har lært under deres studier. Hvis de under uddannelsen er blevet uddannet i at prioritere og designe for mangfoldighed gennem inddragende designprocesser, er der større sandsynlighed for, at de også ville gøre det i praksis (Zitkus et al. 2013).

Afslutningsvis vil vi pege på to mulige virkemidler, som kan fremme større fokus på inkluderende design. Først vil vi pege på det forhold, at mennesker med funktionsnedsættelse ofte overses som mulige kunder af et produkt, medmindre der er tale om specialdesignede hjælpemidler til bestemte grupper af borgere med funktionsnedsættelse. Det betyder, at et væsentligt markedspotentiale går tabt. For det andet er det væsentligt at være bevidst om, at ableism på subtile måder kan komme til udtryk i måden, som produkter de-

signes. Det er derfor essentielt at øge bevidstheden omkring dette i uddannelsen af kommende designere. Som en del af det andet virkemiddel bør alle designstuderende også under deres uddannelse opbygge viden og erfaring med at iscenesætte og gennemføre collaborative designprocesser sammen med personer med funktionsnedsættelse. Vi ønsker hermed at understrege designuddannelsernes betydning og i vores øjne forpligtelse til at bidrage til design af mere inkluderende samfund for alle.

Referencer

- Bogart, K.R. (2019). Ableism Special Issue Introduction. *Journal of Social Issues*, Vol. 75, No. 3., 650-664. Doi:10.1111/josi.12354.
- Brandt, E., Binder, T., & Sanders, E. B.-N. (2013). Tools and techniques ways to engage telling, making and enacting. In Simonsen, J. & Robertson, T. (eds) (2013). *Routledge International Handbook of Participatory Design*. Routledge International Handbooks. 145-181.
- Browder, R. E., Aldrich, H. E., & Bradley, S. W. (2019). The emergence of the maker movement: Implications for entrepreneurship research. *Journal of Business Venturing*, 34(3), 459-476.
- BSI TBSI: Design management systems. Managing inclusive design. Guide. vol BS 7000-6:2005 (2005).
- Coleman, R., Lebbon, C., Clarkson, P., & Keates, S. (2003). From margins to mainstream: Why inclusive design is better design. In P. Clarkson (Ed.), *Inclusive design: Design for the whole population* (pp. 1e25). London: Springer.
- Culpepper, M. K., & Gauntlett, D. (2020). Making and learning together: Where the makerspace mindset meets platform forms for creativity. *Global Studies of Childhood*, 10(3), 264-274.
- De Couvreur, L., & Goossens, R. (2011). Design for (every) one: co-creation as a bridge between universal design and rehabilitation engineering. *CoDesign*, 7(2), 107-121.
- Det etiske råd (2016). *Hvad er sygdom?* <https://www.etiskraad.dk/-/media/Etisk-Raad/Etiske-Temaer/Diagnoser/Publikationer/2016-Baggrundstekst-3-Hvad-er-sygdom.pdf>
- Garland-Thomas, R. (2006). *Staring – How we look*. Oxford University Press, Oxford.
- Goffman, E. (2009). Stigma. Om afvigerens sociale identitet. Samfundslitteratur.
- Grue, L. (2016). *Normalitet*. Bergen: Fagbokforlaget.
- Holmes, K. 2018. *Mismatch. How Inclusion Shapes Design*. The MIT Press, London, England.
- Imrie, R., & Hall, P. (2001). *Inclusive design: Designing and developing*

- accessible environment*. New York, NY: Spon Press.
- Imrie, R., & Luck, R. (2014). Designing inclusive environments: Rehabilitating the body and the relevance of universal design. *Disability and Rehabilitation*, 36(16), 1315-1319.
- Kajita, Masashi (2020). What kind of bodies do architects imagine when designing? In: *Age Inclusive Public Space*. (Eds. Hauderowicz and Serena). Berlin: Hatje Cantz. pp 116-119.
- Lid, I. M. (2021). *Universell utforming og samfunnsdeltakelse*. Cappelen Damm Akademisk.
- Luck, R. (2018). Inclusive design and making in practice: Bringing bodily experience into closer contact with making. *Design Studies* 54 (2018) 96-119. Elsevier Ltd.
- Mace R., Hardie G.J., Place, J.P. (1991). Accessible environments: toward universal design. I: Preiser WFE, Cicher JA, Whites ET (eds) *Design intervention: toward a more humane architecture*. Now York: Van Nostrand Reinhold; 1991: 1-44.
- Mace, R. (1998). Universal design in housing. *Assist Technol: The official Journal of RESNA* 1998; 10: 21-8.
- Micklethwaite, P., Charny, D., Alvarado, M., Cassim, J., Dong, Y., & de Vere, I. (2020). Fixperts: models, learning and social contexts, in Boess, S., Cheung, M. and Cain, R. (eds.), *Synergy - DRS International Conference 2020*, 11-14 August, Held online. <https://doi.org/10.21606/drs.2020.325>
- Morris, L. (2003). Preface. *Inclusive design: Design for the whole population*. I: J. Clarkson, R. Coleman, S. Keates, & C. Lebbon (Eds.). London: Springer-Verlag.
- Norman, D. (1988). *The Psychology of Everyday things*. Basic Books.
- Persson, H., Åhman, H., Yngling, A. Arvei, & Gulliksen, J. (2015). Universal Design, inclusive design, accessibility design, design for all: different concepts – one goal? On the concept of accessibility – historical, methodological and philosophical aspects. *Univ Access inf Soc* (2015) 14:505-526.
- Pullin, G. (2009). Design meets disability. MIT Press.
- Story, MF, Mueller JL, Mace RL (eds) (1998). The universal design file. Designing for people of all ages and abilities. The Center for Universal Design.
- Simonsen, J., & Robertson, T. (eds) (2013). *Routledge International Handbook of Participatory Design*. Routledge International Handbooks.
- Thomas, C. (1999). *Female Forms: Experiencing and Understanding Disability*. Open University Press: Buckingham.
- Winance, M. (2014). Universal design and the challenge of diversity: reflections on the principles of UD, based on empirical research of people's mobility. *Disability and Rehabilitation*, 36:16, 1334-1343.

4.0

Mod digital tilgængelighed: handicapkultur og social retfærdighed

**Barbara Nino Carreras, Jesper Holten,
Frederik Gybel Jensen og Leif Hemming Pedersen**

På trods af en lang historie med designinnovation drevet af mennesker med funktionsnedsættelse, handicapaktivisme og politikker mod diskrimination⁹ ((Blanck, 2014; Hamraie, 2017; Hamraie & Fritsch, 2019; Lifchez & Winslow, 1979) negligerer mange EU-lande fortsat retten til digital tilgængelighed for mennesker med funktionsnedsættelse¹⁰ (Ferri & Favalli, 2018). Når designere skaber digitale teknologier, der negligerer de levede oplevelser af funktionsnedsættelse eller de eksisterende tilgange til at designe tilgængelige tjenester eller kommunikation, reproduceres de sociale uligheder, som mennesker med funktionsnedsættelse oplever (Shew, 2020). Efterhånden som forskere, politiske beslutningstagere, regeringer og teknologiudviklere over hele kloden i stigende grad implementerer digitale infrastrukturer inden for uddannelse, arbejdsmarked, sundhed og andre offentlige og private tjenester, skal forholdet mellem sociale og digitale uligheder undersøges omhyggeligt i praksis omkring design og *adgangsskabelse* (Hamraie & Fritsch, 2019).

Handicapaktivismens historie i USA og uden for USAs grænser, samt dens skæringspunkter med design, viser os de forskellige måder, mennesker med funktionsnedsættelse har hacket og rekonfigureret digitale teknologier og det byggede miljø på kreative og meningsfulde måder for at genvinde fuld og ligelig deltagelse i samfundet, samt omfavne de mange forskellige måder, hvorpå mennesker bevæger sig, kommunikerer og oplever verden (Blanck, 2014;

9 Herunder FN's Konvention om rettigheder for personer med handicap (Convention on the Rights of Persons with Disabilities – CRPD) og American with Disabilities Act (ADA).

10 Udtrykket *handicap* er til debat, og brugen er betinget af, hvor, hvordan og hvem der bruger det. *Person with disabilities* er et udtryk, der bruges i lovgivning om bekæmpelse af forskelsbehandling, såsom inden for CRPD. Fordi repræsentanter og fortalere i Danmark bruger udtrykket *mennesker med funktionsnedsættelse*, veksler vi mellem forskellige former for identifikation i dette kapitel. Vi anerkender, at i handikapliteratur, -kultur og -aktivisme bruges begrebet *disabled people* til at tilbageerobre handicapkulturen og dertilhørende oplevelser på tværs af forskelle. *Disabled people* er det udtryk, der bruges af bevægelser for handicaprettigheder i USA og Storbritannien for at understrege miljømæssige, sociale og politiske barrierer samt solidaritet på tværs af bevægelser. Det er dog ikke alle mennesker med funktionsnedsættelse, der ønsker at bruge udtrykket *disabled people*, idet *people-first language* foretrækkes af disse. Derfor anerkender vi sprogets fleksibilitet og forskellige former for identitetsdannelse.

Fritsch et al., 2021; Hamraie, 2017). Derved har disse former for transformativ retfærdighed afvist medicinske modeller for funktionsnedsættelse og *ableisme*,¹¹ der fejlagtigt betragter visse kroppe, sind og måder at være på som normale og værdige, mens de devaluerer eller marginaliserer andre (Fritsch et al., 2021; Kafer, 2013). Mennesker med funktionsnedsættelse og allierede har foreslået alternative politikker og epistemologier, der centrerer sig omkring ekspertise, kreativitet, viden og levede erfaringer hos mennesker med funktionsnedsættelse, og overkommer *ableisme* i materielle og sociale relationer (Hamraie & Fritsch, 2019) Særligt slogans som *Nothing About Us Without Us*, som først blev brugt af sydafrikanske handicaprettighedsgrupper i 1980'erne (Hubrig, 2020; Piepzn-Samarasinha, 2018), har genskabt en involvering af mennesker med funktionsnedsættelse som nøgleinteressenter i politikudformning, politik, videnproduktion og design.

Idet man reflekterer over den transformative kraft i intersektionel handicapaktivisme, der har til formål at bekæmpe *ableisme* og andre former for diskrimination baseret på race, klasse, køn og andre akser af social marginalisering, har forskere i USA optegnet udviklingen af designbevægelser informeret og ledet af civilsamfundet, såsom Universal Design (Hamraie, 2017) eller Design Justice (Costanza-Chock, 2020). Kantstensudskæringer eller *curb cuts* – små ramper indbygget i fortovs-kanten – er et fremtrædende eksempel på et designindgreb i byrummet, der bundet i handicapaktivisme anført af kørestolsbrugere. Mens de første eksempler kan spores tilbage til 1940'erne i Kalamazoo, Michigan, fra en underskriftindsamling foretaget af Jack H. Fisher, advokat og veteran med fysisk funktionsnedsættelse, vandt *curb cuts* indpas med handicapaktivisme og civil ulydighed i 1960'erne og 1970'erne (Hamraie, 2017). Som Hamraie minder os om, er historien om *curb cuts* forankret i protesterne fra aktivister med funktionsnedsættelse og allierede, der omskabte den materielle verden, så den inkluderede kørestolsbrugere i

11 *Ableisme* kan forstås som en form for social og materiel diskrimination eller en slags fordom mod visse former for kroppe, sind og adfærdstyper (Shew, 2020; Fritsch, McGuire & Trejos, 2021).

det offentlige rum, ved at smadre fortove med mukkerter eller hælde cement ud for at skabe kantstensramper (s. 95-103).

Med tanke på de måder, hvorpå adgangsskabelse kan være genstand for ”*politiske gnidninger og strid*” (Hamraie & Fritsch, 2019, s. 10) og give plads til alternative former for viden og praksis ledet af handicapkulturer og -fællesskaber, giver vi i dette kapitel eksempler fra fortalervirksomhed, audiologopædi og partcipatorisk kvalitativ forskning, der kan hjælpe designere og teknologiudviklere med at overveje, hvordan digital tilgængelighed både bestrides og forhandles i situerede, sociale og materielle relationer. Vores empiriske eksempler afspejler akademisk tænkning inden for såkaldt *crip technoscience* og handicapaktivisme og argumenterer, som beskrevet i de følgende afsnit, for en politisk forpligtelse til at anerkende mennesker med funktionsnedsættelses ekspertise og viden i alle faser af designprojekter, samt anerkende menneskers indbyrdes interdependens. Kapitlet opfordrer derfor til en forståelse af og praksis for tilgængelighed, der ligger ud over ren logistik eller lovoverholdelse, samt til et kollektivt socialt ansvar, der sikrer, at vores verden understøtter forskellige måder at være, kommunikere og tage sig af hinanden på (Mingus, 2010) .

For at opbygge disse argumenter zoomer vores kapitel ind på Danmark, en stat, der har investeret kraftigt i digitalisering af sin offentlige og private sektor, samtidig med at den forsømmer handicaptilgængelighed, som ofte betragtes som en eftertanke blandt danske repræsentanter for handicaprettigheder.¹² Idet vi bevæger os væk fra spørgsmål om lovoverholdelse og til retningslinjer for

12 Diana Stentoft, næstformand i Dansk Blindesamfund, har for eksempel skrevet følgende om manglen på tilgængelige digitale infrastrukturer: Stentoft, Diana. 2021. ”Det er de digitale løsninger, der er inkompetente – ikke borgeren” *Ingeniørens PRO-medie DigiTech* (blog). 30. marts, 2021. <https://pro.ing.dk/digitech/holdning/det-er-de-digitale-loesninger-der-er-inkompetente-ikke-borgeren>.

webtilgængelighed,¹³ spørger vi således: Hvordan kan forskere, politiske beslutningstagere, designere og teknologiudviklere forfølge digital tilgængelighed, styret af handicapkultur og retfærdighed, i stedet for udelukkende at forpligte sig til webtilgængelighed som en byrde, der skal overholdes?

I vores udforskning af dette spørgsmål har vi ladet os inspirere af feministisk filosofi og Donna Haraways begreb om *situeret viden* (Haraway, 1988), der som reaktion på objektivisme i vidensproduktion foreslår en politik for lokalisering, positionering og situering af viden (Haraway, 1988, s. 589). Denne ramme hjælper os med at udfolde vigtigheden af at forankre vidensproduktion i ”*særlige liv, omstændigheder og praksishistorier*” (Rosner, 2018, s. 49). Da vi, kapitlets forfattere, kommer fra vidt forskellige fagområder og praksisser, trækker vi desuden på Inge Marie Lids (2014) arbejde med universelt design som tværfaglig praksis, der argumenterer for behovet for udveksling og samarbejde på tværs af forskellige felter og epistemologiske standpunkter. Dette kapitel giver et metodisk bidrag til studiet af digital tilgængelighed via vores kollektive skriveproces, der bygger bro mellem teoretisk og empirisk viden fra kritiske studier af tilgængelighed, fortalervirksomhed, audiologopædi og medievidenskab.

13 I 2018 trådte webtilgængelighedsloven i kraft i Danmark og gav Digitaliseringsstyrelsen mandat til at føre tilsyn med overholdelse af Web Content Accessibility Guidelines (WCAG 2.1) blandt offentlige organisationer med ansvar for hjemmesider og mobilapplikationer. I 2025 vil European Accessibility Act også få konsekvenser for private organisationer, der skal overholde standarder for webtilgængelighed, selvom de specifikke taktikker til at håndhæve denne lov endnu ikke er fastlagt på tidspunktet for udfærdigelsen af dette kapitel (sommeren 2022).

4.1 At bygge bro mellem viden fra forskellige akademiske felter samt fortalervirksomhed gennem medforfatterskab

Dette skriveprojekt begyndte, da Bevica Fondens netværk for universelt design inviterede ph.d.-medlemmer, der arbejder med digital tilgængelighed, til at skrive et kapitel til denne antologi. Idet digital tilgængelighed er et emne, der overvejes i både den akademiske verden og erhvervslivet, besluttede Barbara, et colombiansk-spansk medlem af netværket og ph.d.-studerende, at bede Jesper om at være medforfatter til dette kapitel. Jesper er en dansk forkæmper for handicaprettigheder, der samarbejder med Digitaliseringsstyrelsen som forretningsudvalgsmedlem i Dansk Blindesamfund. Som blind har Jesper mange års erfaring med at bruge hjælpemidler og arbejde med webtilgængelighed. Han støtter også blinde mennesker og personer med synsnedsættelse i brugen af hjælpeteknologier, såsom skærmlæsere og brailleteknologi, så de kan navigere på nettet eller i digitalt indhold. Barbara mødte Jesper under sit etnografiske arbejde på et netværksmøde for digital inklusion, arrangeret online af Digitaliseringsstyrelsen. Ved arrangementet var Jesper tydelig og kritisk over for manglen på inkluderende design i styrelsens udvikling af en ny digital offentlig infrastruktur kaldet MitID (en elektronisk identitet (e-ID), der er nødvendig for at tilgå offentlige og private digitale tjenester i Danmark). Med udgangspunkt i sit fortalrarbejde på disse møder udfolder Jesper i dette kapitel, hvordan den sene inddragelse af Dansk Blindesamfund i designprocessen af MitID førte til manglende tilgængelighed og ekskluderende design. Jesper beskriver nødvendigheden af at tænke social og digital inklusion ind i alle faser af enhver given designproces samt fuld, snarere end delvis, inddragelse af repræsentanter for handicapsamfund i digitaliseringsprojekter.

Ud over Jespers involvering har Frederik, en dansk ph.d.-studerende, der arbejder som audiologopæd på et dansk hospital, også deltaget i projektet for at diskutere, hvordan digitalt design kan

informerer i krydsfeltet mellem levede oplevelser af funktionsnedsættelse og specialiseret viden inden for audiologopædi. Frederik beskriver vigtigheden af eksisterende viden og strategier udviklet i samarbejde med personer med kognitive og kommunikationsmæssige funktionsnedsættelse inden for audiologopædi, samt vigtigheden af kommunikationspartnere og praksisser for gensidig anerkendelse, såsom respekt for menneskers intellekt, kreativitet og handlefrihed, uanset hvordan de kommunikerer.

Leif, dansk ph.d.-studerende i medievidenskab, bidrager til projektet med et tredje perspektiv på digital tilgængelighed. Leif samarbejder med en gamer, der har syns- og håndmotoriske funktionsnedsættelser. I dette kapitel diskuterer Leif digital tilgængelighed centreret om sin samtalepartners identitet som gamer, for hvem digital tilgængelighed er en kompleks sag. Tekniske løsninger og brugsmuligheder, der kan gøre visse videospil mere tilgængelige fra et praktisk perspektiv, kan derimod være grundlaget for social udstødelse og manglende respekt. Denne indsigt, såvel som samtalepartnerens adaptive og resistive strategier, baseret på støtte fra hans gamer-fællesskab, understreger behovet for at overveje problematikker relateret til social retfærdighed – og ikke kun tekniske tilgængelighedsproblematikker – inden for designudvikling.

Disse tre divergerende kontekster af situeret viden hjælper os med at diskutere betydningen af handicapkultur og social retfærdighed på tværs af forskellige discipliner og arbejdspraksisser, både i og uden for en dansk kontekst. Vores kollektive skriveproces startede i foråret 2021, hvor vi mødtes for at diskutere eksempler på digital utilgængelighed i den danske offentlige og private sektor. Under flere møder via Zoom i løbet af et år identificerede vi de ovenfor beskrevne empiriske eksempler, som er baseret på selvbiografiske beretninger eller genereret gennem etnografiske metoder (Hammerley & Atkinson, 2007). At skrive sammen på tværs af akademiske discipliner og typer af fortalerarbejde ansporede os til at finde et fælles sprog og format, der kunne tale til både specialiserede og ikke-specialiserede målgrupper.

I det følgende introducerer vi først tre empiriske eksempler, som fortalt af Jesper, Frederik og Leif. Hvert afsnit blev først skrevet uaf-

hængigt af hver forfatter og senere redigeret af os alle gennem en række skriveworkshops, både personligt og online. Navne på forskningsdeltagere er pseudonymiseret, og personoplysninger, der identificerer forskningssamtalepartnere, er blevet ændret i henhold til databeskyttelsesforordningen i dansk forskning.

4.2 Udforskning af digital tilgængelighed gennem situeret viden

Sagen om MitID: Uoverensstemmelse mellem lovgivning om webtilgængelighed samt manglen på inddragelse i udformningen af en offentlig digital infrastruktur.

Fortalt af Jesper Holten

Siden webtilgængelighedsloven trådte i kraft den 23. september 2018, har afdelingen for digital inklusion under Digitaliseringsstyrelsen haft ansvaret for at føre tilsyn med overholdelse af krav til webtilgængelighed. Denne indsats sikrer, at offentlige myndigheder er bekendt med lovkrav til webtilgængelighed og har adgang til relevante oplysninger for at overholde Web Content Accessibility Guidelines (WCAG)¹⁴ – et krav ved indkøb af offentlige danske digitale infrastrukturer siden 2008.¹⁵ Ud over webtilgængelighed arbejder afdelingen for digital inklusion også med at etablere dialog med civi-

14 Web Content Accessibility Guidelines blev udarbejdet af World Wide Web-konsortiet i 1990'erne. Siden har disse standarder gennemgået en række udviklinger, udført af fagkyndige inden for webtilgængelighed verden over, med henblik på at skabe en ramme, der ville gøre det muligt for udviklere at bygge webindhold tilgængeligt for mennesker med funktionsnedsættelse, som bruger forskellige hjælpeteknologier og navigationsstrategier. Elizabeth Ellcessor har skrevet om disse standarder og fællesskabet af fagfolk i sin bog *Restricted Access: Media, Disability and the Politics of Participation* (2016).

15 De danske myndigheder indvilligede i at bruge WCAG som obligatorisk standard i 2008. Dokumentationen er tilgængelig via følgende link: <https://digitaliser.dk/resource/3778883>.

le samfundsorganisationer, folkebiblioteker, borgerservicecentre og finanssektoren. I denne indsats har afdelingen for digital inklusion fået til opgave at sikre en rummelig dialog med civilsamfundsorganisationer og NGO'er, der arbejder for handicaprettigheder, herunder Dansk Blindesamfund.

I de første måneder af 2020 inviterede afdelingen for digital inklusion civilsamfundsorganisationer til at diskutere MitID, en ny digital infrastruktur (eller e-ID), der er nødvendig for at tilgå offentlige og private digitale tjenester, såsom ansøgninger om velfærdsydelse og netbank. Udviklingen af MitID var en mulighed for at involvere handicaporganisationer i udformningen af en kritisk infrastruktur, udviklet af Digitaliseringsstyrelsen i samarbejde med Finans Danmark (interesseorganisation for finansielle institutioner såsom banker) og Nets – teknologivirksomheden, der vandt udbuddet om at udvikle MitID. For repræsentanter inden for handicaprettighedsområdet var det altafgørende, at inkluderende og tilgængeligt design skulle være en integreret del af udviklingsprocessen for MitID. Men selvom webtilgængelighed blev specificeret i det offentlige indkøb og udviklingen af MitID som en digital løsning, blev de faktiske bestemmelser for at sikre overholdelse af retningslinjerne for webtilgængelighed ikke håndhævet tilstrækkeligt.

Selvom kontoret for digital inklusion, bestående af embedsmænd fra Digitaliseringsstyrelsen, faciliterede en omfattende og meningsfuld dialog via onlinemøder under den første lockdown i 2020, var civilsamfundsrepræsentanter ikke involveret direkte i designprocessen for MitID; de blev ikke inkluderet i tidlige tests af dens mobile applikation, og de blev heller ikke bedt om at deltage i designbeslutninger i forhold til den digitale infrastruktur på desktop eller mobile enheder. De fleste af samtalerne mellem civilsamfundsorganisationer og afdelingen for digital inklusion koncentrerede sig om at formidle kommunikation om MitID. Disse møder var nyttige for civilsamfundsrepræsentanter i forhold til at lære om infrastrukturen og identificere forskellige tilgængelighedsbehov hos forskellige borgergrupper. Alligevel var denne tilgang utilstrækkelig til at påvirke designet af MitID.

Selvom handicaporganisationer, herunder paraplyorganisationen Danske Handicaporganisationer og Dansk Blindesamfund, var inviteret til at drøfte, hvilke autentifikationsinstrumenter, såsom kodevisning, der skulle bruges, var repræsentanter for blinde og svagsynede ikke involveret i kernedesignet af MitIDs app- og webkomponenter, ej heller i den praktiske proces med at migrere brugere fra den tidligere *NemID*-infrastruktur til MitID. Udviklingsprocessen blev kontrolleret af Digitaliseringsstyrelsen og Finans Danmark. Migrationsprocessen blev primært styret af banker. Desuden blev ægte overvågning og kvalitetskontrol af produktkomponenterne først udført seks uger, før systemet blev lanceret i sommeren 2021, selvom jeg gentagne gange udtrykte bekymringer om webtilgængelighed og inkluderende design.

Inddragelsen af Dansk Blindesamfund skete meget sent i designprocessen. Da vi blev involveret i at teste MitID, blev flere brugervenlighedsfejl såvel som manglende overholdelse af WCAG tydeliggjort. Manglen på fyldestgørende information om MitID hæmmede ydermere udformningen af vejledningsmaterialer og tilgængelig træning i brugen af denne nye digitale infrastruktur, som Dansk Blindesamfund med kort varsel skulle udvikle til deres medlemmer. Denne proces illustrerer manglende hensyntagen til at gøre digitale løsninger universelle, inkluderende og tilgængelige samt en mangel på anerkendelse af menneske med funktionsnedsættelses viden og ekspertise inden for webtilgængelighed og inkluderende design. Havde udviklingsfasen involveret en mere inkluderende tilgang, ville MitID være af højere kvalitet i dag: virkelig tilgængelig for mangfoldigheden i vores samfund.

Civilsamfundsorganisationer, der repræsenterer mennesker med funktionsnedsættelse, kunne have informeret MitIDs design ved at teste det og give feedback i løbet af dets udvikling, fremfor efter at det blev udviklet. Hvis man havde involveret medlemmer af handicapsamfundet i beslutninger vedrørende alle komponenterne i MitID, ville det have muliggjort en oprigtigt inkluderende proces og bidraget med indsigt til skabelsen af alternative infrastrukturer for de borgere, der ikke er i stand til at bruge digitale teknologier, såsom ældre borgere med begrænsede digitale færdigheder eller personer,

der er afhængige af hjælp til at kommunikere med myndighederne på grund af kognitive eller kommunikative funktionsnedsættelser.

4.3 En relationel tilgang til tilgængelig kommunikation for personer med afasi

Fortalt af Frederik Gybel Jensen

Med tanke på den måde, hvorpå Jesper argumenterer for vigtigheden af at inddrage medlemmer af handicapfællesskaber i udformningen af en offentlig digital infrastruktur, skitserer Frederik vigtigheden af inklusion i udformningen af meningsfuld kommunikation for mennesker med afasi, en sproglig funktionsnedsættelse. Dette eksempel er vigtigt i diskussionen om digital tilgængelighed i Danmark, da myndigheder har gjort digital kommunikation obligatorisk, og det derfor er påtrængende nødvendigt at skabe adgang til denne for mennesker med kommunikative og kognitive funktionsnedsættelser. Gennem Frederiks beretning eksemplificerer han, hvordan digitale teknologier kan være meningsfulde for mennesker med afasi, men han beskriver også, hvordan kontekstuelle og personlige faktorer påvirker den tilgængelige kommunikation, og hvordan mennesker med afasi, sundhedspersonale og pårørende skal samarbejde om at kommunikere på meningsfulde og værdige måder.

Afasi og meningsfuld kommunikation

Efter hjerneskade fra fx. et stroke (blodprop eller blødning i hjernen) kan mennesker opleve en række forskellige funktionsnedsættelser afhængigt af placeringen, typen og sværhedsgraden af hjerneskaden. Et stroke kan forårsage fysiske funktionsnedsættelser som lammelser eller usynlige, så som kognitive funktionsnedsættelser (Blanck, 2014). Overlevende af stroke kan opleve sprog- og kommunikationsvanskeligheder. Afasi, en sprogligt funktionsnedsættelse, kan påvirke en persons evne til at tale og forstå sprog, men også gøre det svært for folk at skrive og læse. Afasi kan vise sig på mange må-

der. Tidligere blev afasi primært forstået som en sprogforstyrrelse, der påvirker en persons funktionelle sprogniveau. Rehabilitering var betinget af niveauet af sprogtab i forhold til hjerneskaden. Det har dog ændret sig gennem årene i Danmark. I dag er audiologopæder i stigende grad opmærksomme på behovet for at forstå og anerkende de levede erfaringer fra mennesker med afasi som nøglen til inkluderende rehabilitering.

I et digitaliseret samfund som Danmark kan det pludselig at opleve afasi have betydning for den måde, folk tilgår offentlige tjenester på. Efterhånden som flere områder af sundhedsvæsenet formidles gennem teknologi, bliver det nødvendigt at undersøge, hvordan mennesker med kommunikative og kognitive funktionsnedsættelser, som er afhængige af kommunikationsstøtte, kan udøve personlig autonomi, føle sig inkluderet, passet på og respekteret. Nogle gange kommunikerer personer med afasi online med hjælp fra en pårørende eller en assistent. Såkaldte *assistive and augmentative communication* (ACC)-teknologier, såsom digitale piktogrammer eller software, der hjælper brugeren med at stave, kan desuden hjælpe mennesker med afasi i deres daglige kommunikation. Som audiologopæder udforsker og studerer vi i stigende grad måder at bruge digitale teknologier til at hjælpe med kommunikation mellem mennesker med afasi, deres nærmeste og sundhedspersonale.

Takket være tilgængelige undersøgelser om meningsfuld kommunikation er audiologopæder i stigende grad forpligtet til at engagere personer med afasi aktivt i deres rehabiliteringsproces samt i brug, udvælgelse og adoption af ACC (Kagan, 1998). Digitale teknologier er dog ikke nødvendigvis den optimale løsning. Der er andre former for kommunikation, såsom fysiske piktogrammer, der på meningsfulde måder kan bruges til at hjælpe mennesker med kommunikative eller kognitive funktionsnedsættelser. Når mennesker med afasi ikke har adgang til specialiseret støtte og tilgængelig kommunikation, kan et digitaliseret samfunds brugsmuligheder blive en barriere. Dette kan være tilfældet, når mennesker med afasi interagerer med platforme, der er nødvendige for at få adgang til sundhedspleje, som ikke giver alternativer til tekststungete informationer

(ved at tilbyde for eksempel digitale eller analoge piktogrammer, forenklet sprog eller tekst-til-tale-funktioner).

Af samme grund er webtilgængelighed, hjælpeteknologier samt specialiseret støtte til at tilgå forskellige kommunikationshjælpe-midler omkring offentlige digitale tjenester bydende nødvendigt, især når samspillet mellem patienter og sundhedspersonale digitaliseres.

Tilgængelige kommunikative situationer som kollektiv omsorg og respekt

Personer med afasi, som jeg har mødt gennem min forskning og praksis, har ofte brug for støtte til at kommunikere. De kan have brug for hjælp til at tale, forstå, læse, skrive information og udtrykke sig. Nogle mennesker med afasi har brug for mere hjælp end andre. Når de taler med en læge eller slapper af hjemme med deres nærmeste, kan personer med afasi drage fordel af tilpasset kommunikation og støtte fra en kommunikationspartner eller en samlever. Der findes en række udviklede metoder, som kan hjælpe kommunikationspartnere med at støtte mennesker med afasi. For eksempel kan *Communication Partner Training* (CPT)-programmer hjælpe pårørende og andre med at lære at facilitere meningsfuld kommunikation. Specialister inden for dette domæne bruger analogien med en sprog-kørestols-rampe til over for pårørende og sundhedspersonale at beskrive, hvordan de kan tilpasse deres tankegang for at gøre kommunikative situationer lettere tilgængelige. Inden for audiologopædi støder vi ofte på, at samtalepartnere kan hæmme meningsfuld kommunikation, når de forsømmer at anerkende individets intellekt. For at tydeliggøre, hvordan sociale relationer påvirker den tilgængelige kommunikation, gengiver jeg i det følgende afsnit et eksempel fra min egen arbejds erfaring.

Ord på mine hvide sider

Efter et slagtilfælde vågner Peter op i en hospitalsseng; han er en 61-årig mand fra Danmark, der arbejder som advokat i hovedstadsområdet. En blodprop har beskadiget hans hjerne, hvilket efterlader Peter ude af stand til at gå og tale, som han plejede. Hans højre arm

er lammet, og når han skriver med venstre hånd, virker det, som om bogstaverne er i uorden. Når Peter taler, kan han sige enkelte ord, og nogle gange korte sætninger, men ofte giver disse ord og sætninger ikke mening i forbindelse med en samtale. Da jeg kommer ind på patientstuen, er Peter synligt frustreret, mens hans kone taler til ham. Anne, Peters kone, udtrykker frustration over sin mands vanskeligheder med at huske deres børns navne. Hun er vred, fortvivlet og presser sin mand til at prøve at navngive tingene i rummet: en seng, et tv, et spejl. Peter forsøger; han mumler ord, men ikke dem, hans kone forventer. Peter lukker pludselig øjnene, vender hovedet væk fra sin kone og forbliver tavs. Efter en kort samtale med parret indser jeg hurtigt, at jeg er nødt til at finde måder at understøtte deres kommunikation og gensidige anerkendelse på. Både for at understøtte Peters tillid til egne kommunikative evner og intellekt efter blodproppen, og for at både Anne og Peter kan forstå Peters kommunikationsbehov. Mit indtryk er, at Peter forstår næsten alt. Men han har svært ved at verbalisere og skrive ord. For at hjælpe Peter følger jeg Aura Kagans (1998) *Supported Conversation for Adults with Aphasia* (SCA), en audiologopædisk metode baseret på anerkendelse af en persons handlefrihed, intellekt og kompetencer, mens jeg forklarer hvad jeg gør i samtalen. Først trækker jeg et lille hvidt hæfte med blanke hvide sider frem samt en sort tusch, jeg har på mig. Jeg begynder langsomt at skrive nøgleord, mens jeg taler, og nedfælder min samtale med Peter, så han til enhver tid kan vende tilbage til det, jeg har sagt. Når jeg stiller Peter et spørgsmål, giver jeg et par skriftlige muligheder. Jeg skriver for eksempel tre forskellige hospitalsnavne, og han peger på det, vi er på. På den måde ved jeg, at han forstår, hvor vi er. Jeg spørger også Peter, hvor mange børn han har, og viser forskellige tal på de hvide sider. Han peger på det rigtige tal. På et tidspunkt bevæger Peter hænderne, gør en bevægelse til mig om, at jeg skal bladre tilbage, og peger på et nøgleord, vi brugte tidligere i samtalen: hospitalets navn. Han ser ud til at ville vide mere om, hvorfor han er her. At pege på ord og tal er Peters nuværende måde at kommunikere og tage kontrol over samtalen på. Derudover kan jeg forsøge at aflæse Peters følelser ved at være opmærksom på hans ansigtsudtryk og kropssprog. At støtte ham kræver, at jeg, og andre,

løbende tilbyder et rum, hvor han kan føre samtaler samt sørge for at samtalepartnere løbende skaber de nødvendige værktøjer og kommunikative omgivelser.

Dette konkrete eksempel fra min hverdagspraksis som audiologopæd illustrerer kompleksiteten i at understøtte meningsfuld kommunikation blandt personer med afasi, samt den asymmetriske magtrelation der opstår, og som kræver omhyggelig balancering fra kommunikationspartnere og personer i Peters omgangskreds. Zoomer vi ind på audiologopædi og mennesker med afasi og relationen til miljømæssige og sociale faktorer, kan vi reflektere over vigtigheden af at forstå levede oplevelser af funktionsnedsættelse for at kunne tilbyde tilgængelige tjenester og kommunikation – både personligt og i digitale former. Mennesker med afasi har brug for specialiseret støtte, der afspejler deres individuelle behov og respekterer folks handlefrihed og intellekt, uanset hvordan de kommunikerer. Der er et stort potentiale i digitalisering, når man trækker på tilgængelig forskning inden for audiologopædi, der placerer de levede erfaringer hos mennesker med kommunikationsmæssige og kognitive funktionsnedsættelser i centrum. På denne måde behøver design af tilgængelig kommunikation ikke at være drevet af teknologisk determinisme, men snarere af en omhyggelig undersøgelse af den mangfoldighed af måder, hvorpå mennesker kommunikerer og forlader sig på sociale og materielle relationer for at trives og tilhøre de samfund, som de er en del af.

4.4 Mere end teknisk adgang: Digitale spil og social anerkendelse

Fortalt af Leif Hemming Pedersen

Efter at have udforsket betydningen af sociale relationer i forhold til at fremme tilgængelige kommunikative situationer for mennesker med afasi fra Frederiks perspektiv, undersøger det følgende afsnit de sociale implikationer af design og brug af digitale teknologier. Dette afsnit flytter vores opmærksomhed fra offentlige tjenester til pri-

vate produkter, såsom digitale spil. Vores hensigt med dette tredje perspektiv er at illustrere, hvordan private organisationer også tager del i den måde, mennesker med funktionsnedsættelse nyder godt af digitale teknologier og former deres identitet i et digitaliseret samfund. I det følgende udforsker Leif digital tilgængelighed inden for onlinespil via et tænk-højt-interview med en 29-årig gamer, vi kalder David. Dette afsnit fremhæver digitale teknologier som noget, der er viklet ind i sociale relationer, samt vigtigheden af at undersøge sociale oplevelser med livet med funktionsnedsættelse (Beeston, 2020) og disses relation til identitetsdannelse og personlig autonomi (Mackenzie, 2019).

Davids spiloplevelser

Øverst på hylden i Davids stue er fire figurer udstillet: To af dem portrætterer de hætteklædte lejermordere fra videospillet *Assassins' Creed*; den tredje figur er en replika i halv skala af den bioniske underarm, der tilhører karakteren Snake fra videospillet *Metal Gear Solid*; og ved siden af Snake fremviser David en karakter ved navn D.Va, klædt i sin lyserøde meshdragt, fra videospillet *Overwatch*.

Ligesom familiebillederne på Davids væg lige ved siden af reolen siger disse figurer noget om ham. Selvfølgelig kan han godt lide disse figurer og de fiktive universer, de kommer fra. Men han kan også godt lide disse karakterer, *fordi* de relaterer til noget, han nyder at lave: at spille digitale spil på sin computer og PlayStation. Disse figurer eksemplificerer, at lige adgang til mainstreamkultur og -aktiviteter er vigtig for at opbygge og vedligeholde vores identiteter (Beeston, 2020). Tilgængelighed inden for spil levner dog stadig plads til forbedring. For David er spørgsmålet om tilgængelighed og spil sammenvævet med hans funktionsnedsættelse og hans omgangskreds. Siden fødslen har David haft håndmotorisk og visuel funktionsnedsættelse, som han omtaler som ”*mine ting i mine hænder og øje*”, uden at nævne nogen funktionsnedsættelsestermer specifikt. Fordi han har sin egen måde at se og bevæge sig på, bruger han adaptive strategier til at spille sine yndlingsspil. Mens han tilpasser spillene til sin komfort og evner, navigerer han også i, hvordan man opbygger sociale relationer online.

For David drejer både farerne og fornøjelserne ved spil sig om hans forbindelser og oplevelser med andre spillere. David er førtids-pensionist, og han bruger meget af sin tid på frivilligt arbejde i en lokal sportsforening og besøger sin mor flere gange om ugen. Men det er i hans onlinefællesskaber, via spilleplatformen Twitch, at han opbygger og holder kontakten med mange af sine venner. Som det er tilfældet for mange gamere, er socialt samvær en af de primære grunde til, at David spiller (og ser) digitale spil. Og til tider er det endda hans venner, der hjælper med at lette spillets tilgængelighed for David. Men sociale relationer er ikke hans eneste motivation for at spille. Som David siger, er de to primære ting, der gør digitale spil *mere tilgængelige*, hans PlayStation-controller og hans venner.

David's foretrukne enhed til spil er hans pc, men han finder det meget nemmere at bruge sin PlayStation-controller fremfor mus og tastatur. Kombinationen af hans pc og PlayStation-controller er således Davids foretrukne opsætning. Især når han spiller *First-Person Shooters* (FPS) og *Multiplayer Online Battle Arenas* (MOBAs). David forklarer dog også, hvordan ikke alle spil er designet til at spille med controlleren. Og selvom et spil tilbyder muligheden, kan logistikken med at tilpasse spillet til controlleren være besværlig, særligt når spillets design ikke har prioriteret controlleren som standardenhed. Ikke desto mindre har David fundet adaptive strategier til at spille onlinespil med venner. Men sådanne tilpasninger bliver ikke altid godt modtaget blandt andre spillere. Han forklarer, at når spil afslører, hvilken slags enhed han bruger, eller hvis spillere opdager, at han spiller med controllere på grund af specifikke karakterbevægelser, kan det føre til mobning. Med Davids egne ord: "De bliver sure (...) Så bliver du kaldt en falsk gamer." Ud over hardwaretilpasninger kan andre designfunktioner også være genstand for kontroverser online. På Davids Twitch-kanal kan spillere se, at han ofte sænker afspille-rens eller kameraets hastighed. Når denne form for adaptiv strategi bliver modtaget med respektløshed, er det Davids gamer-venner, der sætter ham i stand til at opleve digital tilgængelighed:

[David]:

”De bakker mig op, støtter mig og forstår mit problem. Så de bliver ikke vrede som sådan. Altså, de kan godt blive lidt sure for sjov: ’Nej! Shit, du ramte ikke, eller ’det stinker, at du rammer ad helvede til.’ Og så: ’Nå ja, du har dit lille problem.’ Og så snakker vi lidt, og så griner vi, men det er lidt ... Vi griner af de problemer, jeg har. Vi bruger det som en joke.”

[Leif]:

”Er det okay med dig? Bruger de en god tone?”

[David]: ”Ja, nogle af dem ved præcis, hvor langt de kan gå. Og der er nogle, der har overskredet mine grænser, og så har vi lige snakket om det.”

Selvom denne samtale indikerer, at visse konkurrenceprægede normer inden for gaming kan udspille sig sikkert og behageligt, viser Davids beretning, hvordan forventningerne fra spillere, der ikke forstår David, bliver gjort til en mindre barriere, når han bliver støttet af sine venner. Når David spiller holdbaserede onlinespil, sørger han for, at mindst to eller tre af hans venner er der, for at undgå, at andre ”sparker ham ud.” Dette kombineres ofte med at slå den stemmebaserede chatfunktion fra, blokere ukendte holdmedlemmer i chatten og bruge en ekstern chatfunktion, såsom Discord, som er et mere sikkert sted at diskutere spillet. I disse situationer bliver Davids venner en *social buffer* (Beeston, 2020, s. 122) mod fjendtlighed fra andre spillere.

Davids erfaringer som en gamer med funktionsnedsættelse, der understøttes af sine adaptive strategier og venskaber, understreger, hvordan digital tilgængelighed kan være et identitetsbrud, mens digital tilgængelighed kan være identitetsbekræftende. Når man designer tilgængelige spil, er det afgørende at opbygge relationer og interaktioner baseret på den sociale anerkendelse af forskellighed. Spiludviklere er nødt til at bevæge sig ud over *tjeklistebaserede tekniske tilgange* til tilgængelighed (Power et al., 2018), som bestemt er gavnlige i udviklingen af designfunktioner, men som ikke kan rumme de måder, hvorpå spillere med funktionsnedsættelse blomstrer online. At reflektere over forholdet mellem tilgængelighed og identitet i onlinespil får os således til at argumentere for, at handicapviden

og -kultur kan påvirke spiludviklingen. Hvis spilindustrien omfavner mennesker med funktionsnedsættelses levede oplevelser mere bredt, kommer vi til at tænke på, hvilke slags fiktive figurer der mon vil stå på toppen af fremtidige generationers reoler.

4.5 Omfavnelser af handicapkultur og retfærdighed

I dette kapitel har vi undersøgt tre forskellige kontekster, der danner grundlag for studiet af digital tilgængelighed: 1) udviklingen af den danske offentlige digitale infrastruktur MitID og implikationerne af kun delvist at inddrage handicaprettighedsforkæmpere i dens udformning; 2) tilgængelig kommunikation faciliteret af audiologopædi i sundhedsvæsenet for mennesker med afasi; og 3) tilgængelige onlinespil understøttet af adaptive strategier samt sociale relationer og anerkendelse. Disse tre empiriske eksempler beskriver måder, hvorpå mennesker med funktionsnedsættelse kan tage del i, eller blive udelukket fra, den digitale tidsalder.

Gennem Jespers redegørelse for udviklingen af MitID beskriver vi, hvordan involveringen af mennesker med funktionsnedsættelse i MitIDs designproces kun var delvis, på trods af den tilgængelige viden om digital tilgængelighed fra fortalervirksomhed og handicapkultur. Meningsfuld involvering i designprocesser kræver, at teknologiudviklere og andre vigtige interessenter anerkender mennesker med funktionsnedsættelse som nøglebrugere, eksperter og beslutningstagere. Som disability forsker har Ashley Shew hævdet, at levede erfaringer med funktionsnedsættelse, handicapkultur og -aktivisme, der informerer designinnovation, ofte forsømmes i teknologiuudviklingsprojekter (Shew, 2020). Som hun skriver:

"Tekniske designeres afhængighed af egen fantasi i forhold til, hvad det vil sige at være mennesker med funktionsnedsættelse, holder

**fokus på individuel funktion og begrænsning
snarere end at adressere den større kontekst
– den dårlige infrastruktur og de sociale
stigmatiseringer, der modarbejder mennesker
med funktionsnedsættelses fulde deltagelse i
samfundet.” (Shew, 2020, s. 49).**

I modsætning hertil kan teknologiudvikling ved at omfavne eksisterende handicapkultur og -historie centrere mennesker med funktionsnedsættelses levede oplevelser som designere, skabere og kendere (Hamraie & Fritsch, 2019). Men som den kritiske tilgængelighedsforsker Aimi Hamraie minder os om, er universelt designprojekter ikke neutrale, men politiske (2017). Selvom vi omfavner eksisterende handicapkultur og -historie i designprocesser, er det afgørende at forholde sig kritisk til de normer og den politik, der påvirker, hvordan og hvem der involveres i, eller udelukkes fra, design- eller adgangsskabende projekter.¹⁶ I den forbindelse viser Frederiks og Leifs eksempler, at mennesker ikke kan ses som isolerede individer, men snarere som interdependente sociale væsener med situerede levede oplevelser og forskelligartede kommunikations- og adgangsbehov. Med udgangspunkt i disse eksempler gentager vi handicapaktivisme, der ser individer som evigt indlejret i sociale og materielle relationer og minder os om, at tilgængelighed bedre forstås som et kollektivt, snarere end individuelt, ansvar, der omfatter krydsende identitetsgruppetilhørsforhold på tværs af race, klasse, køn, funktionsnedsættelse, indkomst og meget mere (Hamraie, 2013; Mingus, 2010)

Med tanke på mangfoldigheden af levede erfaringer og praksis med design som opbygning af sociale og materielle verdener (Costanza-Chock, 2020) kan det at anerkende menneskers interde-

16 Fortalere for Design Justice argumenterer for ikke-udvindende designtilgange, hvor de involverede i designprocesser har ejerskab, direkte drager fordel af designprojekter, og hvor deltagerne bliver økonomisk aflønnet for deres arbejde (Costanza-Chock, 2020).

pendens være et generativt princip til at skabe verdener, der understøtter vores forskelligheder. Med udgangspunkt i den feministiske filosof Catriona Mackenzies arbejde kan vi således argumentere for, at designprojekter altid bør anerkende og arbejde hen imod det, hun kalder *relationel autonomi*. Som hun skriver, anerkender relationel autonomi, at

"vores individuelle identiteter er konstitueret af interpersonelle, familiære og sociale relationer samt krydsende sociale gruppemedlemskaber, og gennem processer af kulturtilegnelse i specifikke sproglige, politiske og historiske fællesskaber" (Mackenzie, 2019, s. 3).

Vores analyse eksemplificerer, hvordan digital tilgængelighed ikke kun er et spørgsmål om teknisk adgang, men også et spørgsmål om social retfærdighed og social anerkendelse, og at digitale projekter i den offentlige og private sektor kræver et styrket fokus på kollektive adgangsformer (Mingus, 2010; Hamraie, 2013). Digital tilgængelighed er, ligesom andre former for adgangsskabelse i det byggede miljø, ikke et statisk mål eller en tjekliste, men kan snarere opfattes som et projekt for social retfærdighed, der konstant forhandles i socio-materielle relationer. Da teknologier er viklet ind i mange aspekter af hverdagen, såsom uddannelse, velfærdsydelser, arbejdsmarkedet eller kulturel produktion og forbrug, skal mennesker med funktionsnedsættelse involveres som nøgleinteressenter i digitale designprojekter, således at eksisterende sociale uligheder og diskriminerende holdninger, som mennesker med funktionsnedsættelse oplever, ikke reproduceres gennem digitalisering.

Som et metodisk bidrag tilbyder vi desuden et skriftligt samarbejde, der forsøger at bygge bro mellem fortalerarbejde og forskning. I stedet for udelukkende at interviewe tilgængelighedskonsulenter og repræsentanter for handicaprettigheder skal forskere engagere sig i kollektive skriveprojekter, hvor værdifuld viden inden for fortalervirksomhed kan indgå i dialog med akademisk forskning, i erkendelse af, at meget af den fleksibilitet, digitale teknologier giver i dag, i

høj grad er et resultat af handicapaktivisme og mennesker med funktionsnedsættelse (Blanck, 2014). Derfor håber vi, at dette kapitel vil inspirere teknologiudviklere og forskere til virkelig at omfavne handicap kulturer, -historier og -ekspertise som skitseret gennem dette skrivesamarbejde og af mange andre forskere og aktivister citeret i dette kapitel, som har dedikeret sig til kollektiv tilgængelighed og retfærdighed for mennesker med funktionsnedsættelse.

Referencer

- Beeston, J. (2020). *Social experiences of people with disabilities in playing (in)accessible digital games*. https://etheses.whiterose.ac.uk/29408/1/Beeston_102026788_ThesisClean.pdf
- Blanck, P. (2014). The Struggle for Web eQuality by Persons with Cognitive Disabilities: The Struggle for Web eQuality. *Behavioral Sciences & the Law*, 32(1), 4–32. <https://doi.org/10.1002/bsl.2101>
- Costanza-Chock, S. (2020). *Design Justice: Community-Led Practices to Build the Worlds We Need*. The MIT Press.
- Ellcessor, E. (2016). *Restricted access: Media, disability, and the politics of participation* (Vol. 6). NYU Press.
- Ferri, D., & Favalli, S. (2018). Web Accessibility for People with Disabilities in the European Union: Paving the Road to Social Inclusion. *Societies*, 8(2), 40. <https://doi.org/10.3390/soc8020040>
- Fritsch, K., McGuire, A., & Trejos, E. (2021). *We Move Together*. AK Press.
- Hammersley, M., & Atkinson, P. (2007). *Ethnography: Principles in Practice* (3rd edition). Routledge.
- Hamraie, A. (2013). Designing Collective Access: A Feminist Disability Theory of Universal Design. *Disability Studies Quarterly*, 33(4), Article 4. <https://doi.org/10.18061/dsq.v33i4.3871>
- Hamraie, A. (2017). *Building Access: Universal Design and the Politics of Disability*. University of Minnesota Press.
- Hamraie, A., & Fritsch, K. (2019). Crip Technoscience Manifesto. *Catalyst: Feminism, Theory, Technoscience*, 5(1), 1–33. <https://doi.org/10.28968/cftt.v5i1.29607>
- Haraway, D. (1988). Situated Knowledges: The Science Question in Feminism and the Privilege of Partial Perspective. *Feminist Studies*, 14(3), 575–599. JSTOR. <https://doi.org/10.2307/3178066>
- Hubrig, A. (2020). "We Move Together:" Reckoning with Disability Justice in Community Literacy Studies. *Community Literacy Journal*, 14(2), 144–153.
- Kafer, A. (2013). *Feminist, Queer, Crip* (1st edition). Indiana University Press.
- Kagan, A. (1998). Supported conversation for adults with aphasia: Methods and resources for training conversation partners. *Aphasio-*

- logy, 12(9), 816–830. <https://doi.org/10.1080/02687039808249575>
- Lid, I. M. (2014). Universal Design and disability: An interdisciplinary perspective. *Disability and Rehabilitation*, 36(16), 1344–1349. <https://doi.org/10.3109/09638288.2014.931472>
- Lifchez, R., & Winslow, B. (1979). *Design for independent living: The environment and physically disabled people*. Whitney Library of Design.
- Mackenzie, C. (2019). Feminist innovation in philosophy: Relational autonomy and social justice. *Women's Studies International Forum*, 72, 144–151. <https://doi.org/10.1016/j.wsif.2018.05.003>
- Mingus, M. (2010, August 23). Reflections On An Opening: Disability Justice and Creating Collective Access in Detroit. *Leaving Evidence*. <https://leavingevidence.wordpress.com/2010/08/23/reflections-on-an-opening-disability-justice-and-creating-collective-access-in-detroit/>
- Piepzna-Samarasinha, L. L. (2018). *Care work: Dreaming disability justice*. Arsenal Pulp Press.
- Power, C., Cairns, P., & Barlet, M. (2018). Inclusion in the Third Wave: Access to Experience. In M. Filimowicz & V. Tzankova (Eds.), *New Directions in Third Wave Human-Computer Interaction: Volume 1—Technologies* (pp. 163–181). Springer International Publishing. https://doi.org/10.1007/978-3-319-73356-2_10
- Rosner, D. K. (2018). *Critical Fabulations: Reworking the Methods and Margins of Design*. The MIT Press.
- Shew, A. (2020). Ableism, Technoableism, and Future AI. *IEEE Technology and Society Magazine*, 39(1), 40–85. <https://doi.org/10.1109/MTS.2020.2967492>

5.0

Afhængigheds-

sensibilitet

via universelt

design

Marcus Tang Merit, Emil Ballegaard og Eva Brandt

Afhængighed er en almenmenneskelig betingelse. Vi fæster alle vores lid til de sociale, kulturelle og fysiske strukturer, vi er omgivet af, for at trives og overleve (Hendren, 2020, p. 127). Hvordan og i hvilken grad vi er afhængige, er dog langt fra universelt. Afhængighed varierer på baggrund af permanente, midlertidige eller situationsbetingede forhold, efterhånden som vores kroppe, sind og omgivelser ændrer sig over tid (Holmes, 2018). Praktikere, som arbejder med arkitektur og design, træffer konstant beslutninger om, hvordan man skal give form, eller ikke give form, til steder og genstande. Bevidst eller utilsigtet påvirker dette, hvordan vi som mennesker er afhængige af vores fysiske omgivelser. I dette kapitel fokuserer vi på denne afhængighed og stiller spørgsmål til, hvilke overvejelser vi bør gøre os, når vi designer. Derved stiller vi også spørgsmål til, hvem der skal definere, hvilke afhængigheder der er vigtige, og hvilke der er ligegyldige i vores designprocesser.

For universelt design er hensigten, at rum og genstande skal være ligeværdigt anvendelige for så mange mennesker som muligt (Lid, 2020). I forbindelse hertil er det en vigtig overvejelse, hvordan vi forholder os til de afhængigheder, som vores designs medfører. Dette åbner dog samtidig op for en kritik af universelt design. For mens universelt design kan gøre os opmærksomme på den potentielle diskrimination i, hvordan vi designer vores omgivelser (Kajita, 2016), hjælper begrebet os ikke med at overvinde de normative og etiske dilemmaer, der ligger i at træffe sådanne beslutninger. I dette kapitel søger vi derfor at udfolde universelt designs potentiale for at blive brugt som et beskrivende og sensibiliserende begreb. Det vil sige et begreb, der øger vores bevidsthed om de mange afhængigheder, vi er underlagt som mennesker, men som ikke gør krav på en præskriptiv magt over, hvad eller hvordan man designer. Ved at fokusere på universelt design som et sensibiliserende begreb, adskiller vi det fra initiativer som *Tours on Wheels*, der tager mennesker uden funktionsnedsættelse, og som normalt ikke er kørestolsbrugere, med på en kørestolstur (Jakobsen et al., 2020). Sådanne ture giver en bevidsthed om vigtige fysiske barrierer, hvilket øger fokus på lige præcis kørestolsbrugeres rumlige afhængigheder. Men en midlertidig oplevelse af forskellige fysiske barrierer kan ikke isoleret set udvikles

til en sensibilitet over for en person, for hvem afhængigheden af en manuel kørestol, er mere end en midlertidig og special oplevelse. Sådanne ture giver ikke en dyb forståelse af de sociale og kulturelle afhængigheder, som kørestolsbrugere også oplever ud over de spaltiale afhængigheder.

I kvalitative, sociologiske undersøgelser beskriver sensibilitet (*sensitizing* på engelsk) eller sensibiliserende begreber de teorier, ideer og forudfattede meninger, som strukturerer, hvordan man opfatter en given situation, og hvad man læser ud af de data eller narrativer, man bliver præsenteret for (Bowen, 2006). Behovet for sådanne sensible begreber beror på det faktum, at kvalitative data og situationer i den virkelige verden er for komplicerede til at blive beskrevet og forstået i deres helhed. Hvis det bruges bevidst, så hjælper sensibilitet med at fokusere opmærksomheden via et bestemt perspektiv, hvorfra verden observeres og analyseres. Som et sensibiliserende begreb argumenterer vi for, at universelt design er et beskrivende begreb, der ikke er i stand til at foreskrive, hvordan man skal give form til miljøer og objekter (se kapitel 1). Således argumenterer vi for, at universelt design bør bruges som en begrebslig linse eller perspektiv, der gør os følsomme over for de lag af afhængigheder, der er indlejret i specifikke sammenhænge. Dette kræver dog, at vi anvender universelt design som et pluralistisk begreb, der åbner rum og rumlige situationer for beskrivelser af de mange sameksisterende afhængigheder. På denne måde kan universelt design give et alternativ til, hvordan vi opfatter rumlige situationer.

For at forklare, hvad vi mener med dette, har vi brug for et specifikt eksempel. I dette kapitel følger vi Peter, som bruger en motoriseret kørestol på sin daglige pendlertur. Gennem observation og pendling sammen med Peter, samt et efterfølgende interview, forsøger vi i dette kapitel at eksemplificere, hvordan universelt design kan skabe en sensibilitet over for de lag af afhængighed, Peter oplever. Det er ikke meningen, at Peters oplevelser skal være repræsentative for alle kørestolsbrugere. Den tjener som et eksempel på, hvad man kan vinde ved at anvende universelt design som en af mange mulige tilgange, når man forsøger at skabe mening i rumlige situationer. Peters pendling er både et socialt, kulturelt og rumligt fænomen

(Heynen, 2013; Jensen, 2014). Socialt, idet den finder sted på grund af, og omgivet af, mennesker og samfundsmæssige konventioner om, at man fx skal stå op og gå på arbejde. Kulturelt på grund af for eksempel Peters medpassagerers forventninger til, hvordan man opfører sig i myldretiden på og omkring et tog. Rumligt, fordi stationens arkitektur og togvognens design definerer begrænsninger for, hvordan Peter pendler til og fra arbejde. Hver af disse aspekter af Peters pendling indebærer en grad af afhængighed, som fletter sig ind i Peters oplevelser af sin faste togtur.

5.1 Universelt design som et sensibiliserende begreb

Universelt design blev opfundet af den amerikanske arkitekt og kørestolsbruger Ronald Mace i midten af 1980'erne (Duncan, 2007) og er baseret på en ideologisk og demokratisk opfattelse af lige rettigheder for alle borgere. I takt med at vi i stigende grad bliver opmærksomme på den implicite og eksplicite historiske diskrimination af forskellige grupper inden for designdisciplinerne, kan universelt design gøre os opmærksomme på, hvordan for eksempel kvinder og mennesker med funktionsnedsættelse tidligere har været udelukket fra deltagelse i samfundet (Lid, 2021). Et eksempel på dette er, hvordan universelt designbevægelser voksede frem inden for forskellige foreninger for personer med funktionsnedsættelse i USA fra 1970'erne og frem. Disse foreninger anfægtede funktionsnedsættelse som en individuel medicinsk diagnose og den normalisering af den gennemsnitlige *ikke-funktionshæmmede krop*, som fulgte med dette. I stedet fremmede de en *social model* til forståelse af funktionsnedsættelse baseret på de (samfundsmæssige) barrierer, som mennesker med funktionsnedsættelse oplever (Winance, 2014).

I takt med denne forståelse hævdede Mace og hans kolleger, at få mennesker fødes med funktionsnedsættelse. Funktionsnedsættelse erhverves oftere i løbet af et liv og bør derfor betragtes som *"en normal livstilstand, der bør tages i betragtning i alt, hvad der designes"*

(Mace et al., 1991, s. 6). I 1997 definerede Center for Universal Design ved North Carolina State University universelt design som:

"Design af produkter og miljøer, så de kan bruges af alle mennesker i videst muligt omfang uden tilpasning eller specialiseret design" (Story et al., 1998).

Desuden er syv designprincipper for universelt design og flere retningslinjer blevet skitseret. Kort fortalt er disse principper: 1) Ligeværdig brug, 2) fleksibel brug, 3) enkel og intuitiv brug, 4) genkendelig og klar information, 5) tolerance af fejl og fejlbrug, 6) begrænset fysisk indsats og 7) størrelse og plads til adgang og brug (ibid.). Som tidligere nævnt er en vigtig begrænsning ved definitionen af, og principperne bag, universelt design deres beskrivende karakter. Med andre ord giver universelt design ikke svar på, hvordan man opnår for eksempel enkel og intuitiv brug. I stedet vil vi argumentere for, at universelt design gennem sine principper og mål¹⁷ kan sensibilisere os i forhold til, hvordan mennesker er afhængige af deres omgivelser.

Det er desuden muligt at kritisere den *universelle* ambition i universelt design (se fx Winance, 2014; Luck, 2014; Lid, 2020). Blandt andre understreger Winance (2014) udfordringen ved at bevæge sig fra mangfoldighed til universalitet, når man konceptualiserer brugere, brug, fysiske miljøer og objekter. Winance understreger, at

"I UD-tilgangen [universelt design] er en dobbelt reduktion nødvendig [...] en indledende reduktion vedrørende mangfoldigheden af de egenskaber, der tages i betragtning i designprocessen; samt en endelig reduktion vedrørende mangfoldigheden af de egenskaber, vi ønsker at få frem i det designede produkt" (ibid., s. 1335, oversat fra engelsk).

17 For yderligere diskussioner om principperne og målene, se kapitel 1 og 11 i denne publikation.

I sin kritik refererer Winance til ideen om, at design er baseret på materielle og funktionelle egenskaber og aldrig vil kunne omfatte alle former for mangfoldighed. Winances undersøgelse tilføjer vigtige nuancer til udfordringerne ved (at designe til) hverdagen, da menneskers situationsbaserede behov varierer. Her er det vigtigt ikke at reducere designopgaver og -processer til udelukkende at handle om funktionalitet, da den sociale og kulturelle kontekst er lige så vigtig som den fysiske for menneskers kropslige opfattelser (ibid., s. 1338). Med andre ord kan universelt design sensibilisere os over for de mange lag af afhængigheder, som eksisterer side om side, når vi oplever en rumlig kontekst.

5.2 En pendlertur

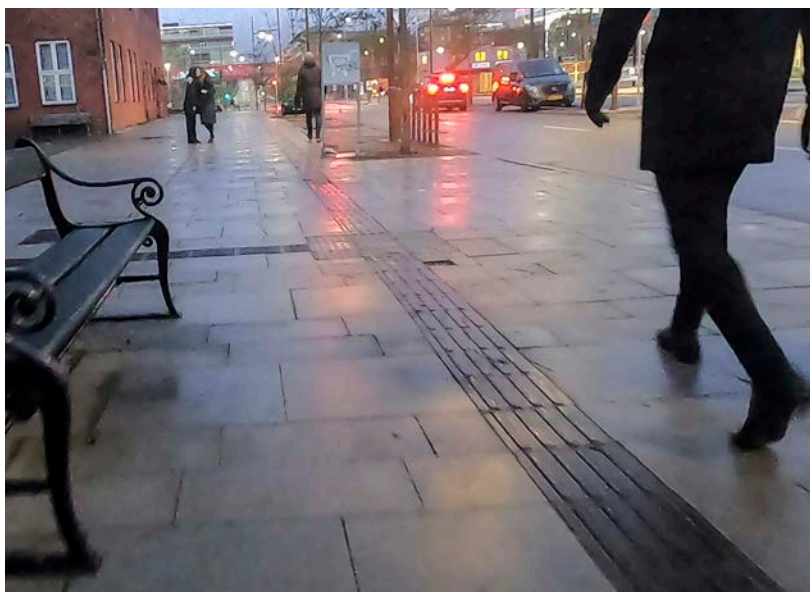
Dette kapitel er baseret på Peters erfaring med at pendle i en motoriseret kørestol. Mens vi fulgte med på pendlerturen, brugte vi GoPro-kameraer fastgjort på Peters bryst samt på en af forfatterne. Hermed blev hele turen optaget fra to perspektiver. Et par uger efter turen gennemførte vi et kvalitativt interview med Peter, struktureret af en interviewguide, mens vi viste forskellige klip fra de to videoer. Peter rejser ofte sammen med sin bror, der også er ansat som hans personlige assistent. Under interviewet og pendlerturen var Peters bror til stede. Helt konkret følger vi Peter, fra han forlader sit hjem i Nordhavn, et nyere byudviklingsområde i København, tager toget fra Nordhavn Station, mindre end én kilometer fra bopælen, bruger cirka 30 minutter i toget og til sidst tilbagelægger de sidste 500 meter fra togstationen til sit kontor.

Gaden

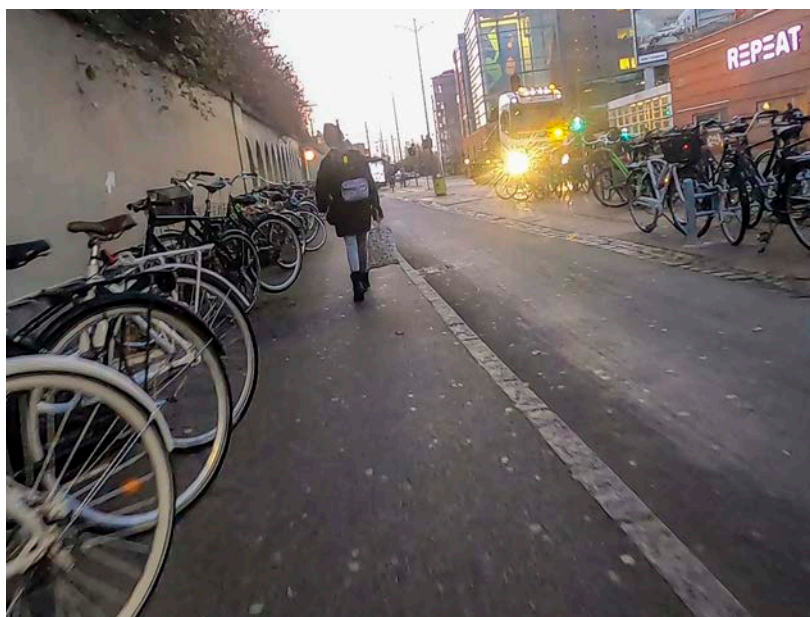
Som de fleste af os kan relatere til, har Peter en morgenrutine, når han skal på arbejde. Han nævner, at han kan forudsige nøjagtigt, om han er i god eller dårlig tid i forhold til at nå sit sædvanlige tog, uden at se på uret. Når alt spiller, er hans rutine præget af et glat flow. Peter kan ofte nå frem til sin arbejdsplads uden at være sær-

lig opmærksom på eller bekymret for sine omgivelser. Dette gør Peters pendleroplevelse meget lig den, de fleste andre mennesker har, idet hverdagsmobiliteten ved for eksempel pendling er præget af en tydelig mangel på kognitiv indsats – altså medmindre der sker noget, der forstyrrer rutinerne. (Freudendal-Pedersen, 2022) I citatet nedenfor, som refererer til den første del af Peters tur fra hans hjem til stationen, er det faktisk ikke umiddelbart tydeligt, at Peter rejser i kørestol. Citatet er et klart eksempel på, hvordan en ligeværdig pendleroplevelse kan se ud.

”Selvfølgelig er der nogle situationer, hvis man kører bag ved nogen, der går meget langsomt, inde på Strøget eller et andet sted i byen, og man tænker: Jeg skal bare overhale, altså det går for langsomt (...). Så kan jeg godt glæde mig til, der lige kommer en passage, hvor jeg lige kan overhale. Men på denne her tur til og fra stationen (...), det tænker jeg ikke over”.



Billede 5.1: Minut 04:09 Tæt på Peters hjem i Nordhavn – Peters perspektiv.



Billede 5.2: Minut 09:28 – Peters perspektiv

Da vi forlader det nyudviklede Nordhavnsområde og nærmer os det ældre byområde omkring Nordhavn Station, befinder vi os på et smallere fortov, der også fungerer som cykelparkering for en anden type rejsende. Den dag, vi dokumenterede pendlerturen, var der plads nok til, at både fodgængere og kørestole kunne komme forbi de parkerede cykler og blive på fortovet (se figur 5.2). Det er ifølge Peter ikke altid tilfældet. Under vores pendlertur og under interviewet nævnte Peter, hvordan cykler ofte er parkeret på en sådan måde, at de spærrer så meget for fortovet, at han ikke kan passere med sin kørestol. Når dette sker, må Peter bakke sin kørestol for at finde et sted, hvor en asfaltrampe giver ham mulighed for at køre ned til cykelstien fra fortovet. En sådan situation medfører, at han enten kører de cirka 100 meter til stationens indgang på cykelstien imod færdselsretningen, eller at han krydser gaden for at gøre brug af det modsatte fortov.

I figur 5.2 kan vi se, at et barn (hun virker højere, end hun er, på grund af den højde, kameraet er monteret i) gør brug af samme for-

tovej som Peter. Forskellen er, at mens barnet (eller andre fodgængere) nemt kan gå udenom en uheldigt parkeret cykel og vende tilbage til fortovet, så kan Peter ikke lave den samme manøvre på grund af den stejle kantsten mellem fortovet og cykelstien. Selvom cyklen rent fysisk udgør den samme barriere for dem begge, påvirker den ikke Peter og barnet på samme måde, idet Peters rejse og flow stoppes brat. Som eksempel er dette interessant, fordi det understreger, hvordan Peters rejse kan adskille sig fra fodgængeres. Dette bør rette vores opmærksomhed på de rumlige afhængigheder, der er i spil her. I dette eksempel er både barnet og Peter afhængige af et fortov for at komme sikkert og komfortabelt frem til deres destination. Men når en cykel er parkeret uhensigtsmæssigt, muliggør barnets kropslige formåen en hurtig tilbagevenden til fortovet, hvorved den pendleroplevelse, fortovet giver, næsten øjeblikkeligt genetableres. Sådan er det ikke for Peter, der er tvunget til at ændre plan og tage en bevidst beslutning om at finde en alternativ vej til stationen. Samtidig er cyklister afhængige af, at området omkring stationen giver dem plads til at parkere deres cykel. Derfor er dette fortov et sted for flere sameksisterende typer af rumlige afhængigheder: Peters, fodgængernes og cyklisterens. Ved at være følsomme over for eksistensen af disse mange sameksisterende rumlige afhængigheder, kan vi beskrive, hvordan og hvornår disse afhængigheder støder sammen og medfører en dårlig oplevelse for Peter.

Stationen

Stationerne spiller en stor rolle i Peters pendling til og fra arbejde, fordi det er der, Peter oftest oplever afbrydelser i sin faste pendling. På de fleste af Københavns togstationer og på begge de stationer, Peter normalt bruger for at komme på arbejde, er perronerne kun tilgængelige med trappe eller elevator. Som Peter specifikt nævner, er den eneste del af hans regelmæssige tur, som nogle gange bekymrer ham, om elevatorerne fungerer.

"(...) det, der stresser mig, er, om elevatorerne dur. For eksempel her den anden dag der var elevatoren på Nordhavn Station ude af drift, da

jeg skulle af sted, og jeg var i forvejen bagud med tiden. Jeg måtte simpelthen tage til Østerport for at komme med toget. Så bliver man jo lige 20 minutter forsinket”.

Da vi står af toget med Peter, kommer vi til at opleve en del af denne uønskede spænding, da vi bliver mødt af et par teknikere, der arbejder på elevatoren på stationens perron (figur 5.3). Heldigvis for os var de i stand til at få elevatoren til at virke inden for et par minutter. I modsætning til eksemplet med cykelparkering ved Nordhavn Station, der nogle gange generer Peter, kan en defekt elevator have en større indflydelse på Peters rejse. I teorien kan Peter tjekke vedligeholdelsesplanen for alle danske stationselevatoreer via en hjemmeside. Peter forklarer dog, at han har haft så mange oplevelser med, at hjemmesiden ikke er opdateret eller mangler information, at han ikke længere stoler på hjemmesiden. På trods af at han holder sig opdateret gennem hjemmesiden, betyder hans tidligere erfaringer, at han for bekymrer sig, om elevatoren virker på den station, han er på vej til.

Defekte elevatoreer og manglende information om, hvornår elevatoreer er ude af drift, er et oplagt eksempel på, hvordan stationens tilgængelighed kan forbedres for kørestolsbrugere og mange andre typer brugere. Her er der mere på spil end de 20 minutters forsinkelse, som Peter i ny og næ kan opleve på vej til arbejde. Faktisk vil alle pendlere, der skal med tog ind og ud af København, opleve forsinkelser af denne varighed fra tid til anden. Forskellen er den mentale belastning, der pålægges Peter på grund af hans specifikke behov. Det betyder, at selv når pendlingen går upåklageligt, (hvilket Peter påpeger, at den gør det meste af tiden), så bekymrer han sig stadig om, hvorvidt elevatoreerne fungerer eller ej. Her er vi vidne til, at Peters rumlige afhængighed af en fungerende elevator er uadskillelig fra hans sociale afhængighed af en opdateret hjemmeside. I hans oplevelse af at pendle til arbejde kan disse to afhængighedslag ikke beskrives uafhængigt af hinanden.



Billede 5.3: Minut 50:57 – Emils perspektiv

Hvis vi går til et andet eksempel fra Peters pendling, bør vi være opmærksomme på de eksempler, som kan være til gavn i forhold til Peters særlige behov, men som kan være skadelige for andre typer brugere. Ligesom de fleste togstationer i København fyldes peronerne hurtigt i morgenmyldretiden. Dette gør fysisk plads til en begrænset luksus, hvad enten den måles i personlig komfort eller i kvadratmeter per person. Ifølge Peter har det stigende antal passagerer på Nordhavn Station medført, at stationsinventar som bænke og skraldespande er blevet fjernet fra stationen, for at give mere plads til rejsende. For Peter har det gjort det nemmere at navigere på platformen med sin kørestol. Men fjernelsen af for eksempel bænke, skraldespande og informationstavler kan være til ulempe for brugere, der er dårligt gående og har brug for hvilepladser, mens de venter på toget. For ikke at tale om hjemløse eller andre, for hvem en ren og tør bänk kan fungere som et trygt sted at overnatte.

I: "Ja, så det er blevet noget nemmere i kørestol, der er jo mange mennesker specielt i myldretiden. Nu er det ikke så slemt lige nu, men

på andre tidspunkter kan det være slemt, og når der så er nogle andre ting som sådan noget stationsinventar, der fylder.”

Ser man på det stationsinventar, der angiveligt er blevet fjernet fra platformen, er det derfor også muligt at beskrive, hvilke afhængigheder rummet ikke længere understøtter lige så godt. Man kunne give en beskrivelse af et rum, der nu giver færre hvilesteder, færre skilte med analog information og opdateringer om togforbindelsen, samt færre muligheder for at komme af med affald. For Peter er dette en fordel. Det understøtter hans afhængighed af platformen ved at give ham god plads til at manøvrere sin kørestol. Denne beskrivelse understreger, at beslutninger truffet for entydigt at gavne en bestemt gruppe af brugere indebærer en risiko for at stille en anden gruppe af brugere dårligere. Uagtet om det var med kørestolsbrugere for øje, at man ændrede rummet på perronen. Med tanke på Winances kritik af universelt design burde dette ikke betyde, at man reducerer en mangfoldighed af behov til én ideel løsning, der passer til alle. Universelt design kan sensibilisere os over for det faktum, at lighed i brug nogle gange betyder, at der tilbydes flere muligheder for brug, der fører frem mod det samme mål. Det indebærer, at en mangfoldighed af brugerbehov repræsenteres med en mangfoldighed af design, der passer til sådanne behov.

5.3 Kommunikation med lokomotivføreren

I de officielle retningslinjer fra DSB står der, at når et S-tog ankommer til stationen, så skal rejsende som Peter, der har brug for en rampe for at komme ombord på toget, være klar foran, hvor førervognen stopper. Det er herefter Peters opgave at kontakte lokomotivføreren og meddele vedkommende, at han ønsker at komme ombord, og hvilken station han ønsker at stå af på. Lokomotivføreren skal her-

efter stige ud af førerrummet og folde den manuelle rampe ud, hvilket øger den tid toget skal holde på stationen markant (se figur 5.4). Selvom interaktionen mellem Peter og lokomotivføreren er formaliseret således, går det ikke altid lige nemt.

"Det er altid spændende, om de har set en, nogle vinker tilbage og siger: Jeg har set dig, og andre er bare ligeglade, de kører tog. Så man sidder nogle gange og vinker, 'se mig nu, se mig nu'. (...) prøv lige at signalere, at du har set mig. Det er en udfordring, synes jeg".

Disse interaktioner og de misforståelser, de til tider resulterer i, adskiller sig fra de tidligere eksempler, fordi de introducerer en høj grad af afhængighed af et andet menneske. Ydermere presses succes- en af disse interaktioner af den stramme tidsplan, lokomotivførerne skal overholde, samt besværet ved den manuelle rampes design. Peter forklarer, at disse interaktioner nogle gange går skævt, fordi en lokomotivfører misforstår Peters hensigter eller på grund af en usamarbejdsvillig rampe. Det særlige ved denne del af Peters pendling er, at han på grund af begrænsninger i S-togets design bytter en afhængighed af primært ikke-menneskelig og materiel karakter ud med en afhængighed af social interaktion. Som Peter allerede har påpeget, kan dette føre til misforståelser, men det kan også føre til positive oplevelser, når lokomotivførere yder mere hjælp, end der kræves af dem.

"Jeg har oplevet på et tidspunkt inde på hovedbanegården, hvor der kom et tog i fuld længde, altså 2 togsæt, der er sat sammen. Så det fyldte hele perronen. Da jeg kom ned med elevatoren, så havde han fået øje på mig, lokomotivføreren, og han regnede med, at jeg skulle med, men jeg havde ikke regnet med, at jeg kunne nå det (...). Så han råbte til mig: 'Skal du med?', og så fik den ellers bare fuld høre,

stolen. For så følte jeg også lidt, at jeg var nødt til at prøve at nå det. Når nu han var så sød at lægge rampen ud. At sige nej, jeg skulle ikke med, så havde jeg selvfølgelig spildt hans tid, men det var jo ikke noget, jeg havde indflydelse på overhovedet, han havde jo selv fået øje på mig helt tilfældigt. Det var lidt pudsigt (...). Jeg siger også til mine hjælpere, når de er med første gang: Du skal vide, at med mig så løber vi ikke efter toget. Det der med lige at hoppe ind i sidste øjeblik. Reglerne siger, man skal stå ved forreste vogn, når toget ankommer. Så det vil sige i princippet, hvis toget allerede holder ved stationen, så er det for sent”.

Situationer som disse, de gode og de dårlige, sker næppe for pendlere, der ikke er afhængige af at kommunikere med lokomotivføreren. Som Peter udtrykker det her, gør han en indsats for at holde sig inden for de retningslinjer, DSB har udformet for at få ham så let ombord på toget som muligt. Det skyldes, at disse retningslinjer, på godt og ondt, forsøger at kompensere for en række dårlige design og give en struktur for Peters daglige pendling. De udsætter dog også Peter for en form for afhængighed, der ikke opleves af pendlere, som ikke er kørestolsbrugere. Peters oplevelser med at komme ombord på toget minder således om hans oplevelser med elevatorer. De er begge eksempler på trin i hans pendling, som andre pendlere ikke har bevæget sig igennem.

Dette er vigtigt, fordi Peters oplevelse ikke kan være ligeværdig, når hans sociale afhængighed væsentligt overstiger den sociale afhængighed, som hans medpendlere oplever, når de stiger af og på toget. I dette tilfælde er Peters afhængighed lagdelt af hans behov for at bruge en rampe til at komme ind i toget (fysisk afhængighed), hvilket nødvendiggør, at han venter på en bestemt del af perronen, og at han kan kommunikere effektivt med lokomotivføreren (social afhængighed), mens han også er afhængig af tålmodighed fra sine

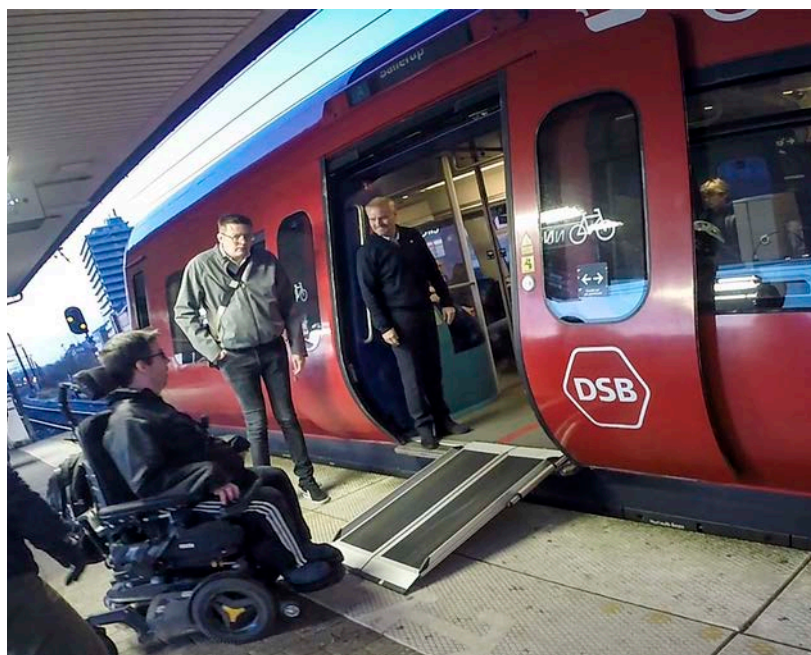
medpassagerer, der skal vente flere minutter, før toget igen kan afgå (kulturel afhængighed). En sådan beskrivelse viser de lag af afhængighed, Peter udsættes for under sine pendlerture. Det er det, der gør hans oplevelse ulig andre pendlere. Det er derfor ikke så mærkeligt, at Peter ser frem til, at de nye S-tog kommer engang i fremtiden – de rygtes nemlig at have niveaufri adgang mellem perron og vogn.

Toget

At komme ombord på S-toget fra Nordhavn Station indebærer som nævnt, at lokomotivføreren manuelt skal folde en rampe ud, som er gemt væk i et opretstående skab ved siden af døren. Den dag, vi ledsager Peter, sidder denne rampe lidt fast, hvilket kræver, at lokomotivføreren må sparke rampen på plads. Larmen og den tid, det tager at folde rampen ud, betyder, at de fleste i vognen bliver opmærksomme på, at vi går ind i toget og er grunden til, at toget holder længere tid på perronen. Da Peter ser et klip fra denne situation, kommer han, med et vist glimt i øjet, med følgende bemærkning under interviewet.

"Der er nogen, der er mere æstetiske i deres måde at folde rampen ud på, nogle er sådan meget ned i knæ og folde ud, andre er bare sådan 'ud med lortet' (...)"

Rampen er et eksempel på, at Peters pendling ikke er ligeværdig med andre pendlere på grund af den støj og den tilhørende opmærksomhed, som rampen ofte genererer, når den foldes ud. Mens Peter understreger, at dette system fungerer det meste af tiden, og at nogle lokomotivførere folder rampen forsigtigt ud, fungerer designet kun på grund af det sociale system, der er indført for at råde bod på det fysiske designs mangler. Som eksempel illustrerer rampen, hvordan Peter oplever flere lag af afhængighed i sin daglige pendling, fordi han ikke ved egen kraft kan komme ind i danske S-tog. Her er Peter afhængig af DSB's retningslinjer om, hvordan man signalerer og går ind i toget. Dette introducerer en grad af social afhængighed, som andre pendlere ikke oplever, når de tager toget hver morgen for at komme på arbejde. Dette *ekstra* lag af afhængighed øger chancerne



Billede 5.4: Minut 13:15 – Emils perspektiv

for, at Peters flow – hans daglige pendleroplevelse – brydes, da han er tvunget til bevidst at kompensere for, at hans fysiske afhængigheder ikke bliver mødt af togvognenes design. Desuden kræver den tid og plads, det tager at håndtere rampen, også en øget tålmodighed fra medpassagererne. I en tætpakket togvogn i Københavns myldretid, hvor pendlerne er kulturelt afhængige af hinanden for at gøre et besværligt dagligt ritual så gnidningsløst som muligt, kan det føre til, at Peter bliver centrum for uønsket opmærksomhed.

"I langt de fleste tilfælde med dem, der folder den pænt ud, der foregår det stille og roligt, men det er klart, at hvis du er i en fyldt togvogn, og der er masser af mennesker med, og der kommer sådan en person som ham der [lokomotivføreren i filmen], der begynder at smadre den ned eller slå den forholdsvis hårdt ned i jorden og sparke

til den for at få den helt ud, så kan man godt blive set lidt mere – hov, der kommer lige en kørestol, og det ved jeg selv, hvis jeg sidder inde i toget, og der kommer en kørestol mere, man opdager det jo tydeligere, hvis det er en, der er lidt mere voldsom ved den. Jeg synes, folk er søde og rare til at give plads, og jeg føler ikke, at jeg står bedre eller dårligere end andre, der tager toget, i forhold til plads. Jeg synes, alle er gode til at få det til at fungere”.

Når man arbejder med situationer som myldretidspendling på en travl offentlig transportlinje, er det vigtigt at pointere, at en ligeværdig oplevelse hverken betyder en identisk eller bedre oplevelse. Inde i S-togets forreste vogn er der et område for kørestolsbrugere, som er markeret med det almindeligt anvendte kørestolspiktogram. Det udpegede område er placeret ved siden af togets cykelstativer og er et særligt tæt befolket område i toget i myldretiden (se figur 5.5). Som de følgende citater fra Peter understreger, kan sådanne situationer forårsage ubehag, men han formulerer også dette ubehag som en betingelse for at bruge offentlig transport i myldretiden.

”Jeg føler mig ikke dårligere stillet end andre, men når jeg sidder i den højde, så er det ret irriterende at få tasker i hovedet og sådan noget, fordi folk drejer rundt i toget. I og med at jeg sidder ned, så sidder jeg jo lige i højden til at få en rygsæk i hovedet eller et eller andet, det er jo selvfølgelig træls, men ellers synes jeg, at folk er gode til at vise hensyn. Det er jo også et vilkår ved at tage offentlig transport, at selvfølgelig er der flere med end en selv”.



Billede 5.5: Minut 17:18 – Emils perspektiv

Disse to sidste citater understreger, hvordan de mange forskellige afhængigheder, som danner uadskillelige lag i Peters rumlige oplevelse, krydser hinanden. Ved at beskrive denne pluralitet af afhængigheder, og hvordan de overlapper hinanden, kan vi blive sensible over for detaljerne for sådanne komplekse situationer. At præsentere universelt design som et sensibiliserende begreb, der fokuserer på denne afhængighed, betyder også, at man opstiller visse begrænsninger for, hvordan universelt design kan bruges til at supplere de kvalifikationer, designere, arkitekter, byplanlæggere eller lignende professioner har.

5.4 Diskussion og konklusion

Vi startede vores kapitel med at introducere en alternativ forståelse af universelt design. En forståelse, der fortolker universelt design som et sensibiliserende begreb, som ikke forsøger at give *universelle* løsninger, men i stedet giver en pluralistisk beskrivelse af menneskelig afhængighed. Ved at følge Peter på hans pendlertur har vi forsøgt at eksemplificere den type indsigt, vi mener universelt design kan give praktikere inden for design- og byggebranchen. Disse indsigter er baseret på at beskrive de forskellige måder, hvorpå mennesker er afhængige af deres miljø, og hvordan designbeslutninger kan øge eller mindske sådanne afhængigheder. Fordelen ved universelt design er, at det kan sensibilisere os over for tilfælde, hvor nogle menneskers afhængighed understøttes dårligt af miljøet eller står i modsætning til beslutninger om at prioritere andre gruppers afhængighed.

Universelt design giver dog ikke svar på, hvordan godt design ser ud i konkrete situationer. Det kan i bedste fald beskrive, hvad godt design gør, og hvad man skal kigge efter, når man skal beskrive, hvorfor design implicit eller eksplicit diskriminerer nogle grupper. I forhold til S-togets ramper virker det som et oplagt forslag, at nye tog skal indrettes, så de giver niveaufri adgang mellem perron og vogn. Ifølge Peter er dette allerede et krav til de næste generationer af S-tog, der lanceres inden for det næste årti. Men hvis Peter ikke kan komme til perronen, fordi den eneste elevator, der er, er ude af drift i forbindelse med vedligeholdelse, tyder det så ikke på, at det er bedre at bygge en ekstra elevator på stationen end at investere i nye tog? Skal vi gøre begge dele? Hjælper det overhovedet at gøre det ene uden det andet?

Vi bør ikke forvente at kunne besvare spørgsmål som disse med en enkelt løsning. I stedet bør vi fokusere på forskelligartetheden i de services, der skal til for at tilvejebringe en ligeværdig oplevelse på tværs af den diversitet i kognitive og fysiske evner mennesker besidder (Winance, 2014, s. 1341). En fortolkning af dette standpunkt er, at flere designløsninger er nødvendige, da ingen enkeltstående løs-

ning vil være i stand til at inkludere eller respektere sådan en mangfoldighed. Med udgangspunkt i eksemplet i dette kapitel kan (og bør) universelt design imidlertid også sensibilisere os over for de afhængigheder, som ikke udelukkende er baseret på fysisk eller digitalt design. Det vil sige, at universelt design bør opdne til beskrivelser af de sociale og kulturelle afhængigheder, som danner konteksten for designet. For Peter repræsenteres dette i, hvordan det er umuligt at adskille A) Peters interaktion med lokomotivføreren fra B) DSB's retningslinjer for, hvor han skal placere sig på perronen, fra C) S-togenes manuelle ramper og D) stationselevatorerne og disses vedligeholdelse. Universelt design rummer, som sensibiliserende begreb, et potentiale til at målrette vores blik mod disse sameksisterende fysiske, sociale og kulturelle kræfter i rummet. Det er det, vi mener, er begrebets største styrke. Som det i øvrigt understøttes af ved det tværfaglige fokus i denne antologi, nødvendiggør dette, at universelt design bevæger sig ud over sin monodisciplinære begyndelse inden for arkitekturen.

Ikke desto mindre kan universelt design ikke stå alene. Som et sensibiliserende begreb, så er universelt design ikke en specificeret metodologi. Begrebet fortæller os, hvad vi skal kigge efter, ikke hvordan vi skal gøre det. Vi mener, det er den pris universelt design skal betale for at være i stand til at medvirke til valide beskrivelser af de lag af afhængigheder, der eksisterer mellem mennesker, og de miljøer, vi selv konstruerer.

Referencer

- Bowen, G. A. (2006). Grounded Theory and Sensitizing Concepts. *International Journal of Qualitative Methods*, 5(3), 12–23. <https://doi.org/10.1177/160940690600500304>
- Freudendal-Pedersen, M. (2022). *Making mobilities matter*. Routledge.
- Hendren, S. (2020). *What can a body do? How we meet the built world*. Riverhead Books.
- Heynen, H. (2013). Space as Receptor, Instrument or Stage: Notes on the Interaction Between Spatial and Social Constellations. *International Planning Studies*, 18(3–4), 342–357.

<https://doi.org/10.1080/13563475.2013.833729>

- Holmes, K. (2018). *Mismatch: How inclusion shapes design*. The MIT Press.
- Jensen, O. B. (2014). *Designing mobilities*. Aalborg University Press.
- Kajita, M. (2016). ACCESSIBILITY AND SOCIAL INCLUSION. *Nordic Journal of Architectural Research*, 2, 83–110.
- Lid, I. M. (2020). *Universell utforming og samfunnsdeltakelse*. Cappelen Damm Akademisk.

6.0

Universelt jobdesign

Thomas Bredgaard og Kristian Moltke Martiny

Introduktion

I dette kapitel vil vi undersøge, hvad det betyder, når vi overfører og anvender begrebet universelt design på det danske arbejdsmarked. Vi præsenterer et nyt begreb, som vi betegner *universelt jobdesign*. Universelt jobdesign er inspireret af principperne og målene i universelt design og handler om at designe arbejdspladserne og jobbene, så de er tilgængelige for alle uanset funktionsevne. Det betyder, at fokus flyttes fra en reaktiv tilgang (kompensation og arbejdspladstilpasning) til en proaktiv tilgang (forebyggelse og mangfoldighed). Det kan bidrage til at øge beskæftigelsen for mennesker med handicap og skabe et mere mangfoldigt arbejdsmarked. Vi starter med en kort redegørelse for situationen og udviklingen omkring handicap og beskæftigelse på det danske arbejdsmarked. Vi gennemgår herefter den begrænsede litteratur om universelt design og arbejdspladser. Derefter indkredser vi med afsæt i litteraturen en bestemmelse af begrebet *universelt jobdesign*. Vi præsenterer derefter erfaringer fra to virksomheder, som har arbejdet med universelt jobdesign (henholdsvis Enactlab og Group M). Afslutningsvist diskuterer vi udfordringer og potentialer i anvendelsen af begrebet universelt jobdesign på det danske arbejdsmarked.

6.1 Handicap og arbejdsmarkedet

Det danske arbejdsmarked anses normalt som velfungerende (jf. Bredgaard & Rasmussen, 2022), men det fungerer ikke lige godt for alle grupper. En af de grupper, som har det svært på arbejdsmarkedet, er personer med handicap. I 2021 var 61 % af personerne med handicap i beskæftigelse mod 86 % af personerne uden handicap. Beskæftigelsesforskellen var således på 25 procentpoint. Blandt personer med et større handicap var 39 % i beskæftigelse. Beskæfti-

gelsesforskellen til personer uden handicap var således 47 procentpoint (Larsen, Jakobsen & Mikkelsen, 2022).

Der er en uudnyttet arbejdskraftressource blandt personer med handicap. Blandt ikke-beskæftigede med handicap angiver 26 %, at de ønsker et arbejde, men ikke søger et arbejde, imens 13 % aktivt søger arbejde (Larsen, Jakobsen & Mikkelsen, 2022). Danske Handicaporganisationer har beregnet, at det svarer til at cirka 33.000 personer med handicap vil være klar til at tage et arbejde inden for 14 dage. Virksomhederne går dermed glip af arbejdskraft, og der sker ikke et optimalt match mellem virksomheder og jobsøgere med handicap. Der er samtidig store samfundsøkonomiske gevinster, hvis flere personer med handicap kommer i arbejde eller fleksjob (COWI, 2014).

Der er mange årsager til den lavere beskæftigelsesgrad blandt mennesker med handicap. Forskningen har for det første påvist, at der er barrierer i arbejdskraftudbuddet blandt mennesker med handicap, fx funktionsnedsættelser, som forhindrer bestemte typer af arbejde, lavere uddannelsesniveau, lavere selvtillid og mindre socialt netværk. For det andet, at der er barrierer i arbejdskraftefterspørgslen blandt virksomhederne, fx manglende tilgængelighed og jobfunktioner, manglende viden og fordomme, såsom at nedsat funktionsevne er det samme som nedsat arbejdsevne (Lid 2021; Louvet, 2007; Rohmer & Louvet, 2009, 2012; Novak m.fl., 2011; Grue, 2016). For det tredje, at der er barrierer i matchningen mellem udbud og efterspørgsel gennem beskæftigelsessystemet, fx manglende identifikation og registrering af funktionsnedsættelser i beskæftigelsesindsatsen (jf. Bredgaard m.fl., 2020).

I denne artikel fokuserer vi på de barrierer i arbejdskraftefterspørgslen, som handler om, at arbejdspladserne ikke er indrettet eller tilpasset personer med funktionsnedsættelse. Vi ved fra undersøgelser, at mange arbejdspladser ikke er tilgængelige for personer med handicap (fx kørestolsbrugere) eller ikke har jobs, som passer til personer med handicap (jf. Bredgaard m.fl., 2020; Krogh & Bredgaard, 2022). Halvdelen af alle danske arbejdsgivere tilkendegav fx i en undersøgelse fra 2019, at deres arbejdsplads enten slet ikke eller i ringe grad var tilgængelig for personer med bevægelseshandicap.

Dertil kom, at 56 % af arbejdsgiverne i samme undersøgelse efter eget udsagn enten slet ikke eller i ringe grad havde jobfunktioner til personer med bevægelseshandicap (Shamshiri-Petersen, Salado-Rasmussen & Krogh, 2020). Mange personer med bevægelseshandicap oplever samtidig den manglende tilgængelighed som en barriere for at finde et arbejde og tilkendegiver, at det vil afholde dem fra at søge job på arbejdspladsen (Thuesen & Salado-Rasmussen, 2020). Spørgsmålet er, om principperne i begrebet *universelt design* kan anvendes og overføres til arbejdsmarkedet og bidrage til at skabe mere rummelige og inkluderende arbejdspladser for alle uanset funktionsevne?

6.2 Eksisterende litteratur om universelt design og arbejdsmarkedet

Vi starter med at sammenfatte resultaterne fra den eksisterende litteratur, der har anvendt principperne i universelt design på arbejdsmarkedet. Vi har gennemført en litteratursøgning i videnskabelige databaser (Proquest, Web of Science, Scopus, Google Scholar mv.) og den *grå litteratur* på hjemmesider og sektorforskningsinstitutioner. Vi har anvendt danske og engelske søgeord som *universelt design*, *tilgængelighed*, *inklusion*, *arbejde*, *job*, *arbejdsmarked* mv. Litteratursøgningen viste, at universelt design kun i begrænset omfang er anvendt i forhold til arbejdsmarkedet. Vi fandt i alt 16 udgivelser og sammenfatter i det følgende pointerne fra de mest relevante og interessante publikationer.

Den første pointe er, at begrebet om universelt design principielt ophæver skillelinjen mellem personer med og uden handicap eller med og uden funktionsnedsættelser (Lid, 2021; Ryhl, 2009). Alle har varierende funktionsevner. På arbejdsmarkedet gælder også, at alle har varierende arbejdsevner. Et universelt designet arbejdsmarked handler om at værdsætte mangfoldigheden i funktions- og arbejdsevner. Lid (2021) argumenterer i den sammenhæng for, at begrebet *inklusion* signalerer en asymmetri mellem de personer, som

allerede tilhører arbejdsmarkedet, og dem, som er udenfor og skal inkluderes (fx mennesker med handicap).

En anden pointe, som særligt er fremhævet i en amerikansk kontekst, er, at universelt design medfører et skifte fra reaktive processer for arbejdspladstilpasning til en proaktiv proces, hvor arbejdspladsen designes, så alle talenter hos alle ansatte udnyttes bedst muligt uanset funktionsevne (Sheppard-Jones m.fl., 2021). Det forudsætter, at universelt design indtænkes på alle niveauer i forhold til personalepolitikken, fx jobopslag og rekruttering, det fysiske og psykiske arbejdsmiljø, arbejdspladsens teknologier og redskaber, kommunikation og sikkerhedsprocedurer, arbejdskulturen, det sociale fællesskab mv. (jf. Sheppard-Jones m.fl., 2021; Lid, 2021; Sanford & Stark, 2015). Denne pointe illustrerer samtidig forskellen mellem tilgængelighed og universelt design. Tilgængelighed handler om arbejdspladstilpasninger ("accommodations"), hvor der designes eller tilpasses særlige løsninger til den funktionsnedsatte bruger (fx ramper, gelænder, elevator) (Zolna m.fl. 2007). Universelt design derimod handler om at designe en løsning, der kan bruges af alle (deraf også navnet design-for-alle) (Ryhl, 2009: 11).

Den tredje pointe i litteraturen er, at universelt design på arbejdspladsen er en god investering. Fortalerne fremhæver eksempelvis, at universelt designede arbejdspladser ikke har udgifter til efterfølgende arbejdspladstilpasning, at de har mere tilfredse og produktive medarbejdere, at de kan fastholde ældre medarbejdere og får adgang til en større talentmasse ved rekruttering (jf. Sheppard-Jones m.fl., 2021; Sanford & Stark, 2015; Mueller, 2011). Det gælder også arbejdspladser, som tilbyder hjemmearbejde, hvilket ses som en måde at inkludere flere personer med (fysiske) handicap på arbejdsmarkedet (Allen, Golden & Shockley, 2015; Schur, Ameri & Kruse, 2020).

Den sparsomme litteratur om universelt design og arbejdsmarkedet er primært fokuseret på at gøre arbejdspladsen fysisk tilgængelig for alle og i mindre grad spørgsmålet omkring jobdesign og opgavedesign (jf. Mueller, 2011). Vi fandt kun enkelte studier af, hvordan principperne i universelt design kan omsættes og realiseres i praksis på arbejdspladserne og ingen konkrete empiriske undersøgelser af de økonomiske, sociale og personalemæssige konsekvenser af uni-

verselt design på arbejdspladserne. Flere artikler argumenterer dog for, at behovet for universelt jobdesign vil stige fremover i takt med en aldrende arbejdsstyrke, hvor flere medarbejdere vil blive længere tid på arbejdspladsen og opleve funktionsnedsættelser i den sidste del af arbejdslivet (jf. Fok m.fl., 2009; Matt m.fl., 2015; Brynn, 2021).

6.3 Universelt jobdesign

Vi vil i det følgende indkredse begrebet *universelt jobdesign*. Det gør vi med afsæt i begrebet og principperne om universelt design og vil derefter oversætte og overføre det til arbejdsmarkedet. Selve begrebet universelt design er defineret tidligere i bogen (jf. kapitel 1). Med en omskrivning af Ronald L. Maces kendte definition kan man sige, at universelt jobdesign er:

”En måde at designe et job og en arbejdsplads med få eller ingen ekstra omkostninger, således at den er attraktiv og fungerer for alle mennesker uanset funktionsevne” (jf. Mace, 1985).

En universelt designet arbejdsplads er en arbejdsplads, hvor alle personer har lige adgang og behandles ligeværdigt, hvilket gælder for mennesker med og uden funktionsnedsættelser.

Denne brede definition lægger sig tæt op ad FN's handicapkonvention og forpligtelsen til at forhindre diskrimination og skabe åbne, inkluderende og tilgængelige arbejdspladser for alle (jf. FN's konvention om rettigheder for personer med handicap, artikel 27). I handlingsplanen til FN's handicapkonvention defineres universelt design som

TABEL 6.1: FRA PRINCIPPER FOR UNIVERSELT DESIGN TIL UNIVERSELT JOBDESIGN

Princip for universelt design

- 1 Anvendelse på lige vilkår:**
Designet kan anvendes og sælges til personer med forskellige funktionsevner.
- 2 Fleksibel anvendelse:**
Designet imødekommer et bredt udsnit af individuelle præferencer og funktionsevner.
- 3 Simpel og intuitiv anvendelse:**
Brugen af designet er let at forstå uanset brugerens erfaringer, viden, sprogfærdigheder eller koncentrationsevne
- 4 Synlig og enkel information:**
Nødvendig information om designet kommunikerer til brugeren.
- 5 Sikkerhedskultur:**
Designet minimerer farer, ulykker, risikoelementer og uønskede handlinger.
- 6 Minimere fysisk anstrengelse:** Designet kan anvendes på en effektiv og behagelig måde uden større anstrengelse
- 7 Tilgængelighed:**
Der er tilstrækkelig størrelse og plads til, at brugeren uanset kropsstørrelse, kropsholdning eller mobilitet kan nærme sig, nå og anvende designet.

Princip for universelt jobdesign

- Arbejdspladsen er tilgængelig og inkluderende for alle og forskelsbehandler ingen.
- Arbejdsopgaverne kan løses ved brug af forskellige metoder og evner. Jobbet er tilpasset den ansatte og kan varetages i den ansattes eget tempo.
- Arbejdsopgaverne er lette at forstå og tilpasset medarbejdernes funktionsevne
- Arbejdspladsen tilbyder den nødvendige information på en enkel måde, gennem fx billeder, tale eller taktil information
- Arbejdspladsen minimerer risiko og advarer om risiko og fejl samt tilbyder foranstaltninger der fremmer sikkerhed.
- Jobbet kan varetages med begrænset fysisk anstrengelse. Den ansatte kan befinde sig i en kropsneutral position og behøver ikke at gentage den sammehandling adskillige gange.
- Arbejdspladsen tilbyder tilstrækkelig plads til alle ansatte og adgang til alle arbejdsredskaber for alle.

Kilde: Center for Universal design (1997), egen oversættelse.

"design af produkter, miljøer, programmer og services, så de i størst muligt omfang kan bruges af alle mennesker uden tilpasning eller specialiseret design" (Mathiasen, 2011).

Definitionen af universelt jobdesign kan konkretiseres yderligere i forhold til de syv principper for universelt design, som Mace og kollegaer har formuleret i en videreudvikling af begrebet (Center for Universal Design, 1997). Vi har oversat og overført de oprindelige beskrivelser af principperne, så de er tilpasset arbejdsmarkedet. Vi har i hvert enkelt tilfælde oversat *design* til enten *jobbet*, *arbejdsopgaverne* og *arbejdspladsen* (jf. tabel 1).

Denne omskrivning viser, at det er en stor og kompliceret opgave at designe arbejdspladsen universelt. Det kræver eksempelvis, at arbejdspladsen er tilgængelig for alle uanset funktionsevne (princip 1 og 7), at opgaverne er tilpasset fleksibelt efter den enkeltes funktionsevner (princip 2, 3 og 6), og at arbejdspladsen anvender forskellige kommunikationsformer (princip 4). Det illustrerer, at det i praksis er krævende at leve op til handicapkonventionens princip om åbne, tilgængelige og inkluderende arbejdspladser for alle. Det er derfor i den sammenhæng vigtigt at minde om, at universelt design ikke er en absolut standard eller et konkret mål, men skal betragtes som en dynamisk proces og et ideal (jf. Steinfeld & Maisel, 2012).

I en videreudvikling af principperne for universelt design er der udviklet otte overordnede mål for universelt design, som den dynamiske designproces og ideal kan sigte efter. Disse mål blev udviklet af *The Center for Inclusive Design and Environmental Access* i 2012 og var en måde at gøre det nemmere at arbejde med universelt design i praksis. Målene inddeles i tre områder: Præstation, velvære og social deltagelse (Steinfeld & Maisel, 2012). Vi har igen oversat og omsat disse mål i relation til arbejdsmarkedet.

I det følgende konkretiseres principperne og målene yderligere ved at overføre dem til danske arbejdsmarkedsforhold. Det kan være med til at illustrere, hvor der er udfordringer og muligheder for at anvende begreberne i praksis.

TABEL 6.2: FRA MÅL FOR UNIVERSELT DESIGN TIL UNIVERSELT JOBDESIGN

Mål for universelt design	Mål for universelt jobdesign
1 Kropstilpasning	Imødekomme et bredt spektrum af kropsstørrelser og evner på arbejdspladsen
2 Komfort	Holde arbejdskrav inden for rimelige grænser i forhold til kropsfunktion
3 Opmærksomhed	Sikre at nødvendig arbejdsinformation let kan forstås
4 Forståelse	Sørge for, at betjeningsmuligheder på arbejdspladsen er klare, enlydige og intuitive
5 Velvære	Bidrage til sundhedsfremme, forebyggelse af sygdom og beskytte mod uheld på arbejdspladsen
6 Social integration	Behandle alle grupper på arbejdspladsen med værdighed og respekt
7 Personalisering	Indarbejde valgmuligheder og muligheder for at udtrykke individuelle præferencer på arbejdspladsen
8 Kulturel tilpasning	Respektere og styrke kulturelle værdier og den sociale og miljømæssige kontekst for ethvert designprojekt på arbejdspladsen

Anvendelse på lige vilkår handler grundlæggende om ligebehandling på arbejdsmarkedet og kan betragtes som det overordnede princip, som de øvrige principper skal bidrage til at opnå. Målet er, at alle uanset funktionsevne har lige adgang og muligheder på arbejdspladsen, og at der ikke sker en forskelsbehandling eller diskrimination af personer med funktionsnedsættelse (mål 6 og 8). I Danmark er disse forhold reguleret i lovgivningen om fysisk tilgængelighed (bygningsreglementet) samt i lovgivningen om forbud mod forskelsbehandling på arbejdsmarkedet samt compensation til handicappede i

erhverv (fx personlig assistance, hjælpemidler, fortrinsadgang og isbryderordning). Udfordringen er primært at omsætte lovgivningen til praksis, således at der eksempelvis ikke sker (skjult/statistisk) diskrimination i ansættelsesprocesserne, eller at bygninger er utilgængelige for eksempelvis personer i kørestol.

Fleksibel anvendelse handler om, at arbejdspladsen er tilpasset forskelle i individuelle præferencer og funktionsevner. Arbejdspladsen skal forsøge at tilpasse arbejdsopgaverne efter de ansattes evner og funktioner frem for omvendt. Målet omhandler både præstation og deltagelse, og at arbejdspladsen skal kunne tilpasse arbejdskrav til medarbejdernes forskellige kropsfunktioner, evner og præferencer (mål 1, 2 og 7). I en dansk sammenhæng er der inspiration af hente i udformningen af fleksjobordningen, hvor jobbet tilpasses efter den enkeltes funktionsevne, fx reduceret arbejdstid og arbejdsintensitet (jf. Bredgaard, 2020). Lignende forestillinger kendes også internationalt fra koncepter som *Individual Placement and Support*, *Supported Employment*, *Customized Employment* og *Job Design* (jf. Bonfils, 2022; Bonfils m.fl., 2020; Larsen & Høgelund, 2014; Frøyland & Spejlkavik, 2015; Drake m.fl., 2012; EUSE, 2010; Hackman & Oldham, 1980).

Simpel og intuitiv anvendelse handler om, at jobbet og arbejdsopgaverne er lette at varetage uanset funktionsevne. Målet er at reducere kompleksitet, således at ethvert job eller arbejdsopgave er let at forstå, er simpel og intuitiv (mål 4). Også her kan der være inspiration at hente i forestillingerne om at tilpasse jobbet til personen frem for omvendt (jf. ovenfor). Det er dog næppe muligt eller hensigtsmæssigt, at ændre alle jobs og opgaver, så de er simple og intuitive for alle medarbejdere. Det er nok mere realistisk at finde jobs og arbejdsopgaver, som er tilpasset forudsætningerne blandt medarbejdere med nedsat funktionsevne.

Synlig og enkel information skal sikre, at alle ansatte uanset funktionsevne får den nødvendige information til at kunne varetage deres arbejdsopgaver og fungere på arbejdspladsen. Arbejdspladsen skal således anvende så mange forskellige kommunikationsformer som muligt (fx billeder, tekst, lyd, tale, vibration) samt sikre digital tilgængelighed med det mål, at al information er let forståelig.

Sikkerhedskultur handler om velvære, og målet er at skabe et sundt og sikkert arbejdsmiljø for alle medarbejdere uanset funktionsevne (mål 5). I en dansk sammenhæng handler det om at skabe et godt arbejdsmiljø og en sikkerhedskultur, der overholder reglerne i arbejdsmiljøloven.

Minimere fysisk anstrengelse handler om at begrænse omfanget af arbejdsopgaver, som er fysisk anstrengende med det mål, at arbejdskravene er rimelige i forhold til kropsfunktion (mål 2). Den tiltagende automatisering og digitalisering på mange arbejdspladser begrænser omfanget af fysisk anstrengende arbejde. Den danske fagbevægelse har ligeledes i årtier kæmpet for at begrænse omfanget af ensidigt, gentaget arbejde. Der er dog fortsat mange jobs, som kræver fysisk anstrengelse, og som tidligere nævnt mange arbejdsgivere, som ikke mener, de har jobfunktioner til personer med handicap (jf. Bredgaard m.fl., 2020).

Tilgængelighed handler om den fysiske udformning af arbejdspladsen, så den sikrer målet, at alle uanset kropstørrelse, funktionssevne og præferencer har adgang og kan komme rundt på arbejdspladsen (mål 1 og 7). Her ved vi som nævnt ovenfor, at mange danske arbejdspladser ikke er tilstrækkeligt tilgængelige for eksempelvis ansatte i kørestol (jf. Krogh & Bredgaard, 2022).

Dette er et forsøg på at oversætte principperne og målene i universelt design til universelt jobdesign. Vi vil i det følgende give nogle praktiske eksempler fra to udvalgte virksomheder, der har arbejdet med principperne i universelt jobdesign.

6.4 Eksempler på universelt jobdesign

Det første eksempel er forandringscentret *Enactlab*, som arbejder med at skabe socialt bæredygtige forandringer gennem oversættelse af forskning og konsulentrådgivning. Enactlab er en lille organisation med mindre end tyve ansatte. Den blev oprettet i 2018 af Jacob Nossell, som lever med cerebral parese, samt en af forfatterne til denne artikel (Kristian Moltke Martiny). Mangfoldighed var fra

start tænkt ind som en bærende strategi i Enactlab i fx medarbejder- og bestyrelsessammensætning, arbejdskulturen og arbejdsfællesskabet. Det betyder, at der gennem de få år, Enactlab har eksisteret, har været ansat en række medarbejdere med forskellige funktionsevner, som bl.a. lever med cerebral parese, depression, stress, angst, Parkinson og hørehæmning eller er pårørende til mennesker, som lever med handicap eller kronisk sygdom. Rekruttering af mennesker med forskellige former for funktionsevner har ikke været svært i Enactlab, da værdigrundlaget for organisationen samt et stærkt samarbejde med interesseorganisationer inden for handicap og psykisk lidelse, har skabt et mangfoldigt rekrutteringsgrundlag.

I forhold til at skabe en universelt designet arbejdsplads benyttes som udgangspunkt de eksisterende kommunale ordninger som fx Borgerstyret Personlig Assistance-ordningen (BPA-ordningen), fleksjobordningen samt tilskudsordninger til at dække specialdesignede møbler, teknologier og ekstra omkostninger til rejser. Arbejdet og arbejdspladsen blev tilpasset og indrettet til den individuelle person med handicap eller psykiske udfordringer i forhold til fx de arbejdstimer, som gav mening for personen, de rigtige stole, borde og teknologier, samt ved at deres personlige assistent kunne indgå i arbejdsprocesserne og sociale arrangementer.

Selvom der har været et bevidst fokus på at skabe en åben og mangfoldig kultur i Enactlab, har der stadig været en række udfordringer. De bygninger, som Enactlab har ligget i, har været svært tilgængelige med en eller flere trapper, og arbejdspladsen befinder sig i et åbnet kontorfællesskab. For nogle medarbejdere med fysiske handicap og psykiske udfordringer har det derfor både været svært at arbejde i et åbent kontorfællesskab samt at komme ind på arbejdspladsen. Det har medvirket til, at flere medarbejdere har arbejdet hjemme og kun kommet ind på arbejdspladsen en til to gange om ugen. Selvom det ikke har været intentionen, har dette skabt en opdeling mellem medarbejdere på kontoret og i hjemmet, hvor de medarbejdere, der er på kontoret, i højere grad har udgjort arbejdskulturen. I forhold til sociale arrangementer (fx sommerfester, julefrokoster, osv.) har målet hele tiden været at sikre, at alle kunne deltage på en god måde.

Alligevel, er det sket, at sociale arrangementer, som er blevet afholdt, har ekskluderet nogle af medarbejderne.

Overordnet set har udviklingen af en arbejdskultur i Enactlab derfor handlet om, at selvom organisationen har haft de bedste intentioner, kan alle begå fejl, overse perspektiver og komme til at ekskludere nogle medarbejdere. Derfor handler universelt design løsninger ikke om *en-til-en* implementering og operationalisering, hvor der er rigtige og forkerte løsninger. I stedet har målet været at skabe en åben, lyttekultur, hvor medarbejderne på en konstruktiv måde kan italesætte interne udfordringer og fejl og sammen finde ud af, hvad der giver mening for alle.

Den anden virksomhed er *Group M*, som er Danmarks største reklame- og medievirksomhed med ca. 500 ansatte. I samarbejdet med Enactlab er Group M i gang med at udvikle deres egen tilgang til universelt design inden for to spor, som hedder *Lige muligheder for alle* og *Tilgængelighed*. Det første spor handler om at udvikle en kernefortælling i Group M, hvor alle uanset funktionsevne kan finde sig til rette i virksomheden og udføre det arbejde, de er ansat til. Det andet spor handler om, hvordan jobbet og arbejdspladsen kan designes, så det er tilgængeligt for alle.

Dette fokus på universelt design opstod i Group M, da en af de få ansatte med fysisk handicap påpegede over for ledelsen, at hun i visse tilfælde var ekskluderet på arbejdspladsen på grund af de fysiske rammer, det sociale fællesskab og de arrangementer, som de planlagde. Ledelsen tog dette alvorligt og igangsatte et udviklingsarbejde med de to spor for at kunne skabe en mere åben og mangfoldig arbejdsplads. Overordnet set er problemstillingen dog, at der er meget få personer med fysisk handicap og psykiske udfordringer ansat i virksomheden. For at skabe en mangfoldig arbejdsplads handler det derfor først og fremmest om at designe jobsøgnings- og rekrutteringsprocessen universelt, så en mere mangfoldig arbejdsstyrke vil kunne ansøge om jobbet.

En anden udfordring er ligesom Enactlab de fysiske rammer i Group M. Arbejdspladsen består af en række forskellige åbne kontorfællesskaber og ligger i en bygning med mange trapper, hvor elevatorerne er små, og store kørestole eller scootere ikke kan komme

ind. Ledelsen er åben over for at lave fysiske ændringer, men det er i høj grad en *cost-benefit*-vurdering, idet de selvfølgelig kun ønsker at lave de ændringer, som er nødvendige for at kunne skabe en mere mangfoldig arbejdsplads, og som ikke kræver en stor og dyr renovering. Det skyldes også, at der i tillæg til de to nye spor om universelt design, er en række eksisterende spor som fx *Ligeløn*, *Barsel*, *Stress*, *Mental Sundhed* samt *Kvinder og karriere*. Disse eksisterende spor kræver også ressourcer for at blive implementeret, så det er hele tiden en balance i, hvordan man kan sikre, at de mange forskellige medarbejdere får tilgodeset deres behov.

Group M ønsker ligesom Enactlab ikke en-til-en implementering og operationalisering, hvor der skal skabes en række *rigtige* løsninger på deres mangfoldighedsudfordringer. Ud fra de socioøkonomiske og fysiske betingelser, som definerer Group M, ønsker de at udvikle en mangfoldighedsmodel for at håndtere problemer og udfordringer, når de opstår *bottom-up* i virksomheden.

6.5 Diskussion af potentialer og udfordringer

Universelt jobdesign er et ideal med potentiale i forhold til at skabe et mere inkluderende arbejdsmarked for grupper med forskellige præferencer, behov og funktionsevner. Det vil være fornuftigt at designe arbejdspladserne og jobbene universelt, så alle uanset funktionsevne kan deltage i arbejdslivet. Det gælder ikke mindst med en aldrende arbejdsstyrke og behovet for at forlænge arbejdslivet samt behovet for at rekruttere kvalificeret arbejdskraft og udnytte talentmassen. En arbejdsplads med et universelt jobdesign er proaktiv og har indrettet arbejdspladsen, så den er inkluderende over for alle uanset funktionsevne. Vi vil her afslutningsvist pege på fire udfordringer, som er væsentlige, når principperne om universelt design skal omsættes og praktiseres i forhold til arbejdsmarkedet.

1. Den første udfordring handler om behovet for arbejdspladstilpasninger.

Hvornår er arbejdspladsen tilstrækkeligt universelt designet til, at individuelle arbejdstilpasninger bliver overflødige? Og i hvilken udstrækning er konkrete arbejdspladstilpasninger nødvendige for at sikre ligebehandling af personer med funktionsnedsættelse? Er individuelle arbejdspladstilpasninger ligefrem en nødvendig forudsætning for at nå frem til en universelt designet arbejdsplads? Er den universelt designede arbejdsplads uden specialiserede arbejdstilpasninger målrettet ansatte med funktionsnedsættelse egentlig blot et ønskværdigt men uopnåeligt ideal? Det er i den forbindelse væsentligt at opfatte universelt design som en proces fremfor et slutmål eller som et ideal frem for en standard. Universelt design er et designprincip, som kan tilstræbes i organiseringen og indretningen af arbejdspladsen, således at den fungerer for alle, uanset funktionsevne. Når det kommer til implementeringen af universelt design, kan det dog være svært at arbejde med designprincipperne som ideal, og det er i denne kontekst, at man med fordel kan benytte de otte mål for universelt design. Det betyder, at man skal afklare forholdet mellem universelt design som ideal, mål, principper og standarder.

2. Den anden udfordring handler om uklarheden i afgrænsningen af målgrupperne for universelt design.

Universelt design ophæver for så vidt skillelinjen mellem personer med og uden funktionsnedsættelser og handler om design for alle uanset funktionsevne. Det følger dog i forlængelse af udfordringen omkring behovet for arbejdspladstilpasning, at det er nødvendigt at tilpasse (designe) arbejdspladsen, jobbet eller arbejdsopgaverne til bestemte målgrupper for at sikre ligebehandling. Det er således uklart, hvordan begrebet *universelt* i universelt design operationaliseres. I dele af den eksisterende litteratur fjernes diskussionen om funktionsnedsættelse, og i stedet fokuseres der på varierende funktionsevner og diversitet.

3. Den tredje udfordring handler om jobsøgning og rekruttering.

Universelt design i den eksisterende litteratur handler primært om ligebehandling og anti-diskrimination på arbejdspladsen, men kun i begrænset omfang om jobsøgnings- og rekrutteringsprocessen. Universelt design forhindrer således ikke diskrimination i rekrutteringsprocesserne, men kan måske bidrage til at reducere den, hvis arbejdspladsen fungerer for alle uanset funktionsevne.

4. Den fjerde udfordring handler om omkostningerne ved universelt jobdesign.

Kan det betale sig for arbejdsgivere og samfundet at investere i at indrette arbejdspladsen efter principperne og målene i universelt design? Der mangler solide studier og evidens om de økonomiske gevinster og omkostninger ved at indrette arbejdspladsen efter universelt design.

Hvis principperne og målene i universelt jobdesign i højere grad skal omsættes til praksis, er der behov for at finde overbevisende svar på disse udfordringer og eksperimentere mere med universelt jobdesign i både praksis og forskning. Universelt jobdesign er et interessant og relevant begreb, som bidrager med et stærkt brugerfokus, fokus på jobdesign og opgør med den traditionelle arbejdsforståelse.

Referencer

- Allen, T. D., Golden, T. D., & Shockley, K. M. (2015): How effective is telecommuting? Assessing the status of our scientific findings. *Psychological Science in the Public Interest*, 16(2): 40-68.
- Bonfils, I. S. (2022). Challenges of integrating employment services with mental health services as part of the 'Individual placement and support' approach. *Nordic Social Work Research*, 12(1), 59-72. <https://doi.org/10.1080/2156857X.2020.1758756>.

- Bonfils, I. S., Sieling-Monas, S. M., Kaya, H., & Jørgensen, A. (2020). Supported employment: en ny beskæftigelsesindsats i en dansk kontekst. *Uden for nummer, 41*, 24-33.
- Bredgaard, T., & Rasmussen, S. (2022). *Dansk arbejdsmarkedspolitik*. København: DJØF-forlaget (3. udgave).
- Bredgaard, T. (2020). Fleksjob, kapitel 16 i Bredgaard, T., Amby, F., Holt, H. & Thuesen, F., red. *Handicap og beskæftigelse – Fra barrierer til broer*. DJØF forlag.
- Brynn, R. (2021). Universal design – A Solution for Ageing Workforce in Digitalized Workplaces? *Studies in Health Technology and Informatics*, vol. 282: 405-414.
- COWI (2014). *Samfundsøkonomiske gevinster ved arbejdsmarkedsrettede indsatser for personer med handicap*. COWI for Det Centrale Handicapråd, januar 2014.
- Drake, R. E., Bond, G. R., & Becker, D. R. (2012). *Individual placement and support: an evidence-based approach to supported employment*. Oxford University Press.
- EUSE. (2010). *European Union of Supported Employment Toolkit*. European Union of Supported Employment.
- EU-kommissionen (2020). *European comparative data on Europe 2020 and persons with disabilities*. European Commission December 2020.
- Fok, D., Lynn, S., Jennings, M. B., & Cheesman, M. (2009). Towards a Comprehensive Approach for Managing Transitions of Older Workers with Hearing Loss. *Work, 32*: 365-376.
- Frøyland, K., & Spjelkavik, O. (red.) (2015). *Inkluderingskompetanse – Ordinært arbeid som mål og middel*. Gyldendal Norsk Forlag.
- Krogh, C., & Bredgaard, T. (2022). *Unequal? A Field Experiment of Recruitment Practices Towards Wheelchair Users in Denmark*. *Scandinavian Journal of Disability Research, 24*(1), 266-276. <https://www.sjdr.se/articles/10.16993/sjdr.944/>
- Grue, J. (2016). The social meaning of disability: a reflection on categorisation, stigma and identity. *Sociol. Health Illness 38*, 957-964. doi: 10.1111/1467-9566.12417
- Hackman, J. R., & Oldham, G. R. (1980). *Work redesign*, Addison-Wesley.
- Larsen, M., Jakobsen, V., & Mikkelsen, C.H. (2022). *Handicap og beskæftigelse 2021 – Viden til at understøtte at flere personer med handicap kommer i beskæftigelse*. København: VIVE – Det Nationale Forsknings- og Analysecenter for Velfærd.
- Larsen, M.R., & Høgelund, J. (2014b). *Litteraturstudie af handicap og beskæftigelse* (14: 11). SFI – Det Nationale Forskningscenter for Velfærd.
- Lid, I. M. (2020). *Universell utforming og samfunnsdeltakelse*. Cappelen Damm Akademisk.
- Mace, R. (1985). *Universal Design, Barrier Free Environments for Everyone*. *Designers West*, November 1985.
- Louvet, E. (2007). Social judgments toward job applicants with disabilities: perception of personal qualities and competencies. *Rehabil. Psychol. 52*, 297- 303. doi: 10.1037/0090-5550.52.3.297
- Mathiason, J. (2011). *United Nations Convention on the Rights of Persons with disabilities*, kapitel 5, Preiser, W. F. E. & Smith. K. H., red. *Universal Design Handbook*, McGrawHill, 2. Udgave.
- Mueller, J. L. (2011). *Office and Workplace Design*, kapitel 23, Preiser, W. F. E. & Smith. K. H., red. *Universal Design Handbook*, McGrawHill, 2. Udgave.
- Matt, S. B., Fleming, S. E. & Maheady, D. C. (2015). *Creating Disability Inclusive Work Environments for*

- Our Aging Nursing Workforce. *JONA: The Journal of Nursing Administration*, 45(6): 325-330.
- Novak, J., Feyes, K. J., and Christensen, K. A. (2011). Application of intergroup contact theory to the integrated workplace: setting the stage for inclusion. *J. Vocat. Rehabil.*, 35, 211–226. doi: 10.3233/JVR-2011-0573
- Rohmer, O., & Louvet, E. (2009). Describing persons with disability: salience of disability, gender, and ethnicity. *Rehabil. Psychol.*, 54, 76–82. doi: 10.1037/a0014445
- Rohmer, O., & Louvet, E. (2012). Implicit measures of the stereotype content associated with disability. *Br. J. Soc. Psychol.*, 51, 732–740. doi: 10.1111/j.2044-8309.2011.02087.x
- Ryhl, C. (2009). *Tilgængelighed – Udfordringer, begreber og strategier*. Statens Byggeforskningsinstitut (SBI), Aalborg Universitet.
- Sanford, J. A., & Stark, S. (2015). Universal design as a workplace accommodation strategy, kapitel 24 I: *International Handbook of Occupational Therapy Interventions*, ed. by Ingrid Söderback.
- Schur, L. A., Ameri, M., & Kruse, D. (2020). Telework after COVID: A "Silver Lining" for Workers with Disabilities? *Journal of Occupational Rehabilitation*, 30, 521–536
- Shamshiri-Petersen, D., Salado-Rasmussen, J. & Krogh, C. (2020). Arbejdsgivernes holdninger, viden og erfaringer, kapitel 8 I: T. Bredgaard, T., Amby, F., Holt, H., & Thuesen, F. *Handicap og beskæftigelse: Fra barrierer til broer*. København: Djøf Forlag.
- Sheppard-Jones et al. (2021). Reframing workplace inclusion through the lens of universal design: Considerations for vocational rehabilitation professionals in the wake of Covid-19. *Journal of Vocational Rehabilitation*, 54(2021): 71-79.
- Steinfeld, E & Maisel, J. E. (2012). Universal design – Creating inclusive environments, John Wiley and Sons.
- Thuesen, F., & Salado-Rasmussen, J. (2020). Selvtillid, forskelsbehandling og fysiske rum, kapitel 4 I: T. Bredgaard, T., Amby, F., Holt, H., & Thuesen, F., *Handicap og beskæftigelse: Fra barrierer til broer*. København: Djøf Forlag.
- Zolna, J.S., Sanford, J., Sabata, D., & Goldtwaithe, J. (2007). Review of Accommodation Strategies in the Workplace for Persons with Mobility and Dexterity Impairments: Application to Criteria for Universal Design. *Technology and disability*, 19, 189-198.

7.0

At stille det rigtige spørgsmål – vejledende praksis for universelt design

**Marcus Tang Merit, Marie Gramkow Christoffersen,
Masashi Kajita og Ulrika K. Stigsdotter**

Indledning

Indtil videre har universelt design ikke vundet stort indpas i dansk arkitekturpolitik (Grangaard, 2018). Det samme kan i vidt omfang siges at gøre sig gældende blandt danske praktiserende landskabsarkitekter og arkitekter, hvoraf mange anerkender et hul i deres faglige viden om *tilgængelighed* (Gramkow et al., 2022; Kajita, 2020). Den første hindring, som universelt design bør overvinde, er derfor, hvordan konceptet kan omsættes til praksis i de travle hverdage på tegnestuerne (Kirkeby, 2015). Hertil kommer en opmærksomhed på, hvordan universelt design adskiller sig metodisk fra tilgængelighed. Derfor forsøger dette kapitel at afklare begrebet universelt design ved at udvikle en liste over vejledende spørgsmål, som kan bruges i arkitektoniske praksisser.

Vejledningen i dette kapitel udmønter sig i en liste over *ofte stillede spørgsmål* i designprocesser, og hvordan et alternativ til sådanne spørgsmål kunne se ud, hvis vi skulle tage udgangspunkt i universelt design. Gennem hele kapitlet inviterer vi dig til at tænke over, hvilke spørgsmål der styrer dit arbejde, og hvordan disse kan omformuleres, så de ændrer dit og eksterne interessenters perspektiv. Dette betyder også, at listen over spørgsmål, der præsenteres i slutningen af dette kapitel, på ingen måde er udtømmende. Listen er beregnet til at hjælpe dig hen imod en alternativ måde at strukturere din designpraksis på, når det er muligt. Du er meget velkommen til at tilføje dine egne spørgsmål. Listen kan dermed fungere som et hurtigt opslagsark, der kan skeles til, når du sidder fast i et projekt, eller blot har brug for inspiration. Vi forestiller os, at spørgsmålene kan bruges i din praksis enten som vejledning i dit eget arbejde eller som diskussionsemne med dine kolleger.

Hvorfor lige en liste af spørgsmål? Fordi vores faglige ordforråd, og hvordan vi indrammer vores viden gennem begreber, betyder noget. Som designere skal vi reflektere over, at verden delvis formes af vores teorier og arbejdsmetoder (Schön, 1991). Derfor vil de spørgsmål, vi stiller, når vi designer, forme, hvad vi designer, og hvordan vi

designer. Dette gælder både de eksplicite og implicite spørgsmål, som styrer vores designprocesser. Det er vigtigt at sige, at dette ikke skal underkende det, du hidtil har lært gennem erfaringer eller uddannelse. Det er derfor, vi inviterer dig til at bruge, udvide og ændre listen over spørgsmål, så den passer til dine behov. Ud over at vejlede dig i din designproces via en mere reflekteret praksis, er der endnu et væsentligt argument for, hvorfor det er vigtigt at søge afklaring allerede ved spørgsmålslisten.

Som praktikere bliver vi nemlig konstant konfronteret med vores afhængighed af eksterne interessenter, som ikke er hjemmevante i det arkitektoniske sprog (Till, 2013). Dette er ikke en unik udfordring. Det særlige for arkitektur og landskabsarkitektur er dog, at stedsligt design og byggesektoren som helhed, er et område med mange overlappende professioner. Det betyder, at arkitekter, landskabsarkitekter, ingeniører og andre erhverv skal dele ekspertstatussen (Meilvang & Blok, 2019). Derfor kan argumenter og metoder, som forekommer selvindlysende for arkitekter og landskabsarkitekter, blive udfordret eller misforstået af andre interessenter. Den erfarne praktiker skal derfor lære at navigere i dette tværfaglige netværk for at kunne oversætte og kommunikere spørgsmål af arkitektonisk betydning (Star & Griesemer, 1989).

Dette bringer os tilbage til, hvorfor spørgsmål er vigtige. Enhver bare nogenlunde veludført oversættelse hviler på en eksplicit og reflekteret forståelse af det sprog, der bliver oversat. Med andre ord argumenterer dette kapitel for, at før vi vellykket kan introducere universelt design til designprocesser, hvis succes i praksis hviler på mere end de diskussioner, vi kan have internt i arkitekturen, må vi starte med at forstå de spørgsmål, vi selv stiller, og hvordan vi kan ændre disse.

Empirisk baggrund og opbygning af kapitlet

Kapitlets liste af spørgsmål er baseret på en interviewundersøgelse blandt 15 erfarne landskabsarkitekter fra tilfældigt udvalgte danske landskabsarkitekttegnestuer i alle størrelser. Mange af disse tegnestuer har erfaring med både landskab og bygninger. Interviewene er gennemført og analyseret af forfatterne Marcus Tang Merit (socio-

log) og Marie Christoffersen Gramkow (landskabsarkitekt) i forbindelse med en undersøgelse af, hvordan danske landskabsarkitekter arbejder med og forstår tilgængelighed (Gramkow et al., 2022). De interviewede landskabsarkitekter havde mellem 9 og 29 års erfaring og besad alle et ansvar som projektleder eller var en del af tegnestuens ledelse. Det betyder, at spørgsmålene i dette kapitel er baseret på danske praktiserende landskabsarkitekters erfaringer samt refleksioner fra andre undersøgelser om arkitektonisk praksis (Kajita, 2019). Det er på baggrund af denne empiri og forfatterens baggrund i sociologien, arkitekturen og landskabsarkitekturen, at vi er nået frem til de præsenterede spørgsmål. Af denne grund vil vi ikke eksplicit referere til arkitekter eller landskabsarkitekter, da vi mener, at de præsenterede spørgsmål er relevante for begge professioner.

Det følgende afsnit er opdelt i afsnit efter forskellige temaer. Hvert afsnit skal læses som en semiauafhængig analyse, der afsluttes med et eller flere spørgsmål. De citater, vi har valgt at inkludere i hvert afsnit, tjener til at understøtte vores argumentation og til at give en alternativ beskrivelse af, hvad vi forsøger at formidle.

7.1 Erfaringer fra praksis

"Vi synes generelt, at vi skal have en spændende og sjov proces for vores bygherrer. Når det så er sagt, så er vi rådgivere, og vi er professionelle, vi er lejesvende, som gør det, vi bliver bedt om, inden for de økonomiske rammer, der er, og hvis en bygherre ikke efterspørger noget særligt omkring tilgængelighed, så får de ikke noget særligt angående tilgængeligheden. Specielt ikke, hvis det koster penge, så får de det slet ikke, og så vil de jo ikke have det. Man kan ikke stoppe noget ned i halsen på folk, hvis de ikke vil have det. Det er så der, bygningsreglementet og andre

ting kan komme ind og sige: 'Du skal gøre det her,' så kan man have en personlig holdning som rådgiver, det har jeg, men den skal man ikke lufte, for det er ikke det, bygherren efterspørger."

På en tegnestue er der mange emner, som konkurrerer om opmærksomheden. Disse er ofte relateret til udfordringer, der spænder over flere faggrænser, såsom social bæredygtighed. Hverdagen er derfor ofte fyldt med forhandlinger relateret til udfordringer, der relaterer sig til både faglig ekspertise, praktiske overvejelser, og bygherrens ønsker. I disse forhandlinger kan landskabsarkitekter og arkitekter ofte, men ikke altid, opfattes som rådgivere, der vejleder og påvirker beslutninger, uden dog at have magt til at diktere projektets mål og endelige løsninger. Dette er den professionelle virkelighed for mange projekter, men det ligegyldiggør ikke den indflydelse, man kan have som praktiserende arkitekt. Om noget, så er dette en generel betingelse for de fleste erhverv. En måde at sikre at vores faglighed bliver taget seriøst i et projekt, er ved at vide, hvornår og hvordan vi skal formulere et spørgsmål, og hvem eller hvad vi skal rette vores spørgsmål mod.

Bygningsreglementet og spørgsmål hertil

Lad os begynde med, hvad nogle mener er både den største forhindring og nogle gange den største hammer i værktøjskassen: bygningsreglementer, standarder og retningslinjer i alle deres utallige former. De fleste projekter, og især dem, der er placeret i en bymæssig sammenhæng, vil være stærkt begrænset af det antal ledige kvadratmeter, der er tilbage, når de resterende er opslugt af en overflod af krav omkring alt fra brandtrapper til parkeringspladser. Pointen her er ikke at kritisere eller kommentere de særlige forhold i det danske bygningsreglement – pointen er, at tekniske krav er vigtige for praktikernes daglige arbejde.

"Og der er bare mange tekniske krav efterhånden, som skal opfyldes [...] Også fordi vi jo også gerne vil have nogle bløde værdier implementeret i vores projekter, men der er faktisk meget af det, som går op i tekniske anlæg. Og der ser vi tit, at der er en divergens i forhold til interessenterne i den her slags løsninger. Det er ikke altid, at en bygherre har stor forståelse for at forbedre forholdene ud over det, som der i virkeligheden er kravspecifikation på. Det kunne man jo godt have ønsket lidt en gang imellem, men det er det, vi kalder den gode bygherre, som kan se ud over sin næsetip og sit checkhæfte og så sige: Hov, kunne det ikke være en god idé her at have skærpet opmærksomhed på for eksempel tilgængelighed eller noget andet, ikke."

Reglementer kan hurtigt blive til minimumskrav, der om ikke andet sikrer et vist niveau af tilgængelighed. Problemet med sådanne standarder opstår, når de ikke kan tilpasses til projektets stedlige kontekst. Dette kan resultere i design baseret på tekniske krav, som begrænser kvaliteten af projektet i stedet for at øge den. Her kan man håbe på en *god bygherre*, der kan se fordelene ved at gøre noget ekstra, end hvad projektet juridisk set skal overholde. Håb er bare ikke en holdbar professionel strategi for ansvarsbevidste rådgivere. I sådanne tilfælde er det vigtigt at have konstruktive argumenter ved hånden for, hvorfor en investering nu, kan hjælpe med at afbøde betydelige hovedpiner senere. For at formulere sådanne argumenter er det nødvendigt, at du forstår, hvad bygherrens overordnede mål er. Hvis bygherren eller kunden har svært ved at sætte ord på sådanne mål, kan det betragtes som vores faglige ansvar som rådgivere at stille disse svære spørgsmål og hjælpe med at bevæge sig imod et svar, der respekterer både projektets mål og din faglige ekspertise. Hvis vi har gennemført denne øvelse, vil der være tidspunkter, hvor det vil være bedst at rette blikket mod de retningslinjer og

standarder, der indkapsler projektet. Selvom disse regler måske ikke er særligt skræddersyede til din stedlige kontekst, er de baseret på overvejelser vedrørende en lang række samfundsmæssige udfordringer. I tråd med tonen i dette kapitel kan der sagtens sættes spørgsmålstejn ved den måde, disse overvejelser omsættes til specifikke retningslinjer på:

"Jeg synes også, man har lov til at være skeptisk i forhold til standarder med henblik på at gøre det bedre. Altså, hvis vi er ude af vores undren over, om de her detaljer kan nå en bedre løsning, end den, der er formuleret i standarden, så kan vi udfordre standarden og måske få den lavet om, hvis vi er rigtig dygtige. Vi er der ikke helt endnu, men der er meget at gøre, og det er et ... i forhold til, hvor længe der har været borgere i vores verden, som har været bundet til kørestole eller har været blinde, så er det ufatteligt kort tid, at vi har arbejdet seriøst med at gøre vores samfund tilgængeligt for de grupper. Så der er helt sikkert gode ideer, der ikke er fundet på endnu."

Det er vigtigt at huske på, at det er nemt at sætte spørgsmålstejn ved retningslinjer, sværere at sætte spørgsmålstejn ved standarder og næsten umuligt at sætte spørgsmålstejn ved regler. Som citatet ovenfor indikerer, er det sjældent, at der opstår en kontekst, hvor du kan præsentere et accepteret alternativ til eksisterende standarder. At gøre dette kræver stor tillid til din viden om for eksempel behov hos brugere med funktionsnedsættelse. En mere frugtbar tilgang vil ofte være at spørge, hvorfor et projekt har så store problemer med at overholde forskellige retningslinjer, standarder eller regler. Nogle gange indebærer dette at stille det vanskelige spørgsmål om, hvorvidt projektet overhovedet ville have indeholdt overvejelser om tilgængelighed, hvis ikke det var et lovkrav at gøre det:

”Min forestilling eller min umiddelbare tilgang til tilgængelighed i mit virke som landskabsarkitekt kunne måske blive udbredt lidt mere til også at italesætte tilgængeligheden til de grønne områder. (...). Men jeg tror først, hvis jeg skal være helt ærlig, at det øgede fokus kommer, hvis der kommer et egentligt krav til det. Lidt ligesom med LAR [lokal afledning af regnvand], der skulle implementeres alle steder eller med bæredygtighed. Og det tror jeg er, fordi hverdagen er så stram rent tidsmæssigt. Havde vi mere tid, så havde vi også mere tid til at reflektere og være mere dybdegående i opgaverne.”

Som vi kan se fra det ovenstående og nedenstående citat, så er bygningsreglementet et effektivt værktøj til at øge bevidstheden omkring et tema eller en problemstilling:

”Så det er en vigtig del, og det er til stadighed et større og større fokusområde, specielt efter det nye byggereglement omkring universelt design og den her tilgængelighedsklausul omkring, at alle skal have lige ret til at kunne komme frem [...], men det gør bare, at vi er opmærksomme på det fra start til slut, og så også specielt i forhold til krav om niveaufri adgang, som blev implementeret for nogle år tilbage.”

En fordel ved bygningsreglementet er altså her dets evne til at skabe opmærksomhed om tilgængelighed ved at sikre en minimumsstandard. Bygningsreglementet giver dog statiske mål og retningslinjer, der skal følges. At kunne tilpasse sådanne statiske regler til varierende stedlige kontekster er et vigtigt emne for faglig refleksion:

”Det handler hele tiden om at fjerne den der med, at man automatisk tager en regel for at være en regel. Det er ikke for at være regelbryder, men det er for hele tiden at holde kreativiteten, kan du sige, uden at det lyder plat, men altså hele tiden holde udfordringen i gang i forhold til det, som man laver. Så tingene ikke stivner i en eller anden maner. [...] Den sovepude, den kæmper jeg konstant imod på tegnestuen. Fordi man falder nemt i den, for det er meget nemmere lige at tage en opskrift og så fyre den af, ikke. Så det er ligesom en evig kamp for os alle sammen. Nej, nu må vi lige hive op i os selv. Det kan ikke være rigtigt, at det skal være så grimt der, bare fordi vi skal løse noget tilgængelighed.”

Det handler med andre ord om at se design relateret til tekniske og regulatoriske krav, som noget der i lige så høj grad fortjener et eksplisit landskabsarkitektonisk og arkitektonisk fokus. Vi må ikke glemme vores overordnede faglige ansvar, blot fordi opgaven er defineret af en regulatorisk kontekst snarere end en stedlig eller social kontekst. Lovgivning kan påvirke projekter lige så meget som topografien og programmeringen af et projekt (Yaneva, 2018). For at vende tilbage til det overordnede fokus i dette kapitel kan det, vi har præsenteret her, opsummeres som tre sæt spørgsmål. Ét spørgsmål A) sørger for, at du er sikker på kundens mål for projektet, så du B) kan vide, hvordan du bedst arbejder inden for de rammer, reglerne dikterer, og C) hvornår du skal sætte spørgsmålstegn ved disse. Noget, der er værd at huske på, er, at det at sætte spørgsmålstegn ved retningslinjer sagtens kan have sin berettigelse – men det bør ikke være din umiddelbare løsning, hvis du løber ind i et problem.

REGLER

A Lukkede spørgsmål

- Hvad er succes-kriterierne for det sted, du designer?
- Hvordan hænger kundens mål sammen med projekternes proces, og hvordan hænger de sammen med det færdige sted?

B Halvåbne spørgsmål

- Hvad er den særlige stedlige og sociale kontekst for projektet, der får det til at skille sig ud?
- Hvordan kan vi integrere regulatoriske krav med det, der giver kvalitet til stedet?

C Åbne spørgsmål

- Hvilken viden kræves for at forstå formålet med reglerne i vores stedlige kontekst?
- Har specifikke bestemmelser en negativ indvirkning på det formål, hvortil de blev oprettet?

Hvad er en rimelig mængde plads til mennesker med funktionsnedsættelse?

Idet vi bevæger os væk fra generelle spørgsmål omkring, hvordan vi griber bygningsreglementet an i vores praksis, forekommer det passende at vende tilbage til et mere pragmatisk spørgsmål. I interviewene fortalte landskabsarkitekterne, at begrænset plads, især i en bymæssig sammenhæng, var genstand for en betydelig mængde arbejde i deres daglige praksis. Formålet med dette afsnit er at vise, hvordan universelt design kan knyttes til en mere lavpraktisk problemstilling om mangel på kvadratmeter. En del af svaret her er at holde op med at tænke på bestemte arealer eller løsninger, som udelukkende er tildelt mennesker med funktionsnedsættelse:

"Og så kommer jeg så lidt ud i stormvejr med den næste kommentar, og det er egentlig ikke ment som en provokation, fordi jeg mener sådan set, at det er fantastisk, at 90 % af det bebyggede miljø i 2021 faktisk har fuld tilgængelighed for alle grupper, men gud, hvor fylder det dog egentlig meget i forhold til andre brugergrupper. Hvor man tænker: Hvordan kunne det egentlig være, at de, vi siger få mennesker, men hvordan kunne

det egentlig være, at de handicappede fik så stor indflydelse på det byggede miljø i forhold til andre brugergrupper?"

Dette indrammer potentialet ved universelt design: Implementeret korrekt, så kan designelementer, der i øjeblikket tænkes på som specifikke tilgængeligheds løsninger for en bestemt gruppe mennesker, være til gavn for de fleste af os. Det kræver selvfølgelig, at vi holder op med at tænke på for eksempel rampen som et pladskrævende element. I stedet bør vi spørge, hvilken kvalitet en rampe, som er en af de ældste byggeteknikker, vi besidder, kan give til stedet (Hendren, 2017). Pointen er at vende vores opmærksomhed mod de muligheder, som stedlige elementer og fysiske objekter giver (Kajita, 2017). I denne proces er universelt design ikke et argument for at opgive den æstetiske og professionelle ekspertise inden for landskabsarkitektur, tværtimod:

"Men jeg synes til gengæld ikke, at der er udviklet/givet modstand nok til sådan hele den æstetiske øvelse i forhold til at udvikle på de her løsninger. Altså det er i virkeligheden meget stift i den måde, som det udtrykker sig i landskabet og i bygningsarkitekturen på. Og det virker egentlig ikke, som om ... jo, når man så snakker med de handicappede selv, når man sidder ude blandt dem på projekterne, eller når man rent faktisk har mulighed for at sætte sig ned med dem, så viser det sig jo så, at de tit har meget mere tendens til at være meget mere fleksible og åbne i forhold til andre løsninger."

Hvis gentagne observationer har lært os at forbinde elementer, der udtrykkeligt er beregnet til mennesker med funktionsnedsættelse, med ufleksible, pladskrævende og i sidste ende utilfredsstillende løsninger, er det ikke underligt, at vi forsøger at begrænse den plads,

sådanne elementer optager. Ved at reflektere over tidligere møder med mennesker med funktionsnedsættelse lægger den interviewede landskabsarkitekt vægt på en vigtig faglig kritik af eksisterende løsninger. Dette er en lektion for os alle i forhold til at være opmærksomme på vores forudindtagede opfattelser, når vi designer. Når vi spørger, hvad en rimelig mængde plads er at afsætte til mennesker med *særlige behov*, bør vi i stedet spørge, hvad der får os til at stille præcis det spørgsmål? Måske har du, som eksemplet her indikerer, set én stålrampe for meget blive placeret i et landskab efter færdigt anlæg og har derfor lært at forbinde plads til funktionsnedsættelse med utilfredsstillende landskabsarkitektur. Denne konnotation mellem ramper og dårlig landskabsarkitektonisk kvalitet kan føre til, at vi strukturerer designprocessen omkring at begrænse og skjule arealer og elementer, der specifikt er tildelt mennesker med funktionsnedsættelse. At være bevidst om dette kan hjælpe med at genoverveje præmissen for designprocessen:

"Men hvis jeg skulle lave sådan en tilgængelighedsstrategi, så ville den ikke omhandle, hvor de gode uderum er, så ville det mere være i forhold til flowstrategien. Så hvor er der passage, hvor er der ophold, hvor er de gode ophold, og hvordan laver man dem? Så det ville mere være i forhold til flow og ophold. Og programmering i forhold til, hvad for nogle funktioner har det her gårdrum eller byrum behov for. Sådan en programmeringsmapping, som jeg ikke lige synes ville ryge ned i den der tilgængelighedsstrategi. Men så er det jo, fordi tilgængelighed lige pludselig bliver bredt ud og favner flere begreber på en eller anden måde."

Her udvikler tilgængelighed sig fra fokus på mobilitet og flow til at omfatte stedets overordnede kvaliteter. Vi skal med andre ord passe på ikke at isolere forskellige problemstillinger under designprocessen. Dette er en styrke ved universelt design; det giver os mulighed

for at overveje spørgsmål om for eksempel tilgængelighed som noget, der vedrører alle brugere og dermed stedet i sin helhed. Altså, ikke kun en specifik, tildelt del af stedet eller en bestemt gruppe af brugere. Sammenfattende kan vi gå fra at spørge: A) hvordan man bedst løser problemer på så lidt plads som muligt, til B) at spørge til præmissen for at begrænse den plads, som en løsning optager, for til sidst C) at spørge, hvordan det ville se ud, hvis vi fik hele stedet til at løse det pågældende problem. Der kan være en fordel ved at besvare alle disse spørgsmål. Det vil sjældent give mening for et projekt at følge disse spørgsmål hele vejen fra A til C, men vi bør være opmærksomme på, hvilken type spørgsmål vi i øjeblikket arbejder med i vores designproces.

Hvad er vores sociale og etiske ansvar?

Nu hvor vi har berørt spørgsmål vedrørende regulatoriske og pragmatiske overvejelser i forbindelse med universelt design, forekommer det fornuftigt at diskutere det etiske og sociale ansvar, der implicit ligger i universelt design. Tilgængelighed kan for eksempel indrammes som et eksempel på socialt ansvar for landskabsarkitekter:

"Så på den måde synes jeg, at det er en eller anden form for socialt ansvar, som vi prøver at udføre i forhold til at lave nogle gode uderum. Jeg havde nok umiddelbart ikke tænkt den ind i tilgængelighed, nu når emnet er tilgængelighed. Der tænkte jeg mere i niveaufri adgang og ledelinjer. Men nu når I breder det ud med hensyn til social ansvarlighed, så synes jeg jo egentlig, at det er en stor del af det, vi gør, som en naturlig del af vores virke som landskabsarkitekter."

For universelt design er det grundlæggende at sprænge de barrierer, der ligger mellem forskellige aspekter af vores designpraksis. Tilgængelighed vil for eksempel have betydning for alle på et tidspunkt i løbet af livet. Selv de stærkeste af os kan drage fordel af lettere ad-

INTEGRATION

A Lukkede spørgsmål

- Hvordan kan jeg integrere denne løsning så pænt i stedet som muligt?

B Halvåbne spørgsmål

- Hvorfor har jeg overhovedet brug for en særlig løsning?

C Åbne spørgsmål

- Kan jeg designe stedet sådan, at selve løsningen bliver en kvalitet for stedet

gangsmuligheder, når vi skal have dagligvarer med os, kommer tilbage fra en skitur med et brækket ben eller oplever et hvilket som helst andet af de snesevis af eksempler på uventede udfordringer, livet giver os. At gøre tingene lettere er etisk hensynsfuldt og socialt bæredygtigt, fordi det kan sænke adgangsbarrieren for hverdagsaktiviteter markant. De to forudgående citater eksemplificerer, hvordan en øget bevidsthed omkring en udfordring, kan medføre nye perspektiver på sådanne udfordringer. Vi bør huske at spørge: "Hvem designer jeg for lige nu?" Og "hvordan er de repræsenteret i min praksis?" Simple spørgsmål som disse kan forhindre os i utilsigtet at designe et sted, der primært tjener til at opfylde behov for voksne af samme køn, størrelse og gørelse som os selv. Derfor er disse spørgsmål altid gyldige at stille, især hvis du er interesseret i en inkluderende designproces (Holmes & Maeda, 2018). Dette er et godt udgangspunkt, men bør ikke afholde os fra at hæve vores standarder yderligere.

"Men tilgængelighed netop det der med, hvad er tilgængelighed. Er det helt fysisk, at man skal kunne komme ind ad døren alle sammen, eller hvad er det for noget tilgængelighed, vi har gang i. Og hvis nu, at man kan tale om det måske på et større niveau, fordi så får man også den der etik med ind i på en anden måde også. Altså, hvem er det for, det her? Er det for alle? På alle mulige niveauer. For det er jo også noget, der giver noget

krudt til sådan nogle programmer for nogle forskellige opgaver.”

Som opsummering, så har dette afsnit præsenteret tre måder at spørge til dit projekts sociale og etiske ansvar på. En måde A) handler om, hvilke dele af et projekts eksisterende design der bør anses for relevante for det sociale og etiske ansvar. En anden B) handler om at tjekke op på dig selv under designprocessen for at sikre, at du opretholder en opmærksomhed på, hvilken type kroppe/brugere du implicit forestiller dig i dit design. Den sidste type spørgsmål C) er måske bedst egnet til at evaluere designprocessen i din praksis i tiden mellem projekterne.

ANSVARsomRÅDER

A Lukkede spørgsmål

- Hvilke aspekter af mit projekt bør betragtes som relevante for socialt og etisk ansvar?

B Halvåbne spørgsmål

- Hvem forestiller jeg mig vil bruge dette sted?

C Åbne spørgsmål

- Hvilken rolle bør socialt og etisk ansvar spille i min/ vores praksis?

Hvad skal vi lære?

Pointen med disse spørgsmål er at øge vores opmærksomhed og viden. Det virker derfor passende at dedikere det sidste afsnit til læring og evaluering, og hvad de interviewede praktikere havde at sige herom.

”Jeg synes, den her løbende evaluering af brugen af tingene, den, synes jeg, måske kunne være interessant at dyrke noget mere. Det er lidt, fordi jeg synes, qua mine egne erfaringer, og det, vi også har talt om her, at selv med de bedste

***intentioner og med alle byens penge, så kan det
altså godt være svært at ramme rigtigt.”***

Det dilemma, der bringes op her, er lige så relevant for universelt design, som det er for ethvert andet aspekt af arkitekturen og landskabsarkitekturen. En måde at komme længere end blot til de gode intentioner er at tage et kritisk og struktureret blik på tegnestuens igangværende og tidligere projekter. Under projekteringsprocesser kan det være en fordel at føre professionelt tilsyn for at sikre de tekniske aspekter af et projekt og for at holde styr på, om den foreslåede projektering lever op til bygherrens ambitioner med projektet.

”Vi er meget, meget tilbøjelige til sådan en historisk reminiscens inden for arkitekt-/ landskabsfaget, at man har tilbøjelighed til at aflevere noget projekt, og så er der måske en etårsgennemgang, men det er sådan set bare et stykke teknisk arbejde, der skal laves, femårsgennemgang var der også noget, der hed i gamle dage. Og så er man sådan set videre. Så kører man måske forbi en gang på cykel selv med sine børn eller et eller andet. Eller der er noget, hvor man skal ud at vise nogle mennesker rundt. Men ellers genbesøger man principielt ikke og afsætter heller ikke ressourcer til at genbesøge projekter og sige: Nå, hvad gik godt, og hvad gik dårligt. Og den evaluering/læring, man kan få af, hov shit, vi glemte en elevator i den her biograf eller sådan noget, den benytter vi os ikke særlig meget af, og det burde vi i virkeligheden være bedre til.”

Når projektet er blevet overdraget til kunden og er taget i brug, tilbyder Post-Occupancy Evaluations (POE) en struktureret måde at lære af tidligere projekter på. POE refererer tilbage til de oprin-

delige intentioner, klienten havde for projektet, og analyserer, om det fastholder disse ambitioner, efter at det er blevet overdraget til brugerne. Hvis ambitionerne ikke indfries, kan det være nødvendigt med designtilpasninger. POE kan dog også resultere i ny viden, som kan bruges i fremtidige projekter (Stigsdotter & Sidenius, 2020). At anvende en mere struktureret analyse og en mere systematisk gennemgang af tidligere projekter og derefter dele disse erfaringer med kolleger kan bidrage til at lukke videnshuller og inspirere til nye designløsninger i fremtidige projekter. Dette er vigtigt, da ansvaret for at få styr på løse ender og følge op på forskellige krav og begrænsninger i et projekt ofte påhviler arkitekter og landskabsarkitekter, selvom det er et fælles ansvar for alle involverede (Latour & Yaneva, 2008). Mens dette er en af de sværeste ting ved at praktisere arkitektur, er det også det, der giver arkitekter en unik evne til at forandre liv – hvorfor det kan være gavnligt at genbesøge tidligere projekter på en mere end overfladisk måde.

"Og det er gode tanker, og det er rigtigt tænkt, men som sagt tidligere så tit møder vi, når det skal realiseres og konverteres til bygbare projekter, at mange af de her fine tanker desværre får lidt trange kår. Så det ville jeg ønske, at man som branche var bedre til, og det skal nok op til nogen, som har flere stjerner på skuldrene end den enkelte tegnestue. Men der er tegnestuer, som godt kunne presse på for at få den her samtale i gang. Jeg kunne også forestille mig, at der var en masse organisationer derude, som var interesserede i at indgå i de her samarbejder/tværfaglige udvekslinger."

Dette understreger vigtigheden af hele tiden at tilegne sig ny viden som landskabsarkitekt. Der er flere trin, vi kan tage, for at gøre dette. Det første af disse er relateret til, hvad vi lærer internt gennem tegnestuens projekter, ved A) løbende at evaluere designet gennem hele designprocessen. Det andet fokuserer på, B) hvad vi lærer af

faglige kolleger på andre tegnestuer gennem vidensdeling med dem. Endelig er den tredje mulighed at opnå viden ved at spørge, C) hvad andre professioner kan bidrage med af ny og anderledes indsigt. Som du kan se, varierer disse muligheder med hensyn til, hvor lettilgængelige de er i daglige designprocesser, hvor mulighed C er den mest tids- og ressourcekrævende, og mulighed A den mindst tids- og ressourcekrævende. Som med de andre sæt spørgsmål er C ikke altid bedre end A – tværfaglig videndeling har store potentialer, men kræver også en stor indsats, hvilket betyder, at spørgsmål C kræver mere forberedelse at stille og besvare. Spørgsmål A burde dog være lettilgængeligt for de fleste tegnestuer med to eller flere ansatte. Spørgsmål A's største fordel, nemlig at det er nemt og hurtigt at få svar, der er til at forstå, er dog også dets største problem, nemlig at svarene her højst sandsynligt ikke vil udfordre dig til at se dit projekt fra et nyt perspektiv.

EVALUERING OG LÆRING

A Lukkede spørgsmål

- Hvad skal vi evaluere?
- Hvad synes mine kolleger om dette?

B Halvåbne spørgsmål

- Hvordan kan vi evaluere vores designpraksis?
- Hvordan gør de det på andre tegnestuer, og hvad kan vi lære af deres tilgang?

C Åbne spørgsmål

- Hvordan gør vi brug af vores evalueringer i fremtidige projekter?
- Hvad har forskere og andre professioner at sige om det, jeg designer?

7.2 Spørgsmål i hverdagens designpraksis – hvad skal man spørge om og hvornår?

I dette kapitel har vi præsenteret dig for tre kategorier af spørgsmål. Alle har de deres plads i designprocesser, men fælles for dem er også, at de forsøger at flytte praksis fra et pragmatisk og legalistisk fokus på tilgængelighed til en mere holistisk tilgang inspireret af univer-

selt design. Spørgsmål som disse kan med andre ord gradvist *åbne* vores designpraksis, så vores professioner bliver mere inkluderende i forhold til de mange krav, der stilles til os. En kritik af dette kapitel kan være, at det ikke er ambitiøst nok, da vi til tider eksplicit siger, at nogle projekters praktiske hensyn gør det umuligt at bevæge sig hele vejen gennem den kæde af spørgsmål, vi har præsenteret. Ligeledes er disse spørgsmål målrettet landskabsarkitekter og arkitekter, hvorfor de kunne se meget anderledes ud for andre aktører i arkitektbranchen. Vi vil dog fastholde, at en af styrkerne ved universelt design er, at det ikke er en radikal kritik af den eksisterende ekspertise inden for arkitektfaget. Det er derfor, vi har struktureret dette kapitel omkring spørgsmål.

At strukturere en tekst omkring specifikke spørgsmål kræver en høj grad af tillid til læseren. En tillid til, at læseren kan drage fordel af spørgsmål, der åbner designprocesser for refleksion, frem for at præsentere en tekst, som foreskriver en bestemt brug af universelt design i praksis. Dermed ikke sagt, at vores fag er hævet over kritik. Det er for eksempel blevet påpeget, at landskabsarkitekter ikke altid er kritiske nok over for projekter og disses intentioner (Fleming, 2019). At acceptere alle typer arbejde, kan betyde, at du risikerer din professionelle integritet. I forbindelse med dette kapitel råder vi dig til at være tøvende over for projekter, hvor selv de snævre spørgsmål, der præsenteres her, er uvelkomne.

I teksten har vi præsenteret citater fra mange forskellige landskabsarkitekter. Disse udsagn viser en generel vilje blandt ledende praktikere til løbende at blive klogere og gøre en positiv forskel. Det er med andre ord vigtigt ikke at forveksle landskabsarkitektfagets strukturelle forhold, og dermed dets begrænsninger, med ambitionerne for landskabsarkitektoniske praksisser. I virkeligheden er både strukturelle forhold og faglige ambitioner konstant til stede og uløseligt forbundet under designprocesser (Latour & Yaneva, 2008; Yaneva, 2005) Det er også derfor, vi har præsenteret vores spørgsmål som en tretrinsskilt gennem kapitlet. Det ville være naivt og kontraproduktivt blot at vise de *forkerte* og *rigtige* spørgsmål. På samme måde har vi ikke knyttet hvert spørgsmål til et bestemt tidspunkt i et projekt, hvor det giver mening at stille dem. Vores ambition er, at du

stiller dem så tidligt som muligt i et projekt. Som ekspert på netop det projekt, du sidder med, er det dog op til dig at beslutte, hvornår og hvordan du forsøger at besvare de spørgsmål, vi har præsenteret.

REGLER

A Lukkede spørgsmål

- Hvad er succes-kriterierne for det sted, du designer?
 - Hvad er den særlige stedlige og sociale kontekst for projektet, der får det til at skille sig ud?

B Halvåbne spørgsmål

- Hvilken viden kræves for at forstå formålet med reglerne i vores stedlige kontekst?
- Hvordan hænger bygherrens mål sammen med projekternes proces, og hvordan hænger de sammen med det færdige sted?

C Åbne spørgsmål

- Hvordan kan vi integrere regulatoriske krav med det, der giver kvalitet til stedet?
- Har specifikke bestemmelser en negativ indvirkning på det formål, hvortil de blev oprettet?

INTEGRATION

A Lukkede spørgsmål

- Hvordan kan jeg integrere denne *løsning* så pænt i stedet som muligt?

B Halvåbne spørgsmål

- Hvorfor har jeg overhovedet brug for en særlig *løsning*?

C Åbne spørgsmål

- Kan jeg designe stedet sådan, at selve *løsningen* bliver en kvalitet for stedet?

ANSVAROMRÅDER

A Lukkede spørgsmål

- Hvilke aspekter af mit projekt bør betragtes som relevante for socialt og etisk ansvar??

B Halvåbne spørgsmål

- Hvem forestiller jeg mig vil bruge dette sted?

C Åbne spørgsmål

- Hvilken rolle bør socialt og etisk ansvar spille i min/ vores praksis?

EVALUERING OG LÆRING

A Lukkede spørgsmål

- Hvad skal vi evaluere?
- Hvordan kan vi evaluere vores designpraksis?

B Halvåbne spørgsmål

- Hvordan gør vi brug af vores evalueringer i fremtidige projekter?
- Hvad synes mine kolleger om dette?

C Åbne spørgsmål

- Hvordan gør de det på andre tegnestuer, og hvad kan vi lære af deres tilgang?
- Hvad har forskere og andre professionelle at sige om det, jeg designer?

Referencer

- Fleming, B. (2019). *Design and the Green New Deal*. Placesjournal. <https://placesjournal.org/article/design-and-the-green-new-deal/?cn-reloaded=1>
- Gramkow, M. C., Merit, M. T., & Stigsdotter, U. K. (2022). A qualitative study on how Danish landscape architectural firms understand and work with accessibility. *Archnet-IJAR: International Journal of Architectural Research*. <https://doi.org/10.1108/ARCH-08-2021-0233>
- Grangaard, S. (2018). A Status of Universal Design in Danish Architectural Policies. *Studies in Health Technology and Informatics*, 256, 696–705. <https://doi.org/10.3233/978-1-61499-923-2-696>
- Hendren, S. (2017). Notes on an inclined plane—Slope: Intercept. In J. Boys (Ed.), *Disability, space, architecture: A reader* (pp. 278–286). Routledge, Taylor & Francis Group.
- Holmes, K. (2018). *Mismatch: How inclusion shapes design*. The MIT Press.
- Kajita, M. (2017). Re-Addressing the Social Dimension of Accessibility. In K. Lotz, D. Simpson, K. M. Raahauge, K. Vindum, M. Jerl Jensen, & J. Rosenberg Bendsen (Eds.), *Forming welfare* (1. edition, pp. 280–291). Danish Architectural Press.
- Kajita, M. (2019). Inclusion in Danish Architectural Education and Design Practice. In G. Di Bucchianico (Ed.), *Advances in Design for Inclusion* (Vol. 954, pp. 3–14). Springer International Publishing. https://doi.org/10.1007/978-3-030-20444-0_1
- Kajita, M. (2020). What Kind of Bodies Do Architects Imagine When Designing? In K. L. Serena & D. Hauderowicz (Eds.), *Age-inclusive public space* (pp. 116–119). Hatje Cantz.
- Kirkeby, I. M. (2015). Accessible Knowledge—Knowledge on Accessibility. *Journal of Civil Engineering and Architecture*, 9(5), 534–546. <https://doi.org/10.17265/1934-7359/2015.05.005>
- Latour, B., & Yaneva, A. (2008). "GIVE ME A GUN AND I WILL MAKE ALL BUILDINGS MOVE": AN ANT'S

VIEW OF ARCHITECTURE. In *Explorations in Architecture: Teaching, Design, Research* (pp. 80–89). Birkhäuser.

- Meilvang, M. L., & Blok, A. (2019). Det proto-jurisdiktionelle sprog. *Tidskrift for Professionsstudier*, 15(28), 6–17. <https://doi.org/10.7146/ttp.v15i28.113095>
- Schön, D. A. (1991). *The reflective practitioner: How professionals think in action* (Reprinted). Ashgate.
- Star, S. L., & Griesemer, J. R. (1989). Institutional Ecology, 'Translations' and Boundary Objects: Amateurs and Professionals in Berkeley's Museum of Vertebrate Zoology, 1907-39. *Social Studies of Science*, 19(3), 387–420.
- Stigsdotter, U. K., & Sidenius, U. (2020). Keeping Promises—How to Attain the Goal of Designing Health-Supporting Urban Green Space. *Landscape Architecture Frontiers*, 8(3), 78. <https://doi.org/10.15302/J-LAF-1-030015>
- Till, J. (2013). *Architecture depends*. MIT Press.
- Yaneva, A. (2005). Scaling Up and Down: Extraction Trials in Architectural Design. *Social Studies of Science*, 35(6), 867–894. <https://doi.org/10.1177/0306312705053053>
- Yaneva, A. (2018). *Five Ways to Make Architecture Political: An Introduction to the Politics of Design Practice*. Bloomsbury Visual Arts.

8.0

Normkritik og norm- kreativitet som afsæt for et mere inkluderende menneskesyn

Emil Falster og Leif Hemming Pedersen

Introduktion

I dette kapitel udforsker vi, hvordan universelt design og Axel Honneths anerkendelsesteori kan virke som et normkritisk og normkreativt afsæt for et mere inkluderende menneskesyn i pædagogisk og socialt arbejde. Vi starter med at argumentere teoretisk for, at det normative værdisæt i universelt design er foreneligt med den begrundede normativitet i Honneths anerkendelsesteori (Honneth, 2006), og som i pædagogisk og socialt arbejde kan virkeliggøres, ved at professionelle arbejder i retning mod en mere normkritisk og normkreativ praksis. Denne praksis indebærer, at de kritisk og kreativt udfordrer og bryder med de normer, der kan virke som barrierer for anerkendelse og inklusion. Herefter konkretiserer vi, hvad normer og et normbrud er, hvorefter vi behandler, hvordan professionelle kan arbejde normkritisk og normkreativt ved at udfordre ulighedsskabende normer i praksis. Til det formål behandler vi tre empiriske eksempler, dels fra pædagogisk praksis i et særligt dagtilbud for børn med fysisk varierende funktionsevne, dels fra unges fortællinger om deres erfaringer med det sociale arbejde i den kommunale sagsbehandling. De empiriske eksempler strammer fra en ph.d.-afhandling om børn og unge med varierende funktionsevne og de barrierer, der figurerer i deres hverdagsliv set ud fra børnenes og de unges eget perspektiv (Falster, 2021). Eksemplerne har til formål at illustrere, hvordan professionelle kan udfordre ulighedsskabende kropsnormer i praksis og eksempelvis skabe inklusion af børn i legefællesskaber eller retslig ligestilling af unge uden verbalt sprog i sagsbehandling.

8.1 Axel Honneths anerkendelsesteori og værdisættet i universelt design

I antologiens indledende kapitel er der redegjort for, hvad universelt design indebærer af værdier og (design)principper. I dette kapitel argumenterer vi for, at disse værdier og principper er i overensstem-

melse med det normative grundlag i Honneths anerkendelsesteori. Med andre ord: Hvis universelt design bør være en målsætning og rettesnor i forhold til indretningen af sociale, fysiske, teknologiske og samfundsmæssige rammer og arenaer, så er anerkendelsesteorien det normative, socialfilosofiske svar på hvorfor. Vi forsøger således at give et bud på en teoretisk forankring af universelt design men bevæger os samtidig i retning af universelt design i praksis, fordi vi viser, hvordan principperne i universelt design (se kapitel 1) kan virkeliggøres i pædagogisk og socialt arbejde gennem en normkritisk og normkreativ praksis. I dette afsnit starter vi med spørgsmålet om, hvad vi mener med at forankre universelt design teoretisk i anerkendelsesteorien.

Vi forstår en teoretisk forankring af universelt design som det at ekspliciterer det normative menneske- og samfundssyn, der funderer (eller bør fundere) på (design)værdier, som de er formuleret af Steinfeld og Maisel (2012) (se kapitel 1). Det er netop, fordi vi mener, at anerkendelsesteoriens socialfilosofiske antagelser er bedst til at beskrive det menneske- og samfundssyn, som universelt design allerede implicit indeholder, at vi i dette kapitel argumenterer for, at anerkendelsesteoriens ideer om menneskelig frihed og det gode liv er svaret på, hvorfor universelt design bør være en målsætning og rettesnor i samfundsudviklingen. Med andre ord påpeger vi, at den implicite forståelse af mennesker og samfund i universelt design er stort set det samme som i de fleste sociale teorier om anerkendelse, der til gengæld har som hovedformål at ekspliciterer denne forståelse og potentialet for at forandre samfundet derefter.

Forskere som Inger Marie Lid (2014, 2020) har allerede gjort et stort arbejde for at ekspliciterer menneske- og samfundssynet i begrebet universelt design og kædet det sammen med eksempelvis relationelle modeller for handicapforståelse, men vi mener stadig, at følgende pointe af D'souza (2004: 3) beskriver store dele af både forsknings- og faglitteraturen omkring universelt design:

”Given the popularity, Universal design still remains largely atheoretical i.e. the researches of Universal design do not explicitly affiliate themselves to any form of theoretical paradigm (...) In this sense, Universal design can come under functionalist paradigm (because it caters to utility), pragmatic (because it is instrumental in nature), positivistic (because it strives for universal principles), normative (because it prescribes certain rules) and critical theorist paradigms (because it gives voice to the oppressed).”

Selvom det, med en ironisk betoning, kan påpeges, at universelt design som begreb og tilgang dermed lever op til sine egne idealer om tilgængelighed og anvendelighed, så er det ikke uden betydning, hvilke teoretiske præmisser der begrunder universelt design. Som D’souza påpeger, giver eksempelvis ideen om universalitet ofte anledning til en positivistisk tankegang, hvor principperne i universelt design anskues som stabile, tidløse og værdineutrale. Men universelt design indebærer en række normative fordringer og idealer, som også kommer til udtryk i dets stærke overensstemmelse med FN’s Handicapkonvention, og som samtidig skal realiseres i en vid række af kontekster, hvor forskellige socialiteter indebærer forskellige barrierer for deltagelse og inklusion. Universelt design indeholder således et bestemt menneskesyn, en samfundsfortolkning og idealer for frihed og det gode liv, som både praktikere og teoretikere inden for universelt design skal have mulighed for at artikulere, men som kræver en begrundet teoretisk ramme.

Vi finder, i tråd med D’souza, at universelt design korresponderer med kritisk teori. Modsat D’souzas brede indgang til dette argument og overordnede oprids af kritisk teori, tager vi imidlertid udgangspunkt i en konkret kritisk teori, nemlig Honneths anerkendelsesteori (2006), der netop beskæftiger sig med spørgsmålet om, hvordan et givent samfunds normer og rammer bør ændres i forlængelse af krav

og kampe om anerkendelse. Teorien er blevet anvendt og diskuteret inden for en lang række akademiske fagfelter og discipliner, herunder pædagogik og socialt arbejde (Falster, Vagtholm & Warming, 2022). Som en såkaldt *grand theory* forsøger Honneth at forklare en række generelle dynamikker om samfunds- og identitetsdannelse. Den grundlæggende antagelse er, at mennesker skaber deres identitet intersubjektivt og socialt. Dette står i kontrast til andre samfundsteorier, fx social-kontrakt-teorier, der tager udgangspunkt i et menneskesyn, hvor det enkelte subjekt ses som atomistisk og i kamp for selvopretholdelse mod alle andre, og hvor en samfundskontrakt derfor er nødvendig for at sikre, at den enkeltes bestræbelser på at opnå sine mål og sin frihed ikke begrænser andres frihed. Anerkendelsesteorien beskriver derimod en anden kamp som definerende for selvrealisering samt samfundsdannelse og -forandring, nemlig en kamp om anerkendelse.

Ifølge Honneth har mennesker brug for forskellige former for anerkendelse fra andre, og fra samfundet mere generelt, for at opbygge og vedligeholde deres identiteter. Kort beskrevet opererer Honneth med tre anerkendelsesformer: Én form er kærlighed (eller omsorg), som vi (ideelt set) oplever livet igennem i kontakten med vores primære relationer, hvilket giver en fundamental selvtillid. En anden form er respekt, hvor vi betragtes som selvstændige og ligeværdige individer af andre mennesker og af samfundet via love og rettigheder, hvilket sikrer en fundamental selvrespekt. Endelig er der en tredje anerkendelsesform, som Honneth kalder solidaritet (eller værdsættelse), der omhandler en anerkendelse af vores unikke person og forskellighed fra andre samt vores bidrag til større eller mindre fællesskaber, hvilket tilsvarende bidrager til den enkeltes oplevelse af selvværd.

Mange personer og grupper oplever dog ofte, at fx deres kroppe, seksualitet, levevis eller identitetspositioner ikke bliver anerkendt eller måske ligefrem bliver diskrimineret og ringeagtet på grund af eksisterende normer og forskellige niveauer af (magt)hierarkier. Disse følelser og oplevelser af at blive udstødt, stigmatiseret, behandlet uretfærdigt eller direkte krænket giver anledning til krav og kampe om anerkendelse. Dette foregår på hverdagsplan for den

enkelte, men Giles (2020) finder, at Honneth fokuserer mest på de (historiske) tilfælde, hvor større grupper af mennesker, der deler ringeagtsoplevelser, kæmper organiseret for sociale forandringer, fx kampe med omdrejningspunkter vedrørende økonomisk omfordeling samt kvinde- og borgerrettigheder mv.

Honneth betragter sin teori som en kritisk samfundsteori, der ikke kun beskriver, men også normativt understøtter en lang række anerkendelseskampe. Selvom teorien på sin vis har svært ved at tydeliggøre, hvilke anerkendelseskampe der er moralsk legitime (fx er Honneth kritisk over for nationalisme), så finder han, at historiske kampe om anerkendelse i det lange løb sikrer bedre samfund, hvor flere oplever inklusion og plads til nye identiteter og selvforståelser (Honneth, 2006).

Den grundlæggende præmis i anerkendelsesteorien – at diskrimination opstår i relationen til andre og til samfundet (Honneth, 2006) – er ligeledes kendetegnende for universelt design. Det er også hovedpointen i sociale og relationelle modeller for handicap (Oliver & Barnes, 2012), der skelner mellem funktionsnedsættelse (som vedrører den enkeltes funktionsevne) og handicap (som er de begrænsninger og barrierer, som opstår i mødet mellem en person med varierende funktionsevne og de sociale og fysiske omgivelser). Denne præmis om inter-subjektivitet og mennesket som et socialt væsen er den ontologiske fællesnævner for anerkendelsesteori og universelt design. Dette forlænges også til et fælles normativt ståsted, der taler for, at samfund skal stræbe efter omsorg, respekt og solidaritet for alle. Det er også derfor, at ideen om universalitet resonnerer med et anerkendelsesteoretisk perspektiv.

Som påpeget ovenfor, er det imidlertid vigtigt at understrege, at dette ikke skal forstås positivistisk. Hvad omsorg, respekt og solidaritet (bør) indebære(r), er forskelligt fra samfund til samfund og fra tid til tid. Dette er på sin vis også inkluderet i (design)principperne for universelt design om fx kulturel respekt (cultural appropriateness) (Steinfeld & Maisel, 2012), og dermed tegner der sig et epistemologisk udgangspunkt: På trods af et ideal om anerkendelse (som kan være *universaliseret* i fx FN's Handicapkonvention) kan opbygningen og indretningen af alt fra bygninger til sociale praksisser ikke

ske som en tjekliste-tilgang med foruddefinerede løsninger. Hvad der er anerkendende (sikrer selvtillid, selvrespekt og selvværd) skal så at sige *fyldes ud* med indhold ved hjælp af (videnskabelige) metoder og tilgange, der inkluderer menneskers følelser, holdninger, erfaringer og (hverdags)praksisser i deres diversitet og kontekst. Fra et designperspektiv peger det på søsterbegrebet til universelt design: *inkluderende design*, men uden at henfalde til en metodisk individualisme (jf. Mackenzie, 2019) hvor forskellige enkeltindivider nok inkluderes i spørgsmål om (teknologisk) tilgængelighed og brugervenlighed, men hvor der ikke tages højde for den ovennævnte præmis, at anerkendelse og ringeagt konstrueres socialt. Det *sociale* må således undersøges og medtænkes i designprocesser.

Der er derfor en vis spænding mellem den *universelle* idé om det gode liv, som anerkendelsesteori og universelt design deler, og specifikke (kulturelle) kontekster. For kan man både respektere eksisterende normer og værdier omkring, hvad der kan og bør anerkendes i et konkret samfund, og samtidig understøtte forandringen eller omvæltningen af normer i samme samfund, der begrænser og diskriminerer bestemte individer og grupper? Kan man anerkende/designe for alle? Dette spørgsmål er blevet stillet til både anerkendelsesteorien og universelt design, og vi mener, at et vigtigt skridt for at imødekomme disse og relaterede spørgsmål er at åbne for den værktøjskasse, der omhandler normkritik og normkreativitet, hvilket vi vil gøre i de følgende afsnit.

8.2 Normer og normbrud

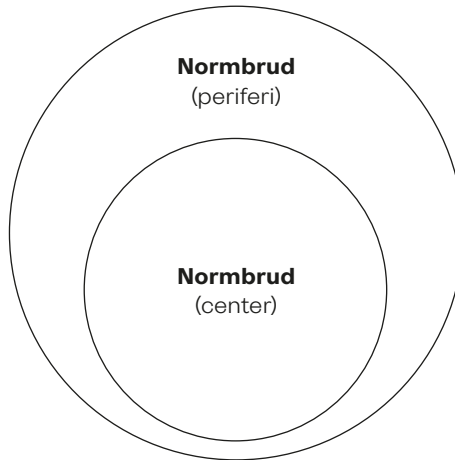
Normer kan betragtes som de uskrevne og selvfølgelige regler og sociale værdier, der angiver det forventelige i en given social kontekst. Det er med andre ord de usynlige regler og værdier, der regulerer og rammesætter menneskers selvfremsstilling, sociale interaktion og relation til hinanden (Jacobsen, 2011). Der findes eksempelvis normer for seksualitet, køn, kroppe eller sociale normer for, hvordan vi bør omgås. Normer er ofte så usynlige og selvfølgelige, at mennesker

ikke reflekterer over dem eller er opmærksomme på deres eksistens og virkninger i hverdagen. Det bliver de fleste først, når der opstår et normbrud (Falster, Vagtholm & Warming, 2022). Et normbrud kan eksempelvis være en person eller en gruppe, der bryder med eller udfordrer en norm. Eksempler herpå kan være homoseksuelle par, der udfordrer den heteroseksuelle norm for parforhold, en transkønnet person, der udfordrer kønsnormer, eller et barn med et synligt handicap, der udfordrer kropsnormer. Som Clarup, Hamilton & Padovan-Özdemir (2020: 5) fremhæver, er normer ofte ordensskabende for:

"(...) hvilke handle-, erfarings- og udviklingsmuligheder, der er legitime eller illegitime (...)".

I de tre eksempler er der eksempelvis tale om mennesker/grupper, der henholdsvis udfordrer eller bryder med den heteronormative, cis-normative eller kropsnormative orden i samfundet. Det betyder også, at en person eller gruppe, der bryder eller udfordrer en norm (ufrivilligt) vil påkalde sig opmærksomhed fra deres medmennesker og sociale omgivelser. Det kommer eksempelvis til udtryk ved, at andre stirrer på dem, stiller upassende og grænseoverskridende spørgsmål eller systematisk undgår eller ekskluderer personen eller gruppen. Med afsæt i anerkendelsesteorien kan et normbrud dermed blive et medium for diskrimination og en barriere for anerkendelse og inklusion. Det er ofte et resultat af, at normer producerer en social konstruktion af et center og en periferi (Clarup, Hamilton & Padovan-Özdemir, 2020: 5).

Til centeret kan henføres de personer og grupper, der ikke udfordrer eller bryder med en eller flere normer, men som generelt anlægger tænke- og handlemåder, der af majoriteten opfattes og vurderes som placeret inden for centret af *normen*, det *normale* eller det *naturlige*. Omvendt kan der til periferien henføres de personer og grupper, der udfordrer eller bryder med en eller flere normer, og som af andre (majoriteten) opfattes og vurderes som eksempelvis



Figur 8.1: Norm og normbrud

mærkelige, afvigende, unormale, syge eller unaturlige. Normer producerer således henholdsvis in- og eksklusionsmekanismer såvel som in- og outside positioner i samfundet (Goffman, 2009; Becker, 2005), og ifølge Honneth (2012, kapitel 12) er netop behovet for anerkendelse den grundlæggende drivkraft, for at (subkulturelle) grupper og fællesskaber opstår. Konstruktionen af in- og outside positioner indebærer imidlertid også, at visse normer producerer og reproducerer en strukturel ulige fordeling af magt og privilegier mellem samfundsmedlemmerne (Falster, Vagtholm & Warming, 2022). Med distinktionen mellem et center og periferi er der naturligvis tale om en teoretisk skelnen, idet normer også kan være i opbrud, ændre karakter eller flyde sammen, eksempelvis på baggrund af krav om eller kampe for anerkendelse, og på den måde kan de være vanskelige at adskille i praksis. I andre sammenhænge kan distinktionen mellem et center og en periferi forekomme tydelig og indlysende, eksempelvis hvis forskellene er observerbare og målelige. Observerbare og målelige forskelle har blandt andet været forudsætningen for at kunne konstruere kategorierne normal/unormal (sandsynlig/usandsynlig), der en udbredt og anvendt distinktion i moderne videnskab (Foucault, 2019), og som eksempelvis kommer

til udtryk ved den matematiske normalfordelingskurve i medicinsk forskning og praksis samt ved udviklingspsykologiske test af børn (Falster, 2019; Falster & Warming, 2019). Forståelsen af, at mennesker, og den sociale virkelighed som sådan, kan kategoriseres i noget normalt og unormalt, er gennem historien blevet en hegemonisk kulturel diskurs, som på forskellige måder har formet, og som stadig former, vores forståelse af bestemte grupper, positioner og den sociale virkelighed (Hacking, 1990; Jenkins, 2006: 195).

8.3 At tænke og arbejde normkritisk og normkreativt

Når den sociale konstruktion af et normativt center og en normbrydende periferi bliver en barriere for anerkendelse og inklusion og i stedet resulterer i diskrimination og eksklusion, sker det ofte på baggrund af, at mennesker ikke har lært at forholde sig kritisk til undertrykkende og ulighedsskabende normer i samfundet. Vi har med andre ord ikke lært at tænke normkritisk og normkreativt. At tænke *normkritisk* indebærer, at man forholder sig kritisk til de normer, der tages for givet og opfattes som noget selvfølgeligt, normalt eller naturligt. Som Clarup, Hamilton & Padovan-Özdemir (2020: 5) fremhæver, betyder det ikke, at normkritisk tænkning medfører og har til formål at skabe et normløst samfund. Det handler snarere om at udfordre og bryde med de normer, der på forskellige måder kan virke som barrierer for anerkendelse og inklusion, og som har ekskluderende og diskriminerende virkninger, fx fordi bestemte grupper bliver udstødt og foranlediges til at føle sig forkerte/afvigende.

Med et afsæt i normkritisk tænkning bliver det muligt at arbejde *normkreativt*. Det indebærer, at der kreativt arbejdes med at udfordre normer, der skaber en ulige fordeling af magt og privilegerer, eksempelvis i form af ulige deltagelsesmuligheder (Salmson & Ivarsson, 2015). Som det indirekte fremgår af ovenstående, er det forhold at tænke og arbejde normkreativt baseret på en række minimumsbetingelser, hvor de professionelle, der eksempelvis indgår

i en pædagogisk eller socialfaglig praksis og kontekst, retsligt anerkender og er solidariske med de personer og grupper, der udfordrer normen. Det betyder, at de professionelle anerkender personens eller gruppens retslige ligestilling og er solidarisk med den enkeltes og/eller gruppens partikularitet og særegne bidrag til det konkrete og generelle (samfundsmæssige) fællesskab. Ifølge Heidegren indebærer det mere end anerkendelsen af de abstrakte rettigheder, nemlig at samfundsmedlemmerne (i dette tilfælde professionelle): *”(...) bekræfter, opmuntrer, påskønner og i det hele taget er åben over for andre mennesker med andre livsmønstre”* (2010: 37). Betingelserne for at arbejde normkreativt indebærer derfor som minimum, at professionelle er åbne, nysgerrige og anerkendende over for andre (alternative) tænke- og handlemåder, herunder udtryksform og udseende, som eksempelvis kommer til udtryk gennem kropslige variationer, seksuelle orienteringer, kønsidentiteter- og udtryk. Som Clarup, Hamilton & Padovan-Özdemir (2020: 5) fremhæver, kræver en sådan en normativ indgangsvinkel og praksis, at professionelle er bevidste og reflektive omkring, hvordan de selv (ubevidst) reproducerer normer, og samtidig forholder sig aktivt til, at – når de arbejder normkritisk og normkreativt – er de også selv medproducenter af nye normer. Forskellen består imidlertid i, at de nye normer bør skabe en mere ligelig fordeling af anerkendelse, inklusion og deltagemuligheder.

Men hvordan kan værdisættet i universelt design og anerkendelsesteorien praktiseres gennem normkritisk tænkning og normkreativitet i praksis? I det følgende vil vi præsentere tre empiriske eksempler fra en ph.d.-afhandling (Falster, 2022), hvor hvert eksempel dels relaterer sig til en bestemt anerkendelsessfære (henholdsvis: omsorg, respekt og solidaritet), dels illustrerer, hvordan forskellige normer kan virke ulighedsskabende, men hvor det samtidig er potentielt muligt at ændre på dem gennem en normkritisk og normkreativ praksis. De tre eksempler består henholdsvis af: 1) en feltnote om inkluderende lege i et dagtilbud, 2) et citat om oplevelse af samarbejdet med kommunen og 3) en observation/feltnote om, hvordan kropsnormer skaber afsæt for eksklusion i et dagtilbud. Empirien er produceret i forbindelse med feltarbejde og observation

i et dagtilbud og et uddannelses tilbud for børn og unge med varierende funktionsevne.

1. Eksempel: Inkluderende lege

Drengen Asger på 5 år har autisme, og han har ofte svært ved at kode de uskrevne regler for lege, når han skal lege med de andre børn på stuen. Det ender ofte i konflikt, og i at de andre børn ekskluderer ham fra legene. Derfor initierer pædagogerne hver dag en mere voksenstyret leg, der går ud på, at de børn, der har lyst til at deltage, sætter sig i en rundkreds. I midten af rundkredsen kører et elektrisk tog frem og tilbage, og børnene skiftes til at sætte legetøj på toget. Reglerne for legen er enkle og gennemsigtige, og det giver Asger mulighed for at deltage samt erfare, at han kan lege med de andre børn.

Ovenstående feltnote illustrerer, hvordan sociale normer og uskrevne regler for, hvordan bestemte lege *gøres*, risikerer at ekskludere de børn, der har vanskeligt ved at afkode de selvsamme normer og uskrevne regler. Denne gruppe af børn risikerer at opleve, at andre børn ekskluderer dem, hvorved de mister erfaringen af at kunne indgå i lege, relationer og fællesskaber med andre børn. De ekskluderes med andre ord fra den omsorg og anerkendelse, der også eksisterer i venskabelige relationer, og som ifølge Honneth (2006) er en af forudsætningerne for at udvikle selvtillid. Det er samtidig et eksempel på, at selvom Asger ikke er fysisk ekskluderet, så er han det stadig i social forstand: Han har adgang til rummet (i dette tilfælde en stue i et dagtilbud), men han har ikke adgang til en af de primære aktiviteter (leg med andre), som flertallet af de andre børn har mulighed for at deltage i (Ryhl, Eiriksson & Overby, 2021). Pædagogerne forholder sig imidlertid aktivt til, at visse børn ikke er neurotypiske/kropskapable og derfor kan have vanskeligere ved at afkode og efterleve

sociale normer og uskrevne regler for lege. I stedet for at individualisere eksklusionen med henvisning til, at Asger skal lære at forstå de uskrevne regler, initierer pædagogerne en voksenstyret leg, hvor Asger, såvel som de andre børn, får mulighed for at blive stimuleret, erfare omsorg og deltage i en leg, hvor reglerne er enkle og gennemsigtige, og i forlængelse heraf opleve, at de også kan lege med andre og danne venskaber. Dette *design* af en legesituation er et eksempel på universelt design. Eksemplet illustrerer, hvordan pædagoger med simple normkreative greb adresserer, at sociale normer og uskrevne regler for lege fletter sig sammen med kropsnormative/neurotypiske normer for individuel og social kompetence, der i dette tilfælde indebærer normen om, at man som menneske, barn som voksen, skal udvise kompetencen til at aflæse sociale situationer og uskrevne regler for opførelse og adfærd i interaktionen med andre mennesker på en bestemt måde. Dette sætter pædagogerne dog i midlertidig parentes, når de også initierer lege, hvor reglerne er enkle og gennemsigtige for alle børn. At *design*e legesituationer inkluderende kan også indeholde en materiel komponent, eksempelvis ved at legetøj på forhånd ikke placeres steder, hvor børn med varierende funktionsevne ikke kan tilgå det (medmindre der er en årsag hertil), eller ved at den enkelte institution forholder sig normkritisk- og kreativt til de rum og materielle genstande, der indgår i børnenes hverdag. Det kan eksempelvis komme til udtryk ved at skabe rum, legepladser og andre fysiske rammer efter designprincipperne i universelt design eller ved at indkøbe legetøj, der er udviklet til børn med varierende funktionsevne, men som i princippet kan benyttes af alle. Det handler med andre ord om, at professionelle er opmærksomme på deres egen (kropskapable) position og dermed potentielt blinde vinkler, og hvordan både sociale/relationelle samt materielle forhold kan skabe henholdsvis in- og eksklusion i den daglige praksis og hverdag.

2. Eksempel: Oplevelse af samarbejdet med kommunen

Kristina 16 år fortæller:

”Der var store problemer med kommunen fra starten. Jeg taler gennem min staveplade eller Ipad, og min mor hjælper mig med at skrive, men fordi hun gør det, så mente kommunen, at hun skrev tingene for mig. Det var først efter, at de havde accepteret min måde at tale på, at jeg overhovedet kunne få lov til at svare for mig selv – at jeg overhovedet fik lov til at blive inddraget”.

Ovenstående citat stammer fra pigen Kristina på 16 år, der bliver spurgt til hendes oplevelse af samarbejdet med sin kommune. Kristina kommunikerer på skrift ved hjælp af en staveplade eller Ipad, hvor hendes mor hjælper hende med at bevæge hendes fingrer. Det er imidlertid en kommunikationsform, som hendes kommune ikke accepterede til at starte med, hvorfor hun ikke blev inddraget i forbindelse med behandlingen af hendes sag. Det er et eksempel på, hvordan kropsnormative forståelser og forestillinger om mennesket, som et uafhængigt, autonomt og kropskapabelt subjekt, der kan tale og skrive for sig selv, skaber bestemte rammer for, hvilke kommunikationsformer der accepteres som legitime. Ud fra et anerkendelsesteoretisk perspektiv resulterer det i, at Kristina ikke ligebehandles og retsligt ligestilles med andre, hvilket risikerer at underminere hendes muligheder for at udvikle selvrespekt.

I stedet for at ekskludere Kristina, kunne situationen give anledning til at tænke normkritisk ved eksempelvis at stille spørgsmålet: Hvordan muliggør og sikrer vi inddragelsen, når borgeren ikke (eller kun delvis) kommunikerer verbalt? Her kunne der arbejdes normkreativt ved at anvende billedkort, der giver udtryk for bestemte følelser/sindsstemninger eller en liste med svar- og/eller

tilfredsheds kategorier, som Kristina kunne pege på med henblik på at kunne give udtryk for hendes oplevelser og vurderinger. Ved at følge princippet i universelt design om, at diversitet i brugerbehov kræver diversitet i løsninger (Ryhl, Eiriksson & Overby, 2021), skabes grundlaget for, at borgere, der ikke kommunikerer verbalt, erfarer anerkendelse gennem retslig ligestilling, hvor de også kan praktisere deres ret til at levere deres perspektiver på, hvad der er meningsfuld hjælp og støtte for dem – på samme eller lignende måde som kropskapable.

3. Eksempel: Kropsnormer som afsæt for eksklusion

Efter vi har spist frokost, sætter jeg mig ind på én af stuerne for at observere. To drenge begynder at lege med et par brandmandshatte. To andre drenge kommer løbende ind på stuen og tager kontakt til de andre. 'Skal vi ikke lege politi og røvere?' råber den ene, hvorefter de tre andre råber 'Jo!' Én af drengene, der ikke kan gå, råber, at han vil være politimand. Han er ivrig, og det virker til, at han inderligt ønsker at påtage sig rollen i legen. Men én af de andre afbryder ham og siger: 'Politimænd skal kunne gå og løbe'. Drengen, der ikke kan gå, ser skuffet ud. Et par sekunder efter kravler han ind under et bord. Han virker til at være ked af det. De andre drenge begynder at løbe efter hinanden.

Som det fremgår af observationen, er der tale om en legesituation, hvor et barn ekskluderes fra en leg. Årsagen til eksklusionen stammer fra en kropsnormativ forståelse og forestilling om, at politibetjente altid er kropskapable og derfor skal kunne løbe og gå. I børnegruppen eksisterer der således en forståelse og forestilling om, at det kun

er kropskapable, der kan besidde bestemte roller i legen. Med afsæt i anerkendelsesteorien kan denne type af eksklusion fortolkes som en nedvurdering af barnets bidrag til legen, da han ifølge de andre børn ikke kan efterleve de normer og krav, der foreligger til rollen som politibetjent. Det risikerer at underminere drengens mulighed for at udvikle selvværd, hvor han gennem andres solidaritet kan erfare, at hans unikke bidrag til legefællesskabet anerkendes som noget, der gør en positiv forskel for de andre børn, for legen og i deres konkrete fællesskab. Det er i disse situationer, hvor professionelle kan arbejde normkritisk og normkreativt på en måde, hvor det gør en direkte forskel for de børn, der oplever eksklusion på baggrund af kropsnormer, men som også kunne udspringe af andre ulighedsskabende normer. I dette tilfælde kan pædagogerne stille normudfordrende spørgsmål som: Hvad med de politibetjente, der kører på motorcykel? Hvad med de betjente, der efterforsker sagen? Eller den person, der er fængselsbetjent/fangevogter? Pædagoger kan med andre ord intervenere i legen på en måde, hvor de stiller normkritiske spørgsmål til børnene, hvilket kan understøtte det enkelte barn, såvel som gruppen, i at tænke og handle normkritisk og normkreativt i andre sammenhænge, men som aktuelt skaber bedre betingelser for inklusion i den konkrete leg. Det er også muligt at anvende materielle genstande til at understøtte inklusionen. I det ovenstående eksempel kan drengen, der bliver ekskluderet fra legen, reelt set godt bevæge sig relativt hurtigt på en legetøjsmotorcykel, og på den måde indgå i legen i rollen som politibetjent på en motorcykel. Denne mulighed er hverken drengen eller de andre børn imidlertid opmærksomme på – og her kunne de professionelle eksempelvis udfordre dem ved at stille normkritiske spørgsmål og henvise dem til at anvende materielle genstande, der gør legen inkluderende.

I samme dagtilbud har pædagogerne også, i samarbejde med børnene, lavet den regel, at man (her forstået som både pædagoger og børn) venter på hinanden. Denne regel er skabt på baggrund af, at der er enkelte børn i dagtilbuddet, der ikke kan gå. Reglen er således skabt i solidaritet med denne gruppe af børn, men gælder i øvrigt alle, hvorfor den ikke særliggør de børn, der ikke kan gå. Det er samtidig, på samme måde som de normkritiske spørgsmål, et konkret eksem-

pel på, at selvom professionelle bedriver normkritik, da er de stadig medskabere af nye normer – i dette tilfælde en norm, der, ud fra det normative grundlag i universelt design og anerkendelsesteorien, er mere inkluderende og solidarisk, da reglen skaber bevidsthed om at mennesker har varierende funktionsevner.

8.4 Diskussion og konklusion

De professionelle, der udfører pædagogisk og socialt arbejde, er også designere, men ikke umiddelbart af konkrete materielle og teknologiske produkter, men af det relationelle arbejde, som de praktiserer med borgerne, eksempelvis børn og unge med varierende funktionsevne. På samme måde som kropsnormer har betydning for, hvordan vi bygger og indretter os, har kropsnormer, såvel som mange andre normer, betydning for, hvordan vi interagerer med hinanden og indgår i relationer. I kapitlet har vi behandlet, hvordan universelt design og anerkendelsesteorien i samklang kan udgøre et normativt afsæt for pædagogisk og socialt arbejde med henblik på at praktisere det relationelle arbejde på en normkritisk og normkreativ måde, der udfordrer ulighedsskabende normer. Samlet set forekommer der en iboende dialektik i universelt design og anerkendelsesteorien: På den ene side kan de udgøre det normative afsæt og en teoretisk begrundelse for det professionelle arbejde, mens de på den anden side peger mod de fremtidige resultater, eksempelvis i form af en mere ligelig fordeling af anerkendelse, deltagelsesmuligheder og inklusion. I førstnævnte sammenhæng af dialektikken kan både anerkendelsesteorien og universelt design, som afsæt for det normkritiske og normkreative arbejde, skabe refleksion og bevidsthed om, hvordan der skabes bedre betingelser for anerkendelse og inklusion, eksempelvis gennem en øget opmærksomhed på, at diversiteten i de menneskelige behov kræver diversitet i det relationelle arbejde (Ryhl, Eiriksson & Overby, 2021). I den sidstnævnte sammenhæng af dialektikken kan anerkendelsesteorien og universelt design virke som en kontinuerlig rettesnor, da et sådant begrundet normativt ståsted

gør fremtidige resultater for det pædagogiske og sociale arbejde gennemsigtige. Normkritiske og normkreative løsninger og tankemåder i det pædagogiske og sociale arbejde kan således fremadrettet fortolkes, begrundes og ikke mindst artikuleres som praksisser i universelt design med det ideal at understøtte betingelser for gensidig anerkendelse mellem professionelle og brugere/borgere, mellem voksne og børn/unge osv. Denne artikulation og tydeliggørelse med afsæt i den egentlige praksis og sociale virkelighed er således med til at styrke den teoretiske forståelse af, hvad der er anerkendende og inkluderende praksis.

Ud over denne, på sin vis traditionelle, dialektik mellem teori og praksis – som vi finder kan nyfortolkes med en terminologi, hvor universelt design forstås som ideal og rettesnor, anerkendelse som normativ og teoretisk begrundelse og normkritik- og kreativitet som de praktiske redskaber – vil vi også tilføje en afsluttende perspektivering: Anerkendelsesteoriens socialfilosofiske normativitet og værdierne i universelt design, der tilsammen udgør en idé om social retfærdighed, kan også fungere som ballast i argumenter for, hvorfor der skal prioriteres ressourcer til normkritiske og normkreative praksisser i det sociale og pædagogiske arbejde, der underbygger og designer rammerne for, at mennesker i sammenspil oplever differentieret anerkendelse i form af omsorg, respekt og solidaritet, der er forudsætningen for realiseringen af kollektiv såvel som individuel frihed.

Referencer

- Becker, H. S. (2005). *Outsidere – Studier i afvigelsessociologi*. København: Hans Reitzels Forlag.
- Clarup, E., Hamilton, S. D. P., & M. Padovan-Özdemir (2020). *Normkritisk og normkreativ pædagogik i aktuel praksis: Et forskningsbaseret inspirationskatalog til dagtilbud*. VIA University College. D'souza, N. (2004). Is Universal Design a Critical Theory?. I S. Keates, J. Clarkson, P. Langdon, P. Robinson (red) *Designing a More Inclusive World*. Springer, London. https://doi.org/10.1007/978-0-85729-372-5_1
- Falster, E. S. (2019). At måle og vurdere børn i dagtilbud – og hvordan det påvirker pædagogisk praksis. *Dansk Pædagogisk Tidsskrift*. Nr. 2.
- Falster, E. S., & H. Warming (2019). Rationalities in the pedagogical regime of practice. *Childhood*, 26(4): 554-569. doi:10.1177/0907568219869805.
- Falster, E. S. (2021). *Vi kæmper for at leve: En social-relational og anerkendelsesteoretisk analyse af barrierer for børns agens og gensidigt anerkendende relationer set ud fra et børneperspektiv*. Roskilde Universitet. FS & P Ph.D. afhandlinger.
- Falster, E., I. Vagtholm, & H. Warming (2022). *Livet med bevægelsehandicap – børns og unges perspektiver*. Akademisk Forlag.
- Foucault, F. (2019). *Klinikkens fødsel*. København: Hans Reitzels Forlag.
- Giles, D. (2020). Rethinking Misrecognition and Struggles for Recognition: Critical Theory Beyond Honneth. *Insert Philosophy*, Prag.
- Goffman, E. (2009). *Stigma – Om afvigernes sociale identitet*. Samfundslitteratur, Frederiksberg C.
- Hacking, I. (1990). *The Taming of Chance*. Cambridge: Cambridge University Press.
- Heidegren, C. (2010). *Anerkendelse – kort og godt*. København: Samfundslitteratur.
- Honneth, A. (2006). *Kampen for anerkendelse. Sociale konflikters moralske grammatik*. København: Hans Reitzels forlag.
- Honneth, A. (2012). *The I in We: Studies in the Theory of Recognition* (J. Ganahl, Trans.). Polity Press, Cambridge.
- Jacobsen, M. H. (2011). Normer. I: Larsen S. N., & Pedersen I. K. *Sociologisk leksikon*. København: Hans Reitzels forlag.
- Jenkins, R. (2006). *Social Identitet*. København: Hans Reitzels Forlag.
- Lid, I. M. (2014). Universal Design and disability: an interdisciplinary perspective. *Disability and Rehabilitation*, 36(6), 1344-1349.
- Lid, I. M. (2020). *Universell utforming og samfunnsdeltakelse*. Oslo: Cappelen Damm akademisk.
- Mackenzie, C. (2019). Feminist innovation in philosophy: Relational autonomy and social justice. *Women's Studies International Forum*, 72, 144-151.
- Oliver, M., & C. Barnes (2012). *The New Politics of Disablement*. Palgrave Macmillan, UK.
- Ryhl, C., Eiriksson, M. & R. Overby Sørensen (2021). *Universal Design – introduktion til et designprincip, der udfordrer tanken om at være menneske*.
- Salmson, K., & J., Ivarsson (2015). Normkreativitet i førskolan: om normkritik och vägar till likabehandling. 1. udg. Linköping: Olika.

Steinfeld, E., & Maisel, J. L. (2012).
*Universal Design: Creating Inclusive
Environments*. Wiley.

9.0

Pædagogiske redskaber til undervisning i universelt design

Dagný Valgeirsdóttir, John Paulin Hansen og Thomas Skovgaard

Indledning

Hvordan understøtter vi social bæredygtighed og inklusion gennem innovation og design? Og hvordan underviser vi studerende i at gøre det og øger deres forståelse af universelt design? DTU har udviklet et svar på den udfordring: En såkaldt Universal Design Playbook, der kan støtte planlægning og afvikling af designprocesser og samskabende aktiviteter. I kapitlet beskriver vi dels selve Universal Design Playbook'en og dels vores første erfaringer med at bruge den i undervisningen.

9.1 Inkluderende design

At designe med inklusion for øje indebærer en proces, hvor produkter, tjenester eller miljøer optimeres til at imødekomme behovene hos flest mulige mennesker. Designet tager ofte udgangspunkt i udfordringer, behov eller muligheder hos en specifik og marginaliseret gruppe (Clarkson et al., 2013). Erfaringen er, at design til mennesker med særlige behov ikke sjældent frembringer løsninger, der gavner bredt. Eksempelvis er ramper ved kantsten helt nødvendige for kørestolsbrugere, men også nyttige for dem, der skal passere en kantsten med barne- eller sækkevogn. Det overordnede princip *universelt design*, er defineret som

"Design af produkter og miljøer, så de kan bruges af alle mennesker, i videst muligt omfang, uden behov for tilpasning eller specialiseret design"

(Mace, 1998).

Inklusivt design og *universelt design* bruges ofte i flæng. Hvor universelt design har sine rødder inden for arkitektur, er inkluderende design derimod det mest udbredte begreb i digitale miljøer.

Et centralt led i design af universelle løsninger er empati – forstået som indlevelsessevne – i forhold til brugerne og deres perspektiver. Det rækker dog ikke altid, når designerne udelukkende anvender egne personlige erfaringer som grundlag for deres empati; de kan derved mistolke brugernes behov (Smeenk et al., 2019). Designerne fungerer som facilitatorer og skal have et åbent og engageret tankesæt i kombination med gode observations- og samarbejdsevner (Mattelmäki, 2008).

I empatisk design samskaber de professionelle og brugerne på lige fod (Dorst, 2010). Principperne anvendes i en lang række industrielle, kreative og sociale sammenhænge. En af de konkrete aktiviteter, der ofte kommer i spil i forbindelse med designtænkning, er brugerinddragelse hvor brugere og andre relevante parter inviteres med i designprocessen (Pralhad & Ramaswamy, 2004; Sanders & Stappers, 2008; Valgeirsdottir & Onarheim, 2017).

9.2 Designprocesser som en del af universitetsuddannelser

En del universitetsstuderende arbejder i grupper med udvikling af konkrete løsninger på udfordringer med teknologier, services eller koncepter. Slutbrugerne, hvad enten det er kunder, borgere, patienter eller publikum, bliver nogle gange *glemt*. Det sker ikke mindst, hvis der er tale om brugere med særlige behov, som ligger ud over dem, de studerende selv kender til. Derfor har DTU udarbejdet et pædagogisk redskab til at fastholde brugernes perspektiver. Ambitionen er, at tankesættet bag universelt design bliver indarbejdet gennem anvendelsen af Universal Design Playbook-metoden, og at de greb, som de studerende lærer, får varig betydning for kvaliteten af deres designs senere i deres professionelle karriere. En sådan værdi kan eksempelvis være, at en service bliver bedre for *alle* borgere og nemmere at administrere for myndighederne, fordi der bliver færre tilfælde, hvor borgeren må have særbehandling eller ikke kan hjælpes. Et produkt har større chance for at få succes på markedet, når også

kunder med særlige forudsætninger køber det, fordi de faktisk kan anvende det. Sidstnævnte er ikke uvæsentligt i vores del af verden, hvor en stadig større del af befolkningerne glædeligt nok kan se frem til et længere liv. Men til den længere levetid knytter sig også en række motoriske og kognitive udfordringer.

Udbredelse af Universal Design Playbook – Krop og Bevægelse som eksempel

Som en pædagogisk-didaktisk tilgang og konkret planlægningsværktøj forventes den Universal Design Playbook at have anvendelsespotentialer i uddannelsessammenhænge, der ligger uden for det område, hvor den indtil videre er blevet afprøvet. I de senere år er kendte, dynamiske undervisningsformer som undersøgelser, eksperimenter, projektarbejde og problembaseret læring blevet suppleret af formater med fokus på design og samskabelse på flere universitetsuddannelser. Det gælder eksempelvis uddannelserne inden for krop, bevægelse og fysisk aktivitet ved Idræts- og Sundhedsuddannelserne på Syddansk Universitet. Her arbejdes der allerede med læringsformer, der minder en del om dem, der kommer til udtryk i den Universal Design Playbook. Det sker med afsæt i bærende principper om aktiverende undervisning og aktiv læring. Bachelor- og kandidatuddannelserne er tilrettelagt med det for øje at skabe gode muligheder for feedback mellem undervisere og studerende samt høj aktivitet blandt studerende med mulighed for individuel differentiering. Ambitionen er at uddanne dimittender med stærke teoretiske og praktiske kompetencer til at fremme det aktive liv. Den ambition bliver bl.a. understøttet af undervisningselementer, der styrker studerendes kompetencer i at designe innovative processer og koncepter knyttet til formidling og læring i idræt samt igangsætte, analysere og vurdere udvikling af produkter og services af relevans for et bredt fysisk aktivitetsområde. For så vidt angår aspekter knyttet til universelt design er de ekstra tydelige i de dele af uddannelsen, der udvikler de studerendes kompetencer til at tilpasse fysisk aktivitet, træning og idræt til forskellige målgrupper – herunder mennesker med forskellige typer af funktionsnedsættelser. Udgangspunktet er for det første, at alle har krav på at kunne tage del i fritids- og idræts-

aktiviteter, og for det andet, at mennesker har forskellige forudsætninger og bevæggrunde for bevægelse og aktivitet. Inklusion og differentiering er centrale pejlemærker.

Et redskab, som den Universal Playbook er tiltænkt at støtte, er uddannelser, der har som ambition at udvikle studerende, der, i samarbejde med andre fagligheder og en ofte bred vifte af aktører, skal tilegne sig evner i at analysere og handle kvalificeret på faglige, professionelle problemstillinger. Det interaktive format med stærkt tryk på inklusionsaspektet er her en vej til at understøtte hele uddannelsens mission om at uddanne dimittender, der kan varetage såvel tværfaglige som specialiserede opgaver inden for formidling, analyse, udvikling, planlægning og forskning. I den forbindelse mener vi, at det giver god mening at inddrage redskaber til at træne færdigheder i at udvikle løsninger til brede brugergrupper og – mere grundlæggende – til at understøtte, at færdige dimittender føler sig sikre og trygge i at anvende designmetoder til at spotte, udvikle og vurdere inkluderende løsninger.

9.3 Universal Design Playbook

Universal Design Playbook er et onlineværktøj (www.universaldesignguide.com), som hjælper med at tilrettelægge en plan for afvikling af designaktiviteter. Selv om det er en fordel, at brugerne har erfaringer med at bruge designmetoder, er det ikke et krav. Men det er vigtigt, at brugerne af Playbooken er klar over, hvilken fase af et designforløb deres projekt befinder sig i. Er de i den indledende fase, hvor empati og afdækkende metoder er hensigtsmæssige, eller i de senere faser, hvor sammenfattende metoder er nødvendige?

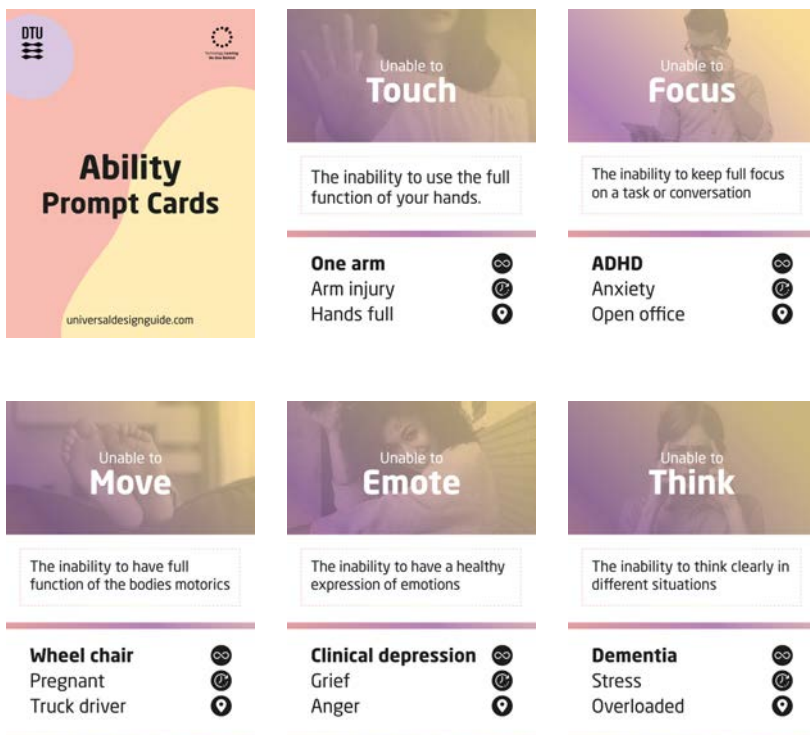
Der findes flere onlineværktøjskasser, der giver forslag til valg af designmetoder, såsom servicedesigntools.org og Københavns Universitets onlineressource (<https://innovationenglish.sites.ku.dk/metoder/>). Det nye ved Universal Design Playbook'en er dels, at den har skarpt fokus på inddragelse af brugere med særlige behov, og dels at den opstiller en skræddersyet plan for afviklingen af en de-

signworkshop, med al nødvendig information til de studerende samlet på et sted. Det unikke fokus på brugere med særlige behov sikres i Universal Design Playbook'en ved, at de studerende under planlægningen af designaktiviteter skal overveje, hvilke kompetencer de har forudsat hos deltagerne, og om de forudsætninger vil kunne afholde nogle fra være aktive under alle aktiviteterne. Deltagerne i de brugerrinvolverende udviklingsprojekter kan have forskellige evner eller handicap, som både kan være synlige, som for eksempel motoriske handicap, eller usynlige, som for eksempel kognitive eller sensoriske udfordringer. Playbook'en giver endvidere grundige forslag til, hvordan brugerdeltagere med forskellige typer af handicap bedst imødekommes.

Inden for den inkluderende design tradition er det almindeligt at arbejde med fiktive brugere og deres oplevelser af designløsninger – såkaldte personaer, der tillægges særlige behov (Coleman et al., 2016). Som alternativ til den metode har DTU udviklet et sæt kort, kaldet Ability Prompt Cards, der under et designforløb bruges til at udfordre de ideer, som der arbejdes med (se figur 9.1). Kortene har til formål at fremme forståelse for brugerperspektiver og anspore til, at designløsningerne udvides til den bredest mulige brugergruppe. Der er 16 kort i bunken, som hver repræsenterer en evne hos påtænkte brugere, fx at kunne gribe om en genstand, og tre niveauer for, hvor vedvarende evnen kan være udfordret: permanent (angivet med fed), i en periode eller kun i en bestemt situation. Kortene, der kan printes og deles ud til alle deltagerne, kan så *spilles* op mod en idé, hvor designerne diskuterer, om hvorvidt netop denne idé er egnet for mennesker, som eksempelvis befinder sig i en situation, hvor deres kognitive evner er udfordret. Muligvis bliver designerne enige om, at det vil idéen ikke egne sig til. Dermed bliver det en bevidst beslutning at se bort fra den brugergruppe eller ikke understøtte muligheden for, at løsningen anvendes under de givne omstændigheder. Når det forhold er afklaret, er det næste skridt at spørge: ”Hvorfor egentlig ikke?”. Denne metode kalder vi for *drop.forudindtagelser*.

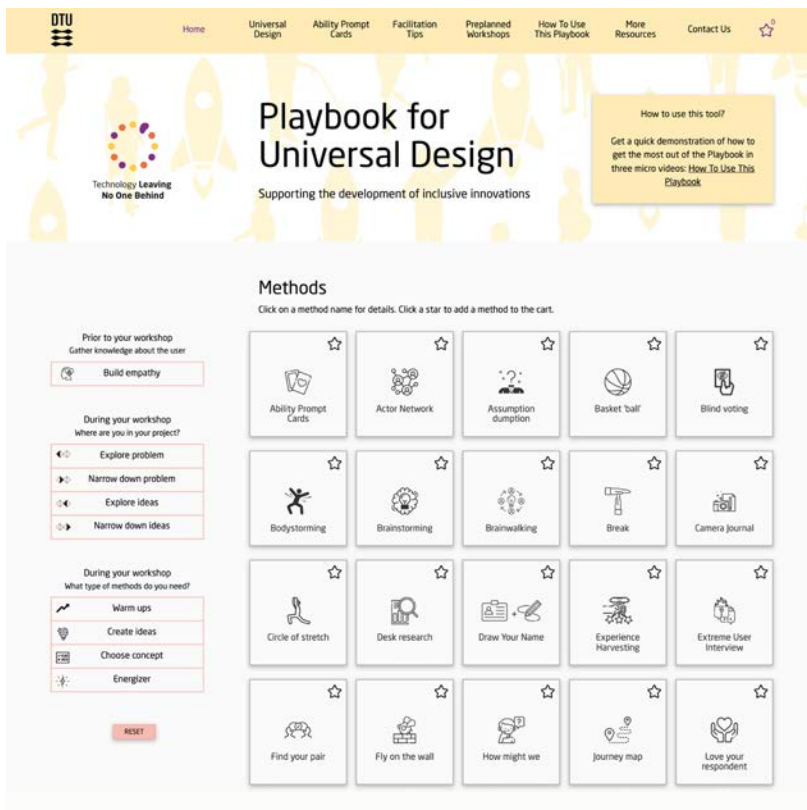
Kortene kan også anvendes til at opstille forhindringer for designløsninger, eksempelvis at de *skal* kunne anvendes af mennesker med kun én arm. Forhindringer har vist sig at kunne øge kreativi-

teten (Onarheim og Valgeirsdottir, 2017). Derfor forventer vi, at de udfordringer kortene repræsenterer, fremmer nytænkning. Endelig kan kortene anvendes til systematisk evaluering, hvor det for hvert af kortene bliver registreret, i hvilken grad en bestemt evne er en forudsætning for, at en given designløsning kan bruges.



Figur 9.1: Eksempler på 5 af 15 kort til at afdække forudsatte evner i designløsninger.

Designforskere har gennem længere tid haft særlig interesse i at stimulere de kognitive strategier under udviklingsarbejdet. Her skelnes der mellem divergente og konvergente tankeformer, hvor den førstnævnte er karakteriseret ved at åbne, udvide og afdække, mens den konvergente tænkning bruges til at indsnævre, frasortere og prioritere med (Guilford, 1968). Basadur et al. (1982) har foreslået, at disse to tankeformer skiftes til at være dominerende i løbet af tre faser: 1) problemafdækning, 2) problemløsning, og 3)



Figur 9.2: Forsiden på webtjenesten Universal Design Playbook (www.universaldesignguide.com)

løsningsimplementering. Efterfølgende er modellen blevet udvidet med en fjerde fase i den meget udbredte *Dobbelte Diamant-Model*, hvor det fremhæves, at både problem- og løsningsfasen har divergente og konvergente perioder (Design Council, 2005). Den dobbelte diamant-model er gennemgående i Universal Design Playbook'en til at strukturere en kreativ udviklingsproces, som det for eksempel ses i figur 9.2, hvor der i forbindelse med udvælgelsen af egnede metoder skal angives, om det, der er aktuelt, er at udforske et problem ("Explore problem"), indsnævre et problem ("Narrow down problem"), udforske ideer ("Explore ideas") eller indsnævre ideer ("Narrow down Ideas").

Universal Design Playbook indeholder mere end 40 designmetoder, både traditionelle tilgange og nogle, der er specifikt rettet mod udvikling af inkluderende løsninger. Universal Design Playbook har tre sorteringsfunktioner til at spotte de mest egnede metoder.

DTU

Home Universal Design Ability Prompt Cards Facilitation Tips Preplanned Workshops How To Use This Playbook More Resources Contact Us

Ability Prompt Cards

Purpose:

There are three overall purposes when using the ability prompt cards:

1. To identify abilities that might be affected by your design proposal.
2. How does your design affect others - is it excluding or including?
3. If it is excluding how can you then make them including.

Step by step Facilitating tips Download template (pdf) Materials needed Goes well with

Tips to include participants who are not able to:

- See
- Think
- Move
- Hold
- Speak
- Hear
- Focus
- Belong

Input Concept proposals Output Evaluation on how inclusive/exclusive a concept proposal is. Complexity Moderate to complex Time 10-30 min Participants 2-15 Activity Core abilities:

- Needs to be capable of reflection upon the concept proposal
- Needs to be capable of reflecting upon other examples of abilities given in the ability cards.

Figur 9.3: Præsentation af metoden *Ability Prompt Cards* på Universal Design Playbook, hvorfra kortene også kan hentes til udprintning.

- *Empati.* Denne sorteringsfunktion vil føre brugeren til metoder, som de kan bruge, inden de begynder den egentlige designproces. Det sker for at skabe forståelse for de intenderede brugergrupper og de udfordringer og muligheder, de måtte have. Funktionen er især vigtig, når formålet er at udvikle universelt design.
- *Hvor i processen er du?* Denne sorteringsfunktion er som ovenfor beskrevet baseret på Dobbelte-Diamant-modellen og er nyttig, når der fx skal planlægges en workshop.
- *Hvilken type metoder har du brug for?* Denne sortering hjælper med at vælge metoder i forbindelse med en workshop, for eksem-

pel metoder, der er specifikt egnet til opvarmning, eller til at generere ideer eller til at vælge et endeligt koncept.

Ud over metodesamlingen tilbyder Universal Design Playbook vejledninger, informationsmateriale til såvel undervisnings- som inspirationsformål samt støtte til at udarbejde en tidsplan for en workshopproces. Hver metode forklares med video og en trin-for-trin vejledning, en tutorial, en skabelon og – vigtigst af alt – der gives tips til at skabe inkluderende løsninger (jf. figur 9.3).

Som det ses i figur 9.3, indeholder metodebeskrivelserne påmindelser (i det nedre højre område) om at overveje, hvem deltagerne er, samt en vejledning i, hvordan deltagerne kan imødekommes, hvis de er udfordret af forskellige funktionelle begrænsninger. Endelig er det også angivet, hvilket input der kræves, hvilket output metoden giver, hvor kognitivt krævende metoden anses for at være, hvor lang tid den tager, hvor mange deltagere den egner sig til, og hvilke aktiviteter den indbefatter. Når brugerne af Universal Design Playbook har valgt de metoder, de vil anvende, udarbejder det digitale værktøj en samlet workshopplan – inklusive metodebeskrivelser, skabeloner og faciliteringstips. Det hele kan downloades som pdf-fil.

9.4 Afprøvning af Universal Design Playbook'en

Den første prototype af Universal Design Playbook'en blev afprøvet i samarbejde med Muskelsvindfonden på en workshop, som havde til formål at udvikle tilgængelige tilskuerpladser på musikfestivals (figur 9.4). Workshopen løb af stablen i marts 2021 som en brugerafprøvning af grænsefladerne på Universal Design Playbook'ens website. 15 deltagere var fordelt i tre grupper og havde mulighed for at få indblik i problemfeltet via input fra slutbrugere af tilskuerpladser på festivaler, der deltog online (se figur 9.4). Deltagerne gennemførte bruger-interviews med støtte fra råd indlejret i Universal Design Playbook. Ud fra disse interviews kunne deltagerne sammen med

slutbrugerne konstruere et typisk hændelsesforløb, når kørestolsbrugere tager på musikfestivals. Metoden, der på engelsk kaldes *user journey*, er en af de metoder, Universal Design Playbook'en giver vejledning i. Formålet med at beskrive en bruger-rejse er detaljeret at kortlægge, hvordan brugere interagerer med en service eller et produkt over tid. På den baggrund kan de sandsynlige oplevelser, som forskellige personer kan tænkes at få, analyseres nærmere. Herefter kan de enkelte dele kategoriseres for at få et overblik over de situationer, der kan opstå.

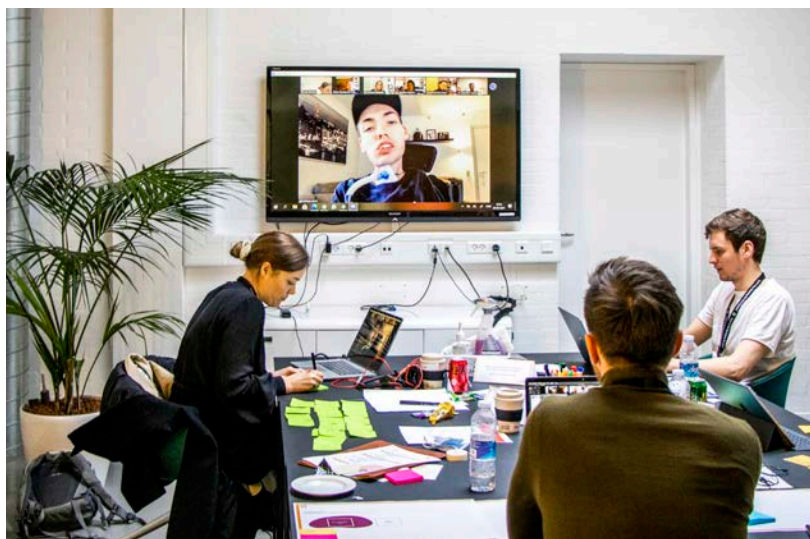
Det færdige resultat blev ved workshoppens afslutning præsenteret for Muskelsvindfonden som et samlet overblik over brugernes overvejelser om behovet for en mere inkluderende løsning.

Workshoppen havde det dobbelte formål både at foretage en kortlægning af problemet set fra brugernes perspektiv og at få afprøvet anvendeligheden af Universal Design Playbook'ens webside. Kommentarerne fra deltagerne var overvejende positive:

"Der var en del indledende information, som man skulle arbejde sig igennem, men øvelserne var virkelig veldokumenterede, og videoerne var gode. Jeg elskede den måde den dobbelte diamant blev brugt til at sortere i øvelserne".

"Jeg kunne virkelig godt lide den måde, at inklusionstænkningen giver en konstant påmindelse under udførelsen af hver metode".





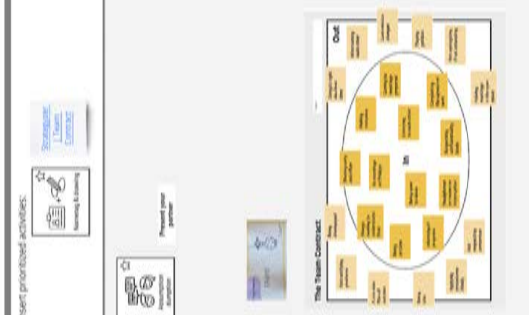
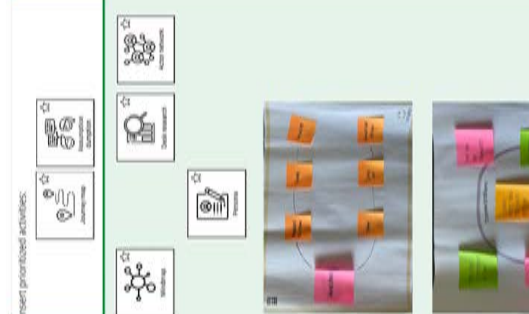
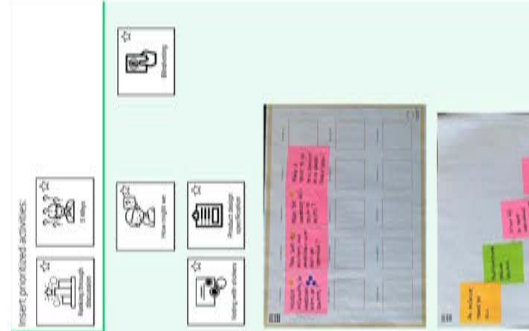

"Playbook'en er rigtig god til at sætte fokus på evner og handicaps hos brugerne – både med Ability Prompt Cards'ne og med rådene til, hvordan øvelserne kan tilpasses deltagerne med handicaps".



Figur 9.4: Studerende afprøver en tidlig version af Universal Design Playbook'en sammen med unge med motoriske handicap, som bidrog med deres erfaringer online.

9.5 Brugerinvolvering på kursusniveau

Brugerinvolvering er også en fundamental del af kurset *Staging co-creation and creativity* på DTU. På kurset bliver de studerende trænet i at tilrettelægge og afvikle samskabelsesworkshops, hvor et væsentligt formål er at lære, hvordan eksterne deltagere eller brugere kommer i møde. Halvvejs gennem semesteret bliver personer med handicap inviteret til at deltage i workshops, hvor de studerende er værter og facilitatorer. I efteråret 2021 deltog otte personer i to workshops på hver 1,5 time. En uge før afholdelsen af workshoppen blev de studerende oplyst om, hvilken bruger de ville komme til at arbejde sammen med. Processen var meget velfungerende, og tilbagemeldingerne fra både brugerne og de studerende var særdeles positive. De studerende ønskede dog, at de havde haft muligheder for at arbejde endnu tættere sammen med brugerne, fordi samskabelsesperspektivet gav dem brugbare indsigter og øgede deres empati på afgørende vis.

TEAM ONBOARDING	EXPLORE & ANALYZE	DEFINE & CHOOSE	IDEATE & FILTER
<p>30 MIN. 9:45-10:00</p> <p>Designate and talk about team roles, time management, your assignments on how you want to work as a team (rules, behaviors, communication, etc.) and how you will work together. Go through the photos, templates and methods suggested by facilitator and judge what's needed - remember to have breaks!</p>	<p>TIME: 40 MIN. 10:00 - 10:40</p> <p>Understand and investigate the innovation theme to identify your individual and outcome challenges to address. Align your assumptions and challenge your biases about the innovation theme.</p>	<p>TIME: 30 MIN. 10:40-11:20</p> <p>Select and further define the opportunity for innovation that you want to work on. Develop a clear big-picture problem statement you can use for generating ideas in relevant and of interest with the competences in your faculty.</p>	<p>TIME: 40 MIN. 11:20-12:00</p> <p>Use idea generation techniques to diverge and broaden the range of full and sub-solutions - and select a few to bring to the next phase.</p>
<p>Insert prioritized activities:</p>  <p>Designate and talk about team roles, time management, your assignments on how you want to work as a team (rules, behaviors, communication, etc.) and how you will work together. Go through the photos, templates and methods suggested by facilitator and judge what's needed - remember to have breaks!</p>	<p>Insert prioritized activities:</p> 	<p>Insert prioritized activities:</p> 	<p>Insert prioritized activities:</p> 
			

Figur 9.5: Miro templates med links til Universal Design Playbooken.



Figur 9.6: Ability-kortene anvendes som del af et brætspil til at reflektere over tilgængeligheden på campus.

Universal Design Playbook blev senere brugt sammen med online-designredskabet MIRO af 600 specialestuderende på en workshopdag med fokus på at gøre DTU's campus endnu mere tilgængeligt (figur 9.5). MIRO-redskabet var også struktureret efter den dobbelte

diamant-model med skiftende faser af divergerende og konvergerende metoder, som blev brugt til både at afdække problemfeltet og opstille løsninger. For at lette undervisningsforløbet var der på forhånd indlagt links direkte fra MIRO-boardet til de metodebeskrivelser i Universal Design Playbook'en, de studerende skulle bruge, og Universal Design Playbook-templates til at strukturere det udviklede indhold. De studerende blev også introduceret til Ability prompt cards. Det er planlagt, at en stor del af DTU's specialestuderende fremover kommer til at deltage i en lignende workshop. På længere sigt er intentionen, at alle DTU-studerende bliver bekendte med Universal Design Playbook.

9.6 CAMPUS – Leaving no one behind

Som et led i DTU's introduktionsuge er Ability-kortene blevet en del af et nyt brætspil, *CAMPUS – Leaving no one behind*, som anvendes til at vurdere og reflektere over tilgængeligheden på DTU's campus (figur 9.6). I forbindelse med studiestart 2021 blev 450 studerende delt op i grupper af 5, der blev tildelt et Ability-kort, som de skulle bruge til at forestille sig, hvilke udfordringer de kunne komme ud for i bestemte situationer på campus. De fik udleveret rekvisitter svarende til det Ability-kort, de havde fået, for at kunne simulere *deres* handicap og derved opbygge forståelse for de muligheder og udfordringer, mennesker med det pågældende handicap kan opleve.

En god begyndelse giver energi til mere

Efter den positive modtagelse af både Universal Design Playbook'en og Ability-prompt-kortene blandt studerende, start-up virksomheder og undervisere på DTU, er det næste skridt at fortsætte med den iterative udvikling af hjemmeside og tilføjelse af yderligere materialer.

Kortene har vist sig at være et stærkt pædagogisk værktøj – både for studerende og for entrepenører i de tidlige faser af virksomhedsdannelsen. Næste sæt kort er under udvikling og vil præsentere de

”7 principper for universelt design” (Design U, 1997). En prototype er testet i masterkurset *Holistisk design af ingeniørsystemer* med god respons fra de studerende.

Et tredje sæt kort på vej vil understøtte processen med at klarlægge potentielle skævheder i design og lette involverede parter dialog om potentielle udfordringer og skævheder.

Såvel Universal Design Playbook som Ability-prompt-kortene virker til at have et stort versionerings- og skaleringspotentiale. Vores ambition er at samarbejde med en bred kreds af partnere på forskellige uddannelser om at indløse så store dele af dette potentiale som muligt. Det handler om at realisere universelt designløsninger, der vitterlig gør en forskel for alle.

Referencer

- Basadur, M., Graen, G. B., & Green, S. G. (1982). Training in creative problem solving: Effects on ideation and problem finding and solving in an industrial research organization, *Organizational Behavior and Human Performance*, 30(1), pp. 41–70. doi: 10.1016/0030-5073(82)90233-1.
- Clarkson, P. J., Coleman, R., Keates, S., & Lebbon, C. (2013). *Inclusive design: Design for the whole population*. CRC Press.
- Coleman, R., Clarkson, P. J., & Cassim, J. (2016). *Design for inclusivity: A practical guide to accessible, innovative and user-centred design*. CRC Press.
- Design Council (2005). *A Study of the Design Process - The Double Diamond*. Retrieved 9.7.2015 from [www.design-council.org.uk/sites/default/files/asset/document/ElvenLessons_Design_Council%20\(2\).pdf](http://www.design-council.org.uk/sites/default/files/asset/document/ElvenLessons_Design_Council%20(2).pdf)
- Design, U. (1997). *The Principles of universal design*. Retrieved from NC State.
- Dorst, K. (2010). The Nature of Design Thinking. I: DTRS8 Interpreting Design Thinking: Design Thinking Research Symposium Proceedings. *DAB Documents*, pp. 131–139.
- Guilford, J. P. (1968). Intelligence, creativity, and their educational implications. RR Knapp San Diego.
- Mace, R. L., (1998). *A perspective on universal design*. An edited excerpt of a presentation at Designing for the 21st Century: An International Conference on Universal Design.
- Mattelmäki, T. (2008). Probing for co-exploring, *CoDesign*, 4(1), pp. 65–78. doi: 10.1080/15710880701875027.
- Onarheim, B. and Valgeirsdóttir, D., (2017). Constraints and Creativity in NPD -Testing the Impact of Late Constraints'. I: *24th Innovation and product development management conference*. Reykjavik, Iceland.
- Prahalad, C. K., & Ramaswamy, V. (2004). Co-creation experiences: The next practice in value creation, *Journal of*

- Interactive Marketing. Elsevier, 18(3),*
5-14. doi: 10.1002/dir.20015.
- Sanders, E. B.-N., & Stappers, P. J. (2008).
Co-creation and the new landscapes
of design, *CoDesign, 4(1)*, 5-18. doi:
10.1080/15710880701875068.
- Smeenk, W., Sturm, J., & Eggen, B. (2019).
A comparison of existing frameworks
leading to an empathic formation
compass for co-design. *International
Journal of Design, 13(3)*, 53-68.
- Valgeirsdottir, D., & Onarheim, B. (2017).
Metacognition in Creativity: Process
Awareness Used to Facilitate the
Creative Process. I: Christensen, B.
T. & Ball, L. J. (eds) *Analyzing Design
Thinking: Studies of Cross-Cultural
Co-Creation*. Leiden: CRC Press/Tay-
lor & Francis, s. 215-228.

10.0

Udforskning af Person- Environment- Occupation- modellen

Turid Borgstrand Øien og Roberta Cassi

Introduktion

Ligesom de øvrige lande, der har tilmeldt sig, arbejder Danmark på flere områder for at nå de 17 Verdensmål, FN har fastsat for 2030. Inden for denne fælles vision sigter dagsordenen *Leaving No One Behind* (LNOB) mod at reducere uligheder eller andre forhold, der kan lade mennesker i stikken i forhold til både individuel og samfundsmæssig trivsel. For at nå dette mål er FN-komiteens anbefaling at udvikle strategiske forskningsmodeller og arbejdsrammer, der fokuserer på menneskers inklusion og deltagelse. Universelt Design-tilgangen (UD) viser et betydeligt potentiale for at bidrage til menneskers inklusion og deltagelse ved bedre at tilpasse det designede miljø til behovene hos en stadig større og mere mangfoldig befolkning. I overensstemmelse med UD-tilgangen er arkitekters og andre eksperters hovedfokus for det byggede miljø at designe det med en bevidsthed om den rolle, det spiller i at forebygge eller understøtte de fysiske udfoldelser og den sociale deltagelse blandt individer med varierende funktionsniveauer. Til dette formål har praktikere brug for en indgående forståelse af, hvordan mennesker med forskellige funktionsniveauer interagerer med og oplever det byggede miljø. Derfor sigter den aktuelle forskning og praksis mod mere holistiske og tværfaglige tilgange til at adressere og undersøge individers kompleksitet og mangfoldighed i forhold til at påvirke aspekter af det byggede miljø.

Det byggede miljøes indvirkning på menneskers udfoldelse og deltagelse er stadig et uudforsket felt i både forskning og praksis, især med hensyn til mennesker med fysiske og sensoriske funktionsnedsættelser. Hvad angår komplekse og multidimensionelle dynamikker, for eksempel mellem miljø og individuel udfoldelse, kan analytiske modeller bidrage til at bygge bro mellem grundlæggende teorier og begreber om funktionsnedsættelse og mere empirisk observerbare fænomener, der forekommer i den virkelige verden (Altman, 2001). Faktisk kan analytiske modeller understøtte empiriske undersøgelser ved at inkludere, rammesætte og observere individuelle

og miljømæssige faktorer samt kvalificere vores viden om invaliderende og aktiverende mekanismer (Imrie & Luck, 2014), der opstår i interaktionen mellem person og miljø.

Indtil nu er funktionsnedsættelse og restriktive forhold hovedsagelig blevet behandlet ved at fokusere på misforholdet mellem individet og de miljømæssige dimensioner. Der er til dette formål udviklet forskellige analytiske og operationelle modeller for at understøtte forskning og praksis i forståelsen og vurderingen af miljøets rolle i bestemmelsen af forhold vedrørende funktionsnedsættelse. Eksisterende modeller, såsom *GAP* (Lid, 2013), *Housing Enabler* (Steinfeld & Danford, 1999) og *User-Built Environment* (Froyen et al., 2009), er alle relevante værktøjer til at anskue miljøets relevans, men disse modeller fokuserer primært på barrierer i miljøet og personlige begrænsninger. Begreberne *mismatch* og *funktionsnedsættelse* er blevet diskuteret indgående inden for UD-området. I den forbindelse hævder Hamraie (2013), at vi er nødt til at anerkende menneskelige variationer uden dermed at decentrere funktionsnedsættelse fra *normate user templates*, da dette igen skaber mistilpasninger.

I et andet perspektiv argumenterer dette kapitel for, at *Person-Environment-Occupation* (PEO)-modellen kunne tilbyde en mere givende tilgang og et nyt bidrag, der ikke fokuserer på menneskelige funktionsnedsættelser og miljøbarrierer, men adresserer et bredt spektrum af menneskelige funktionsniveauer og det byggede miljøes potentiale for at muliggøre menneskers aktiviteter. Vidensoverførsel, mellem den akademiske verden og industrien eller mellem forskellige forskningsfelter, er en vigtig, men ofte fortiet del af en forskningspraksis (Jensen, 2010), som kræver en kritisk *refleksion i handling* (Schön, 2016), hvorfor dette kapitel beskriver og udforsker, hvordan PEO-modellen er blevet tilgået og brugt i forskning inden for ergoterapi og arkitektur. I to empiriske undersøgelser om rehabilitering med nedsat syn og arkitektur til sport og fritid blev PEO-modellen videreudviklet med et UD-perspektiv og brugt som en teoretisk og analytisk ramme for at anerkende og omfavne det brede spektrum af menneskelige funktionsniveauer, samt det byggede miljøes potentiale til at understøtte menneskers udfoldelser og

deltagelse. De to cases giver os mulighed for at diskutere værdien og potentialet af denne konceptuelle model for indsamling af viden, der skal indarbejdes og operationaliseres i faglige perspektiver hos arkitekter, ergoterapeuter og ikke mindst forskere, der arbejder inden for og på tværs af disse felter. Til sidst udforsker vi, ved at præsentere modellens muligheder og begrænsninger i disse to anvendelser, det fælles grundlag for yderligere tværfagligt samarbejde inden for UD-området.

10.1 Person-Environment-Occupation-modellen

I løbet af de sidste 45 år har en biopsykosocial forståelse af funktionsnedsættelse påvirket sundhedsvæsenet og samfundet. Oprindeligt udviklet fra et mere snævert biomedicinsk paradigme (Engel, 1977) har den omfattende forståelse af mennesket drevet adskillige praksisspecifikke forståelsesrammer, såsom den såkaldt biopsykosociale ramme for rehabilitering af den internationale klassifikation af funktion, funktionsnedsættelse og helbred (International Classification of Functioning, Disability and Health). Selvom den eksisterende biopsykosociale ramme inkluderer den fysiske kontekst som et påvirkende parameter, mangler der en konceptualisering og evaluering af de miljømæssige faktorer (Whiteneck & Dijkers, 2009), ligesom operationaliseringen heraf fortsat er begrænset (Day et al., 2012). Men i overensstemmelse med denne tilgang blev Person-Environment-Occupation (PEO)-modellen for mere end 25 år siden introduceret for at lette udøvelsen af ergoterapi (Law et al., 1996), hvis hovedformål er at vurdere og forbedre forholdet mellem individet, hans eller hendes aktivitet og de omgivelser, han eller hun udfører det i. Til dette formål blev denne model udviklet til at konceptualisere, planlægge, kommunikere og evaluere individers præstation i forhold til deres fysiske omgivelser (Strong et al., 1999).

Modellen omfatter tre overlappende sfærer:

- *Personen* – det unikke væsen af sind, krop og åndelige kvaliteter, med en række forskellige roller, afhængig af individuelle færdigheder og funktionsniveauer, omskiftelig på tværs af tid og kontekst
- *Omgivelserne* – den kulturelle, socioøkonomiske, institutionelle, fysiske og sociale kontekst
- *Aktiviteten* – en sammenfiltrering af beskæftigelse, aktivitet og opgave.

Overlappet mellem de tre sfærer repræsenterer graden af kvalitet i aktivitetsudfoldelse ("occupational performance"): Et komplekst og dynamisk fænomen, hvor det transaktionelle og tidsmæssige *fit* mellem de tre sfærer beskriver kvaliteten af oplevelsen i form af individuel tilfredshed og funktion. I denne repræsentation betyder større overlap mellem de tre sfærer højere kvalitet i aktivitetsudfoldelsen.

10.2 Analytisk tilgang

Forståelsen og brugen af PEO-modellen er blevet udforsket gennem to forskningspraksisser. I det første tilfælde blev modellen brugt til at synliggøre den tavse praksisviden hos to ergoterapeuter, der arbejder som synskonsulenter inden for synsrehabilitering. Her tjente modellen desuden til at rammesætte en fælles analytisk udforskning i et *aktionsforsknings*-samarbejde. I det andet tilfælde blev modellen anvendt til at udvikle den analytiske ramme, der blev brugt til at undersøge rumlige oplevelser for brugere med funktionsnedsættelse i to danske sports- og fritidsbygninger. I dette tilfælde tjente modellen til at identificere omgivelsernes karakteristika til støtte for kognitive, fysiske og sociale brugeraktiviteter. Ved at beskrive brugen af modellen i disse to tilfælde sigter vi mod at udforske og i sidste ende diskutere PEO-modellen i forhold til dens:

- egenskaber i forhold til at anvende modellen i et UD-perspektiv
- anvendelse i forhold til analyse og organisering af empiri.

Case 1: PEO-modellen til forståelse af ergoterapeuten og rehabiliteringsprocesserne

Belysningsanbefalinger i synsrådgivningen er traditionelt blevet udført baseret på diagnostik, der involverer lysvurderinger i klinikken. Synsstyrken er blevet målt i en fast afstand og ved overordnede lux-niveauer, justeret og nøje styret af den faglige ekspertise. Som svar på en opfordring til en mere holistisk tilgang til synsrehabiliteringen udviklede Center for Specialundervisning (CSU) en ny systematiseret metode til lysvurdering i pilotprojektet ”*Better Light Better Living*” (BLBL) fra 2017 til 2019.

BLBL placerede vurderingen i deltagernes specifikke sociale og fysiske kontekst og støttede personer med nedsat syn i at være eksperter i deres egen dagligdag, hvilket var afgørende for at identificere relevante aktiviteter og passende belysning, ligesom BLBL viste forbedret visuel funktion og livskvalitet i gruppen på 60 deltagere med synsnedsættelse (Øien et al., 2021). For at forberede metoden til videre implementering og for at udforske den holistiske tilgang til synsrehabilitering blev et etnografisk aktionsforsknings-projekt i 2018 tilknyttet BLBL. Med et forskningsmæssigt udgangspunkt i det byggede miljø, dets rolle i menneskers hverdag, og hvordan professionelle arbejder for at forbedre denne relation, blev undersøgelsen designet som en udforskning af flere anliggender: den tavse viden om individet i forhold til hans eller hendes specifikke sociale og fysiske miljø; forandringen og temporaliteten inden for rehabiliteringsprocessen og, i et felt med forskellig faglig baggrund, den rolle ergoterapeuternes praksisviden spiller i interventionen.

10.3 Ramme for kortlægning af relationer, processer og praksisviden

Den indledende kortlægning af vurderingen og interventionen med BLBL var baseret på observationer af konsultationerne i del-

tagernes hjem med opmærksomhed på situationer eller narrativer repræsenterende tavs viden. Indlejret i deltagerne eller indlejret i teknologierne eller praksisserne (Øien, 2021) blev hovedvægten lagt på samspillet mellem synskonsulenten, deltagerne og deres fysiske omgivelser. Sammenfiltringen af person, omgivelser og aktivitet blev repræsenteret i BLBL's overordnede fokus på aktiviteter. Aktiviteter blev placeret inden for specifikke sociale og miljømæssige rammer samt med afsæt i den specifikke krop og dens funktion, mens den relevante aktivitet blev udført. De aktiviteter, deltageren med synsnedsættelse valgte, repræsenterede situationer, hvor overlappet mellem de tre sfærer ikke var jævnt men mere distanceret, og hvor aktivitetsudfoldelsen blev udfordret.

Kortlægningen viste, at hverdagens aktiviteter omfattede læsning; skrivning; håndarbejde; fritidsinteresser; lokalisering af ting; orientering; tilberedning af mad; spisning; husarbejde; håndtering af egenomsorg og socialt samvær. Aktiviteterne foregik i forskellige sociale og fysiske sammenhænge og på forskellige steder og områder i huset. Kortlægning af det fysiske miljø omhandlede

"størrelse og organisering af rum; orientering; overgange; vinduesstørrelse og placering; indretning; overflader og finish; farver; mønstre; form, fordeling og placering af lamper samt udvalget af forskellige pærer og lyskilder" (ibid., s. 114).

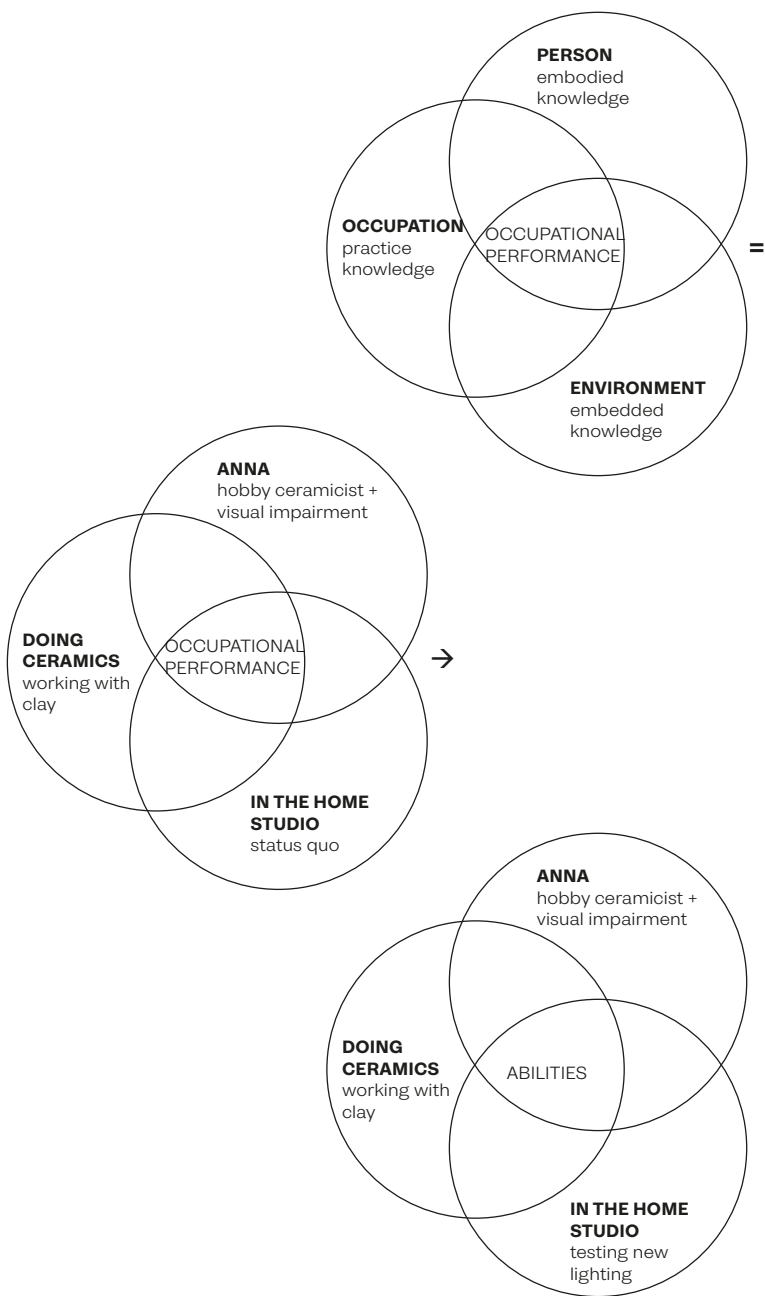
Personlige aspekter omhandlede visuel funktion og funktionsniveauer såvel som andre fysiske, motoriske, kognitive eller følelsesmæssige aspekter. Den personlige sfære omhandlede desuden oplevelser relateret til de aktuelle evner og funktionsnedsættelser i aktiviteten samt de forskellige oplevelser af lys. I de fleste tilfælde blev aktivitetsudfoldelsen udfordret på grund af utilstrækkelig eller uhensigtsmæssig belysning, men i nogle konfigurationer var præstationen også påvirket af den specifikke aktivitet, den visuelle funktion eller endda motivationen hos den enkelte. Relationen mellem individet og dets omgivelser i en specifik aktivitet kunne end-

da være forskelligartet og skiftende – nogle deltagere foretrak mere lys til visse aktiviteter, afhængigt af både det sociale og det praktiske omfang, men også på grund af æstetiske eller kulturelle præferencer. På tværs af de 60 deltagere blev der set understøttende (enabling) og hæmmende (disabling) faktorer i både aktiviteter, positioner og rammer i hjemmet. Ydermere var behovene og præferencerne for lys også forskellige, selv hos det samme individ, afhængigt af aktiviteten og den sociale og rumlige situation (Øien et al., 2021).

Kortlægning af disse aspekter viste, at BLBL omfattede forskellige former for ellers tavs viden, såsom *kropsliggjort viden* om den situerede og aktiverede krop. Belysningsvurderingen og interventionen tog udgangspunkt i deltagerens egne kropslige oplevelser, hvor funktionsnedsættelsen som sådan var sekundær og i højere grad anskuedes som en dynamisk og relationel tilstand, der afhang af sfærernes *fit* eller *misfit*. Ydermere var viden også *indlejret* i miljøsfæren, i husholdningsapparater, hjælpemidler, rum og materielle artefakter og igen afhængig af *fit* med de to andre sfærer i deltagernes brug af disse artefakter i deres hverdagspraksis.

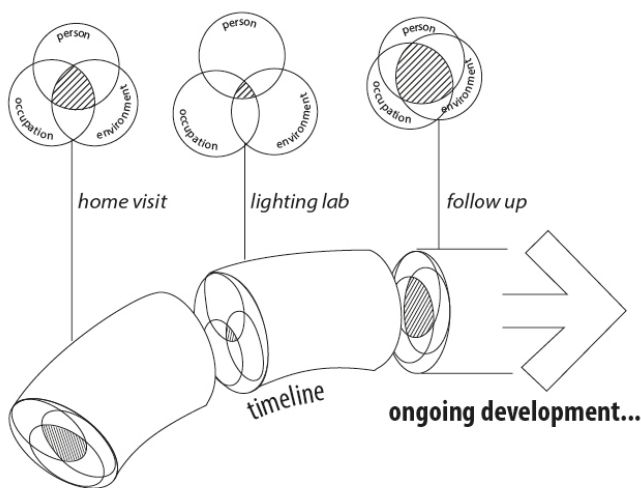
Hver case viste forskellige grader af aktivitetsudfoldelse. For eksempel ønskede en af deltagerne at forbedre sine betingelser for at modellere keramik i sit hjemmestudie, og vurderingen viste, at hun havde brug for samspillet mellem lys og skygge, idet dette hjalp hende med at opfatte og arbejde med leret. I interventionen testede de kombinationer af direkte og indirekte lys og tilpassede disse miljøfaktorer tættere på hendes funktionelle evner og den aktivitet, der var i spil. At gøre det muligt at gå fra en minimal aktivitetsudfoldelse til at genvinde evner, som vist i figur 10.1. Maksimering af *fit* mellem de tre sfærer betød, at hun kunne vende tilbage til en hobby, som hun havde opgivet på grund af sin funktionsnedsættelse.

For andre hjalp interventionen med at mobilisere familie eller venner (tilpasse den sociale del af deres miljø) eller muliggøre intern motivation og en *jeg kan godt!*-attitude, der fik dem til at tilgå og bruge deres eksisterende belysning på en anden måde og at tilpasse den personlige tilgang til sfærernes forhold. Parametrene var dynamisk, indbyrdes forbundne, og ændringer i den ene parameter påvirkede den anden.



Figur 10.1: Personen, omgivelserne og aktiviteten, specificeret i tilfældet "Anna", en hobbykeramikker, der oplever vanskeligheder i sit hjemmestudie.

Det sekventielle forløb indlejret i PEO-modellen understøttede analysen af tid på tværs af sekvenserne, hvor tiden mellem konsultationerne (hjemme, i lyslaboratoriet og hjemme igen) spillede en vigtig rolle i udviklingen af læring og forandring. PEO-*fit* blev relateret til den enkeltes proces og de mål, der var sat for en specifik aktivitet i en specifik indstilling og for en bestemt periode (uger eller måneder), hvilket gjorde det muligt for konsulenterne at støtte den relationelle udvikling og transformation af de tre sfærer, som det ses i figur 10.2.



Figur 10.2: De tre sekvenser i BLBL – hjemmebesøget, belysningslaboratoriet og opfølgningen.

Tilgangen kombinerede vurderingen af de relationelle aspekter og processen. Ikke kun som PEO-*fit* men også som navigation og koordinering på tværs af hjemmets og belysningslaboratoriets kontekster. Inden for PEO'ens forløb, fra den specifikke og komplekse situation til belysningslaboratoriet, hvor man undersøgte parameteret lys ved at tilføje ny viden og ved at lade deltageren identificere kropslig og indlejret viden i demonstrationerne af alternative lysforhold. Selvom sfærernes *fit* mindskedes i belysningslaboratoriet, hjalp den nye viden med til at støtte lærings- og forandringsprocessen og øge-

de den overordnede aktivitetsudfoldelse, når denne blev overflyttet til hjemmet.

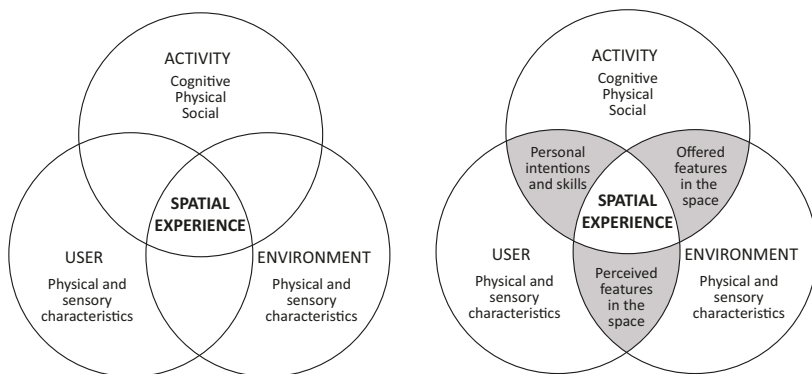
Formålet med undersøgelsen af konsulenternes *therapeutische gefühl* og praksisviden var både at zoome ud og vurdere BLBL som en ny rehabiliterende tilgang (Øien, 2022a) og at zoome ind på ergoterapiens rolle inden for denne tilgang. For at understøtte den fremtidige vidensoverførsel på tværs af en tværfaglig synsrådgivning på tværs af pædagoger, lærere, optikere og terapeuter, var vi nødt til at forstå ergoterapeutens fokusområde og rationaler. PEO-modellen tjente som referencepunkt for at undersøge deres praksisviden (Øien, 2022b), men positionerede også tilgangen på rehabiliteringsområdet: ”*som en ramme for at diskutere konsulentens tilgange [...] sammenlignet med en tilgang baseret på en rent medicinsk model*” (Øien, 2021, s. 117). Den tavse praksisviden blev vurderet ved at observere samtaler, artikulationer og positionering – hvornår og hvordan kan man støtte deltagerne med ny viden. Desuden blev rumlige forhold og materielle artefakter brugt til at operationalisere deres interaktion med deltagerne og deres omgivelser: herunder skemaer, målinger, rum og rumlige overgange, lamper og lys.

Fokus på aktiviteten satte deltageren og hans/hendes viden i centrum for vurderingen (Øien, 2022a). Fokus var hverken på diagnosen (som i den medicinske model) eller på specifikke lysniveauer (som i de tidligere tjeklister for den givne service), men på interaktionen mellem begge: I den situerede aktivitet, som muliggjorde undersøgelsen af flere og dynamiske parametre. Den situerede aktivitet involverede både fysiske og sociale rammer, og det specifikke og praktiske aktiv gav plads til, at deltagerne fuldt ud kunne engagere sig i processen, hvilket påvirkede både motivationen og evnen til at lære af forløbet.

Case 2: PEO-modellen til undersøgelse af de rumlige oplevelser hos mennesker med mobilitets-, syns- og hørenedsættelse i sports- og fritidsbygninger

På trods af de sociale og lovgivningsmæssige fremskridt, der er gjort i løbet af de sidste par årtier, kan mennesker med fysiske og sensoriske funktionsnedsættelser stadig ikke deltage i sports- og

fritidsaktiviteter på lige fod med andre (Barnes & Mercer, 2010). I tråd med Verdensmålene, LNOB-dagsordenen og det danske mål om, at 75 % af den danske befolkning skal deltage i sportsaktiviteter i 2025, er det aktuelle behov at forstå, hvilke designstrategier der skal udvikles og implementeres for bedre at understøtte og stimulere aktiv deltagelse hos mennesker, uanset deres forskellige funktionsniveauer. For at identificere de mest betydningsfulde arkitektoniske egenskaber i forhold til at muliggøre funktionshæmmede brugeres aktiviteter, sigter det empiriske studie i ph.d.-projektet *Disability, Experience and Architecture* mod at indsamle, analysere og give arkitekter viden om: 1) hvordan forskelle i fysiske og sensoriske funktionsniveauer påvirker opfattelsen og brugen af rummet; 2) hvordan det byggede miljøes karakteristika understøtter og stimulerer brugere med mobilitets- og sansefunktionsnedsættelser, mens de udfører deres aktiviteter i bygningen (Cassi et al., 2020). For at samle denne viden er brugernes rumlige oplevelser undersøgt i to moderne danske sports- og fritidsbyggerier – Vandhalla i Odder og Musholm i Korsør. Disse bygninger blev udvalgt til denne undersøgelse på grund af de innovative løsninger, arkitekter implementerede for at få en forbedret inklusion af mennesker med fysiske og sensoriske funktionsnedsættelser. Ved at anvende feltnotater, ikke-deltagende observationer, semistrukturerede interviews og videogennemgange blev brugerne observeret og interviewet, mens de udførte deres fysiske aktiviteter og fritidsaktiviteter. Disse interviews og gennemgange gjorde det muligt for brugerne at genkalde sig og åbent diskutere deres oplevelser af bygningen, dens områder, elementer og funktioner. For at rammesætte og strukturere brugernes indsigt og de tilhørende indsamlede data blev PEO-modellen betragtet og videreudviklet som en analytisk ramme, der guidede kodningsprocessen ind i modellens tre hovedkomponenter: personen, omgivelserne og aktiviteten. Modellen bidrog således til bedre at strukturere og analysere de indsamlede data samt identificere relevante sammenhænge mellem brugeregenskaber, udførte aktiviteter og arkitektoniske egenskaber.

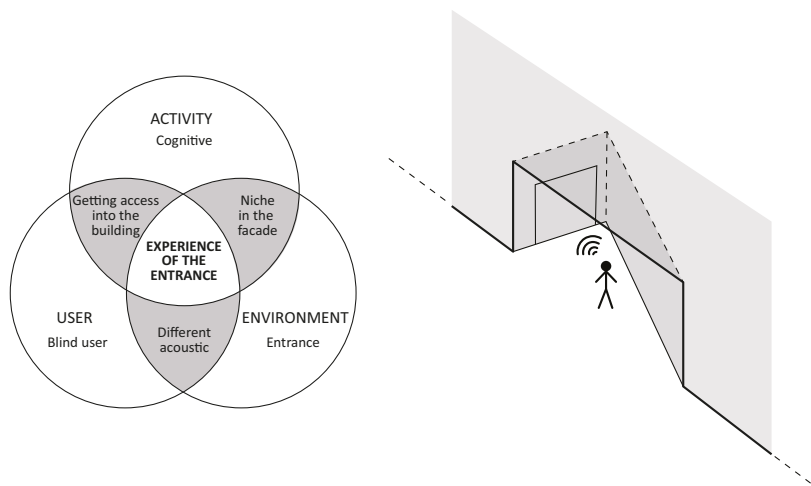


Figur 10.3: Analytisk model: rumlig oplevelse som skæringspunktet mellem brugeren, omgivelserne og aktiviteten

Fra PEO-modellen til den analytiske ramme for undersøgelse af de rumlige oplevelser hos mennesker med fysiske og sensoriske funktionsnedsættelser i sports- og fritidsbygninger

Den analytiske ramme, der anvendes i denne empiriske undersøgelse, er baseret på forholdet mellem menneske og miljø. PEO-modellen blev således taget i betragtning, fordi den tager højde for de tre hovedkomponenter i en rumlig oplevelse (personen, omgivelserne og personen i omgivelserne) og hjælper til bedre at udfolde og dermed forstå, hvordan disse komponenter og deres indlejrede karakteristika relaterer sig til hinanden (figur 10.3-A).

Desuden blev PEO-modellen overvejet på grund af muligheden for at analysere de gensidige transaktionsinteraktioner (det vil sige person-aktivitet, aktivitet-omgivelser og person-omgivelser). Mens disse interaktioner giver ergoterapeuter flere detaljer til at evaluere og planlægge interventioner (Strong et al., 1999), blev transaktionsrelationer i denne empiriske undersøgelse brugt til bedre at sammenligne arkitekters designintentioner med individers faktiske brug af rummet. I den model, der blev brugt til denne undersøgelse, blev de tre transaktionsinteraktioner defineret som 1) Bruger-Aktivitet: Personlige hensigter, 2) Aktivitet-Omgivelser: Tilbudte funk-



Figur 10.4: Analyser af oplevelsen af indgangen.

tioner i rummet og 3) Bruger-Omgivelser: Opfattede funktioner i rummet (figur 3-B). A

For yderligere uddykning af hvordan modellen blev brugt i undersøgelsen, følger her et eksempel med en blind brugers oplevelse af at ankomme i en af de analyserede bygninger (figur 4). Interviewpersonen var en blind person (person), som blev bedt om at gå mod hovedindgangen (omgivelser) og derefter gå ind i bygningen (aktivitet). I denne situation udtrykte brugeren, mens han gik langs bygningens facade, sin hensigt om at finde hoveddøren ved at opfatte signaler fra omgivelserne og finde information, der kunne føre ham (Bruger-Aktivitet) mod indgangen. Under gennemgangen stoppede brugeren på et tidspunkt og sagde: *Jeg fornemmer et andet rum her, akustikken er anderledes, så indgangen burde vel være et sted her*. Indgangens specifikke karakteristika var faktisk dens samlokalisering i en niche (Aktivitet-Omgivelser), som blev opfattet af brugeren (Bruger-Omgivelser) og brugt som et tegn, der hjalp med til at identificere indgangen.

Denne specifikke case viser, at en ændring i dimensioner kan hjælpe brugere med at identificere rumlige overgange og mulige anvendelige indgange/retninger. Ved hjælp af denne model blev andre rumlige oplevelser undersøgt og analyseret med henblik på

at informere arkitekter om potentialet i miljøets egenskaber til at understøtte de kognitive, fysiske og sociale aktiviteter hos brugere i sports- og fritidsbygninger. For eksempel var et andet fund fra undersøgelsen, at tilstedeværelsen af transparente skillevægge mellem hovedfordelingsområdet og hovedrummet viste sig at være afgørende for at understøtte rumlig kognition og sociale interaktioner i bygningen. Alle interviewede brugere med en alvorlig hørenedsættelse udtalte, at det at kunne se fra korridoren, hvad der foregik i salen, hjalp dem til bedre at forstå den kontekst, de var i, og gjorde tegnsprogskommunikation mulig selv mellem de to forskellige rum. Desuden blev det observeret, at mange brugere med alvorlige fysiske funktionsnedsættelser, som ikke kunne deltage direkte i aktiviteten, stoppede langs korridoren for at se og deltage indirekte i idrætsbygningens aktiviteter (Cassi et al., 2020).

10.4 PEO-modellens potentiale i arkitektonisk praksis

Anvendelsen af denne model i arkitektonisk praksis giver mulighed for at inddrage personen, således at førstepersonsperspektivet inddrages i undersøgelsen af funktionshæmmede brugeres rumlige oplevelser. Selvom fokus i arkitektonisk praksis er på miljøet, analyseres dette med reference til personen og dennes intentioner om at udfolde sig i de fysiske rammer. I modsætning til andre eksisterende analytiske modeller brugt i arkitektonisk praksis, såsom Housing Enabler (Steinfeld & Danford, 1999) og User-Built Environment (Froyen et al., 2009), giver PEO-modellen mulighed for en udvidelse af, hvilke individuelle og arkitektoniske karakteristika der tages i betragtning, uden at være begrænset udelukkende til fysiske funktionsnedsættelser og arkitektoniske barrierer. Ved at relatere de tre hovedkomponenter i en rumlig oplevelse giver modellen desuden mulighed for analyse af flere interaktionsscenarier, herunder person-omgivelser-interaktioner, der opstår under kognitive og sociale aktiviteter. Evnen til at analysere disse sammenhænge i kontekstu-

elle situationer kan give arkitekter relevant information om specifikke miljømæssige funktioners indflydelse på brugerne og dermed gøre dem mere bevidste om disse og i stand til at understøtte dem gennem design.

I modsætning til det første studie, hvor tidsfaktoren var central for at vurdere individet i sin funktion inden for specifikke fysiske rammer, motiverer fokus på det byggede miljøes karakteristika ikke til gentagelse af analysen med den samme person over tid. Dog kunne gentagelse af den samme analyse med den samme person over tid give yderligere indsigt i, hvordan specifikke miljøkarakteristika opfattes, huskes og legemliggøres af personen over tid. Jo flere rumlige oplevelser, der analyseres, jo flere person-omgivelser-relationer kan der identificeres.

10.5 Diskussion og konklusion

Inden for UD-perspektivet er der et stigende behov for at håndtere kompleksiteten og mangfoldigheden blandt brugere og deres udfoldelser i det byggede miljø, særligt i hverdagen for mennesker med forskellige behov, forudsætninger og funktionsniveauer. Der er desuden behov for tilgange og rammer, der letter samarbejdet mellem forskellige discipliner og muliggør deling og udveksling af viden og værdier. Derfor undersøgte vi PEO-modellens potentialer i forhold til at understøtte disse bestræbelser. Analyserne viser, at PEO-modellen har et stort potentiale i forhold til at understøtte UD-studier inden for forskellige discipliners forskning og praksis. Den metodiske udformning af PEO-modellen understøtter UD's perspektiver på at forstå menneskers kontekstualitet og brede vifte af funktionsniveauer, både fysiske og kognitive. Endvidere kan modellen give et fælles grundlag for tværfaglige samarbejder, både mellem forskellige praksisser og mellem forskning og praksis. Faktisk giver den mulighed for at samarbejde mellem praksisser, der fokuserer på de samme eller forskellige komponenter, hvilket åbner op for konstruktive refleksioner over interaktionerne mellem disse. Dette giver desuden

mulighed for at tilnærme sig forskellige detaljerings- og abstraktionskalaer for hver af de tre komponenter og deres skæringspunkter, hvilket gør det muligt at forbinde teori og praksis.

Sammenfattende viste analysen følgende egenskaber i PEO-modellen:

- A *PEO's egenskaber til at udforske nye anvendelsesmuligheder i et UD-perspektiv.* De to anvendelser af modellen viser, at PEO-modellens relationelle og operationelle karakteristika tilbyder nye måder at udforske person-omgivelser-relationen på. De gør det muligt at fokusere på brugernes evner og omgivelsernes støttende egenskaber fremfor kun på funktionsnedsættelse og miljøbarrierer. Ud fra et UD-perspektiv blev PEO-modellen i begge tilfælde udnyttet til at udforske potentialet i det byggede miljø til at forbedre rumlige oplevelser og understøtte transformationsprocesser, der forbedrer brugerens udfoldelse og individuelle trivsel. *Fittet* i interaktionen mellem person, omgivelser og aktivitet er på linje med UD's vision om at bygge bro over kløften (Lid, 2013) gennem brugerinddragelse (Hamraie, 2013).
- B *PEO's anvendelse til analyse og organisering af empiri.* På det praktiske plan blev modellen brugt i de respektive forskningsfelter til at bygge bro mellem teoretiske og empiriske kontekster. Desuden blev modellen brugt på forskellige niveauer og til forskellige formål: som et værktøj til observation og analyse af komplekse dynamikker, på et *metaniveau* for at forstå terapeuternes tilgange igennem brugernes rehabiliteringsforløb eller på et *operationelt niveau* til at analysere brugernes opfattelse af og relationer til det byggede miljø.

Som konklusion kan anføres, at PEO-modellen ud fra et UD-perspektiv er et tilgængeligt værktøj, der kan rammesætte de interaktioner og processer, individets funktion i miljøet involverer. I de her præsenterede cases blev PEO-modellen brugt i forskningsmæssig henseende rettet mod forskellige discipliner. Begge har anvendt modellen til at analysere, generalisere og kommunikere kontekstuelle

situationer til en given praksis, og med modellen som fælles grundlag har vi kunnet engagere os i givende diskussioner og refleksioner omkring ontologi og epistemologi i vores forskning (Jensen, 2010; Schön, 2016) samt i de behandlede praksisser. Desuden gav disse diskussioner os mulighed for at reflektere over det at forske i det byggede miljø som emne, herunder overførsel af viden mellem erhverv og den akademiske verden. At dele og bruge den samme model, uden at miste anvendelsesområdets kontekst og de forskellige fortolkninger af dens brug, åbner vejen for tværfaglige samarbejder mellem arkitektur og det sundhedsfaglige, her i ergoterapien, samt inden for forskning og praksis. Sidst, men ikke mindst, gør brugen af en model, som omfavner forskelle i funktionsniveauer og omgivelsernes støttende rolle i både fysisk udfoldelse og social deltagelse, det muligt at forfølge værdien af inklusion i betragtning af individers kompleksitet og mangfoldighed.

Referencer

- Altman B.M. (2001). Disability definitions, models, classification schemes, and applications. *Handbook of disability studies*, 97-122.
- Barnes C., & Mercer G. (2010). *Exploring disability*. Cambridge: s.n.
- Cassi R, Kajita M., & Larsen OP (2020). Architecture and Disability: The Individual Experiences of People with Mobility, Visual and Hearing Impairments in Sport and Leisure Buildings. In *The AMPS 2020 International Conference on Experimental Design: Rethinking Relations between People, Objects and Environments*, 119-131.
- Day A.M., Theurer J.A., Dykstra A.D., & Doyle P.C. (2012). Nature and the natural environment as health facilitators: the need to reconceptualize the ICF environmental factors. *Disability and rehabilitation*, 34(26), 2281-2290.
- Engel G.L. (1977). The need for a new medical model: a challenge for biomedicine. *Science*, 196(4286), 129-136.
- Froyen H., Verdonck E., De Meester D., & Heylighen A. (2009). Mapping and documenting conflicts between users and built environments. I: *5th International conference on Inclusive Design* (Include 09). Royal College of Art.
- Hamraie A. (2013). Designing collective access: A feminist disability theory of universal design. *Disability Studies Quarterly*, 33(4).
- Imrie R., & Luck R. (2014). Designing inclusive environments: Rehabilitating the body and the relevance of universal design. *Disability and Rehabilitation*, 36(16), 1315-1319.
- Jensen O. B. (2010). *Design Re-search Epistemologies I – Research in Ar-*

- chitectural Design*, Aalborg: Aalborg Universitet.
- Law M., Cooper B., Strong S., Stewart D., Rigby P. & Letts L. (1996). The Person-Environment-Occupation Model: A transactive approach to occupational performance. *Canadian Journal of Occupational Therapy*, 63, 9-23.
- Lid I. M. (2013). Developing the theoretical content in Universal Design. *Scandinavian Journal of Disability Research*, 15(3), 203-215.
- Schön D. A. (2016). *The Reflective Practitioner: How Professionals Think in Action*, London: Routledge.
- Steinfeld E., Danford G. S., & Danford G. (Eds.) (1999). *Enabling environments: Measuring the impact of environment on disability and rehabilitation*. Springer Science & Business Media.
- Strong S., Rigby P., Stewart D., Law M., Letts L., & Cooper B. (1999). Application of the Person-Environment-Occupation Model: A practical tool. *Canadian Journal of Occupational Therapy*, 66(3), 122-133.
- Whiteneck G., & Dijkers M. P., (2009). Difficult to measure constructs: conceptual and methodological issues concerning participation and environmental factors. *Archives of physical medicine and rehabilitation*, 90(11), S22-S35.
- Øien T.B. (2022a). A study of environmental factors in low vision rehabilitation. *Frontiers in Rehabilitation Sciences*, 3(1), doi:10.3389/fresc.2022.829903
- Øien T.B. (2022b). *Kortlægning af praksis for lysudredning i synsrådgivningen*. BUILD rapport 2022:23, Institut for Byggeri, By og Miljø, Aalborg Universitet.
- Øien T. B., Jacobsen A. M., Tødtén S. T., Russotti T. Ø., Smaakjaer P., & Rasmussen R. S. (2021). Impact of Lighting Assessment and Optimization on Participation and Quality of Life in Individuals with Vision Loss. *Occupational Therapy In Health Care*, 1-18.
- Øien T. B. (2021). Housing and low-vision rehabilitation – across theories, practices and everyday settings. I: van der Zwart J., Bakken S. M., Hansen G. K., Støa E. & Vågø S. (Eds.). Proceedings from the 4th Conference on Architecture Research Care & Health. *SINTEF Academic Press*, 8(1), 113-119.

11.0

Vejen frem

– kritisk

konstruktive

perspektiver

på universelt

design

Inge Storgaard Bonfils, Leif Olsen og Anne Kathrine Frandsen

Ronald C. Mace (1942-1998) udviklede sin tænkning om universelt design på baggrund af sin viden og faglige kundskaber inden for arkitektfaget og levede erfaringer som kørestolsbruger. Mace var som barn blevet syg med polio og havde som konsekvens heraf nedsat fysisk funktionsevne og deraf behov for en kørestol. Dette gav ham et særligt erfaringsgrundlag og blik for de konsekvenser, det havde for ham og andre med fysiske funktionsevner, der ikke er tænkt med og omsat til praksis i de materielle omgivelser.

Når Ronald C. Mace blev båret op og ned ad trapperne af sine medstuderende på arkitektskolen i North Carolina i USA, var det ikke kun en upraktisk foranstaltning. Det var også en aktivitet, som havde personlige og sociale aspekter. En påmindelse om, at den bygning, som rummede arkitektstudiet, ikke var indrettet til personer, der bevæger sig med en kørestol, og dermed blokerede ham vejen for adgang til en uddannelse og et erhverv som arkitekt. Bygningens indretning havde sociale konsekvenser, som rakte både bagud i historien og ind i fremtiden. Bygningen udgjorde en strukturel faktor, som havde forhindret eller gjort det svært for andre, der bevæger sig i kørestol, at anvende bygningen. Eksemplet viser, at mange bygninger er en strukturel faktor, der er nødvendig at ændre, så fx mennesker i kørestol kan benytte den, gennemføre arkitektuddannelsen og blive aktiv inden for arkitektfaget. Det gør sig ikke kun gældende for bygninger og menneskers bevægelse, og derfor er Ronald C. Mace vision om universelt design et radikalt og gennemgribende bud på at finde veje til at designe et samfund for alle.

11.1 Materialitet og strukturelle spor

Ronald C. Mace erfaringer, fortælling og vision er en påmindelse om, hvordan bl.a. de materielle omgivelser strukturerer hverdagslivet og har langtrækkende konsekvenser, som skaber in- og eksklusionsprocesser, som ligger ud over den tid, de materielle genstande eller bygninger produceres i. Derfor er det vigtigt at samle kræfterne og

udvikle samarbejde på tværs af fag og sektorer, der kan bidrage til at gøre universelt design til praksis.

I denne antologi har forfatterne arbejdet tværdisciplinært med at udforske forskellige problemstillinger for interaktionen mellem menneske og materialitet: boliger, produkter, digitale teknologier, transportsystemer, byggeprocesser, arbejdspladsindretning, uddannelsesaktiviteter, fritids- og sportsaktiviteter. Forfatterne anlægger både kritiske og konstruktive perspektiver på, hvordan universelt design kan udvikles i teori og praksis. Forfattergrupperne anlægger forskellige tværdisciplinære tilgange og perspektiver på universelt design og mødes i kritisk, konstruktivt samarbejde om at omsætte et universelt design til praktiske løsninger for alle. Som en vigtig del af dette arbejde indgår normative og kritiske perspektiver på bygninger, teknologier og produkter som mere og andet end blot materialitet.

Med afsæt i et historisk perspektiv viser Bonfils og Fransen, hvordan institutions- og botilbudsarkitektur kan fungere som en prisme, der afspejler de værdier og menneskesyn, der også har ligget til grund for den socialpolitiske behandling af bl.a. mennesker med udviklingshæmning og andre former for kognitive funktioner. Kapitlet bygger på en tese om, at menneskesyn både kommer til udtryk i den omsorgspraksis, der hersker på et givent tidspunkt i kombination og interaktion med bygninger og arkitektur. Kapitlet bygger også på et dynamisk syn på historien, der viser sig i empiriske analyser af forandringer fra anstalts- og institutionsbyggeri, med lighedspunkter til datidens hospitalsbyggeri til mindre botilbud og nutidens moderne lejlighedskomplekser bygget som almene boliger. Kapitlet rejser spørgsmålet, om universelt design kan kaste fornyet kritiske perspektiver på de bolig- og omsorgspraksisser, som mennesker med udviklingshæmning og andre former for kognitive vanskeligheder tilbydes i dag. Universelt design er skrevet ind i handicapkonventionen og understøttes således af det menneskesyn, som konventionen stadfæster. Forfatterne peger i den sammenhæng på behovet for at medtænke magtaspektet i en belysning af boligens synlige og usynlige sociale konsekvenser. En ligestilling af boligforholdene for mennesker med funktionsnedsættelser, bør følges af en ligestillet

ret til at kunne vælge og træffe beslutning om, hvor, hvordan og med hvem man ønsker at bo. Her kan man tale om, at mennesker udtrykker behov for forskellige typer af boliger og bygninger, der kan betegnes som universelt design og bidrage til at realisere de idealer og det menneskesyn, som er formuleret i handicapkonventionen.

11.2 Den materielle og sociale verden fra et kropsligt perspektiv

Mace udviklede universelt design-begrebet med henblik på at skabe kritisk distance til arkitektfagets tilgang til byggeri for mennesker med funktionsnedsættelse, der alene byggede på en tilgængelighedsdiskurs. I tilgængelighedsdiskursen blev tiltag for at sikre adgang for bl.a. kørestolsbrugere set som et særligt appendiks, der blev tilføjet byggeriet, men som stadig involverede en stigmatiserende effekt ved at udstille mennesker med forskellige kroppe som afvigende. Mace' egne erfaringer med at opleve stigmatisering *på egen krop* kan henlede opmærksomheden på, at mennesket også er en krop. En krop, som er social, og at den fysiske og den sociale krop interagerer konstant i den materielle verden, mennesket lever i. Universelt design involverer derfor også en tænkning og opmærksomhed mod den materielle og sociale verden fra et kropsligt perspektiv. At kroppens fysiske egenskaber bidrager til at forme menneskets erfaringer og interaktion med andre mennesker inden for rammerne af de fysiske rum, bygninger og produkter, der er tilgængelige på et givet tidspunkt og både indeholder gammelt og nyt.

Flere af forfatterne til denne antologi beskæftiger sig med interaktionen mellem det sociale og det materielle med afsæt i en interesse for mennesker med funktionsnedsættelse og de materielle omgivelser betydning for de aktivitets- og deltagelsesmuligheder, som mennesker med en nedsat fysisk, psykisk, kognitiv og/eller social funktionsevne kan møde i deres hverdagsliv.

Bonfils, Brandt og Severin viser i deres kapitel om *Produktdesign – fra abelism mod mere inkluderende design*, hvordan design af hver-

dagsprodukter i vidt omfang er sket med afsæt i en implicit forståelse af, hvad der udgør en normal krop og kropsfunktion. Forestillinger om det gennemsnitlige menneske bygger bl.a. på en matematisk-statistisk tænkning om gennemsnitsværdi til måling af den menneskelige krop. Med inddragelse af den kritiske handicapforsknings begreb om *abelisme* vises, hvordan mennesker med nedsat kropslig funktionsevne oplever deres hverdag påvirket af besværligheder og begrænsninger forårsaget af denne designtilgang. Det fremhæves, hvordan nyere designtilgange såsom *design for all*, *universelt design* og *inclusive design* tager afsæt i at designe produkter, så de kan bruges af flest mulige mennesker med forskellige fysiske, kognitive og psykiske funktionsevner. Det fremhæves også, hvordan tilgange som *participatory design* og *co-design* bidrager til at gøre en afgørende forskel for de løsninger, der udvikles, og dermed er afgørende for at omsætte universelt design til praksis.

Kritikken af de eksisterende designtilgange er ligeledes afsættet for Carreras, Holten, Jensen og Pedersens kapitel *Mod digital tilgængelighed*. Kapitlets afsæt afspejler akademisk tænkning inden for *crip technoscience* og handicapaktivisme og argumenterer for en politisk forpligtelse til at anerkende, at mennesker med funktionsnedsættelse har ekspertise og viden, der kan bruges i alle faser af designprojekter, samt anerkende menneskers gensidige ressourcer og afhængighed på tværs af forskellige funktionsformer og -niveauer. Kapitlet beskriver tre empiriske eksempler, hvorpå mennesker med funktionsnedsættelse kan tage del i, eller blive udelukket fra, at være deltager på lige vilkår i den digitale tidsalder. Der argumenteres for, at digital tilgængelighed ikke kun er et spørgsmål om teknisk adgang, men også et spørgsmål om social retfærdighed og social anerkendelse. Digitale teknologier kan, som vist i kapitlet om produkt-design, bidrage til at fastholde eksisterende former for sociale uligheder og diskriminerende holdninger over for mennesker med funktionsnedsættelse. At designe teknologier ud fra principper om universelt design og involvering af mennesker med funktionsnedsættelse i processen udvider perspektivet fra at forstå og forholde sig til tilgængelighed ud fra et statisk mål eller en tjekliste. Perspektivet udvides til at opfatte tilgængelighed og universelt design som et pro-

jekt for social retfærdighed, der konstant forhandles i sociomaterielle og politiske kontekster.

Den kritiske handicapforsknings teorier om abelisme og handicapaktivisme udspringer i vidt omfang af levede erfaringer med diskrimination og eksklusion, som mennesker med funktionsnedsættelse har, som også vist med Mace' udvikling af universelt design-begrebet. Universelt design kan ifølge Merit, Ballegaard og Brandt anses som en konceptuel linse, der gør os følsomme over for de lag af afhængigheder, der er indlejret i specifikke sammenhænge. Dette kræver dog, at universelt design forstås som et pluralistisk begreb, der åbner rumlige situationer for flere sameksisterende beskrivelser af de mange afhængigheder, en person oplever. Det involverer en fordring om at opnå afhængighedssensibilitet via universelt design, hvilket kan gøres ved dybdegående indsigter i de erfaringer, som fx kørestolsbrugere gør sig i hverdagen. Som læser bringes vi med på Peters rejse fra sit hjem og til sin arbejdsplads via S-tog i det københavnske bybillede. En sådan dybdegående hverdagsfortælling skaber sensitivitet over for ikke at reducere designopgaver og -processer til udelukkende at handle om funktionalitet og viser, hvordan den sociale og kulturelle kontekst er lige så vigtig som den fysiske for menneskers kropslige opfattelser og afhængigheder. Disse erfaringer kan bruges til at forstå oplevelser og behov, der kan inddrages i arbejdet med at omsætte universelt design til praksis.

11.3 Teoriudvikling, metodiske arbejdsredskaber og analysetilgange

Vejen frem for at udnytte de potentialer, der ligger i universelt design, beror ikke alene på en værdimæssig orientering mod det menneskesyn, som ligger bag. Ifølge flere af forfatterne er der behov for at videreudvikle det teoretiske og metodiske grundlag for at integrere universelt design i forskellige praksisser i designfagene og andre professioner. Det kan bl.a. ske via uddannelse af de fagprofessionelle og ved at udvikle redskaber og metoder, som kan guide faglig og

tværfaglig tænkning om universelt design og den praktiske søgen efter at omsætte universelt design til praksis.

I Bredgaard og Martinys kapitel om *universelt jobdesign* anvendes universelt design- begrebet som afsæt for en revitalisering af mulighederne for, at mennesker med funktionsnedsættelse kan finde vej og deltage på arbejdsmarkedet. Tidligere undersøgelser har vist, at mange arbejdspladser ikke er tilgængelige for personer med fysiske funktionsnedsættelser (fx kørestolsbrugere) eller ikke har jobs, som passer til personens funktions- og arbejdsevne. Kan et nyt begreb om universelt jobdesign, inspireret af principperne og målene i universelt design bidrage til et fornyet fokus på at designe arbejdspladserne og jobbene, så de er tilgængelige for alle, uanset funktionsevne? Med afsæt i Mace' begreb og 7 principper for universelt design, udvikler forfatterne et teoretisk bud på et begreb om universelt jobdesign, som supplerer fokus på individuel compensation og arbejdspladstilpasning til diversitet og mangfoldighed i design af job. Herved kan universelt jobdesign bidrage til at øge beskæftigelsen for mennesker med funktionsnedsættelser og styrke virksomhedernes sociale og forretningsmæssige grundlag.

Universelt design er et begreb, som udspringer af arkitektfaget, men ikke er fuldt forankret i de praktiske bygge- og designprocesser. Merit, Christoffersen, Kajita og Stigsdotter argumenterer for, at der er behov for at tilbyde arkitekter et arbejdsredskab af vejledende spørgsmål, som kan integreres i arkitektoniske praksisser. I kapitlet *At stille det rigtige spørgsmål – vejledende praksis for universelt design* præsenterer de en liste over *ofte stillede spørgsmål* i designprocesser, og hvordan et alternativ til sådanne spørgsmål kunne se ud, hvis man vil praktisere universelt design. Med afsæt i et kvalitativt studie inden for landskabsarkitektur udvikles en guide af spørgsmål med afsæt i de praksisser, der typisk finder sted i en designproces, der tager afsæt i regler, integration af universelt design i processen, social og etisk ansvarlighed og evaluering og læring. Disse spørgsmål kan gøre en afgørende forskel, for at universelt design omsættes til praksis, da de fastholder fokus på netop kvaliteter og dimensioner i universelt design gennem hele arbejdsprocessen og omsætte dem til praksis.

Afsættet for Falster og Pedersens kapitel om *Normkritik og norm-kreativitet som afsæt for et mere inkluderende menneskesyn* handler på tilsvarende vis om at integrere universelt design-tænkningen i en professionel praksis. Samtidig rejser de en kritik af universelt design-begrebets ateoretiske karakter, og manglende klarhed omkring de forståelser af menneske og samfund, som ligger bag. Med afsæt i sociolog og filosof Axel Honneths anerkendelsesteori giver forfatterne et bud på de socialfilosofiske antagelser om menneskelig frihed og det gode liv, som en mulig måde at forankre universelt design i et teoretisk paradigme. Det involverer, ifølge forfatterne, en udvikling af fagprofessionelles kompetencer til at tænke normkritisk og norm-kreativt. Det vil indebære, at fagprofessionelle forholder sig kritisk til de normer, der tages for givet og opfattes som noget selvfølgeligt, normalt eller naturligt, for derudfra at arbejde kreativt med at udvikle andre praksisser. Falster og Pedersen illustrerer dette via eksempler fra pædagogisk og socialt arbejde med børn og unge med varierende funktionsevne, der viser, at kritisk sans og kreativitet i forhold til eksisterende normer er vigtige i arbejdet med at omsætte universelt design til praksis.

I kapitlet om *Pædagogiske redskaber til undervisning i universelt design* præsenteres et konkret redskab til, hvordan forståelsen af universelt design hos universitetsstuderende kan fremmes for at sikre en praktisk forankring af begrebet i de studerendes arbejde. Eksemplet stammer fra Danmark Tekniske Universitet (DTU), hvor forfatterne har udviklet en såkaldt Universal Design Playbook, som har til formål at støtte planlægningen og afviklingen af designprocesser og co-creative workshops. Det pædagogiske redskab er afprøvet og siden taget i brug på Syddansk Universitet og knytter sig til læringsformer inden for problemorienteret pædagogik, hvor studerende via *spil* udfordres i at tænke i universelt design og finde kreative løsninger. Eksemplet viser, at konkrete pædagogiske redskaber er vigtige og opleves attraktive i arbejdet med at gøre universelt design konkret og anerkendt i uddannelsesmiljøer for forskellige professioner.

Et andet pædagogisk redskab til fremme af universelt design-tænkningen præsenteres i Øien og Cassis kapitel *Udforskning*

af *Person-Environment-Occupation-modellen*. PEO-modellen er udviklet inden for det ergoterapeutiske fagfelt og er en internationalt anerkendt analysemodel til analyse af samspillet mellem en person, omgivelser og aktivitetsudfoldelse, og vurdering af kvaliteten i aktivitetsudfoldelsen. Forfatterne viser PEO-modellens potentiale i universelt design i en arkitektfaglig praksis, hvor undersøgelse, analyse og design af rumlige omgivelser og bygninger har stor betydning for alle mennesker og særligt for personer med bl.a. mobilitets-, syns- og hørenedsættelse.

11.4 Tværdisciplinært samarbejde er afgørende for at fremme universelt design i teori og praksis

Universelt design-begrebet er blevet mødt af kritik fra flere sider. For eksempel kan idéen om universalitet anspore til en positivistisk tankegang rettet mod, at universelt design kan opnås via en tjekliste-tilgang med foruddefinerede løsninger. Det vil skygge for forståelsen af menneskelig diversitet, mangfoldighed og de sociale aspekters betydning i inkluderende praksisser, hvilket af flere forfattere i denne antologi fremhæves som slutmålet i en universelt design-sammenhæng.

Universelt design-begrebet er derudover blevet kritiseret for at negligere det, som gør mennesker forskellige. Nok deler vi som mennesker en række lighedstegn, men mennesker er også forskellige, og menneskers fysiske og mentale kropsfunktioner varierer også over et livsforløb. At designe for mennesker med bestemte former for funktionsevne kan ekskludere andre. Dertil kommer, at menneskers præferencer også er forskellige, hvilket i forhold til design betyder, at de har forskellige ønsker og drømme, holdninger og krav til produkter, og til hvad der er æstetisk smukt og godt design.

Samtidig kan det fremhæves, at universelt design-begrebets åbne karakter kan anspore til tværdisciplinært samarbejde, som kan lede til teoretisk udvikling af begrebet i relation til forskellige

samfundssfærer. I denne antologi har det tværdisciplinære samarbejde mellem forfatterne i flere af kapitlerne ledt til teoriudvikling og rammesætning af nye analytiske og metodiske arbejdsredskaber, som kobler indsigter fra en disciplin inden for bl.a. sundhedsforskning, socialforskning og arbejdsmarkedsforskning til universelt design-feltet.

Afslutningsvis vil vi derfor fremhæve, hvordan tværdisciplinære processer og perspektiver kan anspore til både erkendelsesorienteret og anvendelsesorienteret nyudvikling af forskningen i universelt design, i teori og praksis.

I 2020 initierede Bevica Fonden det tværdisciplinære forskningsnetværk, som står bag denne antologi. Formålet var at facilitere og styrke fagfeltet universal design som forskningsbaseret vidensfelt. Dette skete med afsæt i en normativ fordring om at tilgå universelt design som et centralt værdibaseret begreb, der kan udfordre det eksisterende menneskesyn og bidrage til efterlevelse af FN's Verdensmåls *Leave no one behind*-sikre ligeværdig inklusion af alle, herunder også personer med nedsat funktionsevne. Universelt design tilbyder en ny forståelse af menneskelig diversitet, hvor alle mennesker er ligeværdige med deres forskelligheder i funktionsevne. Universelt design opløser den menneskelige kategorisering i *dem og os*, som ofte afspejles i designløsningerne, og peger i stedet på, at *diversitet i brugerbehov kræver diversitet i løsninger*. Universelt design er et begreb, der tager afsæt i en vision om at skabe ligeværdige løsninger for alle, og begrebet kan anskues som en grundpræmis for, at vi alle kan deltage i samfundet på lige vilkår og derved skabe grundlag for at ingen lades tilbage – LNOB.¹⁸ Med afsæt i dette humanistiske perspektiv er forskere fra forskellige discipliner og forskningstraditioner bragt sammen for i en dialogisk proces *at lære med, af og om hinanden*, og herigennem skabe grobund for udvikling af et tværdisciplinært forskningsfelt for universelt design. Forskningsnetværket bag antologien vil derfor anspore hinanden og andre til

18 Bevica Fonden, 2020. Kommissorium. Bevica Fondens Universal Design Forskningsnetværk.

at udvikle et tværdisciplinært forskningsfelt, som kan bidrage til en styrket teoretisk og praktisk forankring af universelt design. Vi ser her mulighederne for i en dialektisk proces mellem teori- og metodeudvikling at kunne anspore til at stille nye forskningsspørgsmål og bringe universelt design-begrebet ind i nye begrebslige og almen-dannende læringsrum og praksisfællesskaber.

Forfattere

Anne Kathrine Frandsen, Seniorforsker, Aalborg Universitet

Arkitekt Anne Kathrine Frandsens forskning har fokus på brugernes oplevelse af kvalitet af arkitektur og det byggede miljø. Navnlig på, hvordan sanselige og brugsmæssige kvaliteter bidrager til stimulerende og ligeværdigt inkluderende rammer for alle, og hvordan dette kan skabes og fastholdes igennem hele byggeprocessen, fra program og skitsering, til projektering og udførelse.

Barbara Nino Carreras, Ph.d.-studerende, IT-Universitetet i København

Barbara Nino Carreras er ph.d.-studerende ved IT-Universitetet i København, hvor hun forsker i digital tilgængelighed inden for Science and Technology Studies (STS) og Human-Computer Interaction (HCI). Hendes ph.d.-projekt undersøger, hvordan borgere i Danmark bruger obligatoriske digitale infrastrukturer til at få adgang til velfærdsydelser eller kommunikere med myndighederne. Hun er særligt interesseret i at udforske kollektive former for tilgængelighed.

Camilla Ryhl, Forskningsdirektør, Bevica Fonden

Camilla Ryhl er forskningsdirektør i Bevica Fonden og leder af Universal Design Hub. Hun er uddannet arkitekt og med afsæt i sin ph.d.-grad i sanselige funktionsnedsættelser og boligarkitektur, har hun specialiseret sig i universelt design og sanselig arkitektur. Camillas engagement i fagområdet universel design og tilgængelighed, og de globale perspektiver knyttet hertil, reflekteres i hendes mange internationale aktiviteter, bl.a. som medlem af div. nationale og internationale konferencekomiteer, faglige netværk og arbejdsgrupper. Hun har tidligere forsket og undervist på Statens Byggeforskningsinstitut (nu BUILD) ved Aalborg Universitet og blev i 2010 Nordens før-

ste professor i universal design ved Bergen Arkitekthøgskole (BAS) og anses som ledende på sit felt i nordisk regi.

Dagny Valgeirsdottir , Adjunkt, DTU Skylab

Dagny Valgeirsdottir er adjunkt ved DTU Skylab, The Innovation Hub, Danmarks Tekniske Universitet. Dagny udfører sit virke under programinitiativet *Technology Leaving No One Behind*, hvor hun gennem sit arbejde udfordrer ingeniørstuderende til at udvikle bæredygtige løsninger ved brug af metoder og co-creation, der inspirerer til et inkluderende mindset.

Emil Ballegaard, Forskningsassistent, Det Kongelige Akademi

Emil Ballegaard er arkitekt MAA og ph.d.-studerende ved Det Kongelige Akademi, hvor han undersøger digitale beskrivelser af brugerarkitektur interaktioner og deres anvendelse i udvikling af boligarkitektur.

Emil Falster, Postdoc, Aalborg Universitet

Emil Falster, ph.d., post.doc. ved Universal Design Hub/Bevica Fonden og Institut for Sociologi og Socialt Arbejde ved Aalborg Universitet. Han har tidligere forsket i børn og unge med handicap og deres hverdagsliv og forsker nu i det danske handicapbegreb, og hvordan det skaber bestemte muligheder og begrænsninger for realiseringen af FN's Verdensmål og Leave No One Behind agendaen.

Eva Brandt, Professor, Designskolen Kolding

Eva Brandt er professor og faglig leder af Lab for Social Design på Designskolen Kolding. Hendes primære forskningsfelt er codesign/design-antropologi/participatory design med fokus på udviklingen af demokratiske designprocesser – og eksperimenter, der både kan give nye billeder på det eksisterende og udforske nye fremtider sammen med borgere, private- og offentlige aktører.

Frederik Gybel Jensen, Ph.d.-studerende, Københavns Universitet

Frederik Gybel Jensen er audiologopæd og ph.d.-studerende på Rigshospitalet og Københavns Universitet. Han beskæftiger sig med voksne med erhvervede kommunikations- og sprogvanskeligheder (afasi) efter hjerneskade. Derudover arbejder han med kommunikativ tilgængelighed, samtalepartnertræning samt tilpasning af digitale sundhedsredskaber til mennesker med kognitive og sproglige vanskeligheder.

Inge Storgaard Bonfils, Docent, Københavns Professionshøjskole

Inge Storgaard Bonfils er docent ved Institut for Socialrådgiveruddannelse, Københavns Professionshøjskole. Hun er ph.d. i Statskundskab og forsker og underviser i handicappolitik, den danske handicapbevægelse, socialt arbejde, psykosocial og beskæftigelsesrettet rehabilitering. Inge er medlem af bestyrelsen for NNDR.dk, den danske afdeling af Nordic Network on Disability Research

Jesper Holten, Forretningsudvalgsmedlem, Dansk Blindesamfund

Jesper Holten er 48 år og blind fra fødslen. Jesper har gennem de seneste 20 år i forskellige sammenhænge beskæftiget sig med digitalisering og digital tilgængelighed. I dag er Jesper medlem af Forretningsudvalget i Dansk Blindesamfund, hvor han blandt andet er politisk ansvarlig for digitalisering, tilgængelighed og hjælpemiddelpolitiske spørgsmål. Jesper sidder desuden i digitaliseringsstyrelsens advisory board for tilgængelighed til offentlige websteder samt i styrelsens inklusionsnetværk for digitalisering.

John Paulin Hansen, Professor, DTU

Psykolog John Paulin Hansen har gennem 30 år forsket i, hvordan man kan bruge teknologi med blikket. Mennesker med motoriske handicap kan skrive med øjnene eller styre deres kørestol. Snart vil

de også kunne manøvrere en telerobot eller dirigere en robotarm til at gribe om det, de kigger på.

Kristian Moltke Martiny, Partner & Head of Research, Enactlab S/I

Kristian Moltke Martiny har en tværfaglig forskningsbaggrund med en kandidatgrad i filosofi og antropologi, en ph.d. i filosofi og neurovidenskab, og en fireårig post.doc, hvor han har arbejdet inden for psykologi og sociologi. Hans forskning er primært inden for sundhedsvæsenet og arbejdet med mennesker med hjerneskade, fysisk handicap og psykisk sygdom. Ud over sin forskning har han arbejdet tre år som afdelingsleder på et sundhedsinstitut, været med til at stifte fire forskningsbaserede organisationer, og været en del af bestyrelsen i flere organisationer inden for konsulent- og kulturbranchen.

Leif H. Pedersen, Ph.d.-studerende, Roskilde Universitet

Leif H. Pedersen er ph.d.-studerende ved Roskilde Universitet. Han beskæftiger sig med den rolle, som medier og medieudvikling i bred forstand spiller for processer og kampe omkring social anerkendelse. I den sammenhæng forsøger han at koble indsigter fra medie(brugs) forskningen med socialfilosofiske teorier og diskussioner vedrørende anerkendelse og disrespekt samt undersøge disse fænomener i etnografiske studier sammen med unge mediebrugere.

Leif Olsen, Seniorforsker, VIVE

Leif Olsen arbejder primært med forskning, analyser og evaluering af sociale problemer og indsatser på social- og handicapområdet. Forskningsmæssigt har han særligt beskæftiget sig med det specialiserede socialområde og blandt andet undersøgt borgernes og faggrupperes erfaringer med specialiseret rådgivning. Han brænder for at finde løsninger på udfordringerne med at sikre udvikling og organisering af specialiseret viden, så den kan bruges og gøre nytte i borgernes hverdagsliv.

**Marcus Tang Merit, Ph.d.-studerende,
Det Kongelige Akademi**

Marcus Tang Merit er sociolog og ph.d.-studerende ved Det Kongelige Akademi. Her forsker han i arkitekters metoder og designprocesser med en særlig interesse for arkitekters tegninger og visuelle analyser. I hans forskning fokuserer Marcus herudover på inkluderende offentlige byrum i, samt fysisk funktionsnedsatte bruges tilstedeværelse i de designprocesser, der leder op til sådanne rum.

**Marie Gramkow Christoffersen, Ph.d.-studerende,
Københavns Universitet**

Marie Christoffersen Gramkow er ph.d. i landskabsarkitektur og adjunkt ved Københavns Universitet. Hun beskæftiger sig med forholdet mellem natur, sundhed og design med et særligt fokus på universal design og tilgængelighed. Med en evidens-baseret tilgang har hun primært arbejdet med design af urbane og grønne områder, så de bliver både sundhedsfremmende og tilgængelige.

Masashi Kajita, Adjunkt, Det Kongelige Akademi

Masashi Kajita, adjunkt, ph.d., arkitekt MAA. Hans forskning fokuserer på krop, materiale og rum inden for arkitektur. Masashi har tidligere været forsker ved Statens Byggeforskningsinstitut og Visiting Scholar ved Royal College of Art (UK). Han har arbejdet med arkitektur og interiørdesign i London og København og har undervist i arkitektur siden 2005.

**Roberta Cassi, Ph.d.-studerende,
Det Kongelige Akademi**

Roberta Cassi er arkitekt og ph.d.-studerende ved Det Kongelige Akademi, hvor hun forsker i betydningen af design af idræts- og fritidsbygninger for inklusion af brugere med fysiske og sansemæssige funktionsnedsættelser. Hendes akademiske interesse fokuserer på at undersøge det byggede miljøes rolle i menneskers liv og opdage nye potentialer for design i at støtte og styrke individer.

Signe Mårbjerg Severin, Ph.d.-studerende, Designskolen Kolding

Signe Mårbjerg Severin er designer og ph.d.-studerende på Designskolen Kolding, hvor hun studerer, hvad produktdesignere kan lære om livet med gigt fra mennesker med fysiske handicap, ergoterapeuter og andre sundhedsprofessionelle. Hendes ph.d.-projekt udforsker, hvilke udfordringer ældre med gigt oplever i samspillet med industrielt designede hverdagsprodukter, og hvordan designere kan udvikle inkluderende produkter til denne gruppe mennesker.

Thomas Bredgaard, Professor, Aalborg Universitet

Thomas Bredgaard er professor (ph.d.) i arbejdsmarkedspolitik og leder af Center for Arbejdsmarkedsforskning på Aalborg Universitet (CARMA). Siden 2018 har Thomas været leder af det tværinstitutionelle Forskningscenter for Handicap og Beskæftigelse, som er støttet af Bevica Fonden (www.fhb.aau.dk). Forskningscenteret samler forskere, der studerer handicap og beskæftigelse og ønsker at finde nye veje til at integrere og fastholde flere mennesker med handicap på arbejdsmarkedet.

Thomas Skovgaard, Lektor, SDU

Thomas Skovgaard, lektor, ph.d., er forskningsleder for Active Living, Institut for Idræt og Biomekanik, SDU. Thomas har lang erfaring fra universitetsverdenen og har arbejdet i NGO- og konsulentbranchen. Han er præsident for European Network of Sport Education (ENSE).

Turid Borgestrand Øien, Postdoc, Aalborg Universitet

Turid Borgestrand Øien er Arkitekt MAA og adjunkt ved Institut for Byggeri, By og Miljø ved Aalborg Universitet, hvor hun forsker i det byggede miljø som del af menneskers hverdagsliv. I forskningsgruppen Universelt Design har omdrejningspunktet især været syn og lys, men hendes arbejde omfatter også et bredt tværfagligt samarbejde: Fra synsfaglige til myndigheder, bygherrer, arkitekter og lysdesignere.

**Ulrika K. Stigsdotter, Professor, Københavns
Universitet**

Ulrika K. Stigsdotter er professor i landskabsarkitektur med særlige opgaver inden for *Health Design* ved Københavns Universitet. Hun leder en interdisciplinær forskergruppe, der fokuserer på samspillet mellem menneske, natur, sundhed og design. Ulrika er ansvarlig for Natur, Sundhed og Designlaboratoriet, der omfatter Terapiahaven Nacadia[®], Helseskoven Octovia[®] og Move Green.

Antologien er finansieret af Bevica Fonden. Bevica Fonden er en erhvervsdrivende fond, der gennem partnerskaber arbejder for at styrke forudsætningerne for det selvstændige og uafhængige liv for mennesker med bevægelseshandicap. Det sker særligt med afsæt i forskning og viden om universelt design som et tværfagligt og værdibaseret begreb.

Bevica Fondens tværfaglige forskernetværk er etableret for at styrke fagfeltet universelt design som forskningsbaseret og tværfagligt vidensfelt i Danmark. Universelt design er et middel til at løfte komplekse udfordringer, som spænder på tværs af alle rammerne for det levede liv, og netværket har derfor en tværfaglig profil. Netværkets forskere er personligt udpeget, og beskæftiger sig alle med universelt design og inklusion i deres undervisning og forskning men fra vidt forskellige faglige discipliner.

Forskernetværket faciliteres af Bevica Fondens Universal Design Hub.

Denne antologi er forskernetværkets første fælles tværfaglige publikation, og den giver et indblik i universelt design som forskningsfelt og udfolder tværfaglige perspektiver på universelt design som metode, teori og praksis.

BEVICA
FONDEN



9 788775 730209