

Designsociologi i teori och praktik

– *en introduktion*

Abstract

In recent years, design-oriented approaches have gained increasing attention within the social sciences and humanities. This article introduces and discusses *design sociology*, an interdisciplinary field that combines sociological theory with design methods. While the approach has been explored in international journals and books, there is a lack of Swedish literature addressing the topic. The purpose of this article is therefore to introduce design sociology and, through empirical examples, illustrate how it can be applied in practice.

According to Professor Deborah Lupton, a leading scholar in the field, design sociology can be divided into three orientations: *sociology of design*, which analyses how design is influenced by social and cultural contexts; *sociology through design*, where design is used as a tool for sociological inquiry; and *sociology with design*, which involves collaboration between sociologists and designers or design researchers. Drawing on Lupton's framework, the article discusses a previously conducted project in elderly care as an example of design sociology in practice. The article concludes with reflections on the opportunities and challenges of integrating design sociology into sociological research and higher education.

Keywords: Design sociology, sociology, design methods, experiences, institutional ethnography

DESIGNORIENTERADE ANSATSER HAR blivit ett allt vanligare sätt att inom humaniora och samhällsvetenskaperna utforska komplexa samhällsfrågor i en föränderlig och oförutsägbär värld (Jewitt et al. 2020). Det finns flera olika fält och inriktningar som är grundade i designbaserade metoder och teorier. Industriell design, systemdesign, människa–dator–interaktionsdesign och tjänstedesign (Otto & Smith 2013) är bara några exempel. Andra exempel på designorienterade ansatser är designetnografi (Pink et al. 2022), designantropologi (Gunn et al. 2013), spekulativ design (Dunne & Raby 2013), kritisk design (Bardzell & Bardzell 2013; Bardzell et al. 2012), normkritisk och normkreativ design (Wikberg & Jahnke 2018), reflekterande design (Sengers 2005) och designaktivism (Bieling 2019).

En designinriktning som aktualiserats under senare tid i internationell litteratur är designsociologi (*Design Sociology*). Professor Deborah Lupton (2018), som har en bakgrund inom sociologi och medie- och kulturstudier, är här en av förgrundsgestalterna. Lupton beskriver i artikeln "Towards design sociology" hur sociologiska teorier och designbaserade metoder med fördel kan kombineras när syftet är att hantera komplexa

frågor och ta itu med samhällsutmaningar. Den tvärdisciplinära ansatsen kan bidra till att bredda och utveckla såväl sociologisk forskning som designforskning (Lupton 2018).

I en nationell kontext har designsociologi ännu inte rönt någon större uppmärksamhet. Det saknas, enligt min bedömning, i stort sett svensk litteratur som behandlar området. Mot denna bakgrund är syftet med artikeln att introducera designsociologi och att genom empiriska exempel illustrera hur designsociologi kan omsättas i praktiken. Vidare är syftet att bidra till en sociologisk diskussion om designsociologins relevans, möjligheter och utmaningar för sociologisk forskning och högre utbildning i Sverige.

I artikelns första del, "Designsociologi i teori och praktik", presenterar jag vad som kännetecknar designsociologi. Med stöd i andras och egen forskning ger jag även några exempel på designsociologiska forskningsprojekt. I artikelns andra del, "Designsociologi – möjligheter och utmaningar", resonerar jag kring hur ansatsen kan vara användbar i sociologisk forskning, men också vilka utmaningar som finns. I denna del reflekterar jag även kring möjliga vägar framåt för designsociologin i både forskning och högre utbildning.

Designsociologi i teori och praktik

Designorienterade ansatser har fått stort genomslag inom antropologin (Otto & Smith 2013) och etnografin (Pink et al. 2022), men det är fortfarande relativt få sociologer som sysslar med designforskning (Lupton 2018). Lupton (2018) ramar in tre olika men sammanhängande inriktningar av designsociologi. Den första inriktningen kallar Lupton för "sociologi om design" (*the sociology of design*). Det rör sig om sociologisk forskning som studerar professionella designers diskursiva och materiella praktiker. Inriktningen intresserar sig även för de sociokulturella och politiska sammanhang i vilka design ingår. Idéer, designartefakter och andra materiella objekt som designer använder sig uppmärksammas tillsammans med de fysiska rum och platser som de verkar i. Den andra inriktningen är "sociologisk forskning genom design" (*sociology through design*). I denna typ av forskning använder sig sociologer av designmetoder och designkoncept som redskap i sin forskning för att utveckla sociologisk kunskap. Den tredje inriktningen, slutligen, är "sociologi med design" (*sociology with design*), det vill säga sociologisk forskning som utförs i samarbete med designforskare.

Liksom för många andra discipliner har förväntningarna på sociologisk forskning förändrats över tid. Forskningen knyts alltmer till begrepp och slutmål som *innovation* och *impact*. I linje med denna utveckling ställer forskningsfinansierare krav på delaktighet och engagemang hos användare, intressenter och externa aktörer. Designsociologi har, enligt Lupton (2018), mycket att erbjuda i detta avseende då ansatsen med fördel kan användas i tillämpad, praktikbaserad och framtidsorienterad sociologisk forskning. På motsvarande sätt kan sociologin, genom sociologiskt orienterade teorier och metoder, bidra till att designer och designforskare får en mer fördjupad förståelse av kontexter, social interaktion samt människors beteenden och behov.

Som framgår i Luptons (2018) sammanställning hämtar designsociologi inspiration

från olika designinriktningar och fält. En form av designpraktik som handlar om att ifrågasätta invanda värderingar, normer och antaganden är *reflekterande design* (Sengers et al. 2005). Denna inriktning har beröringspunkter med *kritisk design*, som syftar till att väcka kritiska frågor och utforska alternativa framtider (Bardzell & Bardzell 2013; Bardzell et al. 2012), samt med *normkritisk design*, som blottlägger och utmanar normer och föreställningar, ofta med koppling till exempelvis kön, ålder, etnicitet, klass, sexuell läggning, funktionsvariation med mera (Ehrnberger 2017). Även *spekulativ design* intresserar sig för framtidsscenarier. Denna ansats används för att skapa reflektion och debatt kring framtidens möjligheter och utmaningar (Dunne & Raby 2013). *Design thinking* är en designbaserad metod för problemlösning och idéutveckling. Denna ansats praktiseras inom olika områden, exempelvis i affärsverksamhet, informationsteknologi och policyutveckling (Kimbell 2011, 2012). I korthet innebär den att designers kreativa och reflekterande arbetssätt används som en metod för att förstå och hantera komplexa problem i olika praktiska sammanhang (Johansson-Sköldberg, Woodilla & Çetinkaya 2013). *Co-design och participatory design* (deltagande design) är ansatser som är förknippade med social förändring. Här betonas aspekter som samarbete, samskapande och samproduktion mellan olika aktörer i samhället (Bjögvinsson et al. 2012). Social förändring är också ett bärande tema i *kontradiktorisk design* och *designaktivism* som ofta anses vara en form av politisk aktivism som strävar efter inkludering av marginaliserade grupper (Lenskjold et al. 2013).¹

Det finns olika exempel på projekt där designsociologi har omsatts i praktiken. I ett projekt om digital hälsa arbetade Lupton (2017) med designer, konsument- och vårdgrupper, myndigheter och aktörer från privat sektor. Deltagarna fick i en designworkshop, i form av ett så kallat *living lab*, kartlägga utbudet av digitala hälso- teknologier, det vill säga digitala verktyg, system och tjänster som används för att skapa, dela eller analysera information om hälsa och vård. Det kunde exempelvis röra sig om hälsoappar för egenmonitorering, patientportaler/e-journaler, vårdappar, och digitala medicintekniska hjälpmedel. Syftet var att de skulle identifiera vilka teknologier som användes och vilka sociala relationer som berördes av dem. Med stöd i kartläggningen diskuterades sedan både möjligheter och utmaningar med de nuvarande teknologierna. Därefter fick deltagarna spekulera kring framtida digitala hälsoteknologier och reflektera kring deras användningsområden, möjligheter och utmaningar med hjälp av storyboards. Projektet visade bland annat att digitala hälsoteknologier skapar nya möjligheter att dela och utveckla kunskap om hälsa, men att vissa grupper fortfarande utesluts från full delaktighet. För att teknologierna ska användas ansvarsfullt krävs tydligare samverkan mellan olika aktörer, klargörande av deras roller samt ökat fokus på etik, integritet och datasäkerhet (Lupton 2017).

I ett annat designsociologiskt projekt (Lupton & Michael 2017) undersöktes, med stöd av spekulativa och designbaserade metoder, allmänhetens förståelse av personlig dataövervakning. En central del av projektet bestod i att deltagarna fick reflektera

1 Denna sammanställning bygger framför allt på ett urval av Luptons (2018) beskrivning av olika designinriktningar, vilken jag också hänvisat till i en tidigare studie (Isaksson 2025).

kring hur personliga data skapas och vilka som har tillgång till dem. Deltagarna fick också föreställa sig en framtida "personlig datamaskin" och reflektera kring vilka funktioner en sådan skulle kunna ha. Utöver den personliga datamaskinen fick deltagarna även designa en datamaskin som skulle kunna samla in information och data om en annan person som de känner. Med utgångspunkt i dessa påhittade och spekulativa datamaskiner kunde forskarna fånga in och analysera deltagarnas uppfattningar om bland annat digital övervakning och personlig integritet.

Med hänvisning till Duggan, Lindley och McNicol (2017) beskriver Lupton (2018) ett forskningsprojekt där deltagande designfiktion användes som ett sätt att låta elever och lärare vid en engelsk skola föreställa sig framtidens utbildning. Forskarna intresserade sig för hur utbildning skulle kunna organiseras på andra sätt än genom nutidens nyliberala modeller. Eleverna tog fram spekulativa scenarier och prototyper i form av bland annat noveller, tecknade serier och fotografier. Forskarna kunde i analysen av det elevproducerade materialet blottlägga utmaningar som eleverna upplevde i skolan i dag. Bland annat framträdde teman som hopplöshetskänslor och prestationskrav. De konstaterade också att deltagande designfiktion kan vara ett kreativt verktyg för att föreställa sig alternativa framtider.

Ett annat exempel på hur designsociologi kan omsättas i praktiken återfinns i en studie som befinner sig i skärningspunkten mellan sociologi, hälsa och medicin. Här lyfter Cibin et al. (2023) fram hur designsociologin kan bidra till utvecklingen av "the sociology of health and medicine". Utifrån en designbaserad metod som växlar mellan forskning, idéutveckling, problemlösning och prototypframtagning diskuterar Cibin et al. (2023) hur politiska åtgärder i samband med covid-19-pandemin påverkat ojämställdheten och andra former av ojämlikhet.

Med stöd i Luptons (2018) definition av designsociologi har jag i en tidigare studie och artikel diskuterat och placerat in två egna forskningsprojekt i det designsociologiska fältet (Isaksson 2025). Den gemensamma nämnaren för projekten var att de handlade om hur samhällseliga strukturer, normer och maktrelationer kan blottläggas genom erfarenheter. Relationen mellan människors erfarenheter och samhällsstrukturer är en av sociologins kärnfrågor, och inom sociologin finns åtskilliga traditioner och teorier som studerat och analyserat det (Smith 1987, 2005). Dess utforskande med hjälp av just designsociologiska ansatser kan dock, enligt min bedömning, betraktas som ett område under utveckling. För att illustrera och ytterligare exemplifiera hur designsociologi kan omsättas i praktiken går jag djupare in på ett av de projekt som jag i den tidigare studien kortfattat diskuterat som ett exempel på designsociologi (Isaksson 2025). Nedan vidareutvecklar jag på vilka sätt detta projekt, som handlade om innovation och jämställdhet inom äldreomsorgen,² berörde relationer mellan erfarenheter och strukturer, och hur detta kom att visualiseras i designkoncept med inspiration från bland annat normkritisk design, spekulativ design och reflekterande design. Närmare bestämt syftade projektet till att identifiera och synliggöra hur utmaningar inom

2 Projektet, "Ojämställdhet som drivkraft för innovation – pilotprojekt", finansierades av Sveriges innovationsmyndighet Vinnova.

äldreomsorgen kan hanteras genom en kombination av ett jämställdhets- och innovationsperspektiv. Med hjälp av ett normkritiskt och designbaserat arbetssätt undersöktes hur personalens erfarenheter och vardagspraktiker kan ge upphov till nya förståelser av innovation bortom den teknikfokuserade diskurs som är förhärskande på området. Målet var att visa hur innovation och jämställdhet kan förstärka varandra samt att genom konkreta designkoncept lyfta fram dolda arbetsmoment och kompetenser inom en ofta undervärderad, kvinnodominerad yrkesgrupp.

Kvinnors (dolda) erfarenheter av omsorgsarbete i äldreomsorgen

Den kvinnodominerade omsorgssektorn har länge präglats av en stark diskurs och idé om att teknisk och digital utveckling är nödvändig för att säkerställa kvalitet i framtidens vård och omsorg (Isaksson 2025). Inte bara omsorgssektorn kännetecknas av ett starkt teknikfokus. Hela samhället genomsyras av vad som inom forskningen brukar benämnas teknologisk determinism, där tekniken ses som oundviklig och den främsta drivkraften bakom samhällsförändring. Detta har länge intresserat exempelvis fältet Human-Computer Interaction (HCI). Inom HCI synliggörs och ifrågasätts de normer och maktstrukturer som formar teknik och dess användning. Teknik ses inte som något neutralt, utan som bärare av samhälleliga värderingar och antaganden. Genom att använda design som ett kritiskt och reflekterande verktyg bidrar HCI till att utmana dessa normer och skapa mer inkluderande teknologier, där frågor om makt och social förändring blir en integrerad del av teknikens utveckling (O'Neill, Birk & Mandryk 2021). Utöver den här typen av forskning som problematiserar teknologisk determinism finns det även forskning som under decennier diskuterat hur innovation, däribland teknisk och digital utveckling, är maskulint kodat. "Innovatören", "uppfinnaren" eller "entreprenören" har historiskt sett framför allt förknippats med en man (Alsos et al. 2013; Wajcman 2010).

I det aktuella projektet, om innovation och jämställdhet inom äldreomsorgen, blev det påtagligt hur den teknikrelaterade diskursen påverkar personalen, hur de ser på sig själva och utvecklingen av omsorgssektorn. När vi i ett tidigt skede i projektet ställde frågor om hur personalen ser på utveckling av omsorgssektorn, vilka idéer om potentiella innovationer de har, blev merparten av intervjupersonerna tysta. Med tanke på rönen inom tidigare forskning är det sannolikt att kvinnorna inte uppfattade sig som bärare av "viktiga" idéer och lösningar, eftersom innovation fortfarande är maskulint kodat. När vi i stället, efter en självkritisk analys av hur vi ställt frågorna på ett sätt som förmodligen också bidrog till att reproducera en traditionell (maskulin) syn på innovation, bad personalen att berätta om "en vanlig dag" på jobbet framträdde en tydlig bild av att kvinnorna dagligen löste otaliga problem och utmaningar på kreativa sätt. De hade flera idéer som omsatts i arbetssätt men såg dem inte som något "innovativt" eller "märkvärdigt", sannolikt för att de inte var tekniska och digitala till sin karaktär. De bar med sig tyst kunskap och erfarenheter som var nödvändiga för att lösa arbetsuppgifterna och ge god omsorg. Vi ställde oss då frågan: Var får den här typen av erfarenheter plats i den tekniskt och digitalt orienterade diskursen om välfärdssektorns

framtid? Vidare väcktes frågorna: Hur värderas/(o)synliggörs dessa erfarenheter och lösningar i förhållande till tekniska och digitala lösningar? Och slutligen: Kan det finnas exempel på när teknik och tekniska innovationer inte bidrar till bättre kvalitet och omsorg, utan tvärtom leder till merarbete för personalen? (Isaksson et al. 2018).

Med stöd i analysen av erfarenheterna utvecklades sedan designkoncept vilkas syfte var att fungera som diskussions- och reflektionsobjekt. Dessa lyftes bland annat in i ett workshopmaterial som omfattade filmer och kortare texter där koncepten beskrevs. I anslutning till varje koncept fanns även ett antal diskussionsfrågor. Detta workshopmaterial har senare använts som utbildningsmaterial i kommuner och i samband med kompetenshöjande insatser för personal inom vård- och omsorgssektorn som rört digitalisering, innovation och jämställdhet inom sektorn. Nedan presenteras designkoncepten och därefter återkommer jag till den designsociologiska process som ledde fram till dem.

Brukargeneratoren

I våra intervjuer beskrev delar av personalen hur de upplevde att ny teknik införs utan att hänsyn tas deras specifika arbetsförhållanden. Ett konkret exempel rörde ett IT-system som skulle optimera hemtjänstpersonalens resor mellan brukare. En verksamhet tog in ett system som i grunden var skapat för fordon, exempelvis lastbilar. Systemet tog därför inte hänsyn till att restiden för hemtjänstpersonal, som många gånger går eller cyklar mellan sina brukare, kan variera på grund av exempelvis väderförhållanden som med- eller motvind, kuperad terräng, uppförs- eller nerförsbacke och andra förhållanden som kan medföra att restiden varierar beroende på färdriktning. För att inte få avvikelser i systemet löste personalen problemet genom att lägga in fiktiva brukare och personnummer i systemet, det vill säga stopp på vägen som inte existerade i verkligheten. Detta gjorde de alltså enbart för att skapa ”korrekt” restid i systemet (Andersson et al. 2019).

I syfte att synliggöra dessa erfarenheter och personalens osynliga (och innovativa) arbete tog vi fram ett designkoncept som vi kallade för brukargeneratoren (se figur 1). Brukargeneratoren är en slumpgenerator som tar fram en fiktiv brukare med personnummer. Med reglaget anges den tid som personalen anser sig behöva för att ta sig mellan punkt A och punkt B. Detta skrivs ut på ett kort som personalen tar med sig till datorn där den fiktiva brukaren läggs in i ruttoptimeringssystemet för att få fram en tid som mer stämmer överens med den tid det i realiteten tar för hemtjänstpersonal på cykel eller till fots att ta sig från punkt A till punkt B. Brukargeneratoren illustrerar hur personalen får kompensera för och arbeta runt bristfällig teknik (teknik som enligt den dominerande diskursen är nödvändig för att säkerställa kvalitet inom sektorn) i sitt dagliga arbete. Att det krävs manuell handpåläggning för att ett IT-system inte tagit hänsyn till de speciella förutsättningar som råder inom sektorn i fråga innebär att en lösning som skulle förenkla i stället skapar merarbete i ett annat led (Andersson et al. 2019). I det workshopmaterial som togs fram med beskrivningar av koncepten avslutades just detta exempel med diskussionsfrågorna:

- Vilka workarounds (provisoriska lösningar) har vi i vår verksamhet på grund av att man inte tagit full hänsyn till de specifika behov och förutsättningar som finns här?
- Finns det teknik i verksamheten som är kopplad till vissa arbetsmoment som egentligen innebär merarbete?
- Hur skulle arbetsmomenten kunna lösas i stället?



Figur 1. Brukargeneratoren. Foto: David Molander

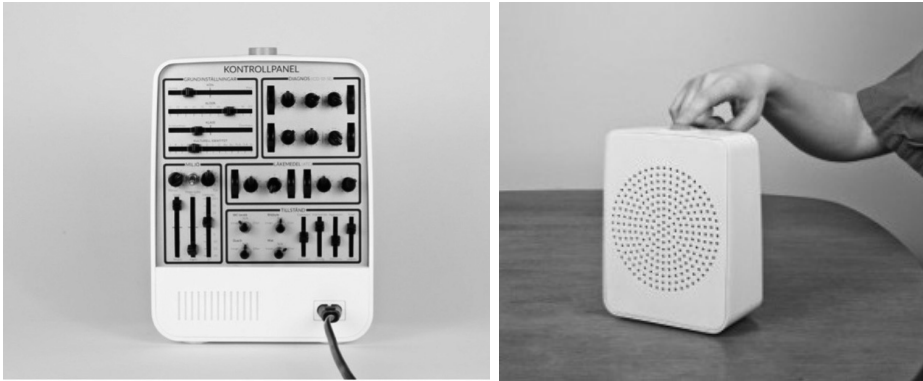
Brukargeneratoren konceptualiserar en befintlig praktik – en *workaround* – genom att omsätta den i en teknisk artefakt som producerar ett kort med en fiktiv brukare. Genom denna visualisering synliggörs hur det digitala systemet disciplinerar personalen och framställer arbetsmoment som avvikande, samtidigt som den illustrerar hur en informell praktik reproducerar och temporärt förhandlar systemets maktrelationer.

Vårdradion

Mycket av arbetet inom hemtjänsten består i att försöka stilla äldre personers oro. Det är en del av att ge god omsorg, men det är också nödvändigt för att personalen ska kunna genomföra sina arbetsuppgifter såsom att ge medicin och mat, att duscha de äldre personerna och att sätta på stödstrumpor. I projektet berättade en kvinna som arbetat inom hemtjänsten under många år att hon brukade sjunga en viss sång för en äldre kvinnlig brukare som hade kognitiv svikt. Brukaren tyckte mycket om den sången och den gjorde henne lugn. Detta medförde att personalen kunde ge brukaren den omsorg och genomföra de insatser som behövdes. För att visualisera denna erfarenhet och tysta kunskap, inte minst i ljuset av den dominerande teknikdiskursen, tog vi fram konceptet "Vårdradion". Radion har en mycket enkel framsida och en knapp överst som är enkel att trycka på. Baksidan är däremot betydligt mer komplex

och innehåller flera olika reglage och knappar – bland annat information om kön, klass, ålder, diagnos, vårdssituation och humör för stunden (se figur 2 och 3). Dessa knappar symboliserar den bakomliggande kunskap som krävs från personalens sida för att kunna avgöra vilken sång som passar bäst att sjunga för vilken brukare och vid vilket tillfälle. Vårdradion illustrerar således hur sjungandet av en sång (vilket kan verka som en trivial handling) kan te sig som en väldigt komplex företeelse om den skulle få en teknisk lösning (Isaksson 2025). Denna komplexitet återspeglades också i diskussionsfrågorna som avslutade detta exempel i workshopmaterialet:

- Om inte allt går att överföra till teknik, hur säkerställer vi då att den här typen av kunskap inte går förlorad i den teknikorienterade effektiviseringen i äldreomsorgen?
- Vilka andra handlingar underlättar och löser problem i vardagen och hur kan vi se till att dessa sprids?



Figur 2 och 3. Vårdradion: baksida respektive framsida. Foto: David Molander

Vårdradion illustrerar genom en teknisk artefakt den till synes enkla omsorgshandlingen att sjunga för en äldre person. Denna materialisering synliggör den komplexa kunskap och de erfarenhetsbaserade avvägningar som ligger till grund för omsorgshandlingar och som riskerar att osynliggöras i föreställningar om teknologi som ett nödvändigt, effektivt och kostnadsbesparande alternativ.

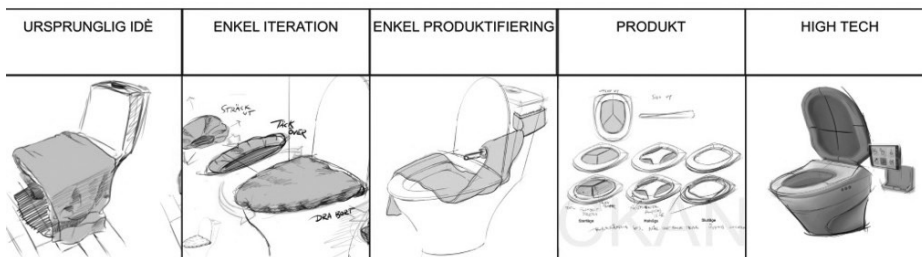
Handduk på toaletsitsen eller en intelligent toalett?

Personal inom äldreomsorgen beskrev under intervjuerna hur toaletter och toalettbesök kan uppfattas som obehagliga av många äldre, särskilt av personer med kognitiv svikt. Det stora vattenfyllda hålet i toalettstolen kan upplevas som skrämmande och bidra till att de äldre inte vill besöka toaletten. En kvinna inom äldreomsorgen berättade hur personalen löst situationen genom att lägga en handduk över toalettstolen för att få den äldre att slippa se det vattenfyllda hålet och våga sätta sig ner.

Den äldre personen stod med ryggen mot toalettstolen och precis innan hen nådde toalettsitsen drog personalen undan handduken. Precis som sången i exemplet med vårdradion kan handduken betraktas som en tämligen enkel men helt central lösning på en svårighet. Det här exemplet kom också att väcka tankar kring vilken plats en sådan här typ av lösning har i den teknikorienterade epok som vård- och omsorgssektorn liksom flera andra sektorer gått in i. I det här fallet valde vi att visualisera tankegångarna och personalens erfarenheter genom olika skisser och designer av toalettstolen (Isaksson et al. 2018). Skisserna illustrerar olika (spekulativa) sätt att lösa utmaningen med att få en äldre person att besöka toaletten. De visar på hur allt ifrån en enkel handduk till en högteknologisk toalettstol egentligen kan fylla samma funktion, det vill säga bidra till att en äldre person går på toaletten utan att uppleva obehag eller rädsla. Längst till vänster i illustrationen återfinns ”ursprungsidén”, det vill säga handduken på toaletten. Därefter, som en enkel iteration, skulle man kunna tänka sig någon form av engångsprodukt (liknande ett skoskydd som används inomhus på blöta skor) som sätts på toaletten. Med en enkel produktifiering skulle någon form av mekanik – till exempel en vev – kunna adderas så att lösningen inte blev beroende av personal som håller i handduken. Steget därefter illustrerar lösningen som en mer renodlad produkt – ett inbyggt skydd som kan öppnas och stängas. Sista steget visar hur en ”high tech”-lösning skulle kunna se ut: den intelligenta toalettstolen, som utöver att rymma den funktion handduken fyller också har en rad andra tekniska funktioner.

En följdfråga som uppkom i relation till dessa spekulativa lösningar var: Vilken lösning värderas sannolikt högst och varför? (Isaksson et al. 2018). I workshopmaterialet var följande diskussionsfrågor även kopplade till exemplet för att väcka frågor om innovation och teknik:

- När betraktar vi något som en innovation?
- Innovationen i traditionell bemärkelse är ofta synonymt med teknik, men behöver det verkligen vara det?
- Vilka strukturer har vi för att ta hand om idéer i de olika stegen?
- Var landar en idé om en intelligent toalett och vad gör vi med en lösning som en handduk på toaletten?
- Vilka idéer värderar vi högst och vilka får mest resurser?



Figur 4. Handduk på toalettstolen. Skiss: Einar Arreman

Konceptet "Handduken på toalettstolen" utgår från en enkel och vardaglig omsorgspraktik och problematiserar genom visualiseringar gränsen mellan vardagligt kunnande och det som benämns innovation. Genom att successivt "produktifiera" den ursprungliga lösningen synliggörs hur idéer från omsorgens praktik riskerar att osynliggöras som innovationer om de inte antar en teknologisk eller kommersiell form.

Projektet och koncepten som exempel på designsociologi

När projektet genomfördes för drygt tio år sedan betraktades och beskrevs det inte som designsociologi. Det var först sedan jag kommit i kontakt med Deborah Luptons artikel "Towards design sociology" (Lupton 2018) som jag började se projektet och de framtagna koncepten som exempel på designsociologi i praktiken.

Som framgått tidigare delar Lupton (2018) in designsociologin i tre inriktningar: "sociologi om design", "sociologisk forskning genom design" och "sociologi med design". Projektet med tillhörande koncept kan placeras in i den andra respektive tredje inriktningen, då jag som sociolog samverkade med forskare inom design (och även med forskare inom arkitektur och statsvetenskap) och då vi tillsammans praktiserade designbaserade metoder. Inom ramen för projektet genomförde vi intervjuer och observationer, och med inspiration från några av några av de designfält som nämnts ovan – reflekterande design, kritisk och normkritisk design – omsatte vi sedan våra iakttagelser i fysiska designkoncept med tillhörande workshopmaterial.

Vårt arbete hämtade vidare inspiration från en ansats som kallas Research through Design (RtD) – en inriktning som Lupton (2018) inte tar upp i sin översikt av designsociologi, men som enligt min tolkning kan relateras till det hon benämner "sociologisk forskning genom design". RtD är en forskningsansats som anammar metoder och processer från designpraktiker och ser dessa som fruktbara forskningsmetoder. Den kunskap som genereras, ofta med stöd också av andra insamlingsmetoder, omsätts och "paketeras" i en designartefakt (Zimmerman & Forlizzi 2014).

Enligt Frayling (1993) kännetecknas just *RtD* av att kunskap utvecklas genom själva den kreativa processen, där tänkandet sammanfaller med görandet och resultaten ofta antar formen av artefakter snarare än enbart text. En RtD-inspirerad design- och forskningsprocess kan inledas med en insamling av data eller information samt genomgång av relevant litteratur och forskning. Med stöd i den information som samlats in designas ett objekt som bidrar till att utveckla ytterligare information och kunskap. Denna nya kunskap kan i sin tur leda till att ytterligare objekt skapas eller till att mer data samlas in. Designcykeln kan upprepas i nya iterationer (Herriot 2019).

Projektet inom äldreomsorgen byggde på en liknande designprocess som vi i projektgruppen har utvecklat och tillämpat även i fler projekt (Isaksson et al. 2017). Processen består av följande steg: *kartlägga, visualisera, reflektera/diskutera* och *utveckla lösningar*. I det första steget görs en genomgång av tidigare forskning inom området. Observationer och/eller intervjuer genomförs med relevanta aktörer inom ramen för den kontext som projektet berör. Det kan, som i det projekt denna artikel presenterat, röra sig om intervjuer med medarbetare och/eller med ledningspersoner inom

en organisation. I detta steg kan det även bli aktuellt med textanalyser av olika slag för att utforska exempelvis policyer, styrdokument och webbsidor med mera. Med stöd i denna kartläggning och de empiriska data som samlats in omsätts kunskapen inte ”bara” i rapporter, ppt-presentationer och vetenskapliga artiklar, vilka är vanliga kommunikationskanaler inom forskning. I det andra steget omsätts och visualiseras kunskapen i stället i designkoncept. I det tredje steget används designkoncepten som diskussionsobjekt i organisationen, exempelvis i samband med workshoppar och/eller utbildningstillfällen. Det kan också vara så att designkoncepten används i andra sammanhang, så att koncepten kan leda till diskussion och reflektion utanför den kontext inom vilken de togs fram (Isaksson et al. 2017). Ett exempel är det workshopmaterial som togs fram i anslutning till designkoncepten. Det tredje steget öppnar ibland för utveckling och innovation. Syftet med designkoncepten är primärt att de ska väcka diskussion och reflektion samt bidra till kunskapsutveckling. Koncepten är i sig inte ”lösningar” på problem eller produkter som ska nå en marknad. Men genom att de bidrar till diskussion och reflektion kan de också leda till att ”verkliga lösningar” så småningom utvecklas.

Den ansats vi har utvecklat och tillämpat kännetecknas av att de olika stegen inte behöver följa efter varandra i en linjär process. Exempelvis kan en kartläggning följas av visualisering av koncept, som i sin tur innebär utveckling om kunskap som bidrar till att ytterligare kartläggning behöver genomföras och så vidare.

Det är den ovan beskrivna designsociologiska ansatsen, med inspiration från bland annat RtD, reflekterande design och (norm)kritisk design, som resulterade i de koncept jag presenterat ovan. Teoretiskt sett var projektet grundat i institutionell etnografi (IE), en ansats med tydliga sociologiska rötter som utvecklades av den kanadensiska sociologen och feministen Dorothy E. Smith (1987, 1990, 2001, 2005, 2006). Smith ställde sig kritisk till traditionell sociologi som enligt hennes mening utgick från abstrakta begrepp. Hon utvecklade därför vad hon själv benämnde en ”alternativ sociologi”: i stället för abstrakta begrepp måste den vardagliga erfarenheten stå i centrum. En annan central del av IE handlar om att kartlägga ”styranderelationer”, det vill säga de makt- och kunskapssystem som styr handlingar och beslut i olika samhällskontexter. Ansatsen kännetecknas därför av att forskningen börjar i det lokala och konkreta men söker förstå hur dessa erfarenheter är förbundna med bredare sociala ordningar (Smith 2005, 1987; Smith & Griffith 2022).

I linje med institutionell etnografi och Smiths (1987, 2001, 2005) resonemang betraktades omsorgspersonalens erfarenheter som en väsentlig kunskapskälla. Genom att tillämpa designsociologiska principer kunde vi blottlägga och visualisera hur maktrelationer, samhälleliga normer och ”styranderelationer” återspeglas i deras erfarenheter (Andersson et al. 2019). Koncepten kunde sedan användas som diskussionsunderlag inom berörda organisationer. Workshopmaterialet har, som tidigare nämnts, gjort det möjligt även för andra organisationer att ta del av designkoncepten i samband med kunskapshöjande insatser och erfarenhetsutbyte för exempelvis personer inom vård och omsorg som handlat om innovation och digitalisering inom sektorn. Uppföljningar har visat att koncepten och workshopmaterialet bland annat har bidragit till diskussioner

mellan omsorgspersonal och ledning om hur arbetssituationen ser ut för personal inom äldreomsorgen och vilka behov det finns av organisatoriska förändringar och förändrade arbetssätt. Koncepten, såsom brukargeneratoren (ytterligare exempel finns beskrivna i Isaksson et al. 2018), har bidragit till att synliggöra hur personal inom äldreomsorgen tvingas uppväga bristfällig teknik och orimliga arbetsvillkor genom egna, informella lösningar. Detta illustrerar vad Schön (1986) benämner "reflektion-i-handling", som handlar om att yrkesutövare inom olika områden ständigt behöver analysera och omforma sitt handlande medan de agerar för att hantera situationens komplexa och oförutsägbara villkor.

Fler studier behöver genomföras för att vi ska kunna bedöma vilka långsiktiga förändringar koncepten kan bidra till, men på kort sikt har de redan haft tydlig betydelse. Genom att ge vissa praktiker fysisk form har koncepten inte bara synliggjort omsorgspersonalens "reflektion-i-handling", utan också gjort det möjligt att diskutera var ansvaret för de strukturella problemen egentligen ligger. Som en av informanterna i studien uttryckte saken: "Nu lyfter ni ansvaret från mina axlar uppåt i hierarkin, dit det hör hemma" (Andersson et al. 2019, min översättning). Detta innebär att designarbetet fungerat som ett verktyg för att synliggöra strukturella hinder och omfördela ansvar till organisatoriska och politiska nivåer där förändring bör ske.

Med stöd i Luptons (2018) definition går det sammantaget att argumentera för att projektet kan placeras in i det designsociologiska fältet och ses som ett exempel på designsociologi i praktiken, även om det vid tiden för genomförandet inte diskuterades som ett designsociologiskt projekt. Det involverade forskare inom design, sociologi och statsvetenskap. Designbaserade metoder tillämpades, och forskarna samverkade med svenska kommuner och omsorgspersonal inom hemtjänst och vid äldreboenden. De tre designkoncepten kan i sig förstås som empiriska uttryck för designsociologi i praktiken då de synliggjorde och problematiserade makt, relationer och strukturer i det kvinnodominerade omsorgsarbetet. I "*Brukargeneratoren*" synliggörs hur personalen hanterar de motsättningar som uppstår när styrningssystem och tekniska lösningar inte tar hänsyn till det praktiska arbetets villkor. När dessa erfarenheter materialiseras som en artefakt framhävs den relation mellan människa och system som präglar omsorgsarbetet. "*Vårdradion*" lyfter fram den erfarenhetsbaserade och kroppsliga kunskap som ofta marginaliseras i den teknikorienterade diskursen om innovation och illustrerar hur värden som omsorg, empati och situerat omdöme riskerar att osynliggöras i tekniska standardiseringsprocesser. I "*Handduken på toalettstolen*" problematiseras slutligen gränsen mellan vardagligt kunnande, däri inbegripet nödvändigt omsorgsarbete, och det som betraktas som innovation. Detta aktualiserar sociologiskt centrala frågor om värde, erkännande och makt i arbetslivet.

Genom att belysa dessa praktiker med stöd av ett sociologiskt ramverk, i detta fall institutionell etnografi, blir det möjligt att förstå design inte bara som en metod för problemlösning, utan också som ett sociologiskt verktyg för att synliggöra hur strukturer, diskurser och institutioner formar människors vardagliga handlingar. Designsociologin bidrar därmed till att överskrida gränsen mellan att forska *om* och att forska *genom* design och gör det möjligt att på ett designbaserat sätt studera hur social

ordning skapas, upprätthålls och kan utmanas genom materiella och organisatoriska praktiker.

Designsociologi – vidare möjligheter och utmaningar

Lupton (2018) argumenterar för att det finns flera möjligheter med designsociologi. Samarbetet mellan designer och sociologer möjliggör en djupare förståelse av sociala frågor genom designpraktiker. Designforskare och designer kan bidra med designbaserade metoder i sociologin, medan sociologiska teorier har mycket att säga om hur design formar och formas av sociala praktiker och sammanhang. Sociologin bidrar därtill med fördjupade perspektiv och teorier om social ojämlikhet och maktrelationer. Designsociologins fokus på reflexivitet i designprocessen kan bidra till att designer blir mer medvetna om sina antaganden och värderingar. Som tidigare nämnts är det också vanligt att forskningsfinansiärer ställer krav på delaktighet och engagemang hos användare, "behovsägare" och aktörer utanför akademien. Genom designbaserade metoder har designsociologin potential att tillgodose sådana krav och engagera olika användare i forskningsprocessen på kreativa sätt (Lupton 2018).

Designsociologin har förstås teoretiska influenser och släktskap med tidigare designtraditioner. Suchman (1995) visade redan för flera decennier sedan hur design kan göra arbete synligt genom att uppmärksamma de ofta osynliga, relationella och situerade aspekterna av människors praktik, men betonade samtidigt att det alltid är en politisk handling som formar vad som erkänns som arbete. I linje med detta framhåller Bødker et al. (2022) hur designverktyg och designmaterial kan användas för att gestalta utmaningar och möjligheter, både nuvarande och framtida eller spekulativa. Vidare lyfter Bødker et al. (2022) fram att designmetoder är konstruktiva redskap för att skapa utbyten mellan aktörer med olika bakgrund och möjliggöra icke-experters aktiva deltagande. Inom den spekulativa traditionen ger Haraway (2016) viktiga perspektiv genom sitt arbete med *speculative fabulation*, där hon visar hur berättelser och fiktioner också kan användas som redskap för att utforska alternativa framtider och etiska förhållningssätt till vår samtid. Genom fabulerande praktiker föreslår hon en form av design och berättande som bjuder in både vetenskap och konst att "stanna i trubblat" och gemensamt föreställa sig mer hållbara och rättvisa världar.

Sammantaget visar detta hur designsociologi kan förstås som en ny och framväxande inriktning som dock står i aktiv dialog med etablerade traditioner inom designforskning, deltagande design och delvis även den feministiska vetenskapsteori där Haraway (2016) kan inplaceras. Samtidigt skiljer sig designsociologin från dessa genom sitt uttalade mål att tillämpa och vidareutveckla sociologisk teoribildning i och genom designpraktik. Ambitionen är en annan än inom de designinriktningar som designsociologi hämtar inspiration från, exempelvis spekulativ design (Dunne & Raby 2013), där sociologisk teori kan influera designpraktiken utan att utgöra en självklar utgångspunkt. Så som jag tolkar Lupton (2018) är en central premiss för designsociologin att alltid låta sociologisk teori och analys utgöra själva kärnan i den designbaserade forskningspraktiken.

Att involvera "slutanvändare" i designprocesser är en etablerad och självklar utgångspunkt inom flera designtraditioner. Syftet är ofta att skapa bättre produkter, tjänster eller system genom att låta användarnas erfarenheter och behov påverka designbesluten. Min uppfattning är att designsociologi bygger vidare på den här typen av metoder, men dess särdrag ligger i att denna form av deltagande inte enbart förstås som ett sätt att förbättra designens funktionalitet, utan som en sociologisk praktik för att skapa kunskap om samhälle, makt och sociala relationer.

Det som gör designsociologin fruktbar är enligt min mening just detta att den förenar sociologins analytiska och teoretiska ambitioner med designens kreativa och deltagande metodik. Medan det inom olika designfält är självklart att arbeta *med* användare, är det inom sociologin mindre vanligt att arbeta *genom* design som metodologiskt och teoretiskt verktyg. Designsociologi möjliggör därför nya former av sociologiskt arbete, där design inte bara används för att illustrera eller tillämpa teori, utan också som ett aktivt sätt att generera sociologisk kunskap om, med och genom design.

Det finns enligt Lupton (2018) en del utmaningar med designsociologin, och jag själv har erfarenhet av några av dem. I tidigare samverkansprojekt där en designsociologisk ansats har tillämpats har det förvisso visat sig att de framtagna designkoncepten har upplevts som betydelsefulla pedagogiska verktyg för diskussion och reflektion inom ramen för bland annat organisationers jämställdhets- och mångfaldsarbete. Koncepten har vidare beskrivits som centrala för att göra abstrakta normer, utmaningar och problem mer konkreta genom visualisering i fysiska ting, vilket bidragit till att skapa engagemang bland de aktörer som både medverkat till att ta fram koncepten och deltagit i de efterföljande diskussionerna (Isaksson et al. 2017). Det vi däremot har noterat är att det är viktigt att tidigt bygga ett förtroende mellan forskarna och de externt deltagande aktörerna. De externa parterna upplever visserligen att frågor och komplexa utmaningar blir mer konkreta och greppbara genom designkoncepten. Men innan dessa koncept finns på plats, under själva forsknings- och designprocessen, upplever de tvärtom att det är svårt att förstå vad ett designkoncept över huvud taget är, vad det kan komma att bli och vilken funktion det kommer att fylla. Därför har vi i tidigare projekt arbetat mycket med kunskapshöjande aktiviteter för att låta externa parter få inblick i vad en designprocess är, vad som kännetecknar normkritisk design och vad syftet med designkoncepten är. Att visa upp tidigare exempel på designkoncept, presentera i vilka sammanhang de har tagits fram och säga något om vilka reflektioner de har väckt är viktigt för att skapa engagemang och förtroende bland externa parter som kanske inte är vana vid designorienterade processer i samband med forsknings- och utvecklingsprojekt.

Som sociolog var jag tidigare inte heller van vid att tänka och utveckla sociologiskt orienterad kunskap "genom design". Det var till en början en utmaning för mig att tillsammans med designer och designforskare omsätta teori, frågeställningar och resultat i fysiska ting. För att något ska bli begripligt genom ett designkoncept behöver tydliga avgränsningar göras, och jag funderade själv på om komplexiteten och djupet i de frågeställningar vi utforskade då skulle försvinna. Jag upptäckte dock att designkoncepten snarast bidrog till djup, engagemang och kritiska reflektioner. Det

ska dock framhållas att det finns personer som upplevt designkoncepten (och processen som har lett fram till dem) som inte bara kritiska och komplexa, utan också som mycket provocerande. Koncepten blottlägger och utmanar normer och kan därmed uppfattas som provocativa. Det behövs således en beredskap för att hantera detta och också ett tydliggörande av vem som ansvarar för att de reflektioner som lyfts också tas till vara och omsätts i nya praktiker. När vi tidigare exempelvis har arbetat med designkoncept som en del i organisationers arbete med jämställdhet och mångfald, har en central aspekt av projekten varit att involvera ledningen vid berörda arbetsplatser för att säkerställa att de reflektioner som görs tas till vara i det vidare förändringsarbetet (Isaksson et al. 2017).

Avslutande reflektioner – designsociologi i forskning och högre utbildning

Då den svenska litteraturen om designsociologi är begränsad har denna artikel syftat till att introducera designsociologi som fält, illustrera hur designsociologi kan omsättas i praktiken och bidra till en sociologisk diskussion om designsociologins relevans i sociologisk forskning inklusive dess möjligheter och utmaningar. Som jag har argumenterat för i artikeln kan designsociologin erbjuda fruktbara sätt att kombinera sociologi med designbaserade metoder och teorier. Det handlar om tvärvetenskapliga samarbeten som kan skapa engagemang bland externa parter och bidra till att konkretisera abstrakta företeelser, maktrelationer och normer genom visualisering i designkoncept. Dessa koncept kan fungera som reflektions- och diskussionsobjekt i olika sammanhang, även i sammanhang där syftet är att nå makthavare och beslutsfattare. Koncepten i föreliggande studie användes exempelvis som diskussionsunderlag i samband med ett seminarium som anordnades av Sveriges kommuner och regioner (SKR).

Samtidigt finns det, precis som i annat tvärvetenskapligt arbete, utmaningar när olika metoder och teorier ska mötas. Likaså kan externa parter som involveras ställa sig kritiska och frågande till själva ansatsen, då det kan vara svårt att förstå och föreställa sig vad processen/projekten ska leda till. En ansats inspirerad av designsociologi kan därför, som jag framhållit tidigare, behöva stödjande material för att samverkansaktörer ska förstå syftet och metoden.

Det finns exempel på studier som rör design och sociologi inom högre utbildning. Colling-Dogrul och Herrick (2022) utforskar exempelvis samspelet mellan sociologi och design i ett tvärvetenskapligt orienterat utbildningsinitiativ. I studien parades sociologi- och designstudenter ihop för att undersöka social rättvisa och reformer inom det straffrättsliga systemet genom visuell berättarteknik. Sociologistudenterna hade i uppgift att genomföra en sociologisk analys av brott, rättvisa och social ojämlikhet, medan designstudenterna fokuserade på att utveckla kunskaper om och färdigheter i att kommunicera den här typen av sociala frågor. Studenterna fick sedan kritiskt reflektera kring hur sociologiska berättelser kan visualiseras och hur design kan vara ett kraftfullt verktyg för påverkan och engagemang. Därmed tangerade diskussionerna

och reflektionerna olika perspektiv på metoder för forskning, kommunikation och påverkansarbete.

Både ur ett internationellt och ur ett nationellt perspektiv hade det varit intressant med fler studier om hur designsociologi kan tillämpas av sociologistudenter i högre utbildning. Hur kan designsociologi bidra till en utveckling av både teori och metod i sociologiska kurser och utbildningsprogram? Hur kan designsociologin främja tvärvetenskapliga samarbeten mellan sociologi och designorienterade utbildningar, vilket i sin tur kan bidra till utvecklingen av nya teoretiska och metodologiska perspektiv på både gamla och framväxande samhällsutmaningar?

Då designsociologi kan användas för att visualisera normer och maktrelationer kan ansatsen sannolikt bidra till att studenter stärker sin förmåga att kritiskt diskutera och reflektera kring diskriminerande och exkluderande samhällsnormer. Dessutom tillhandahåller designsociologi genom sina praktiska designmetoder konkreta verktyg för att operationalisera och tillämpa sociologiska teoribildningar. Genom att låta studenter skapa egna designobjekt eller analysera objekt som tagits fram av andra kan de tränas i att använda sociologisk teori i visuellt baserad analys och kritik. På så sätt kan de utveckla en djupare förståelse av sociologisk teori och göra det som ibland upplevs som abstrakt till något mer konkret. Att kombinera sociologi med design kan också bidra till en tvärvetenskaplig lärmiljö där studenter inom sociologi möter studenter inom design, såsom i den ovannämnda studien. Liksom inom forskningen, där mötet mellan sociologer och designer/designforskare kan bidra till ömsesidigt lärande och nytänkande lösningar på problem (Lupton 2018), kan utbytet studenter emellan bidra till nya perspektiv på komplexa frågor och samhällsutmaningar.

Författarens tack

Författaren vill rikta ett tack till Camilla Andersson, Emma Börjesson, David Molander och Einar Arreman för deras värdefulla arbete i projektet. Reflektionerna kring projektet som ett exempel på designsociologi är författarens egna.

Författarpresentation

Anna Isaksson är docent i sociologi vid Högskolan i Halmstad. Hennes forskning handlar bland annat om hur designsociologi och normkritisk design kan användas i studier av arbetsliv och högre utbildning.

E-post: anna.isaksson@hh.se

Referenser

- Alsos, G. A., E. Ljunggren & U. Hytti (2013) "Gender and innovation: State of the art and a research agenda", *International Journal of Gender and Entrepreneurship* 5(3): 236–256. <https://doi.org/10.1108/IJGE-06-2013-0049>
- Andersson, C., R. Maze & A. Isaksson (2019) "Who cares about those who care? Design and technologies of power in Swedish elder care", *Proceedings of the Nordic Design Research Conference: Who Cares?* 8.
- Bardzell, J. & S. Bardzell (2013) "What is "critical" about critical design?", *Proceedings of the SIGCHI Conference on Human Factors in Computing Systems (CHI'13)*, ACM, 3297–3306. <https://doi.org/10.1145/2470654.2466451>
- Bardzell, S., J. Bardzell, J. Forlizzi, J. Zimmerman & J. Antanitis (2012) "Critical design and critical theory: the challenge of designing for provocation", *Proceedings of the Designing Interactive Systems Conference (DIS'12)*, ACM, 288–297. <https://doi.org/10.1145/2317956.2318001>
- Bieling, T (2019) *Design (é) Activism*. Milano: Mimesis International.
- Bjögvinsson, E., P. Ehn & P.-A. Hillgren (2012) "Design Things and Design Thinking: Contemporary Participatory Design Challenges", *Design Issues* 28(3): 101–116. https://doi.org/10.1162/DESI_a_00165
- Bødker, S., C. Dindler, O. S. Iversen & R. C. Smith (2022) "What Are the Tools and Materials of Participatory Design?", i S. Bødker, C. Dindler, O. S. Iversen & R. C. Smith, *Participatory Design. Synthesis Lectures on Human-Centered Informatics*. Cham: Springer. https://doi.org/10.1007/978-3-031-02235-7_6
- Cibin, R., T. Stöckelewa, A. Denis & S. Strid (2023) "The use of the Design Sociology approach in pandemic research", i *Sociology of Health and Medicine in the Public Arena During the Covid-19 Pandemic*, ESA RN16 Midterm Conference.
- Collins-Dogrul, J., & J. Herrick (2022) "Pairing Sociology with Design", *Contexts* 21(4): 58–65. <https://doi.org/10.1177/15365042221131085>
- Duggan, J. R., J. Lindley & S. McNicol (2017) "Near future school: World building beyond a neoliberal present with participatory design fictions", *Futures* 94: 15–23. <https://doi.org/10.1016/j.futures.2017.04.001>
- Dunne, A. & F. Raby (2013) *Speculative everything: Design fiction and social dreaming*. Cambridge: MIT Press.
- Ehrnberger, K. (2017) *Tillblivelser. En trasslig berättelse om design som normkritisk praktik* (doktorsavhandling, Kungliga tekniska högskolan).
- Frayling, C. (1993) *Research in art and design*. Royal College of Art Research Papers 1(1). London: Royal College of Art.
- Gunn, W., T. Otto & R. C. Smith (red.) (2013) *Design anthropology: Theory and practice*. New York: Routledge.
- Haraway, D. J. (2016) *Staying with the trouble: Making kin in the chthulucene*. Duke University Press Books. <https://doi.org/10.1215/9780822373780>
- Herriott, R. (2019) "What kind of research is research through design?", paper framlagt vid IASDR 2019, Manchester, Storbritannien.

- Isaksson, A (2025) "Design Sociology in Action: Exploring and Visualizing Gendered Experiences". Sociological Research Online. <https://doi.org/10.1177/13607804251349726>
- Isaksson A., Börjesson E., Andersson C. & Ehrnberger, K (2018) I Berg M, Fors V, Willim E (Red). *Samverkansformer: Nya Vägar För Humaniora Och Samhällsvetenskap*. Lund: Studentlitteratur AB, s. 153–173.
- Isaksson A., E. Börjesson, M. Gunn, C. Andersson & K. Ehrnberger (2017) "Norm critical design and ethnography: Possibilities, objectives and stakeholders", *Sociological Research Online* 22: 232–252.
- Jewitt, C., S. Price & K. Leder Mackley (2020) *Interdisciplinary insights for digital touch communication*. Cham: Springer Open.
- Johansson-Sköldberg, U., J. Woodilla & M. Çetinkaya (2013) "Design thinking: Past, present and possible futures", *Creativity and Innovation Management* 22(2): 121–146. <https://doi.org/10.1111/caim.12023>
- Kimbell, L. (2011) "Rethinking Design Thinking: Part I", *Design and Culture* 3(3): 285–306. <https://doi.org/10.2752/175470811X13071166525216>
- Kimbell, L. (2012) "Rethinking Design Thinking: Part II", *Design and Culture* 4(2): 129–148. <https://doi.org/10.2752/175470812X13281948975413>
- Lupton, D. (2017) "Digital health now and in the future: Findings from a participatory design stakeholder workshop", *Digital Health* 3. <https://doi.org/10.1177/2055207617740018>
- Lupton, D. & M. Michael (2017) "'Depends on Who's Got the Data.' Public Understandings of Personal Digital Dataveillance", *Surveillance & Society* 15(2): 254–268. <https://doi.org/10.24908/ss.v15i2.6332>
- Lupton, D (2018) "Towards design sociology", *Sociology Compass* 12(1): e12546. <https://doi.org/10.1111/soc4.12546>
- O'Neill, D., M. V. Birk & R. L. Mandryk (2024) "Unpacking norms, narratives, and nourishment: A feminist HCI critique on food tracking technologies", *Proceedings of the CHI Conference on Human Factors in Computing Systems* (CHI '24), 11–16 maj 2024, Honolulu, USA. ACM, New York, USA, 1–20. <https://doi.org/10.1145/3613904.3642600>
- Otto, T. & R. C. Smith (2013) "Design anthropology: A distinct style of knowing", W. Gunn, T. Otto & R. C. Smith (red.) *Design anthropology*. London: Routledge. <https://doi.org/10.4324/9781003085195>
- Pink, S., V. Fors, D. Lanzeni, M. Duque, S. Sumartojo & Y. Strengers (2022) *Design ethnography: Research, responsibilities, and futures*. Routledge.
- Sengers, P., K. Boehner, S. David & J. J. Kaye (2005) "Reflective design", *Proceedings of the 4th Decennial Conference on Critical Computing, between sense and sensibility* (CC '05). ACM, New York, USA, 49–58. <https://doi.org/10.1145/1094562.1094569>
- Schön, D. A. (1986) *Educating the reflective practitioner: Toward a new design for teaching and learning in the professions*. Jossey-Bass.
- Smith, D. E. (1987) *The everyday world as problematic: A feminist sociology*. Boston: Northeastern University Press.

- Smith, D. E. (2005) *Institutional ethnography: A sociology for people*. Lanham: AltaMira Press.
- Smith, D. E. & A. I. Griffith (2022) *Simply institutional ethnography: Creating a sociology for people*. Toronto: University of Toronto Press.
- Suchman, L. (1995) "Making work visible", *Communications of the ACM* 38(9): 56–64. <https://doi.org/10.1145/223248.223263>
- Wajcman, J. (2010) "Feminist theories of technology", *Cambridge Journal of Economics* 34(1): 143–152. <https://doi.org/10.1093/cje/ben057>
- Wikberg Nilsson, Å. & M. Jahnke (2018) "Tactics for Norm-Creative Innovation", *She Ji: The Journal of Design Economics and Innovation* 4(4): 375–391. <https://doi.org/10.1016/j.sheji.2018.11.002>
- Zimmerman, J. & J. Forlizzi (2014) "Research Through Design in HCI", 167–189 i J. Olson & W. Kellogg (red.) *Ways of knowing in HCI*. New York: Springer. https://doi.org/10.1007/978-1-4939-0378-8_8