

“Space, place and location” – the situated animal

Miljöns påverkan

All aktivitet i den verkliga världen sker inom ett sammanhang. Forskning visar på att vårt minne kan delas upp i kontextberoende minne och icke kontextberoende minne. Hur vi uppfattar vår omgivning påverkar hur interaktionen med den och människorna i den kommer att se ut. Detta samt det fysiska avståndet påverkar både frekvensen och kvaliteten av social interaktion och uppgiftsrelaterad interaktion. Icke verbala ledtrådar i omgivningen har erkänts underlätta interaktionen mellan människor och hinder för dessa ledtrådar kan minska enkelheten och effektiviteten i kommunikation huvudsakligen på grund av försvårande av uppbyggnad utav tillit.

Social interaktion och omgivningens layout påverkar varandra ömsesidigt. Det är därför viktigt att tänka på hur utformningen av ett ”landskap” ser ut där olika grupper interaktion bör underlättas. Nedan följer några generella rekommendationer för hur man designar en miljö som främjar interaktionen mellan människor.

- Rum med fönster, d.v.s. tillgång till naturligt ljus ökar sinnesstämning. Dock finns det tillfällen då naturligt ljus inte underlättar social interaktion t.ex. intimt beteende.
- Utrymmen med högt i tak uppmuntrar till social interaktion.
- Möbler kan stödja och uppmuntra social interaktion om arrangemanget minskar barriärer mellan människor. Det bör observeras att detta är kulturberoende.
- Delade externa representationer används för att koordinera människor exempelvis delade kalendrar eller whiteboards. Platser kan också utnyttjas till att underlätta för komplexa sociala aktiviteter. Extensiv forskning om medvetenhet visar på att information från omgivningen (både fysiska och andra personers handlingar) kan underlätta för folk att hantera komplexa gruppaktiviteter.
- Ofta betraktas soffor som mindre formella än stolar, men fördelen kan minska om människorna i gruppen inte är bekanta med varandra.
- För att maximera social interaktion bör möblerna inte ge några antydningar om den relativa statusen i gruppen.
- Hur människor är klädda kommer att påverka vilken typ av möbler som känns acceptabla och vilken miljö som känns passande.
- Generellt så kan man säga att möbelkonfigurationer som tillåter öppna, ansikte mot ansikte med alla andra medlemmar i gruppen (med möjligheter för individuella förändringar) uppmuntrar mer till social interaktion än dom som inte tillåter detta.
- Öppna platser, särskilt dem med riktningpunkter kan underlätta och koordinera kommunikationen.
- Gemensamma fysiska miljöer främjar informella sociala kommunikationer. Fysisk närhet ökar sannolikheten för oförutsedda konversationer och bildandet av ”relationer”. Många organisationer utnyttjar detta när dom designar deras arbetsplatser genom att t.ex. organisera öppna träffpunkter där folk kan stöta på varandra. (fikarum, kaffeautomater mm.)

- Platser främjar och begränsar aktiviteter. En plats som är designad för en viss aktivitet kan samtidigt försvåra för en annan. T.ex. en pub stödjer umgänge medan en Kyrka stödjer guds dyrkan.
- Platser agerar sociala filter för folk. Inte alla människor går till alla ställen, vissa ställen känns bekanta och trygga för vissa men inte för andra. Detta stämmer även för personer som inte officiellt känner varandra, den bekanta främlingen på bussen. Du kan t.ex. välja att gå eller inte gå till en viss plats för att möta, eller undvika att möta vissa personer.

Awareness

Awareness eller medvetenhet innebär i detta sammanhang att veta vem som är i närheten, vad som händer och vem som pratar med vem. En sort av medvetenhet är periferi medvetenhet. Detta avser människans förmåga att upprätthålla känsla för vad som pågår i den fysiska och sociala kontexten, genom att hålla ett öga på vad som händer i synfältets periferi. Kombinationen av att direkt observation och periferi övervakning är viktigt för att kunna avgöra när det är passande att agera på ett visst sätt och att interagera med andra. Även ledtrådar i omgivningen såsom en öppen eller stängd dörr kan hjälpa till vid avgöra när det är passande att interagera med andra.

Distribuerad Kognition

Distribuerad kognition behandlar hur distribuerade enheter är koordinerade och analyserar interaktionen mellan individer, media de använder och i vilken miljö de befinner sig. Distribuerad kognition beskriver bland annat hur människor använder externa representationer för att stödja den egen aktiviteten eller gemensamma aktiviteter med andra människor. Genom att använda informationen i världen och manipulera externa resurser kan människan logiskt bearbeta information utan att behöva bearbeta det i huvudet. Tre huvudsakliga fördelar med detta är:

- *Minska minnesbelastning* genom att externalisera information (minneslappar)
- *Underlätta kognitionen* genom att beräkningsavbelastning överförs till extern media (papper och penna för att göra komplicerade matematiska beräkningar)
- *Spåra förändringar* antingen genom att förändra representationen, eller skapa en ny representation (göra en lista/pricka av saker på en lista).

Vid interaktion mellan parter på olika platser kommer de sociala icke verbala ledtrådarna att utebli, vilket försvårar interaktionen.

Script och Scheman

Människan har färdiga script (stereotyper för situations- och händelsemönster) för miljön personen befinner sig i. Människan har även scheman (stereotyper för begrepp) som underlättar och snabbar upp det kognitiva arbetet. T.ex. kan en person föreställa sig vad som kommer att finnas bakom en dörr. Vi utnyttjar härmed ledtrådar i vår omgivning för att förutsäga framtida situationer.

P3-system (People-to-People-to-geographic-Place)

P3 system tar hänsyn till människors absoluta och relative positioner samt information om platser, för att hjälpa dem i deras vardag. Exempel på situationer där denna information kan användas är vid:

- *Informell kommunikation med vänner:* Var är x just nu? Är x försenad?
- *Säkerhet:* Var är x just nu? Var har x varit? Vem är nära mig nu?

- *Koordinering*: När brukar x vara i närheten/på en viss plats?
- *Social matchning*: När och var träffade jag senast z? Vem har liknande rutiner som jag? Vem är nära mig nu?
- *Uppgifts koordinering*: Finns det någon på en viss plats som kan hjälpa mig?
- *Social navigering*: Hur många människor/trafik det är på en viss plats just nu? När brukar det vara mycket/lite människor på en plats? Vilka är på den platsen just nu? Vilken typ av människor brukar vara på en plats (intressebaserat). Hur beskriver människor den här platsen? Vad har sagts om händelser som brukar förekomma på en viss plats? Vad sägs om servicen på platsen?
- *Kommunikation*: Vad sägs om denna plats nu? Information om kommande händelser på en viss plats.

Samtliga ovan nämnda punkter påverkar människors beteenden på olika sätt. Människor kan välja att använda informationen om platser och personer för att styra sina handlingar. De kan välja att gå eller inte gå till en viss plats. Kommunikationen mellan människor kan underlättas, men även försvåras genom att den spontana informella sociala interaktionen gå förlorad. T.ex. behöver man inte längre springa omkring och leta människor och fråga andra om de sett en viss person.