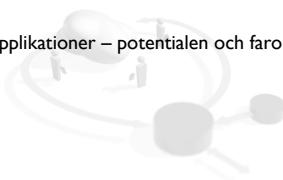


# Design av Samverkande System

Applikationer – potentialen och farorna



— Design av Samverkande System —

1

## Emergenta Interaktionssystem

Bakgrund

- En typ av miljö i vilket flera individuella aktörer delar någon gemensam upplevelse eller fenomen
- Data från aktörerna och deras beteende/agerande samlas in, transformeras och matas tillbaka in i miljön, i en slags kollektiv återkopplingsloop



— Design av Samverkande System —

2

## Emergenta Interaktionssystem

Bakgrund

- Denna återkoppling måste ha någon noterbar och intressant effekt på individernas eller kollektivets beteendet
- Den omedelbara effekten kan vara en förstärkning av individers upplevelse, med resultat på individers beteende och beslut, osv
- Den omedelbara effekten kan också vara någon slags förändring i det delade fenomenet



— Design av Samverkande System —

3

# Emergenta Interaktionssystem

Bakgrund

- Mängden data, typen av data, samt hastigheten som det är möjligt att samla in ökar radikalt
- Återkopplingsloopen kan snabbas upp flera magnituder och den är möjligt att kontrollera, samt det är möjligt att dynamisk variera responsiden
- Det är relativt enkelt att manipulera med viktfunktionerna för de olika indataströmmarna, detta ger möjlighet att kontrollera beteendet i systemet.
- Nya möjligheter att designa och kontrollera återkopplingsloopen, utan någon riktig gräns vad det beträffar komplexiteten
- Kontinuerligt uppdaterade modeller av verkligheten kan användas för att studera och simulera kollektivt beteende

— Design av Samverkande System —

4

## “Go With the Flow”

Exempel på applikationer

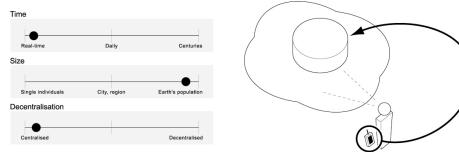


— Design av Samverkande System —

5

## Rekommandationssystem

Exempel på applikationer



— Design av Samverkande System —

6

**Sportarenor**

Exempel på applikationer

The diagram illustrates the design of a collaborative system for sports arenas. It features two horizontal scales: one for 'Size' (Individual, City, Earth) and another for 'Level of centralisation' (Decentralized, Centralized). On the left, a small dot represents an individual. In the center, a larger circle represents a city region. On the right, a very large circle represents Earth's population. A circular icon with a person symbol is shown interacting with a smaller circle, representing a decentralized system. A larger circle with a person symbol is shown interacting with a very large circle, representing a centralized system. Arrows indicate interactions between the different levels.

— Design av Samverkande System —

7

**Kunskapsskapande**

Exempel på applikationer

The diagram illustrates the design of a collaborative system for knowledge creation. It features two horizontal scales: one for 'Size' (Individual, City, Earth) and another for 'Level of centralisation' (Decentralized, Centralized). A small dot represents an individual. A medium-sized circle represents a city region. A very large circle represents Earth's population. A circular icon with a person symbol is shown interacting with a smaller circle, representing a decentralized system. A larger circle with a person symbol is shown interacting with a very large circle, representing a centralized system. Arrows indicate interactions between the different levels.

— Design av Samverkande System —

8

**Nya områden**

Applikationsområden

- Träning och fysisk aktivitet
- Kunskapsamhället
- Aktiviteter i hemmet
- Det offentliga rummet
- Politiska aktiviteter
- Kommunikation
- Arenabaserade aktiviteter
- Sociologiska och gruppsskapande aktiviteter

The diagram shows a list of application areas for a collaborative system. The items are listed in a bulleted format on the left, with a decorative graphic of a stylized globe and icons on the right.

— Design av Samverkande System —

9

**Kunskapssamhället**

Applikationsområden

- Knowledge is a social entity
- Events
  - Classroom situation
  - Knowing what one knows or not
  - What is hot or not in a research field
  - Self knowledge

— Design av Samverkande System — 10



**Träning och fysisk aktivitet**

Applikationsområden

- Is it Possible to Enhance the Experience?
  - Spinning
  - Aerobics
  - Dancing
  - Swimming

— Design av Samverkande System — 11



**Aktiviteter i hemmet**

Applikationsområden

- Spending at least 50 % of our time in our homes
  - Eating dinner
  - Home economy administration
  - Sleeping
  - A clock in front of TV.
  - Energy saving

— Design av Samverkande System — 12

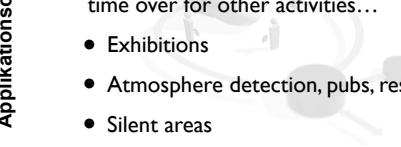


**Applikationsområden**

## Det offentliga rummet

- Even if we spend the majority of our time in quite closed communities as families and work pals, it is time over for other activities...
  - Exhibitions
  - Atmosphere detection, pubs, restaurants, etc.
  - Silent areas
  - Parties

— Design av Samverkande System — 13

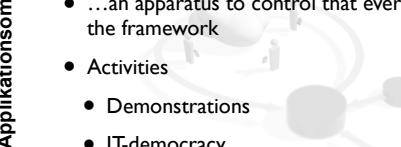


**Applikationsområden**

## Politiska aktiviteter

- ...equal rights to communicate their opinion, within a given framework
- ...an apparatus to control that every one following the framework
- Activities
  - Demonstrations
  - IT-democracy
  - Avoid/track crime activities
  - Military

— Design av Samverkande System — 14

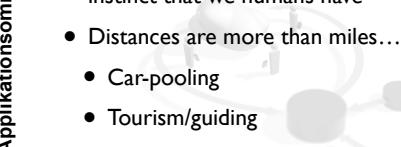


**Applikationsområden**

## Kommunikation

- To communicate in a broad sense is a basic instinct that we humans have
- Distances are more than miles...
  - Car-pooling
  - Tourism/guiding
  - Implicit traffic control
  - Extended video/phone – conferencing

— Design av Samverkande System — 15



**Applikationsområden**

## Arenabaserade aktiviteter

- Humans are a social animal...
- All activities on large arena such theaters and sport arenas manifest this in the same manner as family activities do.
  - Theatre
  - Track and field
  - Docy soaps, Survivor like shows
  - Collaborative art

— Design av Samverkande System — 16



**Applikationsområden**

## Yrkeslivet...

- More and more people can be categorized as knowledge workers
  - Meetings
  - Factory floor
  - Problem solving and design
  - Empathy training/development

— Design av Samverkande System — 17



**Applikationsområden**

## Gruppstödjande aktiviteter

- Support activities intended to increase the engagement, attendance, kinship and similar qualities
  - Hunting
  - Social life, create new contacts
  - Gardening, pets, etc
  - Instant communities

— Design av Samverkande System — 18



**Effekter**

## Potentialen i konceptet

- EI applications are cool and trendy
- New ways of forming acquaintances
- An EI prototype is an attraction
- Increase or enhance the social life
- Effective ways of utilize resources
- Good for the Humanity
- Market values
- Not yet IT-polluted

— Design av Samverkande System — 19



**Effekter**

## Farhågor...

- Impression of lack of seriousness
- Boring applications for nerds
- The level of radiation
- Rather hard to implement EIS from technically view, high complexity, etc.
- Total equilibration in the society
- EI is “Orwell’s 1984 scenario”
- Stolen or destroyed equipment
- Hard to interpret the collected data
- Uniqueness of the concept, is this a new idea...

— Design av Samverkande System — 20



**Effekter**

## Att hantera farhågorna

- The awareness of the risks...
- Identify relevant feedback for all parts in the system
- Similar solution in other applications
- Implement security apparatus
- Small scale
- Information
- Identify the wanted effects, and what unwanted effects that could arise

— Design av Samverkande System — 21

