



**AALBORG UNIVERSITY**  
DENMARK

**Aalborg Universitet**

## **Review of 'Where the action is, by Paul Dorish, MIT Press 2001**

Wentzer, Helle

*Published in:*  
Medicinsk Teknologi og Informatik

*Publication date:*  
2008

*Document Version*  
Også kaldet Forlagets PDF

[Link to publication from Aalborg University](#)

*Citation for published version (APA):*  
Wentzer, H. (2008). Review of 'Where the action is, by Paul Dorish, MIT Press 2001. *Medicinsk Teknologi og Informatik*, (1), 20-21.

### **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](mailto:vbn@aub.aau.dk) providing details, and we will remove access to the work immediately and investigate your claim.

Where the Action Is. The Foundations of Embodied Interaction, Dourish, Paul. A Bradford Book. The MIT Press. Cambridge, Massachusetts, London, England 2001, (paperback 2004), syv kapitler, 233 sider. Bogen til human-computer interaction, HCI er ikke helt ny, men dog filosofisk aktuel som baggrund for nye tanker, forventninger og krav til sundhedsinformatikken. Bogens to første og sidste kapitel giver en detaljeret oversigt over udvikling af computer teknologier, f.eks. fra Xerox Palo Alto Research Center til trends i informations applikationer og konvergens. 'Tangible computing' og 'social computing' er således to etablerede forskningsprogrammer, der vil forme computeren dels til menneskets håndgribelige, fysiske måde at interagere i verden på (f.eks. ved at trykke fysisk på skærmen) og dels til mennesket, som et socialt, kommunikerende væsen via symbolsk interaktion, (f.eks. tekst og skrifttegn). I de mellemliggende kapitler uddyber Dourish (trods programmernes forskelle med afsæt i henholdsvis det fysiske, rummeligt versus det sociale, symbolske) deres fælles rødder i en århundrede lang fænomenologisk videnskab. Fænomenologiens begreber om bevidsthedens intentionalitet (Husserl) og menneskets temporale, redskabsbrugende (Heidegger, Dreyfuss), kropsbundne (Merleau-Ponty) og intersubjektive (Schütz, Garfinkel) tilstedeværen sammenstiller Dourish som fundament for at analysere HCI, samt udlede designprincipper for den videre teknologiske udvikling.

Med fokus på *ontologi, intersubjektivitet, intentionalitet* og *kobling* som de centrale begreber i 'The Foundations of Embodied Interaction' udleder Dourish 6 designprincipper: 1. princip at *computation er et medium for mening*, dvs. at et systems struktur udtrykker designerens forventninger til brug, men ikke determinerer brugerens aktuelle brug. 2. *Mening opstår på mangfoldige niveauer*. 3. *Brugere og ikke designere skaber og kommunikerer mening*. 4. *Brugere og ikke designere skaber mening og sammenhæng i brug*. 5. *Embodied teknologier deltager i den verden de repræsenterer*. Og 6. princip: *Embodied interaktion gør handling til mening*. Informationer kan moduleres anderledes men kommer til syvende og sidst an på brugerens interaktion og meningsdannelse i selve brugen. Dette er en brug, der er forbunden til praksisfællesskaber med etablerede værdier for meningsfuld handling og interaktion. Designprincipperne har derfor en økologisk rationalitetsopfattelse, hvor designerens fornemste opgave bliver at få systemet til at 'afforde', dvs. understøtte læserens egen opdagelse og brug af artefaktet med udgangspunkt i den meningsfulde og sociale praksis som brugeren allerede og altid allerede er i. Praksiser og teknologier co-evolutioner sig gennem interaktionen.

Som læser af bogen skal man berede sig på en del tankegymnastik for både at rumme detaljeret teknologiske eksempler, samt en omfattende indsigt i filosofiske problemstillinger til semantik, repræsentation og handling. Omvendt er det ikke svært at overgive sig til forestillingen om computering, der fysisk og kognitivt er lettere at interagere med, blot ud fra tankegangen at de er designet til at bruge de kropslige og intellektuelle ressourcer vi allerede kommer med, qua 'embodied' brugere. Til bogens fordel taler en elegant forbindelse mellem meget abstrakt tænkning og konkrete ingeniørmæssige præstationer. Den advokerer for en grundlæggende kompetent, menings- og værdiorienteret bruger, hvis praktiske brug systemudviklere ikke skal forsøge at styre eller kontrollere, men i stedet at servicere. Det er dog en grundtillid til 'slutbrugeren', som jeg ikke umiddelbart genkender fra design af informationssystemer til arbejdsbrug.

Anmeldelse af Helle S. Wentzer i MIT; Medicinsk Teknologi & Informatik. Magasinet for Dansk Medico-  
teknisk Selskab – DMTS og Dansk Selskab for Medicinsk Informatik, DSMI, Feb. 2008

Bogen kan ses på: [http://www.amazon.com/gp/reader/0262541785/ref=sib\\_dp\\_pt/105-8594224-2232462#reader-link](http://www.amazon.com/gp/reader/0262541785/ref=sib_dp_pt/105-8594224-2232462#reader-link)

Anmeldelse af Helle Wentzer