

## **Del-tag-fat**

Mikkel Holm Sørensen, Kesera Debatserie nr. 9, december 2005

Grækerne opfandt det for politisk ledelse, Luther tilpassede det til kristendommen, Kant konsoliderede det i filosofisk erkendelsesteori, Bohr underminerede naturvidenskabens ontologiske uskyld ved hjælp heraf, tidens største virksomheder har institutionaliseret det i produktudvikling og snart kendetegner det måske de fleste skabende sociale relationer. Det drejer sig om deltagelse. Fra medbestemmelse i politiske beslutningsprocesser til hjernens medskabelse af alt hvad vi opfatter, forestillingen om deltagelse og medskabelse er vidt forgrenet i vores kultur og samtid.

Deltagelsens idehistorie har generelt været en sejrsvandring imod større bevågenhed, og vor egen tid er nok det foreløbige klimaks. Hver dag fremføres argumenter for vigtigheden af nye systemer og værktøj, der sætter borgere og brugere til at medskabe deres egen verden. Hvorvidt menneskers konkrete deltagelse faktisk er øget kan dog diskuteres. Man kan f.eks. hævde, at samtidens tematisering af deltagelse netop skyldes tabet af naturlig deltagelse, symbolsk illustreret af fjernsynets placering hvor familien tidligere samledes om mors klaver eller fars læsestol.

Inden for politik, ledelse, økonomi og ikke mindst design er deltagelse et meget centralt parameter i disse år. Begreber som medejerskab, kreativ klasse, brugerdreven innovation, participatory design, open source og Wiki software er tidens varme løsener. Værdien af almindelige menneskers skaberevner, som sociologien Adam Arvidsson placerer centralt i tidens 'information capitalism', har fået de største mærkevarer til at bedrive 'innovations-brug', der plejer og høster kundernes gode ideer, politiske partier til at satse på den 'kreative klasse' som vestens svar på østens eksploderende konkurrenceevne og drejet opmærksomheden fra branddesignere til sociale entreprenører, der stimulerer menneskers egen kreativitet. Vi er sågar måske på vej mod et kulturelt faseskift, hvor normer om skønhed og ungdom erstattes af krav til skaberevne.

Grundene til den øgede interesse for deltagelse er mange og nogle utvivlsomt mere godartede end andre; nogle nye udtryk for deltagelse markerer et decideret kulturelt fremskridt, hvorimod andre blot er modefænomener markedsført som værdifulde i kapitalismens adaptive hamskifte. Sikkert er det dog, at deltagelse i vesten opfattes positivt. Sandsynligvis som konsekvens af demokratibegrebets sejrsgang. Den utilslørede imperialistiske anvendelse af demokrati i de seneste års civilisationsstridigheder bevidner f.eks. et klart normativt præg i vores syn på deltagelse. Men hvor deltagelselementet i den demokratiske tradition har været garant for retfærdighed og (i ideelt set) rationalitet, så har nye teknologiske udviklinger føjet 'kvalitet' til processer baseret på deltagelse.

Denne nye kvalitative dimension i deltagelsesbegrebet skyldes i høj grad den moderne kommunikationsteknologis forbedrede infrastrukturer. Især Internettet har muliggjort inddragelsen af mange interessenters vurderinger, meninger og ideer, der var utænkeligt for få årtier siden. Mastodontiske virksomheder har erkendt, at de selv ikke med de dyreste eksperter på lønningslisten, kan overgå den samlede ekspertise fra grupper af lidenskabelige brugere, ingen anmeldere formår at forudsige films succes som gennemsnittet af almindelige menneskers vurdering osv. Der er slet og ret nogle nye muligheder i fleksibelt at kunne operere med store mængder menneskers aktive input.

Samtidig har deltagelsesbegrebet i de nye komplekse sociale netværk fået et mindre direkte og lineært præg. Selv om den enkeltes fingeraftryk sjældent er direkte aflæseligt, så opnår kollektive processer kvaliteter, der rækker ud over 'summen af delene'. Sådanne fænomener har affødt en ny type neoromantisk og til tider kultisk fascination af 'selv-organisering'. Deltagelsen tillægges således værdi i sig selv.

Og deltagelsen holder sig ikke tilbage fra elitens traditionelt uindtagelige bastioner som viden og kunst. Som den fuldstændig redaktionelt åbne Internet-encyklopædi Wikipædia har vist, kan det statistiske diktum om massernes visdom omsættes til potent akkumulering af viden. Wikipædia har ved hjælp af Internettets velsmurte infrastruktur opnået et omfang, relevans

og kvalitet, der for længst har overgået hidtidige kraftpræstationer begået af specialister.

Hvad så med deltagelse i kunsten. Frederik Søgaard efterspørger mere deltagelse i kulturen, og en folkelig opposition mod kultur og naturlighed, der løsrives fra menneskets umiddelbare livsverden for i perverteret, feticheret og oppustet format at kunne sælges dyrt tilbage til dem igen som handelsvarer. Søgaard har ret i, at driftige købmænd har kastet deres kærlighed på kunsten, og foranstaltet latterlige optrin af iscenesættelse. Men samtidig har interessen for deltagelse nok sjældent været større. En af markant udtryk for dette er computerspil, der haler stødt ind på spillefilmens hidtidige populærkulturelle monopol. Nok er computerspil ikke et bevidst kulturelt oprør, men verden fyldes langsomt af generationer, der er opvokset med selv at spille hovedrollen i de narrative universer, de spenderer så megen tid i.

For at tage et eksempel fra de dele af kunsten, der staves med noget større 'K', har den danske kunstnergruppe Superflex med deres Guarana Power sodavand skabt en ramme, hvor 'publikum' og 'forbruger' smelter sammen i en kommentar til store virksomheders syn på arbejdskraftens værdi og selvbestemmelse. Her er deltagelsen forudsætning for kunstværkets opfyldelse. Og indenfor Søgaards egen metier, musikken, er deltagelsen ligeledes en tiltagende markør, som Søgaards arbejde i øvrigt selv bevidner. En dominerende tendens i musikkens og lydforskningens undergrund er eksperimenter med adaptive former for kompositioner. Elektronisk musik der anvender dynamiske algoritmer for at inkorporerer information fra lyttekonteksten (tid på dagen, ude-inde, brugerens øvrige præferencer og historie osv.). Dette er ikke fuldblods aktiv deltagelse, men trods alt et skridt væk fra standardiseret konsumkultur. Og med de øvrige kulturelle tendenser vi kan bevidne, er mit gæt, at disse 'dialogiske' kunstformer også vil påvirke mainstreamkultur om føje år.

Der knytter sig derfor store funktionelle og normative udfordringer til designet af de rammer og værktøjer, der skal muliggøre og stimulere udbredt deltagelse. Givet deltagelsens nuværende opmærksomhed, burde

fremtidige uddannelser i 'meta-design' ikke undre. Selv om (fordi?) flere tager del i skabelse, ligger megen magt og ansvar hos meta-designere. Linus Thorvaldsen, opfinderen af open source styresystemet Linux, er f.eks. på sin vis mere magtfuld end hans lands regeringschef. Samtidig er tiden ovre, hvor man kan undskylde sig med, at man ikke vidste, at ens værker kunne have negative konsekvenser. En vigtig diskussion bliver således værdier bag meta-design. Og her skal vi tænke i flere dimensioner. Rammer for skabende deltagelse er både fysiske, som gode værktøjer og stimulerende omgivelser, og ikke mindst tidslige i form af uddannelse og tradition - som Peter Marstrand plæderer for i dette nummer. Når jazzmusikerens jam fører til musik hinsides noder skyldes det snarere års øvelse, der kulminerer den rette aften, end velsmurte instrumenter og tindrende akustik. Overført til diskussionen om normer for meta-design er spørgsmålet derfor, om det er nødvendigt at indtænke en vis træghed i deltagelsesprocesser for at undgå massehysteri i politiske beslutninger, uinteressant kunst og visionsløst design. Samt i hvor høj grad deltagelse er et mål i sig selv.