

Masteruddannelse i Design, Modul 1: Design som proces E25

Det kongelige akademi

Studerende: Marie Christiansen

Underviser / vejleder: Christina Reedtz Funder

Afleveringsdato: 15 januar 2024

Opgavens omfang: 39.257 anslag med mellemrum

Planet First i den digitale designers praksis

Hvordan kan et planet first approach gøres mere praksisnært for webdesignere og kommunikatører gennem reflektive øvelser?

Indhold

Indhold	1
Indledning og motivation	3
<i>Handlingslammelse</i>	<i>3</i>
Problemformulering og afgrænsning.....	4
<i>Afgrænsning.....</i>	<i>4</i>
Teoretisk ramme	5
<i>Apocalypse fatigue</i>	<i>5</i>
<i>Værdier, mening og det hele menneske.....</i>	<i>5</i>
<i>Maslows begreb om transcendence</i>	<i>6</i>
<i>Wicked problems og design</i>	<i>7</i>
<i>Designgenerationer og planetært perspektiv</i>	<i>7</i>
<i>Speculative design, critical design og experimental futures.....</i>	<i>8</i>
<i>Utopier, preferred futures og handling.....</i>	<i>9</i>
<i>Transition design.....</i>	<i>10</i>
<i>Tre meta-niveauer for stigende forandringspotentiale og The DfS innovation framework</i>	<i>11</i>
<i>Matrix: Social design pathways.....</i>	<i>12</i>
Metode	12
<i>Kontekst og deltagere</i>	<i>13</i>
<i>Datagrundlag.....</i>	<i>13</i>
<i>Metodiske begrænsninger.....</i>	<i>13</i>
Manifest-øvelsen – empiri	14
<i>Ramme og afvikling.....</i>	<i>14</i>
<i>Øvelsens opbygning i praksis.....</i>	<i>14</i>
<i>Deltagernes besvarelser</i>	<i>15</i>
Analyse.....	16

<i>Rammesætning, leg og øvelsens kontekst.....</i>	<i>16</i>
<i>Værdier i praksis: Manzini og det hele menneske.....</i>	<i>18</i>
<i>Social design pathways analyse.....</i>	<i>19</i>
<i>Samlet analytisk vurdering</i>	<i>20</i>
Diskussion	20
<i>Praksisnær refleksion eller reelt forandringsgreb?.....</i>	<i>20</i>
<i>Risikoen for individualisering af ansvar.....</i>	<i>21</i>
<i>Mellem håb og handlingslammelse.....</i>	<i>21</i>
<i>Øvelsens placering i et større transitionsperspektiv.....</i>	<i>22</i>
<i>Samlet diskussion.....</i>	<i>22</i>
Konklusion.....	23
Perspektivering.....	24
Litteraturliste:	26

Indledning og motivation

Denne modulopgave udspringer af min egen praksis som designer og underviser. I maj 2022 udgav jeg min første podcast-episode om bæredygtigt webdesign, og i de efterfølgende år arbejdede jeg målrettet med at udbrede viden om og udvikle praksisser for mere klimabevidste digitale løsninger. Erfaringerne fra dette arbejde har imidlertid været, at efterspørgslen på bæredygtigt webdesign i praksis er begrænset.

Selvom jeg vil mene, det stadig er vigtigt at være kritisk over for den CO₂ udledning, der udledes fra internettet, samt undersøge og sprede viden om, hvordan vi kan bruge internettets teknologier mere bæredygtigt, er jeg begyndt at søge nye måder at arbejde med bæredygtighed på i designpraksis. I stedet for udelukkende at fokusere på tekniske optimeringer er jeg blevet optaget af, hvordan man kan arbejde med et bredere planetært perspektiv – et *planet first approach* – som også adresserer værdier, intentioner og praksisser.

Handlingslammelse

Parallelt med dette har jeg oplevet en udbredt form for handlingslammelse i samtaler om klima og bæredygtighed.

Begrebet *apocalypse fatigue* beskriver den mentale udmattelse, der kan opstå som følge af gentagne dystopiske fortællinger om klima og kriser. Flere forskere peger på, at denne form for kommunikation kan føre til apati og passivitet snarere end handling¹. Den erfaring genkender jeg hos mig selv, hvor jeg har oplevet hvordan en konstant eksponering for klimakrisens alvor kan føre til en følelse af klimaangst og handlingslammelse.

Inspiration til min problemformulerings afsæt kommer fra deltagelse i en workshop på Design Matters-konferencen, hvor arbejdet med komplekse problemstillinger var omsat til et brætspil. Jeg blev her overrasket over, hvor meget lettere det er at tilgå komplekse problemstillinger, når de bliver åbnet gennem leg og spil. Workshopen igangsatte hurtigt refleksioner og idéer, som ellers kan være svære at fremkalde, når problemstillingen opleves som tung eller uoverskuelig. Erfaringen

¹ *Are we there yet? Beyond apocalypse fatigue and the "new normal"* (Power 2020).

bekræftede mig i, at legende tilgange kan skabe et rum, der er til at være i – også når emnet er alvorligt.

Denne opgave tager afsæt i disse erfaringer. I stedet for at fokusere på yderligere oplysning om klimakrisen, som målgruppen allerede besidder, ønsker jeg at undersøge, hvordan man kan understøtte handling og refleksion i praksis. Jeg er særligt optaget af, hvordan et *planet first approach* kan gøres mere praksisnært for webdesignere og kommunikatører gennem korte, refleksive og optimistiske øvelser, der tager udgangspunkt i deltagernes egen hverdag og praksis.

Problemformulering og afgrænsning

Jeg underviser på multimedieuddannelsen på Erhvervsakademi København, en uddannelse der er kendetegnet ved at være stærkt praksisnær og tæt koblet til det danske erhvervsliv.

Med udgangspunkt i denne praksis har jeg oplevet en tydelig udfordring: Planetære hensyn kan fremstå abstrakte og sekundære i en hverdag, hvor succes ofte måles i hastighed, performance og økonomisk værdi.

På denne baggrund formuleres følgende problemformulering:

Hvordan kan det gøres mere praksisnært for webdesignere og kommunikatører at arbejde med et *planet first approach* i deres daglige praksis?

Opgaven undersøger denne problemstilling gennem udvikling og afprøvning af en praksisbaseret refleksionsøvelse *Manifest*, der har til formål at understøtte refleksion og handling i relation til planetære hensyn.

Afgrænsning

Opgaven afgrænses til at omfatte webdesignere, kommunikatører og multimediedesignstuderende i en dansk kontekst. Undersøgelsen fokuserer på individers og mindre gruppers refleksioner og praksisser og beskæftiger sig ikke med implementering af systemiske løsninger på samfundsniveau. Opgaven har således ikke til formål at løse klimakrisen eller at oplyse om klimakrisens alvor, men

at undersøge, hvordan små, praksisnære interventioner kan igangsætte og øge motivation til handling på det planetære niveau.

Derudover afgrænses opgaven fra kvantitative målinger af effekt. Undersøgelsen baserer sig på kvalitativ empiri i form af observationer og deltagerbesvarelser fra én afholdt øvelse. Resultaterne kan derfor ikke generaliseres, men bidrager med indsigter i, hvordan refleksionsøvelser kan fungere i en praksisnær kontekst.

Teoretisk ramme

Dette kapitel præsenterer den teoretiske ramme, som opgaven bygger på. Teorien bruges til at forstå både den overordnede problemstilling og til at analysere resultatet af Manifest-øvelsen. Fælles for de valgte teorier er, at de beskæftiger sig med komplekse problemstillinger, forandring over tid og design som mere end formgivning af løsninger.

Apocalypse fatigue

Begrebet *apocalypse fatigue* beskriver som nævnt i indledningen den mentale udmattelse, der kan opstå som følge af gentagne dystopiske fortællinger om klima og krise².

Denne teori bruger jeg som argument for at bevæge mig væk fra *critical design* og *experimental futures*, der fremstiller kritiske dystopiske fremtider uden at motiverer til og igangsætte konkret handling på et planetært niveau.

Værdier, mening og det hele menneske

Opgaven trækker på Ezio Manzini's tænkning om design, værdier og ansvar. Manzini argumenterer for, at design og handling aldrig er værdineutrale, og at en central udfordring i moderne arbejdsliv er, at mennesket ofte reduceres til en funktionel

² *Are we there yet? Beyond apocalypse fatigue and the "new normal"* (Power 2020).

rolle. Når værdier og etik adskilles fra professionel praksis, opstår der en kløft mellem viden og handling.

Manzini argumenterer for, at design og handling aldrig er værdineutrale, og at problemet i dag ikke er mangel på viden eller værdier, men at de "*wider and wiser parts of the mind*" systematisk udelukkes fra de sammenhænge, hvor beslutninger træffes³.

Manzini's tanker omkring at problemet ikke er vores mangel på viden og værdier bruger jeg i forhold til at argumentere for behovet for praksisnære øvelse, der motiverer og hjælper med at stilladsere de første handlinger hen mod en ønskværdig fremtid (*preferred future*).

Maslows begreb om *transcendence*

Opgaven trækker dertil på Maslows begreb om *transcendence*.

I de seneste år har Maslow være kritisk over for sin behovspyramide, med fokus på den øverste del af pyramiden som er selvrealisering. Han er kommet til den tro, at i forhold til virkelig at kunne realisere sig selv, skal man søge mål, der er større end en. I denne teori beskriver han dette højere niveau som behovet for *transcendence*. *hvor transcendence* henviser til de højeste og mest inkluderende eller holistiske niveauer af menneskelig bevidsthed, hvor handling og relationer ikke forstås som midler, men som mål i sig selv – i forhold til én selv, til nære relationer, til mennesker generelt, til andre arter, til naturen og til kosmos.." ⁴

Ezio Manzini's tænkning om design, værdier og ansvar og Maslows teori om transcendens er centrale pointer og i relation til både klimakrisen og *apocalypse fatigue*. Manifest-øvelsen kan forstås som et forsøg på midlertidigt at genforbinde værdier, mening og handling i en professionel kontekst og dermed skabe et rum, hvor det hele menneske kan være til stede i arbejdet og selvrealisere sig på et højere plan gennem *transcendence*.

³ Prometheus of the everyday: The ecology of the artificial and the designer's responsibility (Manzini 1992).

⁴ Design for the new world (Engholm 2023).

***Wicked problems* og design**

Klimakrisen kan forstås som et såkaldt *wicked problem*. *Wicked problems* er karakteriseret ved, at de er komplekse, svære at afgrænse og ikke har entydige løsninger. Ifølge Richard Buchanan adskiller *wicked problems* sig fra tekniske og naturvidenskabelige problemer ved, at problemforståelsen ændrer sig, efterhånden som man forsøger at handle på dem. Designeren arbejder derfor ikke med færdigt definerede problemer, men med problemstillinger, der løbende formes gennem handling og refleksion⁵.

Denne forståelse genfindes også i Buchanans senere arbejde, hvor han beskriver design som en *new liberal art*. I *Design Research and the New Learning* argumenterer han for, at moderne samfundsproblemer i stigende grad overskrider traditionelle faggrænser og derfor ikke kan løses inden for én disciplin eller ved anvendelse af klassiske videnskabelige metoder. Design fremhæves her som en integrerende praksis, der kan forbinde viden fra forskellige domæner og omsætte denne viden til handling i komplekse og åbne problemfelter. *Wicked problems* bliver i denne sammenhæng et udtryk for den fragmenterede og sammensatte karakter af samtidens udfordringer⁶.

En *planet first* tilgang kræver, at designere forholder sig til værdier, prioriteringer og konsekvenser, også når der ikke findes klare svar. Manifest-øvelsen er udviklet med denne forståelse som afsæt og søger ikke at løse klimakrisen, men at skabe refleksion og mulighedsrum i mødet med et komplekst problem. Og samtidig er øvelsen en erkendelse af, at vi som designere er vigtige aktører i at løse komplekse problemstillinger (*wicked problems*).

Designgenerationer og planetært perspektiv

For at forstå, hvordan designrollen har udviklet sig, trækker opgaven på Ida Engholms videreudvikling af Richard Buchanans fire designordener. Hvor de tidlige designgenerationer primært fokuserer på formgivning af objekter og visuel kommunikation, bevæger senere generationer sig mod interaktion, services og

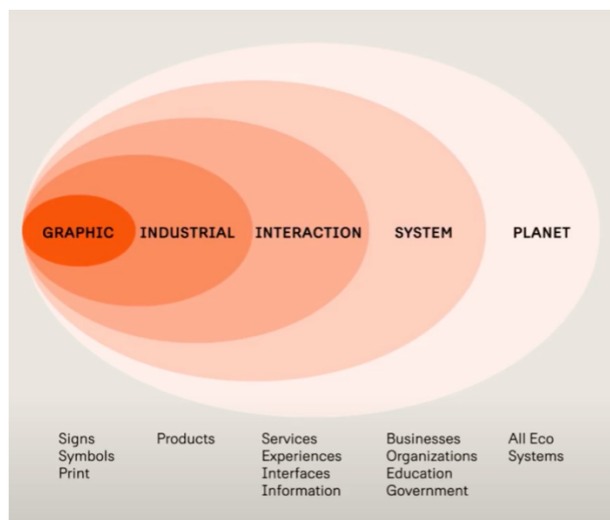
⁵ Wicked problems in design thinking (Buchanan 1992).

⁶ Design research and the new learning (Buchanan 2001).

systemer. Engholm introducerer et femte niveau, der retter fokus mod planetære og globale problemstillinger.

Dette femte niveau repræsenterer et skift i mindset, hvor design ikke længere kun handler om brugere og markeder, men også om langsigtede konsekvenser for samfund og planet. For webdesignere og kommunikatører betyder det, at designvalg ikke kun kan vurderes ud fra funktion og æstetik, men også ud fra deres indvirkning på klima, ressourcer og livsvilkår⁷.

Manifest-øvelsen kan ses som et forsøg på at gøre dette planetære perspektiv mere tilgængeligt i en praksisnær kontekst.



The fifth dimension of design. Ida Engholm (2023). Design for the New World. From Human design to Planet Design. Intellect Press.

Figur 1- the fifth dimension of design. Ida Engholm (2023).

Speculative design, critical design og experimental futures

Speculative design, critical design og experimental futures repræsenterer forskellige måder at arbejde med fremtider på inden for designforskningen. Fælles for disse tilgange er, at de ikke har til formål at levere færdige løsninger, men snarere at skabe erkendelse, refleksion og stillingtagen gennem designgreb, der udfordrer

⁷ Design for the new world (Engholm 2023).

eksisterende antagelser og normer⁸. Disse tilgange anvendes ofte til at synliggøre klimakrisens udfordringer og til at igangsætte et paradigmeskifte, hvor deltagernes værdier og normer gradvist kan forandres.

Manifest-øvelsen placerer sig delvist uden for denne tradition. I stedet for at tage afsæt i et behov for at ændre deltagernes værdier og normer, antager øvelsen, at målgruppen allerede er velinformeret og værdimæssigt orienteret mod planetære hensyn. Udfordringen ligger således ikke primært i oplysning eller værdipåvirkning, men i at understøtte handling. Manifest-øvelsen fokuserer derfor på at hjælpe og motivere deltagerne til at omsætte eksisterende værdier og viden til konkrete, praksisnære handlinger i deres professionelle hverdag.

Utopier, *preferred futures* og handling

Flere designforskere peger på vigtigheden af at arbejde med utopier og ønskværdige fremtider. Hanna Norlin fremhæver, at utopiske forestillinger – også dem der kan virke urealistiske på et givent tidspunkt – over tid har vist sig at fungere som vigtige drivkræfter for samfundsmæssig forandring. Utopier fungerer i denne forståelse ikke som færdige planer, men som forestillingsrum, der kan udvide vores forståelse af, hvilke fremtidsretninger der overhovedet er mulige⁹. Denne pointe understøttes af Dunne og Raby, som argumenterer for, at spekulative og utopiske fremtider netop har til formål at udfordre nutidens antagelser og skabe refleksion over alternative værdier og måder at leve på¹⁰.

I denne opgave bruges begrebet *preferred futures* som et redskab til at flytte fokus fra frygt og handlingslammelse til mulighed og handling. I stedet for at arbejde med dystopiske scenarier, som kan forstærke *apocalypse fatigue*, arbejder Manifest-øvelsen med åbne, positive og gerne legende fremtidsforestillinger, der kan omsættes til refleksion over konkrete handlinger i nutiden.

⁸ Transition design: An educational framework for advancing the study and design of sustainable transitions (Irwin et al. 2020)

⁹ Crafting utopia: The stories and designs that shape our world (Norlin, H. 2025).

¹⁰ Speculative everything: Design, fiction, and social dreaming. (Dunne & Raby, 2013).

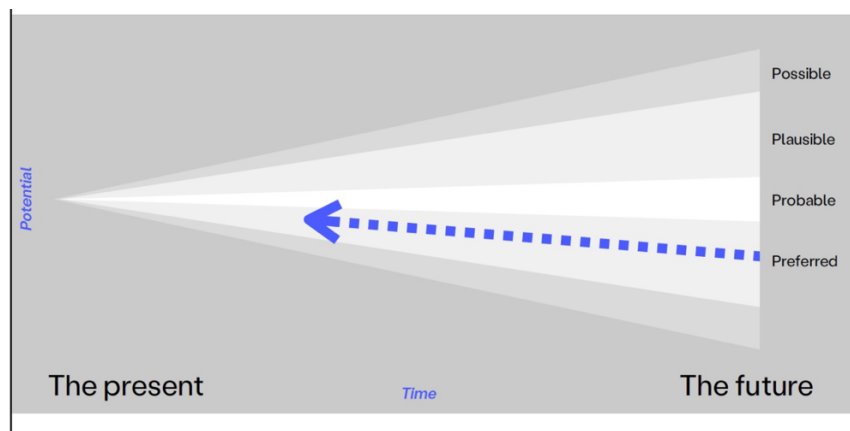
Transition design

Teorien om transition design har været en central inspirationskilde for denne opgave.

Et centralt kendetegn ved transition design er forståelsen af design som en omstillingsteori. Fokus flyttes fra kortsigtede løsninger til langsigtede transformationer, hvor forandringer skal ses som en del af større sammenhænge og over længere tid, hvor de valg, vi træffer i dag, også tager hensyn til fremtidige generationer¹¹.

Metodisk arbejder transition design med *backcasting*, hvor handlinger i nutiden planlægges med udgangspunkt i en ønsket fremtidstilstand (*preferred future*). Samtidig er et centralt mål at koble lokale praksisser og konkrete handlinger med globale visioner for bæredygtig omstilling¹².

Øvelsen *Manifest* er inspireret af transition design og tager udgangspunkt i en ønskværdig, langsigtet fremtidsforestilling, hvorefter der arbejdes baglæns for at identificere konkrete handlinger, der kan iværksættes i nutiden.



Figur 2 Visuel forklaring af "back casting". Lånt fra slide fra seminar 2.

¹¹ Transition design: An educational framework for advancing the study and design of sustainable transitions (Irwin et al. 2020)

¹² Transition design: An educational framework for advancing the study and design of sustainable transitions (Irwin et al. 2020)

Tre meta-niveauer for stigende forandringspotentiale og *The DfS innovation framework*

Som teoretisk ramme for vurderingen af øvelsens aftryk trækker jeg på Irwin, Tonkinwise og Kossoffs identificering af tre meta-niveauer for stigende forandringspotentiale. Det første meta-niveau omfatter ændringer i designprodukter, det andet ændringer i forbrugsmønstre, mens det tredje og mest gennemgribende niveau vedrører ændringer i livsstil¹³.

Anvendes *Design for Sustainability (DfS) Innovation Framework* af Ceschin og Gaziulusoy, kan disse tre meta-niveauer forstås som en bevægelse fra afgrænsede og insulære interventioner mod mere systemiske og dybtgående transformationer. Modellen tydeliggør, hvordan designindsatser kan placeres på forskellige niveauer alt efter deres omfang og potentiale for langsigtet forandring¹⁴.

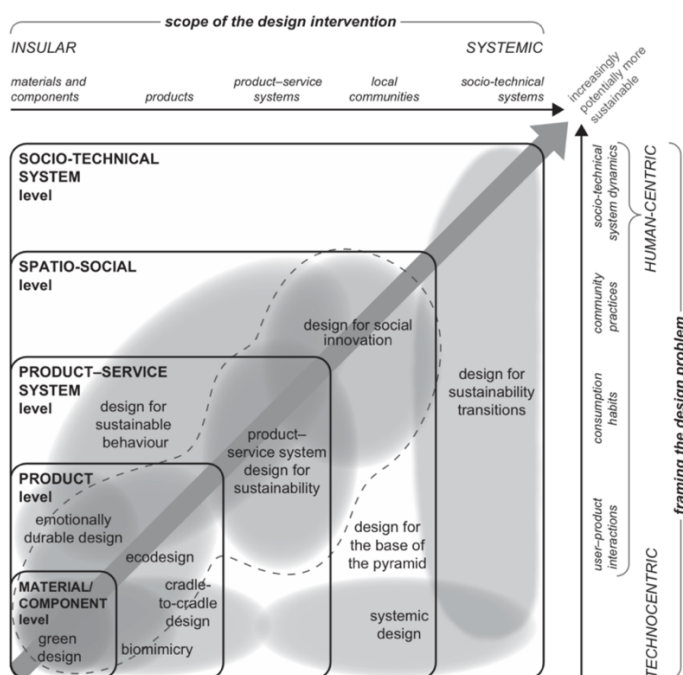


Figure 12.3 The DfS innovation framework with the DfS approaches mapped onto it

Figur 3 - The DfS innovation framework

¹³ Transition design: An educational framework for advancing the study and design of sustainable transitions (Irwin et al. 2020)

¹⁴ *Design for sustainability: A multi-level framework* (Ceschin & Gaziulusoy, 2020)

I denne opgave anvendes denne opdeling som et analytisk redskab til at vurdere, hvor øvelsens effekt kan placeres, og hvilken type forandring øvelsen potentielt kan bidrage til. Ved at analysere deltagernes refleksioner i relation til disse tre niveauer bliver det muligt at vurdere, om øvelsen primært påvirker designvalg, praksis og forbrug eller mere grundlæggende forestillinger om arbejdsliv og livsstil. På den måde fungerer rammen som et værktøj til at forstå øvelsens potentiale i forhold til bæredygtig omstilling.

Matrix: *Social design pathways*

Social design pathways er en matrix der kan bruges i det videre arbejde med at finde transformative handlingsmuligheder. *Social design pathway* matrixen, består af et grid med 9 felter, der kan udfyldes. På den ene akse skales graden af engagement fra individ til gruppe. Og på den anden akse skales der i engagement fra intervention til transformation¹⁵.

Matrixen bruger jeg til at reflekterer yderligere over transformative handlinger i en praksis kontekst. Matrixen tydeliggør flere mulige niveauer, man kan handle på og hvilke samarbejder og interesser man kan invitere ind i processen for at igangsætte en transformation.

Metode

Denne opgave er baseret på en praksisbaseret undersøgelse, hvor viden er genereret gennem udvikling, afprøvning og refleksion over en konkret øvelse. Metodisk tager opgaven afsæt i min dobbelte rolle som underviser og designer, hvor jeg både er udvikler, facilitator og analytiker af den proces, der undersøges.

Formålet med undersøgelsen er ikke at måle effekt i traditionel forstand, men at undersøge, hvordan refleksion og handling kan understøttes gennem en praksisnær refleksions-øvelse.

¹⁵ Transition design: An educational framework for advancing the study and design of sustainable transitions (Irwin et al. 2020)

Kontekst og deltagere

Manifest-øvelsen blev afholdt som en del af et arrangement gennem Københavns Erhvervshus og rettede sig mod professionelle digitale designere og kommunikatører. I alt deltog cirka 25 personer i øvelsen. Af disse nåede 8 deltagere at aflevere skriftlige besvarelser inden for den afsatte tid.

Deltagerne havde forskellige faglige baggrunde, men fælles for dem var, at de arbejder professionelt med digital kommunikation og design og dermed befinder sig i den målgruppe, som opgaven fokuserer på. Øvelsen blev afholdt i forlængelse af en workshop om CO₂ på internettet afholdt af mig. Og deltagerne havde derfor på forhånd en interesse for at handle på klimaproblematikker i deres praksis.

Datagrundlag

Opgavens empiriske grundlag består af deltagernes skriftlige besvarelser samt mine egne observationer under afviklingen af øvelsen. Observationerne omfatter blandt andet deltagernes reaktioner, spørgsmål og den generelle stemning i rummet.

Besvarelserne er ikke analyseret kvantitativt, men anvendt som kvalitative eksempler, der kan belyse, hvordan deltagerne forstod øvelsen, og hvilke typer refleksioner den igangsatte.

Metodiske begrænsninger

Undersøgelsen har flere begrænsninger. For det første er antallet af skriftlige besvarelser begrænset, og resultaterne kan derfor ikke generaliseres. For det andet er undersøgelsen gennemført én gang og uden opfølgende målinger, hvilket betyder, at det ikke er muligt at vurdere øvelsens langsigtede effekt.

Derudover indebærer min rolle som både facilitator og analytiker en risiko for bias. Samtidig giver denne position en særlig indsigt i processen, som er central for opgavens praksisbaserede tilgang. Disse begrænsninger tages med videre i analysen og diskussionen.

Manifest-øvelsen – empiri

Dette kapitel præsenterer den empiriske del af undersøgelsen og beskriver Manifest-øvelsens afvikling samt de observerede resultater. Formålet med kapitlet er at redegøre for, hvad der faktisk skete under øvelsen, og hvilke typer udsagn og refleksioner deltagerne formulerede, uden endnu at tolke eller vurdere dem teoretisk.

Ramme og afvikling

Manifest-øvelsen blev afholdt som en del af et arrangement gennem Københavns Erhvervshus. Øvelsen var afsat til cirka 20 minutter og blev faciliteret i et større rum med omkring 25 deltagere. Deltagerne arbejdede individuelt med øvelsen, men i en fælles ramme, hvor de kunne høre hinandens spørgsmål og refleksioner undervejs.

Øvelsen blev introduceret som en refleksionsøvelse med fokus på ønskværdige fremtider i deres egen digitale designpraksis. Deltagerne blev gjort opmærksomme på, at der ikke fandtes rigtige eller forkerte svar, og at formålet var at arbejde med refleksion frem for en egentlig løsning.

Øvelsens opbygning i praksis

Øvelsen blev afholdt efter mit oplæg og diskussion omkring CO₂ på nettet, som havde centreret som omkring meget nutidige praksisnære og erhvervsrettede rammer. Som oplæg til øvelsen introducerede jeg femtegenerations design metoder og det planetære niveau samt transformation som en designpraksis. Se bilag 1 for slides med præsentation af øvelsen.

For at få den legende og uformelle stemning ind i øvelsen, som jeg selv har erfaret kan åbne op og gøre komplekse problemstillinger tilgængelige, havde jeg planlagt en legende refleksionsøvelse, hvor deltagerne skulle sætte deres praksis ind i en såkaldt *challengepot*, en ramme der udfordrer deres praksis præmis. De skulle forestille sig, at deres praksis skulle fungere på planeten Mars.

Jeg blev desværre nødt til at springe denne indledende legende del væk pga. at der ikke var tid nok. Jeg gik derfor direkte til at introducere den næste *challengepot*, der lød:

Hvordan vil din digitale praksis se ud i år 2045, hvor vi har løst klimakrisen og lever re-generativt?

Opgaven om at formulere en ønskværdig fremtid var for svær. Deltagerne stillede mange afklarende spørgsmål, og det blev tydeligt, at selv professionelle designere havde vanskeligt ved på kort tid at forestille sig en ønskværdig fremtid uden yderligere stilladsering. Under workshoppen blev jeg derfor nødt til at improvisere og justere øvelsens ramme.

Jeg introducerede derfor en side med en foruddefineret brainstorm over mulige elementer i en ønskværdig fremtid for den digitale designer med overskriften "Utopier som digital designer". Denne side blev projekteret op på en væg, så deltagerne kunne læse med. Projektionen var dog lille og muligvis svær at læse på afstand. Jeg bad deltagerne om at vælge det udsagn, der gav mest mening for deres egen praksis, og skrive det ned som del 1 af deres manifest. (Se bilag 2 - side med udsagn).

I del 2 af øvelsen bad jeg deltagerne reflektere over, hvilke konkrete handlinger de selv kunne iværksætte i deres professionelle praksis for at bevæge sig i den retning, de havde valgt i del 1. Del 2 afsluttede med, at de skulle skrive en handling ned fra deres refleksion.

Øvelsen har jeg valgt at kalde Manifest for i højere grad at motivere til at deltagerne tager deres refleksion videre og manifestere den i deres daglige praksis.

Deltagernes besvarelser

Ud af de cirka 25 deltagere var der 8, der nåede at aflevere skriftlige besvarelser. Besvarelserne varierede i længde og detaljeringsgrad. Omkring 4 af deltagerne har reflekteret på en planetært og systemisk niveau. Jeg har vedlagt besvarelser på bilag 3. Dertil har jeg vedlagt besvarelser fra en afsluttende øvelse med navnet "min

grønne praksis” som fik 2 skriftlige besvarelser på bilag 4. Denne har jeg valgt at tage med, da refleksioner på det systemiske og planetære niveau fortsætter her.

Jeg har valgt at tage udgangspunkt i en besvarelse, som skilte sig særligt ud ved tydeligt at adressere begge dele af øvelsen i en ønskværdig planetær fremtid. Deltageren formulerede både en ønskværdig fremtid og en konkret strategi for at bevæge sig i den retning.

Følgende er deltagerens valg af ønskværdig fremtid fra del 1 af øvelsen:

“Flere, nye måder at måle værdi på. Ikke bare økonomisk vækst, men også natur- og klimabudgetter, samfundsnytte, mental og kropslig sundhed og ligestilling.”

Anden del af besvarelsen, hvor deltageren skulle reflektere over hvilke første skridt fra status quo, der kan tages for at nå denne ønskværdige fremtid, lyder som følgende:

“Fravælge destruktive kunder og samarbejder, implementere principper og skabe et prioriteringsmatrix.”

Denne refleksion rækker ud over tekniske løsninger og i stedet berører værdier, prioriteringer og strukturer i arbejdslivet.

Analyse

I dette kapitel analyseres Manifest-øvelsens empiriske materiale med afsæt i den teoretiske ramme. Analysen fokuserer på, hvordan øvelsen fungerer som et praksisnært greb i arbejdet med planetære hensyn, og hvilke typer refleksion og handling den muliggør – samt hvilke begrænsninger der bliver synlige.

Rammesætning, leg og øvelsens kontekst

I analysen af Manifest-øvelsen er det væsentligt først at forholde sig til øvelsens kontekst og rammesætning. Under afviklingen af øvelsen blev det observeret, at flere deltagere havde vanskeligt ved at formulere ønskværdige fremtider. Der blev stillet spørgsmål til, hvad der forventedes, og hvordan fremtidsforestillingerne

skulle forstås. Dette indikerer, at arbejdet med fremtider oplevedes som uvant og abstrakt for flere deltagere.

En mulig forklaring er, at den oprindeligt planlagte indledende legende øvelse måtte udelades på grund af tidspres. Denne indledende øvelse var tiltænkt som en måde at løse deltagerne op og skabe et mere legende og åbent refleksionsrum. Samtidig blev deltagerne bedt om at tage udgangspunkt i deres egen konkrete praksis, hvilket yderligere kan have bidraget til, at det kan være vanskeligt at tænke stort og legende.

Derudover fandt øvelsen sted umiddelbart efter et praksisnært og erhvervsorienteret oplæg om CO₂-aftryk på nettet. Det er derfor sandsynligt, at deltagerne stadig befandt sig i et analytisk og faktabaseret mindset, hvilket kan have gjort overgangen til et mere legende og reflekterende rum vanskelig uden en tydelig overgang eller opvarmning.

Selvom konteksten gjorde, at det har været svært for deltagerne at skifte tænkning over i langsigtede og ønskværdige fremtider. Indikerer det også, at det er uvant for deltagerne, og at futures literacy derfor ikke er en selvfølgelighed i webdesignerens praksis, selv blandt fagligt stærke og reflekterede deltagere.

Forskning i spilbaserede fremtidsmetoder peger på, at rammer og begrænsninger ikke blot er inspirerende, men nødvendige for at gøre fremtiden psykologisk håndgribelig. Idegenerering uden tydelige rammer opleves ofte som intimiderende, og begrænsninger kan netop understøtte tænkning frem for at hæmme den¹⁶.

Set i dette lys fremstår den improviserede ændring af øvelsen – hvor deltagerne blev præsenteret for et udvalg af ønskværdige fremtidsudsagn – som meningsfuld og nødvendig. Udsagnene reducerer kompleksiteten ved at give dem svar på den refleksion jeg havde forventet de selv ville kunne håndtere. Der finder dog stadig refleksion sted, da deltagerne skal vælge blandt de forskellige udsagn, og deltagerne stilles også frit for at ændre i udsagnene og lave deres eget.

Ved at give deltagerne et begrænset valg af ønskværdige fremtidsperspektiver blev arbejdet med fremtiden mindre intimiderende og mere praksisnært. Samtidig peger analysen på et potentiale for videreudvikling af øvelsen, hvor udsagn om ønskværdige fremtider i endnu højere grad kan udvikles, stilladseres og sorteres, så

¹⁶ Gaming futures literacy (Candy, S. 2017).

de bliver lettere at tage i brug som refleksionsredskaber i mere konkrete og forskelligartede praksisser.

Manifest-øvelsen fungerer derfor ikke kun som refleksion over planetære hensyn, men også som en introduktion til at tænke i fremtider som designredskab.

Værdier i praksis: Manzini og det hele menneske

Besvarelsen som jeg har valgt at tage udgangspunkt i, peger på at fravælge destruktive kunder og samarbejder og ikke kun måle værdi ud fra økonomisk vækst. Trækker jeg på de tre meta-niveauer for stigende forandringspotentiale, ligger denne refleksionen på det tredje og mest gennemgribende niveau, som er ændringer i livsstile.

Ud fra *Design for Sustainability (DfS) Innovation Framework* peger det på mere systemiske og dybtgående transformationer, som ikke kan udføres af et individ alene.

Det viser, at sådanne valg ikke er neutrale. At fravælge kunder og samarbejder indebærer ikke blot ændringer i arbejdspraksis, men potentielt også ændringer i livsstil og økonomisk sikkerhed.

Set i relation til Ezio Manzinis tænkning kan dette forstås som et forsøg på at genintegrere værdier og etik i professionel praksis og et brud med at arbejdsmennesket kun ses som en funktionel rolle. Det hele menneske bringes i spil i arbejdslivet. Hvis jeg yderligere kobler Maslows begreb om *transcendence*, kan en sådan transformation af arbejdslivet føre til en højere form for selvrealisering.

Øvelsen peger således på en central udfordring i arbejdet med planetære designperspektiver: selv når refleksionen lykkes, er handling forbundet med både personlige og strukturelle omkostninger. Klimakrisen fremstår her tydeligt som et *wicked problem*, hvor løsninger ikke alene er tekniske, men også sociale, økonomiske og eksistentielle, og hvor forandring forudsætter, at professionelle praksisser gentænkes. Til gengæld vil der gennem en sådan ændring opleves større værdi, fordi det hele menneske kan være til stede i arbejdet, og der vil opleves selvrealisering på et højere bevidsthedsplan.

Social design pathways analyse

Modellen kan anvendes som et redskab til at reflektere videre over mulige handlingsveje med afsæt i den refleksion, der formuleres i Manifest-øvelsens anden del. Vha. modellen bliver det muligt at undersøge handlinger på tværs af niveauer – fra individ til gruppe og fra intervention til transformation. Modellen tydeliggør, at forandring kan igangsættes på flere niveauer, og den synliggør, hvilke samarbejder og interesser der med fordel kan inddrages for at understøtte en transformationsproces.

Som konkret eksempel har jeg indsat følgende udsagn fra Manifest-øvelsens anden del i modellen: "Fravælge destruktive kunder og samarbejder, implementere principper og skabe et prioriteringsmatrix." For at gøre arbejdet praksisnært og tilgængeligt har jeg anvendt en AI-sprogmodel (ChatGPT) til at udfylde modellen. På kort tid blev der genereret en udfyldt matrix, som fungerer som et refleksionsværktøj over handlingsmuligheder. Refleksionen ud fra denne model er vigtig, fordi den sætter refleksionen ind i en bredere kontekst end bare den individuelle.

Social Design Pathways som refleksions- og handlingsramme

Social Design Pathway	Individ	Team / Organisation	Gruppe / Samfund
Intervention (bevidsthed & adfærd)	Refleksion over egne værdier og grænser i arbejdslivet. Bevidsthed om hvilke kunder og projekter der opleves som destruktive.	Fælles samtaler om værdier, etik og planetære hensyn i teamet.	Synliggørelse af alternative værdiforståelser i branchen gennem debat, undervisning og netværk.
Innovation (nye praksisser & strukturer)	Udvikling af personlige principper og et prioriteringsmatrix til valg af kunder og projekter.	Implementering af fælles beslutningsværktøjer, fx værdisæt eller klimakriterier i projektvalg.	Udvikling af fælles standarder, guidelines eller værktøjer for bæredygtig praksis i designfeltet.
Transformation (værdier & paradigmer)	Omlægning af egen karriere og arbejdsliv med fokus på mening, trivsel og planetære hensyn.	Ændring af organisationens succeskriterier fra økonomisk vækst til bredere værdimålinger.	Etablering af nye måder at måle værdi på, der inkluderer klima, sundhed, ligestilling og samfundsnytte.



Samlet analytisk vurdering

Samlet set viser analysen, at Manifest-øvelsen har potentiale til at gøre et planet first approach mere praksisnært ved at skabe et refleksionsrum, hvor deltagere kan forbinde planetære hensyn med deres egen professionelle hverdag. Øvelsen reducerer kompleksitet uden at forsimple problemstillingen og gør det muligt at arbejde med værdier, handling og ansvar på en håndterbar måde indenfor kort tid.

Samtidig peger analysen på klare begrænsninger. Refleksion fører ikke automatisk til handling, og de valg, der formuleres, er ofte forbundet med personlige og strukturelle omkostninger, hvor handling er svær at udføre alene. Dette understreger, at Manifest-øvelsen ikke kan stå alene, men må ses som et første skridt i arbejdet med komplekse, planetære problemstillinger. Det videre arbejde med manifest-øvelsen kan være udfyldelse af *social design pathways* matrixen, som kan bruges til at reflektere handling ind i en større samfundsstruktur og innovationsramme.

Diskussion

I dette kapitel diskuteres Manifest-øvelsens potentiale og begrænsninger i relation til opgavens problemformulering. Diskussionen tager udgangspunkt i analysens centrale fund og forholder sig kritisk til, hvad en praksisnær refleksionsøvelse kan – og ikke kan – bidrage med i arbejdet med planetære designperspektiver.

Praksisnær refleksion eller reelt forandringsgreb?

Manifest-øvelsen viser, at det er muligt at skabe kvalificeret refleksion over planetære hensyn på relativt kort tid. Deltagerne formåede, i varierende grad, at

formulere både ønskværdige fremtider og konkrete handlinger i deres egen praksis. Dette indikerer, at refleksion ikke nødvendigvis kræver omfattende eller tidskrævende formater, men kan opstå gennem korte, velrammede øvelser.

Samtidig rejser det spørgsmålet om, hvorvidt refleksion i sig selv er tilstrækkelig til at skabe forandring. Manifest-øvelsen skaber først og fremmest et refleksionsrum, men der er ingen garanti for, at de formulerede handlinger faktisk omsættes i praksis. Øvelsen kan derfor ikke forstås som et direkte forandringsgreb, men snarere som et første skridt, der kan skabe bevidsthed og intention.

Risikoen for individualisering af ansvar

En central problematik, som analysen peger på, er risikoen for, at ansvaret for planetære hensyn i for høj grad placeres hos den enkelte designer. Det ligger i øvelsens opbygning, at der bliver reflekteret på individniveau over sin egen praksis. Dette er valgt for at øvelsen, skal være nem at tilgå og ikke kræver de store ressourcer eller tid.

Denne individ-fokusering står i kontrast til de mest forandringsbaserede greb, som er handling på team og samfunds niveau.

Det peger på behovet for, at øvelsen suppleres af kollektive og organisatoriske tiltag.

Mellem håb og handlingslammelse

Manifest-øvelsens fokus på handling gennem ønskværdige fremtider, kan ses som et bevidst modtræk til *apocalypse fatigue*. Ved at arbejde med positive og åbne fremtidsforestillinger skabes et rum, hvor deltagerne kan engagere sig uden at blive overvældet af krisens alvor.

Diskussionen er dog, om dette håb risikerer at blive for abstrakt eller uforpligtende. Eller om det udebliver, når resultatet afdækker det planetære niveau som et sandt *wicked problem*, der er svært at handle på – på individ niveau.

Jeg har i analysen og diskussionen peget på, hvordan man kan arbejde videre på øvelsens resultat og hvilken betydning det har på individ niveau at handle på sit manifest.

Ønsket med øvelsen har været at introducere arbejdet med komplekse problemstillinger og den planetære niveau gennem et mere praksisnært greb. Indgangen skulle være nem og legende og resultatet behøvede ikke at blive taget alvorligt. Mit ønske er, at øvelsen træner os til at tænke mere kollektivt, etisk ansvarligt og planetært. Og den har potentiale til at løfte os videre fra den handlingslammelse, man kan føle.

Øvelsens placering i et større transitionsperspektiv

Set i et transitionsperspektiv kan Manifest-øvelsen forstås som en mikro-intervention. Den ændrer ikke systemer i sig selv, men kan fungere som katalysator for videre refleksion og handling. Når deltagerudsagn bruges aktivt til at udfylde en matrix som *Social Design Pathways*, bliver det tydeligt, hvordan individuelle refleksioner potentielt kan forbindes med større organisatoriske og samfundsmæssige forandringer.

Dette peger på, at øvelsens styrke ikke ligger i dens umiddelbare effekt, men i dens potentiale som afsæt for længerevarende processer.

Samlet diskussion

Samlet set viser diskussionen, at Manifest-øvelsen kan bidrage til at gøre et *planet first approach* mere praksisnært ved at skabe et rum for refleksion, værdiaflæring og begyndende handling. Øvelsen har dog klare begrænsninger og kan ikke stå alene som svar på klimakrisens kompleksitet.

Manifest-øvelsen bør derfor forstås som et supplement til strukturelle og systemiske tiltag. Dens styrke ligger i at forbinde det personlige og det professionelle og i at gøre planetære hensyn relevante i den enkelte designers hverdag gennem refleksion. Og hjælpe med at tænke på langsigtede generationelle mål for planeten.

Dens svaghed ligger i risikoen for, at ansvar individualiseres, hvis øvelsen ikke kobles til kollektive rammer og langsigtede strategier. Og muligheden for forsat handlingslammelse, fordi refleksionen ikke afføder et nemt håndterbart handlingspotentiale.

Manifest-øvelsen kan fungere som indgang til længerevarende transitionsprocesser frem for som en afsluttet intervention.

Konklusion

Denne opgave har undersøgt, hvordan et *planet first approach* kan gøres mere praksisnært for webdesignere og kommunikatører gennem en kort, reflektiv og optimistisk øvelse. Med afsæt i Manifest-øvelsen har jeg vist, at det er muligt at skabe kvalificeret refleksion over planetære hensyn på relativt kort tid, når komplekse problemstillinger stilladseres og kobles direkte til deltagernes egen praksis.

Analysen viser, at deltagerne generelt er velinformerede om klimakrisen, men mangler konkrete greb til at omsætte viden til handling i deres professionelle hverdag. Manifest-øvelsen adresserer netop dette spændingsfelt ved at reducere kompleksiteten og skabe et rum, hvor ønskværdige fremtider kan forbindes med konkrete handlinger. I den mest kvalificerede besvarelse blev planetære hensyn oversat til praksisnære valg, der handlede om værdier, prioriteringer og arbejdsliv snarere end tekniske løsninger.

Samtidig viser opgaven tydeligt, at sådanne valg ikke er neutrale. At arbejde planetært kan indebære personlige og strukturelle omkostninger, f.eks. i form af økonomisk usikkerhed eller fravalg af bestemte kunder og samarbejder. Dette understøtter forståelsen af klimakrisen som et *wicked problem*, hvor løsninger ikke alene er tekniske, men også sociale, økonomiske og eksistentielle.

Manifest-øvelsen kan derfor ikke forstås som en løsning på klimakrisen, men som et mikro-transformativt greb, der kan bidrage til at modvirke handlingslammelse og genintegrere værdier og ansvar i professionel praksis. Opgaven konkluderer, at et *planet first approach* kan gøres mere praksisnært, når arbejdet med bæredygtighed flyttes fra abstrakte idealer til konkrete refleksioner over hverdagspraksis.

Perspektivering

Manifest-øvelsen rummer potentiale for videreudvikling og anvendelse i flere sammenhænge. Ét oplagt perspektiv er at integrere øvelsen mere systematisk i uddannelsesforløb, f.eks. på multimedieuddannelsen, hvor den kan gentages og udvides over tid. Her kan den bruges til at definere den studerendes ønske for et fordelagtigt arbejdsliv ind i en ønskværdig fremtid og reflektere over etiske valg i en praksisnær ramme.

Gentagne refleksionsrum kan understøtte at planetære hensyn ikke forbliver enkeltstående erkendelser, men gradvist bliver en del af de studerendes professionelle selvforståelse og tankesæt.

Derudover peger opgaven på et potentiale i at videreudvikle øvelsen i digitale formater, f.eks. som et online refleksionsværktøj eller i samspil med AI-baserede værktøjer, der kan understøtte arbejdet med ønskværdige fremtider og konkrete handlinger. På sigt kan indsamling af flere refleksioner samles til et katalog over handlinger på et planetært niveau indenfor den digitale designers praksis.

Afslutningsvis peger opgaven på behovet for fremtidige undersøgelser, der kan belyse øvelsens langsigtede effekt. Opfølgende studier kunne undersøge, om praksisnære refleksionsøvelser faktisk fører til vedvarende ændringer i designpraksis, og hvordan individuelle greb kan kobles mere direkte til kollektive og strukturelle forandringer.

Øvelsen rummer et potentiale, netop fordi den kan anvendes i mindre skala og i relation til mere afgrænsede problemstillinger. Manifest-øvelsen kan f.eks. bruges til at arbejde med ønskværdige fremtider inden for områder som skærmafængighed, digital trivsel eller udvikling af mere etisk ansvarlige brugergrænseflader. I disse sammenhænge kan sammenhængen mellem refleksion og handling være mere direkte og håndgribelig.

Øvelsens simple opbygning – hvor der først arbejdes med en ønskværdig fremtid (et mål) og derefter backcastes til konkrete handlinger (en handlingplan) – minder om greb, der kendes fra coaching og motivationsarbejde. Netop denne enkelhed kan ses som en styrke. Den gør øvelsen let at forstå, let at gentage og let at tilpasse forskellige kontekster, uden at den mister sit refleksive potentiale.

Endelig må det understreges, at denne undersøgelse bygger på én enkelt afvikling af øvelsen og et begrænset antal besvarelser. Et oplagt næste skridt vil derfor være at afprøve Manifest-øvelsen gentagne gange og i forskellige kontekster for at teste dens potentiale yderligere. Gennem gentagelse og justering kan øvelsen videreudvikles, så den i endnu højere grad understøtter refleksion over planetære problemstillinger og bidrager til at bygge bro mellem viden, værdier og handling i digital designpraksis.

Litteraturliste:

Buchanan, R. (1992). *Wicked problems in design thinking*. *Design Issues*, 8(2), 5–21.

Buchanan, R. (2001). Design research and the new learning. *Design Issues*, 17(4), 3–23.

Candy, S., & Dunagan, J. (2017). *Designing an experiential scenario*. Situation Lab / Institute for the Future.

Candy, S. (2017). *Gaming futures literacy: The thing from the future*. I T. Irwin, G. Kossoff, & C. Tonkinwise (red.), *Designing for the new world: Making futures literate* (s. 232–246). London: Routledge.

Ceschin, F., & Gaziulusoy, İ. (2020). *Design for sustainability: A multi-level framework from products to socio-technical systems*. Routledge.

Dunne, A., & Raby, F. (2013). *Speculative everything: Design, fiction, and social dreaming*. Cambridge, MA: MIT Press.

Engholm, I. (2023). *Design for the new world*. Bristol: Intellect.

Irwin, T., Tonkinwise, C., & Kossoff, G. (2020). *Transition design: An educational framework for advancing the study and design of sustainable transitions*. *Cuaderno*, 105, 31–65.

Manzini, E. (1992). *Prometheus of the everyday: The ecology of the artificial and the designer's responsibility*. Milano: Domus Academy.

Norlin, H. (2025). *Crafting utopia: The stories and designs that shape our world* [Conference talk]. Design Matters.

<https://recordings.designmatters.io/talks/crafting-utopia-the-stories-and-designs-that-shape-our-world/>

Power, C. (2020). *Are we there yet? Beyond apocalypse fatigue and the “new normal”*. Trinity Long Room Hub, Trinity College Dublin.

<https://www.tcd.ie/trinitylongroomhub/news/2020/covid-19-crisis-blog-are-we-there-yet-beyond-apocalypse-fatigue-and-the-new-normal/>