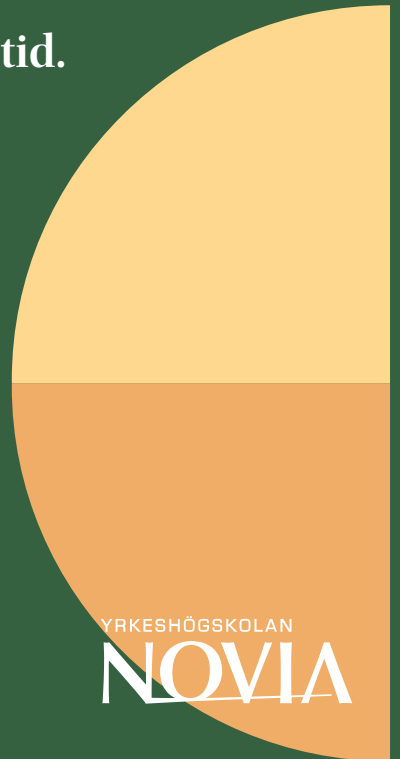
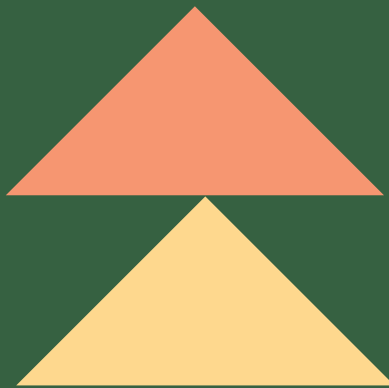




URSÄKTA RÖRAN VI BYGGER OM!

Visioners betydelse för en hållbar framtid.



SARA LINDVALL FORS
Examensarbete för Formgivare (högre YH) examen
Cirkulär design 2023

YRKESHÖGSKOLAN
NOVIA

Till Ines och Ebba

ABSTRAKT

URSÄKTA RÖRAN VI BYGGER OM!

Visioners betydelse för en hållbar framtid.

Framtiden är vår att skapa, men vi behöver bilder och berättelser som illustrerar hurudan framtid vi vill ha. På vilket sätt kunde designtänkande hjälpa oss att skapa en färdplan för att ställa om vår riktning? Kan en moodboard vara ett verktyg i kommunikationen om en hållbar framtid? Kan den hjälpa oss att visualisera hur vår framtid skulle se ut efter en omställning, och samtidigt hjälpa oss att få upp ögonen för vad som väntar om vi bara fortsätter, business as usual?

Frågeställningen i mitt examensarbete är om vi genom att kommunicera och visualisera framtiden kan motivera individer att förändra sitt beteende? De första kapitlen tar upp bakgrunden till problemen vi står inför just nu, hur det förflutna påverkar oss och vilka förväntningar vi har på framtiden. I det tredje kapitlet definieras designtänkande och hur design kan användas som en motor för förändring. Framtidsvisionering, vårt behov av berättelser samt imaginärt tänkande är temat för kapitel fyra och i kapitel fem undersöker jag möjligheten att använda moodboard som verktyg för att visualisera en upplevelse för framtiden utgående från megatrender 2023.

EXAMENSARBETE

Författare: Sara Lindvall Fors

Utbildning och ort: Utbildning i cirkulär design (60 sp), Jakobstad

Handledare: Ida Britta Petrelius

Nyckelord: framtid, berättelser, hållbar utveckling, beteende, designtänkande

TIIVISTELMÄ

PAHOITTELUT SOTKUSTA, OLEMME JÄLLEENRAKENTAMASSA.

Visioiden merkitys kestävän tulevaisuuden kannalta.

Tarvitsemme kuvia ja tarinoita, jotka kuvaavat haluamaamme tulevaisuutta. Miten muotoiluajattelu voisi auttaa meitä luomaan tiekartan suunnan muuttamiseksi? Voiko moodboard olla väline kestävän tulevaisuuden viestinnässä? Voiko se auttaa meitä visualisoimaan, miltä tulevaisuutemme näyttäisi siirtymän jälkeen, ja samalla auttaa meitä avaamaan silmämme sille, mikä meitä odottaa, jos vain jatkamme entiseen tapaan?

Tutkielmassani kysyn, voimmeko motivoida yksilöitä muuttamaan käyttäytymistään viestimällä ja visualisoimalla tulevaisuutta? Ensimmäisissä luvuissa käsitellään niiden ongelmien taustaa, joita kohtaamme juuri nyt, miten menneisyys vaikuttaa meihin, ja millaisia odotuksia meillä on tulevaisuutta kohtaan. Kolmannessa luvussa määritellään muotoiluajattelu ja se, miten muotoilua voitaisiin käyttää muutoksen moottorina. Tulevaisuuden visiointi, tarinoiden ja kuvitteellisen ajattelun tarpeemme on neljännen luvun aiheena, ja viidennessä luvussa tarkastelen mahdollisuutta käyttää moodboardoja välineenä, jonka avulla voidaan visualisoida vuoden 2023 megatrendeihin perustuvaa tulevaisuuden tunnelmaa.

OPINNÄYTETYÖ

Tekijä: Sara Lindvall Fors

Koulutus ja paikkakunta: Degree Programme in Circular Design (60 op), Pietarsaari

Ohjaaja: Ida Britta Petrelius

Avainsanat: tulevaisuus, tarinat, kestävä kehitys, käyttäytyminen, muotoiluajattelu

ABSTRACT

EXCUSE THE MESS WE ARE REBUILDING!

The importance of visions for a sustainable future.

The future is ours to create, but we need images and stories to illustrate the kind of future we want. How could design thinking help us create a roadmap to change our direction? Can a moodboard be a tool for communicating a sustainable future? Can it help us visualize what our future would look like after a transition, and at the same time help us open our eyes to what is awaiting if we just continue business as usual?

The main question in my thesis is "Can we, by communicating and visualizing the future, motivate individuals to change their behaviour?". The first chapters discusses the background to the problems we are facing right now, how the past affects us and what expectations we have for the future. The third chapter defines design thinking and how design can be used as an engine for change. Visioning the future, our need for stories and imaginary thinking is the theme of chapter four and in chapter five I explore the possibility of using moodboards as a tool to visualize a perception of the future based on the megatrends of 2023.

MASTER'S THESIS

Author: Sara Lindvall Fors

Degree Programme: Degree Programme in Circular Design (60 ECTS), Jakobstad

Supervisor: Ida Britta Petrelius

Keywords: future, stories, sustainable development, behavior, design thinking

INNEHÅLL

1	Introduktion	13
2	Bakgrund	17
2.1	Problem (Nutid)	18
2.2	Orsaker (Dåtid)	23
2.3	Möjligheter (Framtid)	27
3	Designtänkande	33
3.1	Design som förändringsmotor	35
4	Framtidsvisionering	43
4.1	Prognostisering eller framtidstänkande?	45
4.2	Utopi, dystopi, polytopi	50
4.3	Berättelser och språk	52
4.4	Världsskapande	54
5	Moodboard för framtiden	62
5.1	Metod	63
5.2	Diskussion	66
6	Summering	71
7	Källförteckning	74

”Man förändrar ingenting genom att bekämpa den verklighet som råder. Vill man förändra något måste man skapa en ny modell som gör den gamla omodern” - Buckminster Fuller

1

INTRODUKTION

Cirkulär design är drivkraften för cirkulär ekonomi. Det är där vi formger förutsättningar och loopar för att förändring ska kunna ske enligt principerna för cirkulär ekonomi. (Ellen MacArthur Foundation (u.å). Vår vardag i västvärlden består av många olika linjära system som bygger på ohållbara resursuttag och konsumtion med negativ inverkan på både människor och vår planet. Vår livsstil baseras på en tro att resurserna på vår planet är oändliga och att ekonomisk tillväxt är lösningen på det mesta.

Den 25 september 2015 slöt FN:s medlemsländer det så kallade Parisavtalet. Avtalet består av 17 globala mål för att utrota extrem fattigdom, minska ojämlikheter och orättvisor i världen, främja fred och rättvisa, samt att lösa klimatkrisen till år 2030. (Globala målen u.å) Vi har alltså sju år på oss att nå målen för att hålla den globala uppvärmningen under 1,5-2 grader. För att vi ska lyckas med detta, måste det ske ett paradigmskifte. Vi måste förändra vårt sätt att tänka och agera för att lyckas bli den första generationen som når Brundtlandkommissionens definition av hållbar utveckling: ”Att vi idag tillfredsställer våra behov utan att äventyra kommande generationers möjligheter att tillfredsställa sina behov”. (Brundtland, G.H. 1987)

Att skapa och sälja visioner med hjälp av bilder och berättelser är mitt jobb som formgivare och inredare. Moodboard är ett verktyg jag använder för att kommunicera med kunderna. Den fungerar som en summering av vart vi vill nå efter en renovering. Moodboard fungerar också som en kompass under processen när man gör olika val, vilket gör det lättare att hålla en röd tråd. Jag tror att vi behöver en moodboard, en



Bild 1 Mina barn

vision som inspirerar till förändring. Det räcker inte bara med diagram och modeller med teoretiska förklaringar som lätt blir ogreppbara, utan vi behöver mer känslomässiga sätt att se på och försöka förstå vår omvärld. Kan en moodboard också vara ett verktyg i kommunikationen om en hållbar framtid? Kan den hjälpa oss att visualisera hur framtiden ser ut efter en helomvändning och vad som väntar om vi bara fortsätter, business as usual? Vilken framtid vill vi skapa? På vilket sätt kan designtänkande locka fram visioner som hjälper oss att designa vår egen färdplan för att ställa om?

I mitt examensarbete undersöker jag följande frågeställning: Kan vi genom att kommunicera och visualisera hur framtiden kunde se ut, motivera individer att förändra sitt beteende?

I det första kapitlet kommer jag att ta upp bakgrunden till problemen vi står inför. Jag gör en summering av vad vi står inför idag (nutid), för att sedan blicka bakåt för att se hur det förflutna påverkar oss. Avslutningsvis tar jag upp vilka förväntningar vi har på framtiden. I det andra kapitlet kommer jag att definiera designtänkande och hur design kan användas som en motor för förändring. Detta följs av ett kapitel om framtidsvisionering och vårt behov av berättelser och imaginärt tänkande. I kapitel fem avslutar jag genom att visualisera framtiden med hjälp av moodboards.

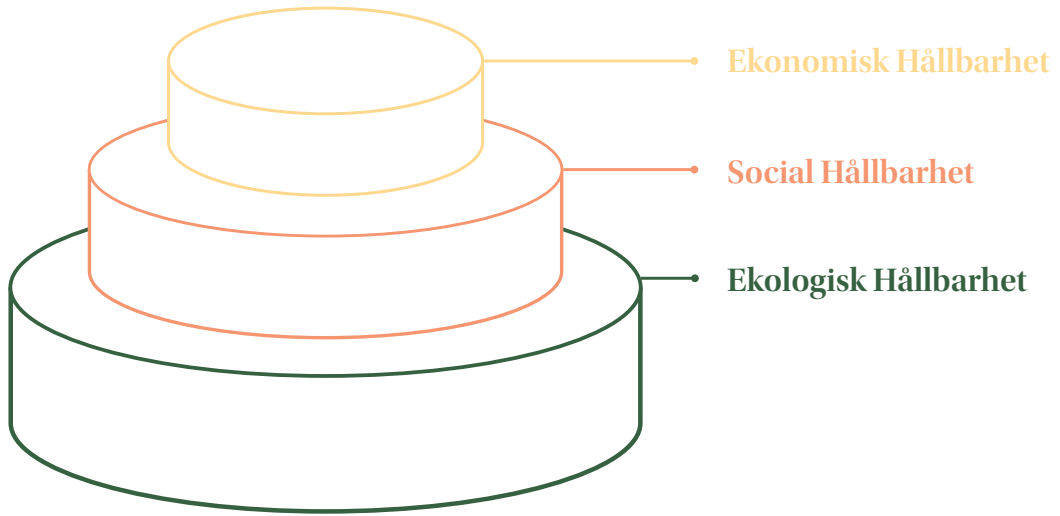
“Change happens at the boundaries of things: the boundary between the known and unknown, the familiar and the different, between the old way and the new way, the past and the future.” - David Grey

2

BAKGRUND

Miljöfrågor har fyra egenskaper som gör dem abstrakta och svårgreppbara, det säger Håkan Nordin som är hållbarhetsexpert för golvföretaget Bolon. För det första är de osynliga. Vi kan inte direkt se konsekvenserna av vår livsstil i vår vardag i Finland. Miljöfrågor är också försumbara, de är lätta att skjuta ifrån sig, att välja att inte se vad som pågår eller att känna uppgivenhet att det vi gör ändå inte spelar någon roll vad vi gör här när det finns länder som har mycket högre utsläpp och inte verkar göra något alls för att förändra situationen. För det tredje är miljöfrågor gränslösa. De är svåra att definiera exakt var de börjar och slutar. Slutligen så är miljöfrågan värderingsbaserad vilket innebär att den måste få en mening och en betydelse, väcka ett engagemang inifrån hos den enskilda individen för att en förändring ska kunna ske.

Hållbar utveckling handlar inte bara om miljöfrågor och ekologi, utan också om frågor som berör sociala, samhällseliga dimensioner och även vår ekonomi. (Figur 1) De här tre dimensionerna är krafter som samspelar och påverkar varandra. Det går inte att fokusera endast på den ena dimensionen eller den andra för de är beroende av varandra. Våra problem handlar om systemen i våra samhällen och vår ekonomi, men kanske framför allt om våra beteenden. De senaste århundradena har vi utforskat den yttre världen runt omkring oss, men vi har inte ifrågasatt de inre dimensionerna – att det är vårt sätt att agera och att lösa problem som är själva problemet. (Botnen Diamant, M. m.fl. 2021, Inner Development goals 2021). Men vad är egentligen problemet, varför behöver vi göra saker annorlunda? Hur har vi hamnat i den här situationen och hur ska vi gå vidare?



Figur 1. Ett exempel på hållbar utveckling illustrerad som en tårta. Där den ekonomiska och sociala hållbarheten är beroende av ekologisk hållbarhet.

2.1 Problem (Nutid)

Vetenskapen är tydlig. Vi har redan överskridit flera av de planetära gränserna. De planetära gränserna består av nio livsuppehållande system på jorden där land, hav, luft och biologisk mångfald samverkar för att skapa förutsättningar som vi människor och våra samhällen är beroende av här på jorden. (Stockholms universitet 2015). Enligt den senaste rapporten från 2023 överskrider vi idag sex av nio gränser. Tre av dessa system har dessutom nått högriskzonen vilket innebär att de befinner sig vid en brytpunkt, en så kallad "tipping point". När en brytpunkt passeras blir skadorna stora och vi destabiliserar de livsuppehållande systemen på jorden och, på lång sikt,

förlorar motståndskraften i jordens system och dess förmåga till återhämtning vilket innebär förutsättningarna för den värld vi idag känner till försvinner. (Postdam Institute for Climate Impact Research u.å)

Klimatförändringen är ett av jordens system som balanserar vid högriskzonen. Klimat är inte samma sak som väder. Väder är det du ser när du tittar ut genom fönstret och förändringar som sker över kort tid, från minut till månad. Klimat är vädrets allmänna karaktär, t.ex. genomsnittstemperatur och väderförhållanden som sker över längre tidsperioder. (Ekonomifakta 2023, Sariola, H.2021)

Tidigare har klimatförändringar tagit många tusen år, men nu ökar medeltemperaturen och klimatförändringarna i en rasande takt. Konsekvenserna blir kaskadeffekter där ekosystem förstörs på ett ställe i världen, men där också resten av världen kommer uppleva konsekvenserna. (WWF u.å.).

För att lyckas undgå katastroferna behöver vi se till att medeltemperaturen inte stiger över 1,5 eller maximalt 2 grader jämfört med förindustriell tid. Men temperaturökningen just nu är den snabbaste på 1000 år och vi har 2023 redan passerat en 1,2 graders höjning. (HBL/TT 2023, WWF u.å.) Konsekvenserna av detta är inte något som finns framför oss, vi lever redan mitt i dem. Juli 2023 var den varmaste månaden som någonsin uppmätts på vår jord. Denna sommar har effekterna av detta rapporterats i media världen över med larm om värmeböljor med temperaturer över 50 grader, med bl.a omfattande och svåra skogsbränder som följd. Sensommaren i sin tur kom med kraftiga skyfall som ledde till översvämningar och jordskred. Extremväder som dessa håller på bli ”det nya normala” och de är ett direkt resultat av klimatförändringen. (FN 2023, Dickie, G. 2023, Urwäder, J 2023).

Forskningen är också tydlig angående vad som orsakat problemen. Det är människan. Vår livsstil, förbränning av fossila bränslen, markanvändning, samt våra produktions- och konsumtionsmönster är orsaken till den globala uppvärmningen. (IPCC 2023) Vår livsstil orsakar problem lokalt, regionalt och globalt. Men långt ifrån alla

människor är delaktiga och livsstilar existerar inte i ett vakuum utan formas alltid av ett sammanhang. (Paddison, L 2023)

Vår moderna livsstil är baserad på ideologierna konsumism, individualism och materialism. De här ideologierna i samhället har fått oss att tro att total lycka nås genom en växande förmögenhet, aktier och inkomst. De förespråkar produktivitet, effektivitet och framgång framom välmående. Vårt samhälle präglas av en ständig jakt efter vetenskapliga förklaringar, där värden som går att jämföra, mäta, räkna, väga och kontrollera utesluter andra sätt att se på och förstå världen. (Wong, Y. Y m.fl. 2021, Dufva, M m.fl. 2021, Graffman K. m.fl. 2020, Graffman, K m.fl. 17.04.2023)

Nationalekonomi är som ett offentligt språk, och pengar formar våra samhällen. Nationalekonomer mäter framgång i BNP (bruttonationalprodukten) som är lika med värdet på de varor och tjänster som produceras inom ett lands gränser på ett år. Vår ekonomi drivs av att vi producerar och konsumerar med tillväxt som mål, för att definieras som framgångsrika. Det här är grunden för vår konsumtionskultur. (Raworth 2018, Graffman K m.fl. 2020).

Vår ekonomi och konsumtion är beroende av jordens resurser och de är INTE oändliga. Earth Overshoot Day (Den ekologiska skuldens dag) markerar datumet när efterfrågan på naturliga resurser och tjänster under ett år överstiger det som jorden kan återskapa. I Finland inföll detta datum redan efter tre månader i år, 31 mars 2023. Då hade vi förbrukat vår årliga ranson av jordens resurser. Material för resten av året tar vi från andra länder och av framtiden, från våra barn och barnbarn. Precis motsatsen till Brundtlandkommissionens definition av hållbar utveckling: ”Att vi idag tillfredsställer våra behov utan att äventyra kommande generationers möjligheter att tillfredsställa sina behov”. (Earth Overshoot Day 2023). 10 % av världens rikaste människor står för ungefär hälften av de globala utsläppen. Deras klimatpåverkan drabbar i sin tur de 50 % av världens fattigaste invånare som bara står för 7 % av de totala utsläppen. Höginkomstländer har ett materiellt fotavtryck som är mer än tretton gånger så

stort som låginkomstländernas. Utvecklingsländerna står för en stor del av kostnaderna för användning och exploatering av naturresurser. De är marginaliserade och sårbara befolkningsgrupper som drar minst nytta av den ekonomiska tillväxten och som drabbas hårdast av klimatförändringens konsekvenser. (Ellen MacArthur Foundation u.å, Paddison, L. 2023, SEI/Oxfam 2020, Semov, A 2020) När vi tänker på ”rika” är det kanske miljonärer och miljardärer med privatjet och flera herrgårdar som dyker upp i våra huvuden. Men en årsinkomst på \$38,000 (ca 36 000 €) räcker för att tillhöra världens rikaste 10 %. (Paddison,L 2023, Oxfam 2015)

Ekonomi styr i hög grad våra beteenden och bygger på att människan är rationell. Denna rationalitet innebär att vi människor låter samvaro och kulturella koder spela huvudrollen när vi bestämmer hur vi ska leva våra liv. Vi stirrar oss blinda på siffror och staplar men glömmer bort att ekonomi inte beaktar våra värderingar, känslor och beteenden i den tid vi lever i.

Enbart mera information och kunskap ökar inte sannolikheten att människor väljer miljövänliga alternativ, trots att det miljövänliga alternativet skulle ha flera fördelar. Motiven för hållbart beteende beror till 80% av situationsfaktorer eller andra interna faktorer och dagligen stöter vi på olika typer av glapp i beteenden. (Kollmuss & Agyeman 2002). Med beteende avses allt en människa gör och säger. (Andersson, K. m.fl. 2019). Det är specifika aktiviteter som vi kan observera, specifikt mänskligt agerande vid en viss tidpunkt. Beteende är inte bara vad personer gör utan även varför. (Janson, A m.fl. 2017).

Människor tycker om snabba och enkla lösningar och undviker det som känns smärtsamt och jobbigt. Våra dagliga rutiner och vanor gör våra liv bekväma och enkla. Att ändra beteende kräver ansträngning och känns därför obekvämt, osäkert och stressande, vilket också gör det ännu svårare att ta steget mot förändring. (Norman, D. 2023). Begreppet kognitiv dissonans används för att förklara varför människor agerar på sätt som verkar motsägelsefulla eller irrationella. Kognitiv dissonans uppstår alltså

när det finns två eller flera motstridigheter mellan våra tankar, åsikter, övertygelser och upplevelser. Det ger oss en obehaglig känsla som kan upplevas som ångest, skuld, eller oro. För att lösa dissonansen kan personen antingen ändra sina tankar och övertygelser eller anpassa sig till sina handlingar eller ändra sina handlingar för att anpassa sig till sina tankar och övertygelser. (Andersson K m.fl., 2019). De flesta människor bär också på en rädsla för att förlora, så de fokuserar hellre på att förhindra misstag och avvakta, istället för att agera när ett val riskerar att innebära en förlust. Detta kallas på engelska för Sunk Cost Fallacy, alltså svårigheten att släppa taget om det vi investerat tid, ansträngning och pengar i. Men detta innebär inte att det är framtiden som kostar utan det förflutna? (Liedtka, J 2018)

Tillhörighet till en kultur, ett socialt sammanhang är det som gör oss till människor, och det påverkar också vårt beteende. Vi blir till och existerar som människor i relation till andra. Kultur är tre saker; mening, regler och rörelse. Vår kultur hjälper oss tolka och förstå vår omvärld. Kultur ger oss gemensamma spelregler och vägledning i hur vi ska bete oss. I rörelsen omdefinieras och omförhandlas hela tiden meningsbetydelser och regler i samtiden och omvärlden. (Graffman K. m.fl. 2020, Östberg, J. m.fl. 2018). Våra övertygelser och beteenden kommer från samhället och gemenskapen vi föds in. Det blir något naturligt och tryggt som vi sällan ifrågasätter eller ens tänker att borde förändras. (Axfoundation 2022, Kollmuss m.fl. 2002). Vi skapar alltså medvetet och omedvetet våra egna gränser. Vi bestämmer oss för hur vissa saker fungerar och det hindrar oss från att vara öppna för nya idéer. (Burkus, A u.å).

Vårt sätt att leva och våra beteenden är orsaken till klimatkrisen. Det är vi människor som skapat ett ojämnt ekonomiskt system som utnyttjar naturresurser. Det är också vi som skapat samhällen som stävar efter produktivitet, mera ägodelar och evig tillväxt. Hur blev det så här? I nästa kapitel ser jag bakåt i människans historia för att försöka identifiera drivkrafter till detta, samt ta reda på vilka beslut som bidragit till de problem som vi står inför idag.

2.2 Orsaker (Dåtid)

Den moderna människan har funnits på jorden i ungefär 200 000 år med samma fysiska och intellektuella förutsättningar som idag. Vi har upplevt två istider och varmare mellanglaciala perioder. Under större delen av denna period har vi levt som jägare och samlare. Mänskligheten har bestått av några miljoner människor som bott utspridda och levt halvnomadiska liv fram tills för ca 12 000 år sedan. Holocen är vår senaste geologiska period som karakteriseras av ett ovanligt stabilt klimat och tillstånd för jordens system. Ekosystem, nederbördsmönster, årstider och temperaturer stabiliserades och höll sig inom snäva "livsuppehållande" intervall. Vilket gav oss gynnsamma förhållanden och möjligheten att för ca 10 000 år sedan bli jordbrukare och utveckla permanenta samhällen, startpunkten för den moderna världen. (Postdam Institute for Climate Impact Research. u.å)

Holocen efterföljs av Antropocen, människans tidsålder. Denna periods tideräkning börjar i mitten av 1800-talet i samband med industrialiseringen, följt av den stora accelerationen efter andra världskriget. Den beskriver alltså en tid när vårt samhälle har utvecklats i ett rasande tempo och människans aktivitet har orsakat förändring av jordens geologi, klimat och ekosystem. (Globalia Planetary Awareness through Science and Art. u.å)

Modellen för den stora accelerationen visar en instrumentbräda för hur jordens och människans utveckling är tätt sammanlänkade. Den "stora accelerationen" kartlägger hur mänsklig aktivitet och det globala ekonomiska systemet är drivkraften bakom för-

ändringar från den industriella revolutionen 1750 till 2010. Under den stora accelerationen har bland annat den globala befolkningen ökat från cirka 2,5 miljarder år 1950 till nästan 8 miljarder år 2021. Världens BNP har ökat från 9 biljoner dollar 1950 till över 84 biljoner dollar 2021. Den globala medeltemperaturen har ökat med cirka 1,2 °C och populationer av vilda ryggradsdjur har minskat med 68 % bara mellan åren 1970 – 2016. (Globala Planetary Awareness through Science and Art. u.å, Welcome to the Anthropocene. u.å).

Det centrala i utvecklingen är ändå inte de tekniska innovationerna, fast de revolutionerat våra livsvillkor, utan förändringen i vårt sätt att tänka. (Graffman K., m.fl. 2020). Paradigm kallas de dominanta tankemönster inom forskning och vetenskap som influerar hur problem definieras och tas itu med. De formar våra idéer, koncept, bilder, metaforer och nedärvda kulturdrag som vi använder för att beskriva verkligheten. De definierar vad som anses realistiskt, legitimt och effektivt. Paradigm är också en plats där lösningar kan appliceras för att resultera i systemförändring och transformation. (O'Brien, K. 2021). Om ett paradigm inte kan förklara en avvikelse är konsekvensen att det blir en vetenskaplig kris och alternativa teorier uppstår. Över tid kan en alternativ teori visa sig förklara avvikelsen och kan så ersätta en gammal teori. (Byg Kongsholm, L. m.fl. 2018).

Alla kulturer genererar en mainstreamkultur med vissa mer dominerande levnadssätt, men under den finns mängder av underkulturer och motkulturer. (Graffman K. m.fl. 2020) Tidsandan (zeitgeist) är generella trender, tankar, känslor som definierar våra idéer och uppfattningar intellektuellt, kulturellt, etiskt och politiskt under en viss period. Tidsandan säger något om vad vi bryr oss om, våra normer, attityder och handlingar. Den går i cykler som förändras ungefär mellan vart femte till åttonde år och är sammankopplat med ekonomin. (Byg Kongsholm, L. m.fl. 2018).

Den industriella revolutionen, kapitalismen och globaliseringen är tre tätt sammankopplade influenser som påverkar våra landskap och samhällssystem i nutid, men

som grundar sig på beslut och handlingar från 1700-talet. Den industriella revolutionen uppstod redan i slutet av 1700-talet när ångmaskiner och maskiner som drevs med vattenkraft gav möjligheter för industrin att utvecklas och skala upp sin verksamhet i Storbritannien. Priserna sjönk och mängden produkter som kunde tillverkas ökade dramatiskt, vilket också ökade efterfrågan på råmaterial som kol, järn, stål och bomull. (Byg Kongsholm, L. m.fl. 2018, Norman, D. 2023, de Vries, R. u.å)

Kolonisationen fick sin början redan under de europeiska upptäcktsresorna under renässansen, men i samband med industrialismen intensifierades stormakternas jakt på kolonier. Kolonialismen erövrade, kontrollerade och exploaterade andra länders naturresurser och det skapade förutsättningarna för industrialiseringen. De rika länderna försåg sig med råvaror som de kunde omvandla till produkter i sina industrier, vilket gav stormakten ekonomisk vinning på kolonilandets bekostnad. (de Vries, R. u.å).

Att priserna sjönk och produkterna ökade, gav industrierna ekonomisk tillväxt. Pengarna kunde återinvesteras och utveckla industrin, men också förbättra levnadsstandarderna och utveckla välfärden. I takt med att levnadsstandarderna ökade, växte befolkningen framför allt i städerna. Byteshandeln ersattes med penningekonomi. Pengar gav ett värde som alla kunde förstå. De angav en enhet som gjorde det möjligt att prissätta varor och tjänster, och fungerade som värdemätare. (Europeiska Centralbanken (2017). I takt med att lönerna steg, ökade också konsumtionen. Samhällen organiserades runt begär snarare än behov, och industrins fokus blev att skapa behovet. (Östberg, J. m.fl. 2018).

Användningen av pengar ledde till nya konsumtionsvanor och nya tankesätt. Idén att mäta framgång i BNP uppfanns på 1930-talet och blev snabbt ett övergripande mål för beslutsfattande. Detta i sin tur ledde till en tro att den ultimata nivån av framgång är massproduktion och ständig ekonomisk tillväxt. Marknaden blev den drivande kraften genom efterfrågan och pris. (TED Talk Kate Raworth, 2018). De ekonomis-

ka teorierna grundar sig på en sådan människosyn att människan är rationell, dvs. baserar sina beslut på sunt förnuft och gör logiska och objektiva val där man inte låter sina känslor diktera eller påverka åsikterna. Kate Raworth har illustrerat ett porträtt av den rationella människan som en ensam (man) med pengar i handen, huvudet fullt av beräkningar och ego i hjärtat. (Raworth, K., 2018). Pengar och förmögenhet gav människan stor frihet och många möjligheter. Men de medförde också ett stort ansvar eftersom pengar gav makt att påverka samhället. Så ännu idag. Enligt rapporten *Survival of the Richest* från Oxfam (2023) framkommer det att 1% av de rikaste människorna i världen äger 50% av världens förmögenhet.

Industrialiseringen förändrade inte bara vår ekonomi, utan den förändrade också vår livsstil i grunden. Det urbana livet gjorde människor identitetslösa. Före hade människan haft en given identitet baserad på vilken plats man var född på eller vilket yrke man hade. Men i och med flytten till städerna blev människorna tvungna att uppfinna sig själva. Konsumtion gjorde det möjligt att visa vem man var och vad man hade råd att köpa. Sakerna representerar inte personen, utan konstruerar en person. (Östberg, J., m.fl. 2018) Industrialiseringen påverkade till och med vår världsbild. Människan ansågs bli "befriad" från det gudomliga och traditionella och kunde istället själv bestämma över sina egna tankar och handlingar. (Byg Kongsholm, L. m.fl. 2018).

Arbete förändrades också. Jordbrukssamhället innebar mångsidiga och fysiskt tunga arbetsuppgifter utomhus som utfördes ensam eller i mindre grupper. Arbetet förutsatte en bred kunskap om olika metoder och tekniker. Men arbetet i fabrik var mer specifikt och bestod av rutinmässiga moment i en lång process. Individens ansträngning och bidrag var inte heller uppenbara i slutprodukten. (Byg Kongsholm, L. m.fl. 2018).

Efter andra världskriget flyttades gränserna för vad vi trodde att var tekniskt möjligt med de första datorerna. Teknologin tog stora kliv framåt och skapade en ny infrastruktur för att kommunicera och utbyta kunskap lättare. (Fellman, I., 2022). Att

informationen sprids snabbare ökar också globaliseringen. Globaliseringen innebär att världens länder förenas genom människor, samhällsstrukturer, kommunikation, kultur, politik och ekonomi. Det ger oss många möjligheter men medför också stora utmaningar. Idag är världens största ekonomier inte enskilda länder, utan multinationella företag med vinstdrivande intressen, men på vems bekostnad?(Forbes India 2023, Wikipedia 2023 , de Vries, R. 2023, Bruér, M. 2023)

Denna resa genom människans historia visar hur det förflutna är synligt ännu i dagens moderna samhälle. Det är dags att blicka mot framtiden. Vilka möjligheter ligger framför oss, och vilka kompetenser behöver vi för att skapa en mer hållbar och rättvis framtid?

2.3 Möjligheter (Framtid)

De senaste tvåhundra åren har det varit troligt och realistiskt att förvänta sig att livet bara blir bättre. Men just nu känns framtiden mycket mera oviss och det finns ingen fakta om hur den kommer att se ut. Det enda vi vet med säkerhet om framtiden är att den är föränderlig. (Mulgan, G. 2022). Människan förutser framtiden varje dag, men i korta tidsperspektiv som senare idag, imorgon eller i slutet av veckan. Också när människor blickar bakåt är det ofta för att i någon mån förbereda sig för framtiden. (Baumeister mfl. 2016).

För att bygga upp en resiliens mot allt det ovissa och förbereda oss, behöver vi utveckla vårt imaginära tänkande och vår föreställningsförmåga. Våra drömmar och visioner om framtiden behövs för att ge oss en riktning och navigera oss genom livet.

Vi kan inte bara springa ifrån något i en mörk tunnel, utan vi behöver också ett ljus att springa mot. (Mulgan, G., 2022, Larsson, R., 2021) **Vad** kommer alltid före **hur**. Först måste vi veta vad vi vill att ska hända innan vi funderar över hur det ska gå till. (Macy, J., m.fl. 2019).

Ordet hopp har två olika betydelser. Den första är hoppfullhet där det vi hoppas på faktiskt kommer att hända. Den andra betydelsen är önskan. Vad önskar vi att ska hända i framtiden? Vad längtar vi efter? Önskan är känslan av att veta vad vi hoppas på och verkligen skulle vilja uppleva. Hoppfullhet är en passiv form av hopp där vi väntar på att det som vi längtar efter ska komma till oss. Önskan i sin tur är en aktiv form av hopp där vi identifierar vilket resultat vi hoppas på och sedan aktivt arbetar för att göra det till verklighet. (Macy, J., m.fl. 2019).

Önskan är en medveten handling i tre steg. Det första steget är att försöka beskriva hur en annorlunda framtid kunde se ut. Sen behöver vi identifiera vad vi önskar för att kunna ta konkreta steg i den riktningen. Aktivt hopp handlar inte om att alltid vara optimistisk, utan i stället är det en rörelse framåt där vi väljer vad vi vill skapa, kämpa för eller uttrycka. (Macy, J., m.fl. 2019). För framtiden är inte en slutdestination utan ett spektrum av möjligheter. (Henry Bernick Entrepreneurship Centre 2021). Framtiden är vår att skapa. Den formas av våra val och vilka vi väljer att vara under de kommande åren. (TED Christiana Figueres, 2020). Förändringen ligger i hur vi tänker, vad vi pratar om och vilka frågor vi ställer. (O'brien, K., 2021). Vi måste helt ompröva hur vi ska leva, vad vi ska belöna och vilka aktiviteter vi ska sätta stopp för. (Norman, D. 2023).

Imaginärt tänkande är förmågan att föreställa sig något som ännu inte existerar i verkligheten. Det är en förmåga att skapa mentala bilder av det som aldrig tidigare har upplevts eller registrerats. På varje nivå av medvetenhet skapas kontinuerligt bilder av det som ännu inte är. Sådana bilder inspirerar våra avsikter, vilka sedan leder oss målmedvetet framåt. Genom dagliga val rör sig individer, familjer, företag,

samhällen och nationer mot det som de föreställer sig vara en önskvärd morgondag. (Boulding, E., u.å)

Men människans föreställningsförmåga eller fantasi är aldrig bara din egen. Den påverkas av dina tidigare erfarenheter, personliga relationer, nätverk, gruppmedlemskap, samhället och sociala normer. Hjärnan använder alla dessa referenser för att skapa dina mentala föreställningar och bilder. (Moore, M., 2020). Eftersom imaginärt tänkande baserar sig på sådant som vi redan vet har vi alltid lättare att ta till oss idéer som känns bekanta. Mer avlägsna, nya idéer kräver att vi repeterar, utforskar, och omformar dem för att slutligen skapa en referens för dem i hjärnan. (Mulgan, G., 2023). Det är också viktigt att tänka på vem som formulerar visionerna. Vems framtid talar vi om, vem definierar framtiden och vem har möjlighet att påverka framtiden? (Skoglund, P., 2019, Vataja, K., m.fl. 2022)

En vision är någonting mycket större än ett mål. Visionen målar upp en bild av det man strävar efter, varför man anstränger sig, vad man har för högre syfte. Den skapar en tydlig bild av den framtid man önskar sig och strävar efter. Den bör vara så tydlig, vågad och personlig att den väcker starka känslor hos den som ska realisera den: önskan, motivation, engagemang, passion och livskraft. Det är i visionen vi hittar styrkan och tålamodet för att orka förändras och utvecklas. (Viman, E., 2017). Inom större organisationer pratar man oftare om strategier än visioner när det gäller framtiden. Skillnaden mellan dem är att visionen är det långsiktiga målet - **vad** - medan strategin ger svaret på frågan **hur** vi ska nå dit. Ett program för förändring handlar om människor, prioriteringar, resurser, mål och tidsplaner, och det måste kontinuerligt anpassas och utvecklas. (Goal Atlas u.å). Hur, dvs. strategin, är alltid mycket mera greppbar än vad i de här diskussionerna. Mål och tidsplaner går att mäta och jämföra väldigt konkret och synligt, vilket gör det lättare att diskutera dem i t.ex. konferensrum. Medan vad, visionen som vi är på väg mot lätt blir flummig, omätbar och sårbar eftersom den är mera värdegrundsbaserad än en konkret strategi.

Vi behöver också berättelser. Fakta och siffror hjälper oss att förklara världen som den är, men berättelsen ger dem mening. En bra berättelse kan förändra världen. (Hower, M., 2019). Bilder i sin tur har förmågan att snabbt och kraftfullt kommunicera budskap. Det vi ser, tror vi på. Bilder ger oss information, men de engagerar också genom att väcka olika känslor. Den känslomässiga reaktionen kan påverka människors beslutsfattande och beteende idag för en bättre framtid imorgon. (Sheppard, S. R., 2005).

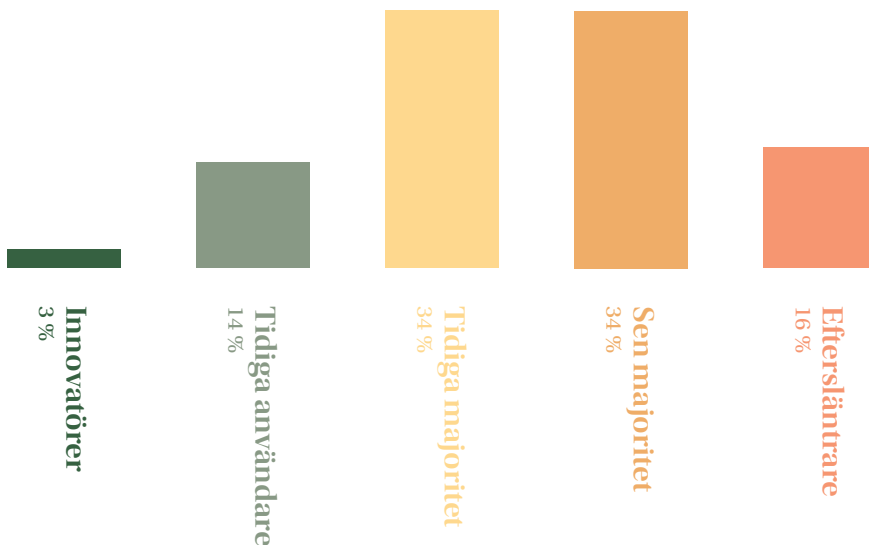
Men förändring tar alltid tid, skaver och gör ont. Att ändra vanor är en uppoffring. (Axfoundation 2022, Kollmuss, A., 2002). Begreppet kognitiv dissonans används för att förklara varför människor agerar på sätt som verkar motsägelsefulla eller irrationella. Kognitiv dissonans uppstår när det finns två eller flera motstridigheter mellan våra tankar, åsikter, övertygelser och upplevelser. Det ger oss en obehaglig känsla som kan upplevas som ångest, skuld eller oro. För att lösa dissonansen kan personen antingen ändra sina tankar och övertygelser, eller förändra sina handlingar. (Andersson, K., m.fl. 2019). Förändring börjar alltid med en vilja att acceptera att en annan lösning eller en annan verklighet är möjlig. Nya möjligheter existerar hela tiden, men är osynliga för människor som inte söker efter dem eller väljer att inte se dem. När vi ifrågasätter det vi tror på eller vad som är sant, kan vi ompröva det vi vet och nya idéer kan dyka upp. Den enda personen man kan kontrollera i alla situationer är sig själv, därför måste förändringen börja inifrån. (Burkus, A. u.å.).

Även om en förändring sker på individnivå är det inte tillräckligt för att förändra en hel värld. Den förändringen behöver däremot ett stort nätverk av relationer. När människor inser att de delar en gemensam sak eller vision, ger relationerna nya kunskaper, mod och engagemang som sprider sig till större samhällsgrupper. Det är då som större system dyker upp och förändring på bred front blir möjlig. (Wheatley, M., m.fl. 2020, Rose, D., u.å.)

Den sociologiska modellen the Technology Adoption Curve (fritt översatt; teknolo-

gins anpassningskurva) beskriver hur en ny produkt eller innovation tas emot. Modellen (Figur 2) är användbar eftersom den inte bara tar upp tekniska aspekter, utan också användarens attityd, personlighet, sociala inflytande och förtroende, vilka i sin tur påverkar hur olika grupper bemöter förändring. Innovatörerna är de som initierar förändring, och de tidiga användarna är de som gärna vill testa något nytt. Det är också de tidiga användarna som uppmuntrar de stora massorna, tidiga majoriteten, att våga prova något nytt. Det är också då som något nytt får fäste så att en förändring i större skala är möjlig. (Mirthinti, G., 2023). Om vi tänker på samma sätt gällande de förändringar vi står inför i samhället, räcker det kanske med att 17 % av befolkningen visar att en hållbar livsstil är möjlig för att en större förändring ska kunna ske.

För att vi ska lyckas navigera mot en oviss framtid och skapa nya modeller för vår vardag behöver vi designtänkande. Det kan hjälpa oss att identifiera problem, utforska alternativa lösningar och skapa innovationer. Designtänkande kan hjälpa oss att hitta kreativa sätt att hantera de utmaningar som ligger framför oss och forma en bättre framtid.



Figur 2. the Technology Adoption Curve

"Design creates culture.

Culture shapes values.

Values determine the future." - Robert L. Peters

3

DESIGNTÄNKANDE

Designtänkande är en idé, en strategi, en metod och ett sätt att se på världen. Tanke-sättet utmanar till att tänka utanför ramarna och är speciellt användbart för att lösa komplexa problem som är dåligt formulerade eller okända. Tankesättet kräver en förmåga att drömma stort, ta sig tid att utforska och testa, samt att vara förberedd på att misslyckas tidigt och ofta. (IDEO u.å.) Designtänkande är också starkt kopplat till människans världsbild och vad vi uppfattar som viktigt. Vi formger det som är av värde för oss, och när det vi värdesätter förändras förändras också hur och vad vi formger. (Systems Innovation, 2020).

Det är den komplexa typen av problem som är kärnan i designtänkande. Problem som kräver lösningar och åtgärder på flera olika håll, så kallade ”wicked problems”. För att lösa dessa krävs samarbete, innovation, flexibilitet och helhetstänkande. Det behövs också problemlösningsmetoder som bygger på samverkan av olika system. På så sätt får man en djupare förståelse för människans behov, drivkrafter och beteenden. (Andersson, K., m.fl. 2019)

I början på 1970-talet myntade Horst Rittel och Melvin Webber begreppet ”wicked problem” för att beskriva svårbeskrivliga problem som saknar enkla lösningar. Rittel och Webber hävdade att vetenskap bara kan lösa väldefinierade problem med tydliga lösningar. ”Wicked” sågs som ett adjektiv för problem som inte kan definieras. Problem som inte måste lösas bara en gång utan många gånger och ändå aldrig helt kommer att försvinna. (Murtugudde, R., 2019). För att ett problem ska definieras som

svårbeskrivligt problem bör följande kriterier uppfyllas:

- De är svåra eller omöjliga att definiera på ett enkelt sätt, och de visar sig på olika sätt för olika individer, grupper och organisationer.
- De är svåra eller omöjliga att mäta.
- De går in i varandra vilket innebär att det som kan vara en lösning för en del kan betyda problem för andra.
- De har inga definitiva lösningar och går inte att lösa enligt någon mall. Fokus ligger på att hitta förbättringar och använda tidigare exempel som vägledning.
- De har alltid fler än en förklaring och berör många olika sektorer.

(Andersson, K m.fl. 2018, Friis Dam, R., 2022).

Ett exempel på svårbeskrivliga problem är att uppfostra ett barn. Trots massvis med manualer, böcker, hjälpsamma tips och instruktioner går det inte på förhand att säga exakt hurdan barnet kommer att bli som vuxen. Det finns inte heller någon garanti att det hjälper att anlita en expert. Förutsättningarna ändras kontinuerligt och det går inte heller att helt förlita sig på tidigare kunskap. (Andersson, K m.fl. 2018). Klimatkrisen är ett annat exempel. Det finns ingen exakt definition av vad klimatförändring är och det är svårt att avgöra när du har löst problemet. Lösningarna orsakar också oväntade konsekvenser över tid, vilket gör det svårt att mäta deras effekt. Vanliga problem kommer med en begränsad uppsättning av lösningar, men klimatförändringen kommer bara med en lång lista på delar i ett system som vi kan försöka påverka. Vi har inte varit med om detta förr, så tidigare erfarenhet hjälper oss föga. Klimatförändringarna berör många och nästan alla har olika uppfattningar om problemet och idealiska lösningar. (Murtugudde, R. 2019).

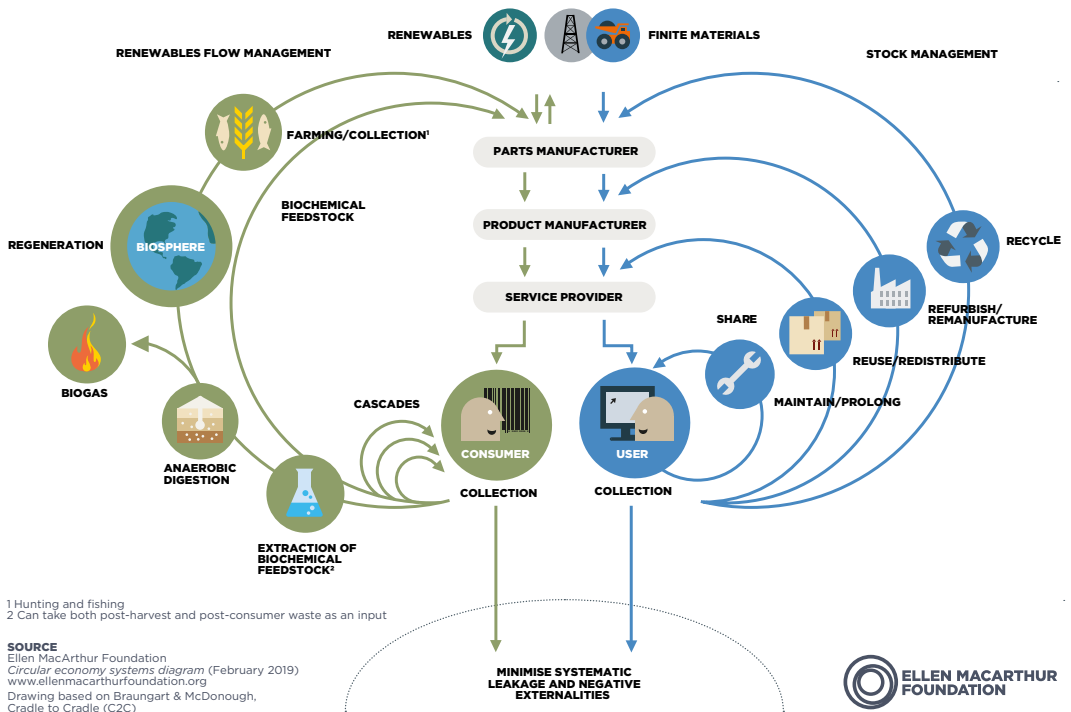
Design tänkande kan inte formge en lösning som passar alla. Men människor och användare ska alltid vara en del av lösningen. Detta är något som kräver tid, förståelse, förmåga att iaktta och föreställa sig problemet ur någon annans perspektiv. Formgivarens roll i processen handlar ofta om att lyssna och ställa de rätta frågorna. Formgivarens uppgift är främst att vara en mentor och facilitator, samt försöka avgöra vilka

resurser man behöver ta in för att hitta en lösning. (Norman, D., u.å.). Det handlar inte om att förändra en del bara för att göra just den bättre, utan att fundera på vilken effekt den har på helheten. Man ska inte försöka kontrollera och specificera allt, utan skapa förutsättningarna för att det önskvärda resultatet ska uppstå. Istället för att eftersträva perfektion borde man sträva efter design med resiliens. För att nå dit krävs det kanske att släppa taget om det förutsägbara och det man kan kontrollera för att kunna omfamna det öppna, dynamiska och oförutsägbara. (Systems Innovation, 2020).

3.1 Design som förändringsmotor

Design avgör vad vi äter, vilka kläder vi har på oss, hur byggnaderna vi bor i ser ut, hur vi arbetar och hur vi lever. (Ellen MacArthur Foundation, u.å.) 80% av en produkts klimatpåverkan utgörs av produktens koncept och produktutveckling. (McAloone, T., m.fl., 2009).

Enligt Don Norman (2023) i boken "Design for a better world" har formgivningen tre uppgifter. För det första ska design säkerställa att människor har en meningsfull vardag. Människor söker dagligen efter mening i sina liv, men många av de mätvärden som definierar välfärd i vårt moderna liv är obegripliga och svårgreppbara för vanliga människor. Vi söker ofta efter lösningar på symptomen istället för den egentliga orsaken till problemet. Obegripliga system är inte meningsfulla, de är förknippade med frustration och ångest. Vi behöver mäta värden som man förstår och som på riktigt har någon betydelse för människans livskvalitet – istället för ekonomin. På samma



Figur 3. Färlsdiagrammet av Ellen MacArthur Foundation (2022). Den biologiska cykeln till vänster och den tekniska cykeln till höger. Vi vill att användaren ska dela, återanvända och reparera produkterna så länge som möjligt för att skapa mervärde av de resurser vi redan har.

sätt behöver också länder och företag utvärderas enligt hur de förbättrar människors livskvalitet istället för sin egen vinst och tillväxt. (Norman, D. 2023)

För det andra ska invånare involveras i samhällsprojekt som strävar efter att förbättra deras livskvalitet. Designvärlden måste sluta formge behov och istället formge system och produkter som verkligen behövs. För det tredje ska produkterna formges så att de inte skadar planetens ekologiska system. (Norman, D. 2023)

1900-talet är avfallens tidsålder. De flesta av dagens system är designade i linjära processer. Livscykeln består av fyra steg – att utvinna material, tillverka, använda och slänga. På engelska används take, make, use och loose. Cirkulär ekonomi är ett system som bygger på tre principer; att eliminera avfall och föroreningar, cirkulera produkter och material (till deras högsta värde) samt att regenerera naturen. (Ellen MacArthur Foundation u.å.).

Den viktigaste uppgiften för cirkulär design är att skapa förutsättning för cirkulär ekonomi. Cirkulär ekonomi drivs av cirkulär design med användare och konsumtionsmönster i centrum (Selvefors, A., 2021). Ett kontinuerligt flöde brukar inom cirkulär ekonomi illustreras med ett fjärilsdiagram (Figur 3) som består av två cyklar, den biologiska och den tekniska. I den tekniska cykeln hålls produkter och material i omlopp med hjälp av de sju R:en medan den biologiska cykeln återför näringsämnen till jorden från biologiskt nedbrytbara material. Ju närmare diagrammets mitt vi rör oss desto större värde har produkten och materialet. Vilket är det cirkulär ekonomi eftersträvar, att skapa mera värde av de resurser man redan har. (Ellen MacArthur Foundation, 2022).

De sju R:en är:

RETHINK Att tänka om, skifta perspektiv och aktivt söka affärsmodeller som beaktar en produkts hela livscykel och vad som händer med produkten när den når slutskedet. Hur kan produkten generera värde

också efter att den slängts? Det kanske också innebär att fundera över ägandet. Vilka produkter kunde vi istället dela med andra?

- RE-USE** Återanvända, att formge livscyklar och beteenden som ger oss strukturer och mönster för flöden av återanvändning av produkter och material i våra samhällen.
- REDUCE** Minska materialanvändning och energiförbrukning och tillverka produkter som håller länge.
- REPAIR** Formge produkter som går att reparera för att förlänga användningstiden. Dela kunskap om underhåll, skötsel och hur produkten kan repareras.
- REFURBISH** Återta eller uppdatera gamla produkter, antingen så att de kan säljas igen eller omvandlas till nya produkter.
- RECOVER** Återta material och återvinna energi från oåtervinningsbara avfallsmaterial.
- RECYCLE** Återvinna material och resurser genom att plocka isär produkter och låta enskilda delar och komponenter ingå i nya produktionskedjor.

(Beta-i, 2019).

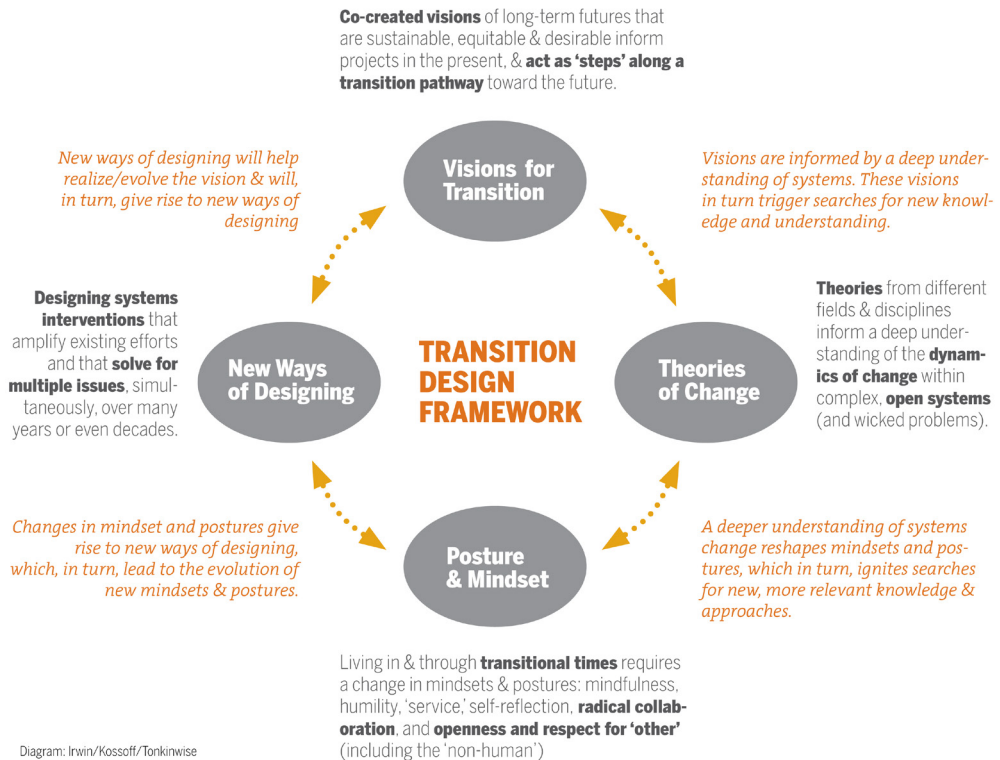
Cirkulär design handlar mycket om beteende och psykologi. Hur kan man utforma lösningar som maximerar chansen att människor gör mer av det som har stor påverkan, oavsett var de befinner sig i samhället? Speciellt två saker är värt att lyfta fram. Det ena är perfektionism, att inte låta det bästa bli det godas fiende. Det är lätt att fastna vid ritbordet när lösningen egentligen borde testas för att se om den fungerar. Testa

småskaliga system med snabba feedbackloopar. Ibland ska vi jobba med häftiga high-tech lösningar, men ibland är kanske lågteknologi eller ingen teknik alls lösningen för att nå hållbarhet. Det är viktigt att stanna upp och utvärdera lösningens konsekvenser ur ett holistiskt perspektiv som ekofilosofen Pia Skoglund (2019) skriver ”... istället borde vi kanske minska hastigheten men öka intensiteten, ge oss tid att granska och vara nära konflikten samtidigt som vi avvecklar och förändrar och anpassar oss till en verklighet som inte fungerar enligt den gamla kartan. Vi måste snarare röja många, både nya och gamla, stigar än bygga nya snabba järnvägar in i framtiden.” Detta kunde kanske också hjälpa oss att undvika effektglappen, intentionen av klimatsmarta val och deras faktiska effekt. Kanske vi därigenom kunde undvika att många små ansträngningar neutraliseras av att vi unnar oss något som har större, negativ effekt, eller att vi tror att det vi gör har större inverkan på miljön än vad det egentligen har. (Andersson, K., m.fl. 2018)

Disruption handlar om att etablera nya sätt att fungera, en process som kan vara snabb eller långsam. Exempel på disruption kan vara ett företag som upptäcker en ny nisch på marknaden genom att erbjuda en helt ny vara eller tjänst, eller genom att leverera den på ett helt nytt sätt. (Stockholm School of Economics, u.å). Disruption är ett ord som beskriver ett avbrott eller störning. Att något bryts sönder, skapar oordning, bryter det normala eller orsakar något omvälvande. (Merriam-Webster, u.å). Disruption var temat på konferensen A Sustainable Tomorrow i september 2023 där Märtha Rehnberg från företaget DareDisrupt föreläste. Hon var inne på samma spår när hon pratar om att disruption är att våga stanna kvar och sitta i det obekväma. Låta gemenskap och känslor vara drivkraften för förändring.

Ett disruptivt tankesätt skakar om, utmanar, ifrågasätter och provar nya saker. Tankesättet kräver också att vi söker de verkliga grundorsakerna, inte bara symptomen och vågar utforska det som känns obekvämt och skaver. För det är där vi kanske har svaren på vilka värden och vilken riktning som vi kan ta för att finna vägar ut ur problemen. (Skoglund, P., 2019). Svaren i sin tur kanske kunde aktivera vår inre intraprenör,

FOUR AREAS OF CO-EVOLVING KNOWLEDGE & SKILLSETS



Figur 4. Ramverket för omställningsdesign skapad av Terry Irwin (2018).

som tar ansvar och driver innovativ förändring. Kanske kan det få oss att göra något som vi aldrig trodde att vi skulle göra. Kanske får det oss att göra mer av det vi aldrig gjort tillsammans med dem vi aldrig gjort det med. Märtha Rehnberg liknade också disruption vid en muskel som vi behöver träna. Det är inte en lätt och rak väg framåt, men kanske den stimulans vi behöver för att komma vidare. Disruption börjar med våra drömmar om framtiden och påverkar våra handlingar i nutid. Futurister kallar detta förväntningarnas sociologi och performativitet.

Rehnberg poängterade att disruptiva visioner inte handlar om att försöka förutspå framtiden på något magiskt sätt, utan om att skapa modiga visioner som idag ännu är omöjliga att förverkliga, men som redan nu kan bidra till att vi gör modigare val i nutid. Rätt visioner drar till sig talangfulla människor som vill vara med och försöka förverkliga dem. Med talang följer ofta ekonomiskt kapital och det är då som de disruptiva framtidsvisionerna kan bli en självförverkligande profetia. Slutligen behöver vi radikal kreativitet. Vi måste måla upp och skapa framtidsvisioner som ger rätt effekter och rätt handlingar i nutid. Vi behöver mångfald och våga utforska och leka med det absurda.

Transition design (fritt översatt: omställningsdesign) är ett koncept inom design- och samhällsforskning som fokuserar på att hantera komplexa samhällsproblem, samt främja hållbarhet och positiv förändring. Syftet är att skapa systemförändringar och främja övergången till mer hållbara och önskvärda framtidsscenarier genom att inkludera olika aktörer, samhällsgrupper och perspektiv i designprocessen. Konceptet består av fyra centrala och stödjande metoder för att förstå och katalysera systemförändringar (Figur 4). De fyra delarna är; vision, eftersom vi behöver tydliga visioner om vad vi vill övergå till. Förändringsteorier och metoder som förklarar förändring inom komplexa system. Tankar och förhållningssätt, öppen, samarbetsvillig och förmåga till självreflektion. Slutligen nya sätt att designa, vilket uppstår ur de tre andra områdena. (Irwin, T. 2018, Transition Design Seminar 2023, u.å)

“It’s all a question of story. We are in trouble just now because we do not have a good story. We are in between stories. The Old Story—the account of how the world came to be and how we fit into it—is not functioning properly, and we have not learned the New Story.” - Thomas Berry (1978)

4

FRAMTIDSVISIONERING

Design tänkande hjälper oss att forma konkreta strategier, men vi behöver också större gemensamma framtidsvisioner att sträva mot. Vi behöver försöka visualisera hur framtiden kunde se ut, vilket också hjälper oss att fundera på hurudan framtid vi vill skapa.

Jag nämnde redan i inledningen hur jag använder moodboard i mitt arbete för att kommunicera med mina kunder. Visionboard (visionstavlor) används ibland som synonym till moodboard. Som verktyg används de på samma sätt, men visionboard används mera inom mental träning för att visualisera långsiktiga mål i livet för en individ, medan moodboard illustrerar idéer. (Merriam-Webster, u.å, Hecks, E., 2023). Visionboard fokuserar mera på en persons mål och drömmar än på idéer. Det finns studier som visar att personer som skapar visionboards oftare lyckas uppnå sina mål jämfört med dem som inte skapar dem. (Emmons R., King L.A 1988). Att göra en visionboard har också visat sig öka målmedvetenheten och motivationen. (Sheeran, P m.fl. 2005).

Att definiera vad ökade alltså motivationen för hur.

FN har fyra globala mål för år 2030. Det vill avskaffa extrem fattigdom, minska ojämlikhet och orättvisor, främja fred och rättvisa och lösa klimatkrisen. De här målen är universella och riktar sig till världens alla länder som tillsammans bär ett ansvar för att genomföra dessa. Det här är FN:s gemensamma framtidsvision från 2015. Enligt The Sustainable Development Goals Report 2023: Special Edition har världen gått in i en tid av polykris där de främsta hoten är klimatkrisen, konflikter, dystra ekonomiska

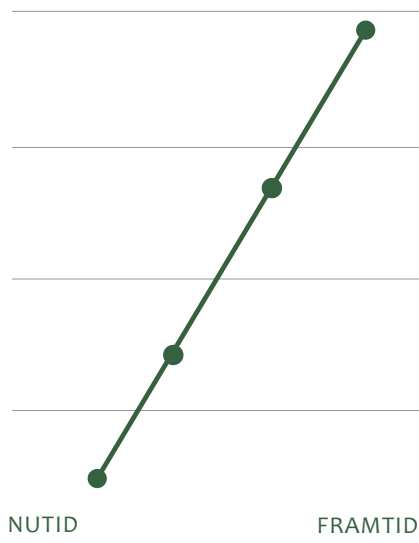
utsikter och kvarvarande effekter av covid-pandemin. 15% av delmålen i de 17 boxarna är på rätt väg, 48 % går måttligt eller allvarligt åt fel riktning och 37% har helt stagnerat eller backat. (Sustainable Development Goals, 2023). Världen har en tydlig målsättning och vision att jobba utifrån men det börjar bli bråttom. Vi har bara sju år på oss att rädda världen. FN:s framtidsvision är ambitiös och ett bra styrdokument för världens länder, men hur tydlig och greppbar är den egentligen för oss vanliga människor i vår vardag? Sociologen Elise Boulding ifrågasatte i en essä från 2002 just hur vi ska kunna arbeta mot en förbättring som vi inte ens kan föreställa oss. (Boulding, E. 2002:). Kan vi utifrån FN:s vision föreställa oss livet för nästa generation år 2030?

Framtidsvisioner är så mycket viktigare än vi tror och 17 färgglada boxar räcker inte för att få människor att ställa om. Vi behöver kultur, konst och framförallt vår föreställningsförmåga för att vi ska lyckas skapa trovärdiga och önskvärda bilder och berättelser om vart vi är på väg, vilket i sin tur kan motivera vårt varför och aktivera vår inre intraprenör.

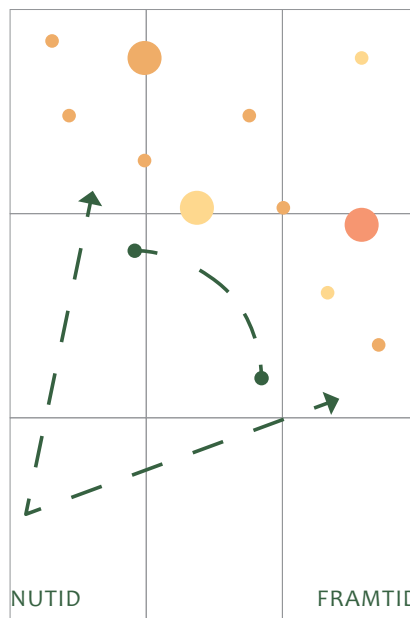
4.1 Prognostisering eller framtidstänkande?

Prognostisering (eng. forecasting) fokuserar på en enskild händelse och en bedömning av om denna händelse eller detta beteende sannolikt kommer att inträffa eller inte. (Baumeister mfl. 2016). Prognostisering bygger på antagandet att tidigare resultat är en tillförlitlig förutsägelse av framtida resultat. Exempelvis trendanalytiker jobbar med trender genom att göra prognostiseringar baserade på tillgänglig data. De samlar, analyserar och kommunicerar synliga förändringar och även förutser riktningen för specifika förändringar. Trender är alltid en del av något större, därför är den minsta förändring en intressant indikation om vilken större förändring som är på gång. Trender uppstår och försvinner kontinuerligt. De påverkar våra värderingar och handlingar direkt och indirekt, t.ex. hur vi använder vår tid, hur vi lever och arbetar, vad vi äter och hur vi klär oss. (Byg Kongsholm, L., m.fl., 2018).

Framtidstänkande (foresight) handlar i sin tur om att identifiera och förstå större helheter utifrån en rad olika frågor, signaler och trender. Futurister utforskar möjligheter istället för data. De undersöker vilka faktorer som påverkar framtiden, kartlägger alternativa framtider och vilka åtgärder som krävs för att nå den önskade framtiden. (Vataja, K., m.fl. 2022). Framtidstänkande är svårt och enligt Joseph Voros (2001) jobbar futurister utifrån tre "lagar" om framtiden. För det första är framtiden inte förutbestämd utan det finns alltid många alternativa framtider. För det andra är inte framtiden förutsägbar. Även om framtiden skulle vara förutbestämd kunde det inte vara möjligt att samla in tillräckligt med noggrann information att det skulle gå att konstruera en komplett modell av hur den framtiden skulle utvecklas. Slutligen



Prognostisering

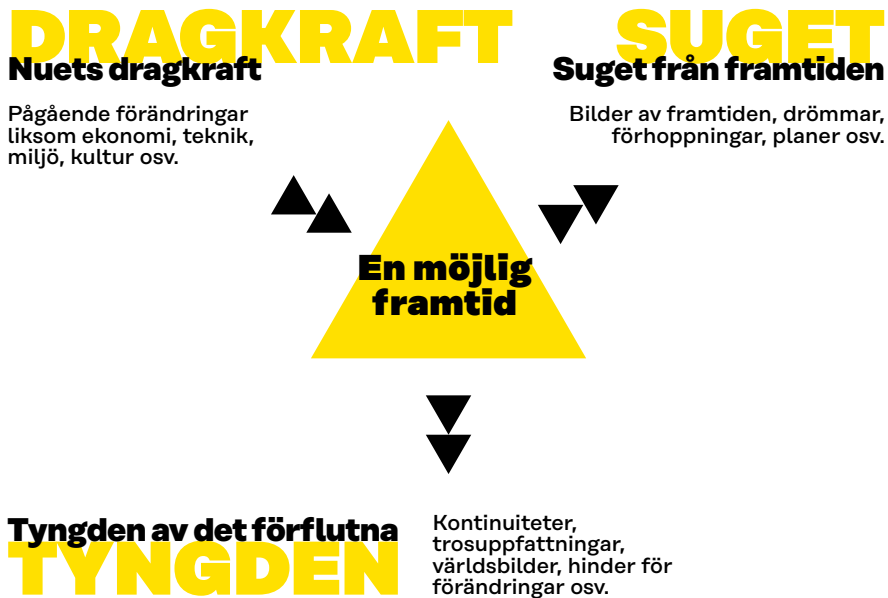


Framtidstänkande

Figur 5. Skillnaden mellan prognostisering och framtidstänkande

så påverkas framtiden av konsekvenserna från våra val i nutid. (Voros, J., 2001) Det finns inte bara en enda "rätt" framtid utan vi behöver kunna föreställa oss flera olika framtider. Framtidsvisioner är fiktiva konstruktioner som hjälper oss att utforska det okända, forma samtal, bygga värdegrunder och formulera planer. Som framtidsforskaren Fred Polak sa "samhällen bevarar sin livskraft så länge som de bevarar sin förmåga att föreställa sig en önskvärd framtid". (Futurist, 2023, Montgomery, E.P., 2022, Dufva, M. m.fl., 2023).

Framtidsforskaren Sohail Inayatullah har skapat framtidstriangeln (Figur 5.) som kan användas för att skapa ramar och granska vilka frågor som påverkar en möjlig framtid. (Dufva, M. m.fl., 2023).



SITRA

Figur 6. Sohail Inayatullahs framtidstriangel i Sitras tolkning (2023)

Triangeln fokuserar på nutid, dåtid och framtid. Dragkraften i nuet hjälper oss att bestämma vilka förändringar vi ska ta itu med och vilka förändringar vi vill förstärka. Vad håller på förändras just nu? Hur är förändringarna kopplade till varandra och hur ska vi tolka dem? Vilka förändringar förstärker varandra och mellan vilka finns det spänningar? Vilka perspektiv är kopplade till förändringarna och hur syns effekter av förändringarna för olika människor? Dåtid och tyngden av det förflutna berättar för oss på vad vi bygger vår framtid och vad vi kanske behöver utmana och lämna bakom oss. Hur har vi kommit dit vi är idag? Kunskap om historien hjälper oss att identifiera stigberoende (val) och effekter av tidigare beslut. Historien begränsar också vad vi i nuet upplever som möjligt och vad som utgör hinder för förändring. För att kunna se 10 år framåt, behöver man se åtminstone 20 år bakåt. Suget från framtiden ger oss

riktningen och hjälper oss att också förstå andras riktning - vilken slags framtid var och en vill uppnå. (Dufva, M. m.fl., 2023)

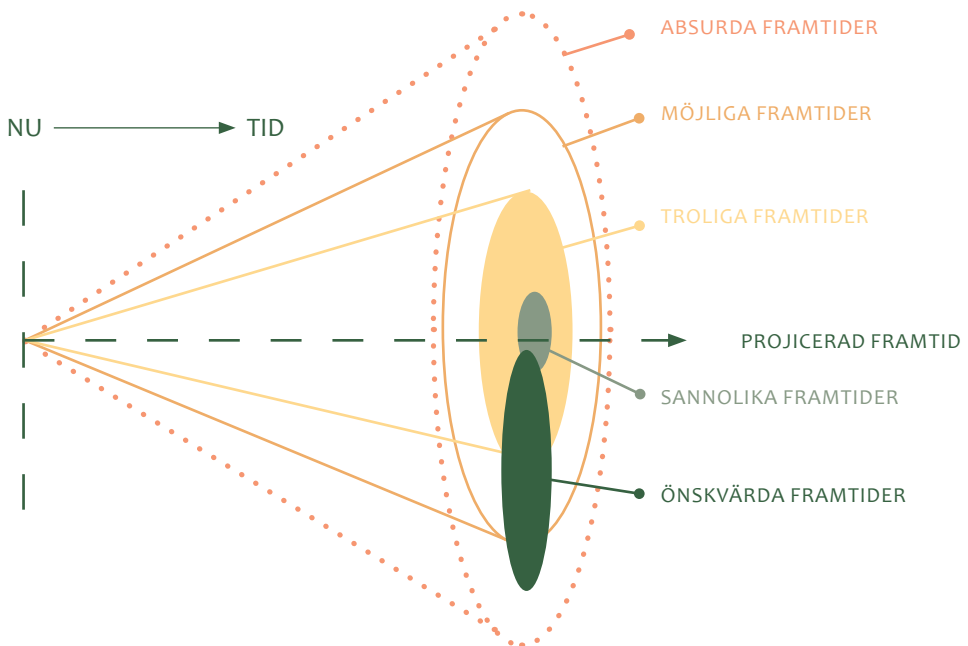
Fantasi och föreställningsförmågan är idag en bristvara. (Mulgan, G., 2023) Under flera generationer har vi försökt förmå barn att sluta dagdrömma. Vårt samhälle har prioriterat och värdesatt kunskap som handlar om siffror och ord framom förmågan att tänka i bilder. Vi är så vana vid inlärd åsikter att vi inte ens ifrågasätter dem, även om de inte tar oss i en önskad riktning. Men våra drömmar och visioner om framtiden är nödvändiga för att vi ska kunna navigera genom livet, eftersom de ger oss en riktning att röra oss i. ”Om man inte vet vilken hamn man ska segla mot är ingen vindriktning gynnsam”. (Macy, J., m.fl., 2019, Dufva, M. m.fl., 2023). Vi behöver försöka föreställa oss hur ett ekologiskt fungerande samhälle skulle kunna se ut, ett samhälle som skiljer sig från det vi har nu, men där vi ändå lever ett bra liv? Hur bor, jobbar och reser vi, hur håller vi kontakten med dem som bor långt borta? Hur ser utbildningen ut och hur deltar vi i beslutsfattandet för våra länder? Att föreställa sig sina tankar trettio eller till och med tio år in i framtiden är inte lätt, men kan övas med hjälp av de verktyg som framtidstänkandet ger. (Dufva, M., m.fl. 2020)

Futurister pratar ofta om möjliga, rimliga och troliga framtider. De här illustreras i modellen framtidskonerna som ursprungligen skapades av Hancock and Bezold, men den version som presenteras här har utvecklats av Joseph Voros (2017). Framtidskonerna utvecklades för att vägleda dem som forskar i olika framtida scenarier så att de skulle kunna förutse risker och potentiella skador, och utnyttja möjligheterna som är förknippade med dem. (Goal Atlas u.å)

När vi blickar framåt finns det väldigt många saker som potentiellt kan hända, men det finns också saker som aldrig kommer att hända. Framtidskonerna innehåller alternativa framtidsscenarier som visualiseras som en uppsättning koner. Ju längre in i framtiden vi ser, desto bredare är konerna och desto synligare blir utbudet av potentiella framtider. Voros (2017) förklarar konerna som en strålkastare som är ljusast i mitten

och blir mörkare vid kanterna. Han använder den också som en metafor, bara för att vissa framtider är otänkbara betyder det inte att de inte kunde bli verklighet.

Den horisontella mittlinjen i konen är den projicerade framtiden. Detta är standardalternativet, dvs den framtid som kommer inträffa om ingenting förändras och vi fortsätter med business-as-usual. Den yttersta konen står för absurda framtider, framtidsscenario som vi hånar och avfärdar som befängda, löjliga och omöjliga, men som ändå ibland inträffar. Framtidsforskaren James Dator har sagt "alla användbara idéer om framtiden bör verka löjliga" (Voros, J., 2017) Även Märtha Rehnberg var inne på samma linje när hon under konferensen A Sustainable Tomorrow uppmuntrade till hållbar disruption genom att undvika katagelofobi, dvs. rädslan att förlöjligas.



Figur 7. Framtidskonen inspirerad av Joseph Voros (2017)

Möjliga framtider är det som vi tror kommer att hända, medan troliga framtidsutsikter som ligger innanför möjliga framtider, är scenarion som vi tror kunde hända utifrån hur vi förstår och uppfattar att världen fungerar i nutid. Sannolika framtider är det som sannolikt kommer att hända utifrån rådande trender. Önskvärda framtider är det vi tycker att borde hända. Den här framtidskonen är värdebaserad medan de andra här ovan är främst kognitiva. I de här framtiderna finns också ”skuggor” av framtider som vi tror inte ska hända eller borde tillåtas hända t.ex. inom klimatförändringen. (Global Atlas, u.å., Voros, J. 2017)

4.2 Utopi, dystopi, polytopi

Ordet utopi är ursprungligen en ordlek som skapades av engelsmannen Thomas More år 1516. Det betyder en plats som inte finns någonstans men kan också betyda en lycklig plats. (Dufva, M m.fl. 2020) Utopi är alltså idén om hur ett icke-existerande perfekt och harmoniskt samhälle kunde se ut. Utopier handlar om att lägga fram radikala och disruptiva alternativ till det nuvarande samhället, inte om att ”utveckla” det som vi har. Motsatsen till en utopi är dystopi som i sin tur beskriver en mörk och negativ framtidsvision. I en dystopi är samhället i kris och invånarna lever under förtryckande och ogynnsamma förhållanden. (Sanfeliciano, A., 2022, Stam, J, 2023).

Det finns dock anledningar att utforska och uppmärksamma dystopierna i t.ex. klimatkrisen. Vi undviker dem gärna eftersom de flesta tycker om lyckliga slut, men sanningen är ju den att dystopierna just nu på många håll upplevs som mer verkliga än utopin. Flera länder i världen upplever redan nu allvarliga systemkollaps. En

annan anledning att uppmärksamma dystopier är att de ofta fungerar som en varning för vad som händer när vi inte agerar i nuet. Hur reagerar du när du ställs inför omständigheter som inte är acceptabla? När makt missbrukas, samhället är i uppror och våra gårdar mot en oviss framtid. (More Space for Light, 2021)

Det är lätt att föreställa sig begreppen utopi eller dystopi som slutdestinationer. Men istället borde vi kanske se dem som motpoler i ett spektrum. Futuristen Leah Zaidi talar om polytopier som betyder "många platser". v Där dystopier och utopier börjar eller slutar på gränsen till förändring visar polytopier förändringen från ett tillstånd till ett annat. Det viktiga är inte att komma till en punkt (utopi/dystopi), utan att färdas i rätt riktning (polytopi). (Dufva, M m.fl. 2020) Polytopier kanske kunde ses som en moodboard som ger oss stämningen vi vill uppnå i framtiden. Polytopi används ofta inom film och spelindustrin för att skapa olika världar, men kunde kanske också vara ett sätt att hantera omställningen vi står inför.

Polytopier är berättelser om många människor, många platser, vid många olika tidpunkter. Berättelserna visar vad som krävs för att förändra ett system och hur systemet interagerar med människor längs vägen. Polytopins syfte är att visa på komplexiteten och nyanserna i förändringen. (Zaidi, L., 2022)

4.3 Berättelser och språk

Berättelser är viktiga för oss. Genom berättelser kan vi förnya oss själva i en annan värld. Vi kan bli andra personer och leva ett annat liv utan att behöva åka någonstans. De hjälper oss att förstå vår värld och oss själva på ett sätt som verkligheten inte kan. Samtidigt som de kan förändra våra tankar. När berättelserna utspelar sig i en värld som vi ännu inte sett eller ens kommer att uppleva, kan vi se möjligheterna av vad framtiden kan bli. (Zaidi, L. 2017) Berättelser formar vår syn på oss själva och vår världsbild. När en ny berättelse om en mer önskvärd framtid tar form, ändrar vi också vårt beteende och den världen börjar existera, åtminstone i vår fantasi. Nya berättelser är som en osynlig kraft som drar oss framåt. De öppnar upp och får oss att skifta perspektiv så att vi ser på den värld vi nu befinner oss i med nya ögon. (Alexander, J., 2022).

De tidigaste stammarna berättade historier kring lägerelden, och med hjälp av metaforer kunde de likna det abstrakta och okända med något konkret så att människorna i deras omgivning förstod. De här berättelserna gav inte bara världen runt omkring en mening, utan skapade också koder för de som levde i världen. Otaliga berättare har bidragit till de romerska och grekiska sagorna, Bibeln och Koranen. Alla berättare lade till lager på de här berättelserna som gick från generation till generation. När boktryckarkonsten kom i mitten av 1400-talet förändrades berättandet massivt. Att trycka berättelserna gav personer med auktoritär makt möjlighet att låsa ord, kontrollera innehållet i berättelserna och avgöra hur berättelserna skulle spridas. Så småningom blev det författarna som ägde berättelsen och sin publik. (McDowell, A. 2019)

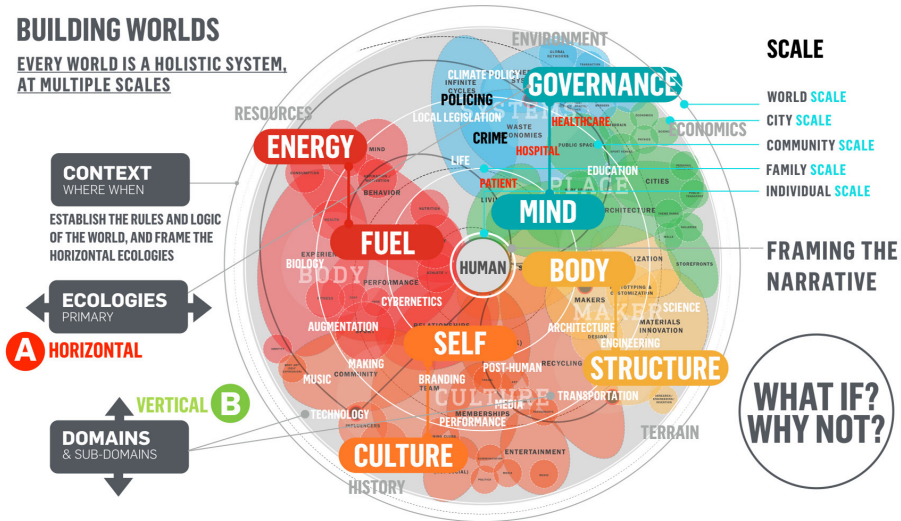
Att kommunicera möjliga framtider genom berättelser kan locka fram intresse och empati hos åhöraren eftersom berättelser ofta är nära kopplade till känslor och minnen. (Lübker, H.M. mfl. 2023) Om vi närmar oss verkligheten som om den vore en berättelse, ger det oss tre viktiga insikter. Alla berättelser är samskapade och alla berättelser kan skrivas om. Vilka ord och vilket språk vi använder i berättelserna kan också överföra system från ett tillstånd till ett annat. (Zaidi, L., 2017). I berättelser finns utrymme för tolkningar och för varje läsare är upplevelsen av att läsa en berättelse personlig. På samma sätt eldar vi under eller släcker myter som finns i vårt samhälle. (Zaidi, L., 2017) Meningsfull förändring kräver ett spektrum av berättelser. Vi behöver berättelser som inspirerar men också ärliga berättelser, berättelser om hur förändring är hårt arbete, och att det inte är lätt att reparera, återställa och återuppbygga en värld efter att hjälten besegrat fienden. Ändå berättar vi sällan historier om de svårigheterna. (Zaidi, L., 2022).

En stor del av de uttryck vi dagligen använder är metaforer. Metafor är en liknelse mellan det kända och det okända som förklaras genom att dra paralleller till något som är mer känt eller enklare att förstå och som kan hjälpa oss att se sambanden. Exempel på metaforer är t.ex. ”tid är pengar”, ”ekologiskt fotavtryck” och ”att kasta in handduken”. Metaforerna hjälper oss skapa mening, förmedla känslor och värderingar i det som känns abstrakt. Nya metaforer har också makten att skapa nya värderingar. Det sker när vi börjar agera och tro att en metafor är sann, verklig eller möjlig. Analogier kan hjälpa oss skapa nya metaforer genom att uppmärksamma likheter mellan olika företeelser. Det kan vara ett effektivt sätt att väcka insikter om fysiska och sociala samband. (O'Brien, K., 2021).

4.4 Världsskapande

Världsskapande används idag främst inom film och spelindustrin, men blir mer och mer också ett verktyg som används inom andra former av design. (McDowell, A. 2019). Futuristen Leah Zaidi (2017) understryker också att världsskapande är en viktig komponent för att skapa nya framtidsbilder. Världsbyggande försöker skapa omfattande scenarier av ett system som är logiskt och hänger ihop, som en komplex prototyp av framtiden. (More Space for Light, 2021).

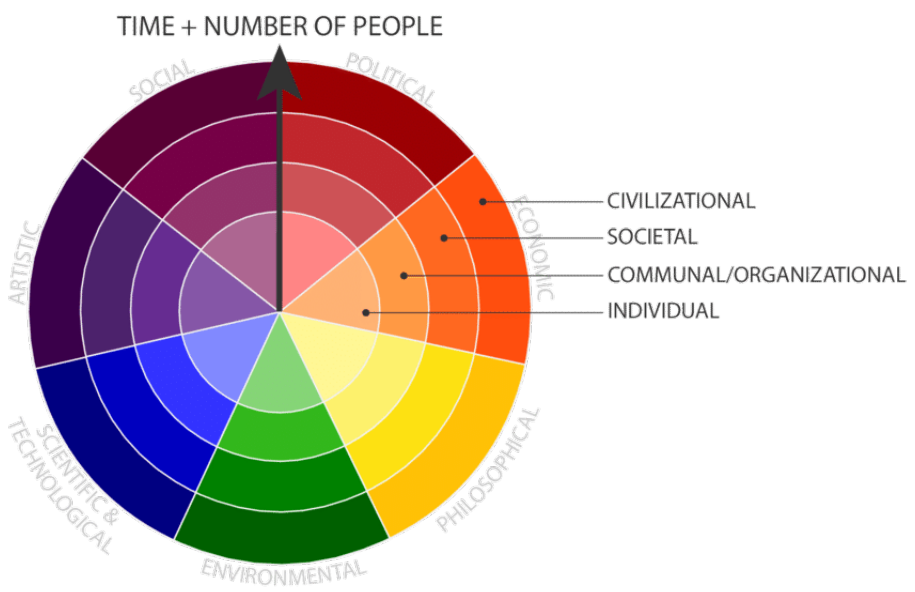
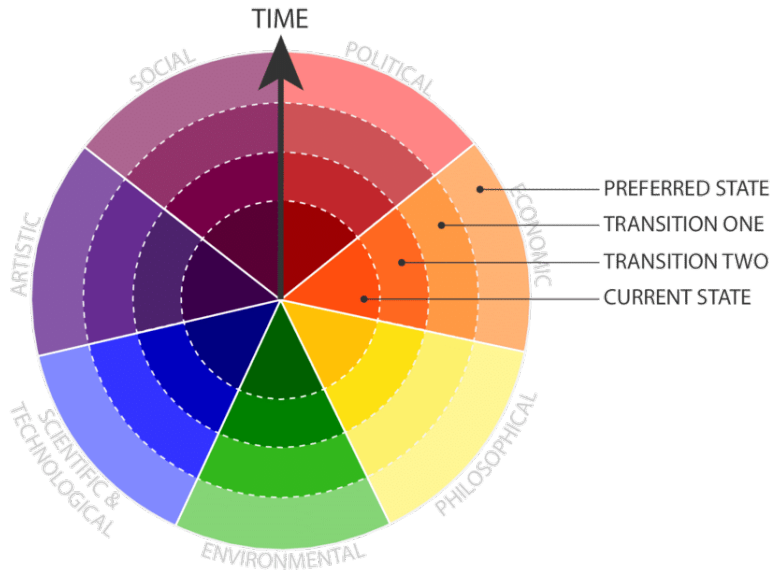
Alex McDowell och hans kollega Peter von Stackelberg blev ombedda att skapa en fiktiv värld utifrån regissören Steven Spielbergs önskemål om att ”skapa framtidens verklighet, inte science fiction”. Resultatet blev filmen *Minority Report* från 2002 där världen som filmen utspelar sig i formade berättelsen - inte tvärtom, vilket det vanligtvis är i filmer. År 2004 utvecklade McDowell ”the Worldbuilding Mandala” (Figur 6) för att beskriva denna omvända process. Världsskapandet i mandalan utgår från kraften som driver och reglerar världen, och frågorna ”tänk om” och ”varför inte”. Detta skapar världens kontext - att veta var och när berättelsen utspelar sig. Utifrån det byggs och visualiseras samhällsstrukturer, kultur, politik, vetenskap, teknik, historia, infrastrukturer och ekosystem. Tillsammans utgör de här ett horisontellt plan som ger en överblick över världen. För att utveckla och granska specifika detaljer tas vertikala ”kärnprover” genom det horisontella planet. De gör det möjligt att detaljerat gå igenom olika aspekter och delar för att skapa en logisk utformning av världen, och är sammanlänkade med direkta händelser i berättelsen. (McDowell, A., m.fl. 2015, McDowell, A., 2019, Zaidi, L. 2017).



Figur 8. Alex McDowell's World Building Mandala (2018)

I sitt examensarbete *Building brave new worlds* presenterar Zaidi (2017) en modell tänkt att användas inom transition design (se kap.3.1). Seven Foundation kombinerar framtidsänkande, system och framtidsbaserade berättelser för att framkalla nya radikala bilder av framtiden och stigarna vi behöver för att nå dem. De sju elementen i modellen är: de politiska, de ekonomiska, de filosofiska, de miljömässiga, de vetenskapliga och tekniska, de konstnärliga eller estetiska och de sociala. Dessa sju faktorer interagerar alltid med varandra. Det finns två versioner av modellen: den gradvis utveckling (Figur 9) och den långsiktig utveckling (Figur 10). Båda versionerna kan användas för att föreställa sig nya världar, system och paradigmer. (Zaidi, L. 2017).

Den gradvisa utvecklingen integrerar backcasting. Backcasting innebär att jobba baklänges från en önskad framtid utifrån frågorna; hur ska vi uppnå den önskade framtiden?



Figur 9, ovan, visar Leah Zaidis modell Seven Foundation - den gradvisa utvecklingen och figur 10, nere, visar Seven Foundation - den långsiktiga generationella versionen

den och vad kan vi göra redan idag för att uppnå målet? Backcasting gör det möjligt att planera för flera övergångar utgående från den definierade önskvärda framtidsvisionen. Nästa steg är att kartlägga de nuvarande systemen och paradigmen enligt de sju kategorierna utifrån trender, händelser, incidenter, beteenden osv. Följande steg består av att göra en bakåtprojicering av varje kategori med utgångspunkt i framtiden och arbeta baklänges mot nutid. Tidsintervallen kan vara vilka som helst men de behöver vara tillräckligt stora t.ex. 5 år, 20 år, 100 år. (Zaidi, L., 2017).

Den långsiktiga generationella versionen sträcker sig från nutid till långsiktig framtid, med fokus på hur våra liv utvecklas över tid. Till exempel tänker vi på vår dagliga tillvaro, men också på hur våra val påverkar framtida generationer. Målet är att skapa ett hållbar framtidssystem där modellen ger framtidsagenter möjlighet att tänka på det nuvarande problemet och skapa en önskvärd framtid där problemet blir mindre eller försvinner helt.

(Zaidi, L., 2017)

För att förändra världen, ett system eller ett sätt behöver vi se över samhällsstrukturer och tänka långsiktigt för att sedan fundera över hur detta påverkar samhällsfrågor, organisationer och individer. Genom att utgå från samhällsstrukturer försöker vi förändra paradigmer som kan vara ett sekel eller två bort (tillräckligt långt för att omfatta flera generationers livslängd). Exempel på samhällsstrukturer är djupt rotade system såsom patriarkat, kolonialism, rasism och ekonomi. På samhällsnivå funderar vi över möjligheter under årtionden, upp till ett sekel (nära människors livslängd eller en generation). På organisationsnivå beaktas systemförändringar som sker under några år upp till ett decennium för en specifik gemenskap eller organisation. Det är den tid som krävs för att genomföra strategier, som en plan för förändring. Slutligen ser vi på individnivå. Där tänker vi på hur de systematiska förändringarna påverkar våra dagliga liv t.ex. ändrade konsumtionsvanor, ändrade trosföreställningar eller hur vi använder ny teknik. Modellen kan också användas från mitten och ut, genom att börja med individens dagliga verklighet i en ny värld, ett nytt system eller ett nytt



Figur 12, Sitras (2023) övergripande bild av kommande utmaningar.

paradigm och undersöka konsekvenserna av dessa verkligheter i de olika tidsramarna. (Zaidi, L., 2017).

Zaidis modeller för tankarna till verktyget ”livshjulet” som ofta används inom mental träning. Den ger dig en bild av var du är idag och gör det lättare för dig då du bestämmer dig för vad du vill och kanske behöver göra för att få till stånd en förändring. I livshjulet föreställer du dig delarna i ditt liv som ett hjul i rörelse. Varje del har en egen bit i hjulet, och för att det ska rulla bra behöver de olika delarna i ditt liv vara i balans. Delarna i hjulet kan du själv definiera, men exempel på kategorier är ditt inre, ditt yttre, fritid, ekonomi, jobb, relationer, vänskap och boende. Sen går du igenom hur nöjd du är med varje tårtbit idag på en skala från 1-10. När du gjort detta för alla dina tårtbitar ser du din helhet. Det här är ditt livshjul så som det ser ut just nu. Rullar hjulet så som det ska eller har du delar i ditt liv som gör att hjulet haltar? Vad behöver du göra för att få det att rulla jämnt? (Rønne, S., 2022, Oscarson, G., 2021).

Trendsociologi studerar förändring och försöker identifiera, förstå och kommunicera dem som delar av större mer omfattande livsstils- och kulturfenomen. Zaidis indelning i den långsiktiga versionen påminner om trendsociologins hierarkiska indelning av trender där samhällstyper och paradigm är de största, mest övergripande trenderna som sträcker sig över väldigt lång tid och kan jämföras med samhällsstrukturen och samhällsnivån i Zaidis modell. Gigatrenderna som brukar sträcka sig över 10-30 år kunde vara jämförbar med organisationsnivån och individnivån kunde representeras av megatrender (3-7 år), mikrotrender (6 månader – 3 år) och mycket kortlivade trender (veckor – månader). (Byg Kongsholm, L., m.fl., 2018).

Figur 12 är hämtad från Sitras rapport Megatrender 2023 - Förståelse i en tid av överraskningar (2023). Megatrenderna betonar och lyfter fram det som händer runt omkring oss i samhället utifrån fem olika teman; naturen, människor, makt, teknik och ekonomi. Temaområdena används främst för att undvika att för stor vikt hamnar på ett visst område i analysen, men det intressanta ligger i att se hur förändringarna är



Figur 13, Sitras (2023) summering av framtidens möjligheter.

sammanlänkade och vilka utmaningar som kommer med dem. I mitten finns naturens bärkraft som ett nav. Hotet från klimatförändringar, minskad biologisk mångfald, överkonsumtion av naturresurser och ökande avfallsmängder är också sammankopplad med alla de andra delarna. Vi är helt beroende av naturen för att överleva, men också för att det utan natur inte finns någon välfärd eller ekonomisk tillväxt. Att vår ekonomi kollapsar fördjupar och förstärker våra pågående kriser. Starkt kopplad till natur är också vårt välbefinnande. Det psykiska välmåendet är en aspekt men en åldrande befolkning, ökad heterogenitet och urbanisering påverkar också vårt välbefinnande. Samhällets tålighet sätts på prov när det utsätts för kriser vilka i sin tur skapar oroligheter. Politiska maktkamper, både inrikes och utrikes, ifrågasätter demokratin och trovärdigheten. Samtidigt som ny teknologi som AI, väcker etiska och ekonomiska frågor om den digitala världens spelregler. (Dufva, M., m.fl. 2023).

Sitra har gjort en summering av möjligheterna för framtiden (Figur 13). Den uppmuntar oss att ändra riktning. I mitten av modellen finns naturen och möjligheterna att formge nya system för en snabb avveckling av fossila bränslen, etablerandet av cirkulär ekonomi och minskad konsumtion. Detta möjliggörs genom långsiktigt beslutsfattande, cirkulär design och en hållbar livsstil. Välmående är en investering, och den är tätt sammanflätad med miljön. Vi behöver skapa ett samhälle som aktivt försöker förebygga hälsoproblem. Ett samhälle som åtgärdar problem i grunden istället för att behandla symptomen. Genom nya möjligheter att påverka beslutsfattandet kan också demokratin och förtroende förstärkas. Lyssna på varandra och se en större helhet istället för bara valda delar i systemet. En rättvis ekonomi och digital värld utvecklar också samhället och vår konkurrenskraft. (Dufva, M., m.fl. 2023).

Att föreställa sig framtiden med hjälp av de här modellerna ger oss berättelserna, men att visualisera framtiden i bilder är svårare, speciellt om man också vill att visualiseringen ska väcka känslor som får människorna att inse allvaret i situationen och att en förändring i vår livsstil behöver ske nu.

5

MOODBOARD FÖR FRAMTIDEN

I sista kapitlet av mitt examensarbete kommer jag att skapa moodboards för att visualisera stämningen av två olika framtider för mina barn (Bild 1). Jag kommer att basera mina moodboards på Sitras rapport Megatrender 2023 - Förståelse i en tid av överraskningar (2023) som jag presenterade i föregående kapitel 4.4. Innehållet i Sitras rapport fungerar som inspiration, men tolkningen av stämningen är helt och hållet min egen. Jag har i min text valt att använda begreppet moodboard, eftersom jag försöker visualisera en stämning, inte specifika personliga målsättningar. Mitt syfte med moodboardsen jag skapar i detta kapitel, är att de ska fungera som en kompass och inspirera till val som leder mot en hållbar framtid. På samma sätt som en moodboard gör i mitt jobb som inredare.

Jag använder ofta moodboard som verktyg för att kommunicera idéer eller ett koncept i mitt jobb som formgivare och inredare. Ett koncept är den röda tråden och den övergripande idén i ett projekt. Det utgår alltid från kundens personlighet och livsstil, vilket också tydliggör vilka behov, önskemål och krav som bör beaktas vid en planering. En moodboard kan dock ha flera uppgifter. Den kan dels vara drömande, dvs. visualisera kundens önskemål som en gemensam vision, dels mera konkret, genom att t.ex. visualisera färg- och materialkombinationer för ett specifikt rum. Bilderna på moodboarden underlättar kommunikationen med kunden. Missförstånden blir färre när kunden ser bilder som visar konkret vilken djupblå färg, specifik struktur eller stämning jag menar.

Moodboarden fungerar som ett bra diskussionsunderlag men också som en kompass då man gör val som ska stämma överens med den gemensamma visionen av slutresultatet. Kunde en moodboard på samma sätt vara ett verktyg i kommunikationen om en hållbar framtid? Kan den hjälpa oss att visualisera hur framtiden skulle se ut efter en helomvändning, och vad som väntar oss om vi bara fortsätter, business as usual?

5.1 Metod

Det är svårt att föreställa sig hur världen ser ut i framtiden. Megatrender är en bra utgångspunkt eftersom de hjälper oss att försöka förstå de utmaningar (Figur 12) och möjligheter (Figur 13) vi står inför.

Det finns inga direkta regler för hur en moodboard kan eller ska se ut, inte heller någon specifik metod eller exakta direktiv om vad den ska innehålla. Det är helt individuellt hur man jobbar med en moodboard, men första steget är att definiera **vad** den ska handla om och för **vem** man gör den. Vem som formulerar visionerna är också en viktig faktor beroende på den personens egna värderingar och världsbild.

Bilderna som jag använder har jag hittat genom att i första hand använda google bildsök. Jag har också använt gratis bilder från Freepik och Pinterest. Jag har använt många olika sökord på svenska och engelska både som enskilda ord och kombinationer av ord. Några exempel på enskilda sökord jag använt är: pengar, makt, klimatförändring, strejker, orättvisa, AI och krig. För möjligheterna har jag t.ex. använt: innovation, upptäcka, cirkulära lösningar, jämställdhet, diskutera och empati. Kombinationer av ord gav de bästa träffarna; "unfair pile of money", "power dark", "dark weather", "caring", "new beginnings people", "exploring nature", "futuristic city".



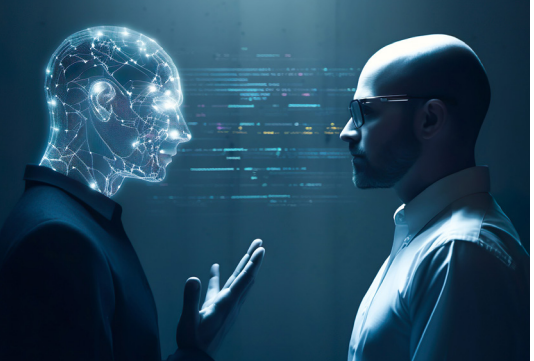


Bild 2 Moodboard "Utmaningar"

5.2 Diskussion

När jag påbörjade arbetet med att söka bilder till moodboarden för utmaningarna, var min första tanke att bara använda bilder som visar klimatförändringens konsekvenser specifikt för Finland. Jag tänkte att det skulle göra den lättare att relatera till. Bildsökningen gav många träffar på bilder som använts för att beskriva klimatförändringen i inhemska tidningsartiklar. Stämningen från dem kändes dock inte tillräckligt allvarlig för att faktiskt inspirera till att försöka hindra att den från att bli verklighet. Jag valde därför att fokusera mera på helhetsintryck än var bilderna var tagna. Jag testade också att göra alla bilder svartvita, men då igen upplevde jag att slutresultatet blev för platt och kontrastlöst. I början var också tanken att integrera en bild på mina barn som sitter i en lådcykel, men jag upplevde att det blev mera kraftfullt att låta bilden vara fristående från moodboarden. Bilden i sig tycker jag bra beskriver hur oskyldiga och förväntansfulla barn är och hur jag som styr cykeln påverkar deras väg framåt.

Till den slutligen moodboarden (Bild 2) gjorde jag en ny bildsökning och hittade känslomässigt starkare bilder via mina sökningar på Freepik. Jag valde också medvetet bilder i färgskalan blått och grått med inslag av smutsiga bruna, gula toner som förstärker allvaret i bilden. I den här kombinationen får jag fram stämningen av en framtid som jag vill fly från!

Att jobba med de här bilderna har fått mig att på allvar fundera över vad jag egentligen önskar för mina barn. Det är precis här som möjligheten till förändring finns, som jag skriver om i kapitel 2.3 och vidare i design för förändring i kapitel 3.1. Att våga

utforska det som skaver och känns orättvist är viktigare än någonsin. Det öppnar nya perspektiv och kan i bästa fall hjälpa oss att se förbi symptomen och hitta roten till det onda. Förändringen tar fart inuti. Det känns i magen och i hjärtat. Det får oss att reflektera över vad som är viktigt och tillika att inse vad som är helt åt skogen. Det är då du ifrågasätter och vågar tänka nytt, annorlunda. Men det är också utmaningen.

I moodboarden för möjligheterna (Bild 3), blev bilderna som beskriver stämningen fort stereotypiska. Det var svårt att hitta nya kombinationer av sökord för att få fram nytänkande bilder som visar hållbarhet. Resultatet blev mest gröna blad, ett frö som gror, skogar, händer och återvinningspilar i olika former. Det är också mer utmanande att försöka hitta abstrakta motiv som förundran, grön innovation och kreativt tänkande. Men collagetekniken i moodboard är här en styrka, eftersom bilderna kan komplettera och stärka varandra. Valet av bilder är ändå viktigt. Känslan de ger avgör ifall åskådarnas reaktion blir så stark att det leder till en ändring av deras vardagliga val och beteenden.

Men vad är det som jag önskar för mina barn?

Jag vill ge mina barn och deras familjer/ och barnbarn möjlighet att uppleva årstidsväxlingar i naturen, ett samhälle där kvinnor har samma möjligheter som män, en vardag där människor ser varandra, hjälper varandra och möts över generationer, ett samhällsklimat som värderar mångfald. En framtid där teknik är ett komplement och ett hjälpmedel men inte ett styrmedel, ett samhälle där ekonomi ger trygghet men inte används för status och bekräftelse.

Men framförallt vill jag att de ska få uppleva känslan av att förundras, hitta något och någon som får det att kittla i magen av förväntan och nyfikenhet. Jag vill att de ska ta hand om både sig själva och det som finns runtomkring dem. Att reparera och vårda ska vara en självklarhet. Kanske blir de lika intresserade av historier och berättelser som jag? Jag hoppas de ska få känna tacksamhet och glädje över de små sakerna i livet. Njuta, längta och drömma om sin framtid. Jag vill att de ska må bra, fysiskt och

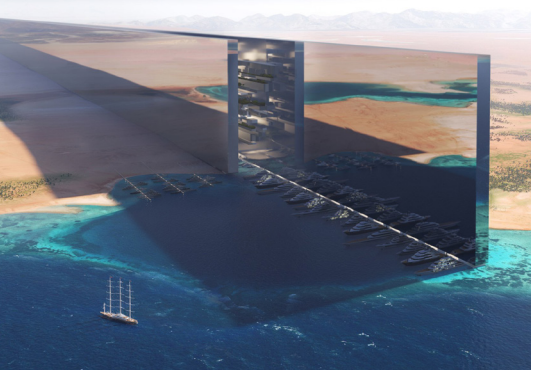




Bild 3 Moodboard "Möglichkeiten"

psykiskt. Att de ska våga stå för det de tror på och hitta en inre trygghet som kan hålla dem uppe också när det stormar. Jag vill ge dem förutsättningar att skapa och upptäcka livet!

Kan man genom att kommunicera och visualisera hur framtiden kunde se ut motivera individer att förändra sitt beteende?

De två moodboards som jag skapat i detta kapitel är min personliga tolkning av de utmaningar och möjligheter framtiden kan föra med sig. Deras uppgift är att påminna mig om varför jag gör val och ställer om för att mina barn ska få den framtid jag drömmer om för dem.

Jag tror absolut att moodboard är ett verktyg som vi tillsammans med världsskapande borde utforska mer inom cirkulär design. Moodboard gör de bakomliggande drivkrafterna till problemen mera konkret, du ser något som du kan förhålla dig till och kan skapa dig en uppfattning om. Att visualisera det mörka och dystopiska var mycket lättare än att visualisera möjligheterna. Det är svårt att tänka nytt när hjärnan använder referenser från det vi redan vet för att skapa något nytt. I kapitel 2.3 refererar jag till Geoff Mulgan som lyfter fram behovet av att repetera, utforska och omforma idéer för att skapa nya referenser i hjärnan. Märtha Rehnberg var inne på samma linje i kapitel 3 när hon liknade disruption vid en muskel som behöver tränas i att våga utforska. Också hur vi pratar och vad vi pratar om har betydelse för hur vi förhåller oss till hållbarhet och framtiden, vilket jag också lyfter fram i kapitel 4. Men en moodboard är ett bra verktyg för att komma igång med diskussionen om vart vi är på väg.

Megatrender är en bra utgångspunkt för problemsökning medan världsskapande kunde vara ett mer avancerat verktyg för större organisationer. En utveckling kunde också vara att undersöka och sammanställa "start-frågor" för att skapa moodboards i samband med visionsarbete t.ex. inom ett specifikt företag, en kommun eller en organisation. En mer disruptiv vision kunde i sin tur ge effektivare strategier för omställningsarbetet.

6

SUMMERING

”Vi borde prata om klimatempati istället för klimatångest. Att vi känner de känslor vi gör för planeten är en signal att vi känner empati, inte bara ångest.” - Märtha Rehnberg (Nilsson, B., 2023)

I ett av sina nyhetsbrev ”Chunks of Change” skriver Isabelle MacAllister att vi behöver röra på oss när vi känner att vi sitter fast. Mcallister betonar hur vårt linjära tänkande begränsar oss genom att vi tänker först och agerar sen och att vi alltid ansett oss ha en ungefärlig riktning dit vi är på väg. Det gör vi inte längre. För att få mera självförtroende för att lösa utmaningarna vi står inför borde vi testa mer och kommunicera vad vi lär oss längs vägen. Hennes teorier stämmer väl överens med designtänkande, att disruptiva lösningar behövs för en hållbar framtid. Men hur får vi modet att testa?

I mitt examensarbete har jag undersökt om vi genom att kommunicera och visualisera hur framtiden kunde se ut, kan motivera individer att förändra sitt beteende. Det har lett mig att utforska hur vi har hamnat där vi är idag, varför en förändring behöver ske, och hur designtänkande och framtidsvisioner kan hjälpa oss framåt.

Just nu finns ett stort behov av att tänka i bilder och använda vår föreställningsförmåga. Vi behöver den för att skapa polytopiska visioner för framtiden som illustrerar möjligheter för förändring och visar komplexiteten i de problem vi står inför. Att våga prova, utmana och leka med de tankar som känns osannolika är avgörande för att

utveckla nya lösningar. Att veta vad kommer alltid före hur och att definiera vad ökar också motivationen för hur. En vision är mycket större än ett mål och det är i visionen vi hittar styrkan och tålamodet för att orka förändras och utvecklas.

Vi behöver också berättelser. Fakta och siffror hjälper oss att förklara världen som den är, men berättelser ger dem sammanhang och mening. En bra berättelse kan förändra världen. Förändringen ligger i hur vi tänker, vad vi pratar om och vilka frågor vi ställer. Designtänkande kan inte formge en lösning som passar alla, men formgivarens roll kan vara att lyssna och ställa de rätta frågorna.

Det är svårt att föreställa sig en framtid olik den tid vi lever i nu, men det finns verktyg inom t.ex. världsskapande som kan hjälpa oss. Leah Zaidis verktyg "Seven Foundations" och "the Worldbuilding Mandala" av Alex McDowell kunde fungera som modeller för att utforska olika framtider. Sitras megatrender från år 2023 kunde fungera som inspiration för frågeställningar. Ett exempel kunde vara att fundera över hur livet ser ut i en österbottnisk by år 2054 om livslängden ökar, befolkningen koncentreras till större städer och befolkningen blir mer heterogen? Kategorierna i Zaidas modell ger stöd för att utveckla tankegångarna och bygga upp en bild av hur den världen kunde se och fungera. Att utmana tänkandet med frågorna "vad händer om?" och "tänk om?" blir centrala i processen.

För att kunna ge sig in i den här diskussionen krävs det att vi tillåter oss att fantisera och utforska det som känns löjligt eller osannolikt just nu. Även om scenarierna inte förverkligas, öppnar de upp för nya perspektiv. De kan ge oss nya berättelser som inspirerar människor och ge dem en ny riktning att följa. En tydlig vision väcker starka känslor, och engagemang behövs för att driva förändring. Att vi lever i ett välutvecklat samhälle påverkar också vår förmåga eller kanske snarare vår vilja att föreställa oss en annan framtid. Varför behöver något förändras när vi redan har det så bra? När framtiden ser dystert ut är det också svårt att se förbi alla utmaningar och föreställa sig något annorlunda. I grund och botten gillar ju inte människor förändring och vill

gärna hålla fast vid nuvarande och gamla bilder som känns bekanta och familjära.

Vi behöver våga vara i det obekväma, ifrågasätta och ta tag i det som skaver. Förändring börjar alltid med en vilja och en tro att en annan lösning är möjlig. Nya möjligheter finns överallt, men är osynliga ifall man inte aktivt söker efter dem utan väljer att inte se dem.

Vad är din vision för framtiden, vilken värld vill du skapa för dina barn och kommande generationer? Framtiden är inte förutbestämd, den är vår att skapa och vi behöver börja nu!

7

KÄLLFÖRTECKNING

1. INLEDNING

Brundtland, G.H. (1987) **Our Common Future: Report of the World Commission on Environment and Development**. Geneva, UN-Dokument A/42/427. Hämtad 15.03.2023. <http://www.un-documents.net/ocf-ov.htm>

Ellen MacArthur Foundation (u.å). **What is a circular economy?** Hämtad 11.04.2023. <https://ellenmacarthurfoundation.org/topics/circular-economy-introduction/overview>

Globala målen (u.å). **Om globala målen på lättläst svenska. Frågor och svar**. Hämtad 14.08.2023. <https://www.globalamalen.se/globala-malen-pa-lattlast-svenska/>

2. BAKGRUND

Andersson, K., Hylander, F., Nylén, M. K. (2019). **Klimatpsykologi: Hur vi skapar hållbar förändring.** Natur & Kultur.

Axfoundation. Video. 29.08.2022. **Maria Wolrath Söderberg om vad som får en människa att ändra sig och sitt beteende.** <https://www.youtube.com/watch?v=cNqcl-bWkZEo>

Baumeister, R. F., Vohs, K. D., & Oettingen, G. (2016). **Pragmatic Propection: How and Why People Think About the Future.** Review of general psychology, 20(1), 3-16. <https://doi.org/10.1037/gpro000060>

Burkus, A. (u.å.) **Summaries Liminal Thinking by David Grey.** Hämtad 14.04.2023. <https://www.actionablebooks.com/en-ca/summaries/liminal-thinking/>

Botnen Diamant, M, Schultz, C-J. (2021) **Hållbariseringen – en guide för företag i omställning.** Liber

Boulding, E. (u.å.) **Why Imagine The Future?** Hämtad 15.07.2023. <https://www.humiliationstudies.org/documents/BouldingWhyImaginetheFuture.pdf>

Bruér, M. (21.02.2023). **Globalisering.** SO-rummet. Hämtad 16.09.2023. <https://www.so-rummet.se/fakta-artiklar/globalisering-orsaker-och-foljder#>

Byg Kongsholm, L., Gro Frederiksen, C. (2018) **Trend sociology v.2.0. The Ultimate Guide.** Pej gruppens forlag.

de Vries, R. (04.10.2023). **Kolonisation och kolonialism**. SO-rummet. Hämtad 16.09.2023. <https://www.so-rummet.se/kategorier/kolonisation-och-kolonialism#>

de Vries, R. (03.08.2023). **Industriella revolutionen**. SO-rummet. Hämtad 16.09.2023. <https://www.so-rummet.se/kategorier/historia/det-langa-1800-talet/industriella-revolutionen>

de Vries, R. (03.08.2023). **Globalisering - orsaker och följder**. SO-rummet. Hämtad 16.09.2023. <https://www.so-rummet.se/fakta-artiklar/globalisering-orsaker-och-foljder#>

Dickie, G. 27.07.2023. **July 2023 set to be world's hottest month on record**. Reuters. Hämtad 16.09.2023. <https://www.reuters.com/business/environment/july-2023-set-be-worlds-hottest-month-record-scientists-2023-07-27/>

Dufva, M., Grabtchak, A., Ikäheimo, H-P., Lähdemäki-Pekkinen, J., Poussa, L. (2021) **Vaikuta tulevaisuuteen – haasta, kuvittele ja toimi**. Hämtad 27-08-2023. <https://www.sitra.fi/app/uploads/2021/01/vaikuta-tulevaisuuteen.pdf>

Earth Overshoot Day. (2023). **About Earth Overshoot Day**. Hämtad 16.09.2023. <https://www.overshootday.org/about/>

Earth Overshoot Day. (2023). **Country Overshoot Days**. Hämtad 16.09.2023. <https://www.overshootday.org/newsroom/country-overshoot-days/>

Ekonomifakta (23.08.2023) **Vad är klimat?** Hämtad 16.09.2023. <https://www.ekonomifakta.se/Fakta/klimat-och-miljo/om-klimat-och-miljo/vad-ar-klimat/>

Ellen MacArthur Foundation (u.å). **Schools of thought that inspired the circular economy.** Hämtad 11.09.2023. <https://ellenmacarthurfoundation.org/schools-of-thought-that-inspired-the-circular-economy>

Europeiska Centralbanken (2017). **Vad är egentligen pengar?** ECB. Hämtad 20-09-2023. https://www.ecb.europa.eu/ecb/educational/explainers/tell-me-more/html/what_is_money.sv.html

Fellman, I. 06.05.2022. **Nedslag i det självständiga Finlands historia.** Svenska Yle. Hämtad 15.08.2023. <https://svenska.yle.fi/a/7-1132837>.

FN (23.08.2023) **Extremväder är det nya normala.** Hämtad 16.09.2023. <https://unric.org/sv/extremvader-ar-det-nya-normala/>

Forbes. (10.03.2023). **World's Billionaires List. The Richest in 2023.** Hämtad 01.10.2023. <https://www.forbes.com/billionaires/>

Forbes India. (16.10.2023). **The top 10 richest people in the world in 2023.** Hämtad 16.10.2023. <https://www.forbesindia.com/article/explainers/top-10-richest-people-world/85541/1>

Globalisering (27.04.2023). Wikipedia. Hämtad 15.08.2023. <https://sv.wikipedia.org/wiki/Globalisering>

Globaia Planetary Awareness through Science and Art. (u.å) **The Great Acceleration.** Hämtad 16.09.2023. <https://globaia.org/acceleration>

Goal Atlas (u.å). **The Futures Cone.** Hämtad 01.10.2023. <https://goalatlas.com/futures-cone/>

Graffman, K. Lindblad, E. och Östberg, J. (2020). **På spaning efter den tid som kommer. Bubblor, skam och andra fenomen.** Roos & Tegnér.

Graffman, K och Östberg, J. (17.04.2023) **Ingen lallare i ängslighetssamhället.** Resumé Katarina & Jacob. <https://www.resume.se/blogg/katarina-och-jacob/ingen-lallare-i-angslighetssamhallet/>

HBL/TT. (17.07.2023) **Experter om extremvärmen: Kommer bli värre.** Hämtad 16.09.2023. <https://www.hbl.fi/artikel/3b67ee93-d241-43e9-b1ff-026fc74d8431>

Henry Bernick Entrepreneurship Centre. (19.06.2021). **How to Think Like a Futurist OR Why Marvel is Better Than DC with Leah Zaidi.** Video. Youtube. <https://www.youtube.com/watch?v=VWSMDRg4s9o>

Hower, M., Sanfacon, N. (24.06.2019). **The formula for telling sustainability stories that stick.** GreenBiz. Hämtad 06.08.2023. <https://www.greenbiz.com/article/formula-telling-sustainability-stories-stick>

Inner Development goals. (19.12.2021). **Inner Development Goals film.** Video. YouTube. Hämtad 31.3.2023. <https://www.youtube.com/watch?v=xsB5ci-rgGg>

IPCC (2023). **Climate Change 2023 Synthesis Report Summary for Policymakers.** Hämtad 15.08.2023. https://www.ipcc.ch/report/ar6/syr/downloads/report/IPCC_AR6_SYR_SPM.pdf

Janson, A., Laninge, N. (2017). **Beteendedesign: Psykologin som förändrar tankar, känslor och handlingar.** Natur & Kultur.

Kollmuss, A., Agyeman, J. (2002). **Mind the Gap: Why do people act environmentally and what are the barriers to pro-environmental behavior?** Environmental education research, 8(3), 239-260. <https://doi.org/10.1080/13504620220145401>

Larsson, R. (06.12.2021). **#84 Katharine Hayhoe – Climate change will affect everything we value.** Klimatpodden. <https://klimatpodden.se/84-katharine-hayhoe-climate-change-will-affect-everything-we-value>

Liedtka, J. (10.2018) **Why Design Thinking Works.** Magazine. Hämtad 14.04.2023 <https://hbr.org/2018/09/why-design-thinking-works>

Macy, J., Johnstone, C., (2019). **Aktivt hopp: Att möta vår tids utmaningar utan att bli galen.** Vide förlag.

Mirthinti, G. (16.03.2023). **Technology Adoption Curve: 5 Stages of Adoption.** Whatfix. Hämtad 01.10.2023. <https://whatfix.com/blog/technology-adoption-curve/>

Moore, M., & Milkoreit, M. (2020). **Imagination and transformations to sustainable and just futures.** Elementa (Washington, D.C.), 8(1), . <https://doi.org/10.1525/elementa.2020.081>

Mulgan, G. (2022). **Another World Is Possible. How to Reignite Social and Political Imagination.** C. Hurst & Co.

Norman, D. (2023). **Design for a better world.** MIT Press

O'Brien K. (2021) **You Matter More Than You Think. Quantum social change for a thriving world.** Cchange Press

Oxfam. (02.12.2015). **Extreme Carbon Inequality. Why the Paris climate deal must put the poorest, lowest emitting and most vulnerable people first.** Hämtad 16.09.2023. https://oi-files-d8-prod.s3.eu-west-2.amazonaws.com/s3fs-public/file_attachments/mb-extreme-carbon-inequality-021215-en.pdf

Oxfam. (16.01.2023). **Richest 1% bag nearly twice as much wealth as the rest of the world put together over the past two years.** Hämtad 01.10.2023. <https://www.oxfam.org/en/press-releases/richest-1-bag-nearly-twice-much-wealth-rest-world-put-together-over-past-two-years>

Paddison, L. 28.10.2023. **The world's wealthiest people make a huge contribution to climate change through carbon-hungry activities. How can we reduce emissions from the rich?.** BBC. Hämtad 16.09.2023. <https://www.bbc.com/future/article/20211025-climate-how-to-make-the-rich-pay-for-their-carbon-emissions>

Postdam Institute for Climate Impact Research. (u.å). **Planetary Boundaries – defining a safe operating space for humanity.** Hämtad 16.09.2023. <https://www.pik-potsdam.de/en/output/infodesk/planetary-boundaries>

Raworth, K. (2018) **Donutekonomi. Sju principer för en framtida ekonomi.** Daidalos

Rose, D. (u.å). **How change happens. The Moment.** Hämtad 06.07.2023. <https://www.themoment.is/how-change-happens/>

Sariola, H. (26.03.2021). **Klimatet är vädrets långtidsmedelvärde.** Hämtad 16.09.2023. <https://sv.ilmatietaenlaitos.fi/artikel/gj2WlBRSwFbYaVYL6xMkK>

SEI/Oxfam (2020). **The Carbon Inequality Era. An assessment of the global distribution of consumption emissions among individuals from 1990 to 2015 and beyond.** Hämtad 16.09.2023. <https://www.sei.org/wp-content/uploads/2020/09/research-report-carbon-inequality-era.pdf>

Sheppard, S. R. (2005). **Landscape visualisation and climate change: The potential for influencing perceptions and behaviour.** Environmental science & policy, 8(6), 637-654. <https://doi.org/10.1016/j.envsci.2005.08.002>

Semov, A, King R. (21.09.2020) **How much is this planet worth? This is the real value of nature.** World Economic Forum. SDI 2020. Hämtad 16.09.2023. <https://www.weforum.org/agenda/2020/09/how-much-is-this-planet-worth-the-value-of-nature/>

Skoglund, P. (14.02.2019). **Behöver vi positiva visioner?** Omställningsnätverket. Hämtad 15.07.2023. <https://omstallning.net/kronika/behavior-vi-positiva-visioner/>

Stockholms universitet (16.01.2015). **Fyra av nio planetära gränser överskrids.** Hämtad 16.09.2023. <https://www.su.se/forskning/fyra-av-nio-planetära-gränser-överskrids-1.218028>

TED Talk Kate Raworth. (2018). **A healthy economy should be designed to thrive, not grow.** (Video). Hämtad 01.10.2022. https://www.ted.com/talks/kate_raworth_a_healthy_economy_should_be_designed_to_thrive_not_grow

TED Christiana Figueres. (29.10.2020). **The case for stubborn optimism on climate.** (Video). Youtube. Hämtad 15.07.2023. <https://www.youtube.com/watch?v=KVVW5eGiE-TI&t=15s>

Urwäder, J. 20.07.2023. **Medan södra Europa lyser rött myser vi i Finland på temperaturer kring 20 grader – vetenskapsredaktören förklarar varför.** Svenska Yle. Hämtad 16.09.2023. <https://svenska.yle.fi/a/7-10038298>

Vataja, K., Thompson Coon, R. (08.07.2022). **Transformational shift to a more futures-focused evaluation.** Sitra. Hämtad 06.08.2023. <https://www.sitra.fi/en/articles/transformational-shift-to-a-more-futures-focused-evaluation-%EF%BF%BC/>

Viman, E. (2017). **Därför behöver du en vision. Visionen fyller målen med mening.** Motivation.se. Hämtad 06.08.2023. <https://www.motivation.se/innehall/darfor-beho-ver-du-en-vision/>

Welcome to the Anthropocene. (u.å) **Great acceleration.** Hämtad 16.09.2023. <https://www.anthropocene.info/great-acceleration.php>

Wheatley, M., Frieze, D. (2020). **Using Emergence to Take Social Innovation to Scale.** The Berkana Institute. <https://berkana.org/wp-content/uploads/2020/04/Emergence-Booklet-English.pdf>

Wong, Y. Y., & Faikhamta, C. (2021). **Reconnecting self, others and nature.** Cultural studies of science education, 16(3), 867-880. <https://doi.org/10.1007/s11422-021-10033-z>

WWF. (u.å.) **Klimatförändringarna.** Hämtad 16.09.2023. <https://www.wwf.se/klimat/klimatforandringar/#klimatforandringarnas-effekter>

Östberg, J., Graffman, K. (2018). **Vi är vad vi köper: Konsumtionskulturen är här för att stanna.** Mondial.

3. DESIGNTÄNKANDE

Beta-i. (22.02.2019). **The 7 R's Of The Circular Economy.** Medium.com. Hämtad 14.09.2023. https://medium.com/@beta__i/the-7-rs-of-the-circular-economy-11d27e933f01

Ellen MacArthur Foundation (u.å.). **Circular design: turning ambition into action.** Hämtad 14.09.2023. <https://ellenmacarthurfoundation.org/topics/circular-design/overview>

Ellen MacArthur Foundation (u.å.). **What is a circular economy?** Hämtad 14.09.2023. <https://ellenmacarthurfoundation.org/topics/circular-economy-introduction/overview>

Ellen MacArthur Foundation (23.05.2022). **The technical cycle of the butterfly diagram.** Hämtad 14.09.2023 <https://ellenmacarthurfoundation.org/articles/the-technical-cycle-of-the-butterfly-diagram>

Friis Dam, R., Yu Sing, T. (2022) **The History of Design Thinking.** UX Courses. Hämtad 14.04.2023 <https://www.interaction-design.org/literature/article/design-thinking-get-a-quick-overview-of-the-history>

IDEO. (u.å) **Design Thinking Defined.** Hämtad 14.04.2023 <https://designthinking.ideo.com>

Irwin, T. (2018). **The Emerging Transition Design Approach.** DRS Digital Library. Hämtad 14.09.2023. <https://dl.designresearchsociety.org/cgi/viewcontent.cgi?article=1589&context=drs-conference-papers>

McAloone, T. C., Bey N. 2009. **Environmental improvement through product development: A guide**. Danish Environmental Protection Agency. Hämtad 06-10-2023. <https://backend.orbit.dtu.dk/ws/portalfiles/portal/3996106/mpu-elektronisk-uk.pdf>

Murtugudde, R. (11.12.2019). **10 Reasons Why Climate Change Is a 'Wicked' Problem**. The Wire. Hämtad 01.10.2023. <https://thewire.in/environment/climate-change-wicked-problem>

Norman, D. (u.å.) **What is Design Thinking and Why Is It So Popular?** Video. UX Courses. Hämtad 14.04.2023. <https://www.interaction-design.org/literature/article/what-is-design-thinking-and-why-is-it-so-popular>

Selvefors, A., & Rexfelt, O. (2021). **Designing products and services for circular consumption - A circular design tool**. Hämtad 14.04.2023. https://research.chalmers.se/publication/525240/file/525240_Fulltext.pdf

Stockholm School of Economics. (u.å.) **Vad betyder disruption?** Hämtad 14.09.2023. <https://main.exedsse.se/vad-betyder/disruption>

Merriam-Webster (u.å.). **Disrupt**. Hämtad 14.09.2023. <https://www.merriam-webster.com/dictionary/disrupt>

Systems Innovation (26.05.2020). **Systems Design Documentary**. You Tube. Hämtad 14.04.2023. <https://www.youtube.com/watch?v=dZqHl4WDDrQ>

Transition Design Seminar 2023 (u.å.). **The Transition Design Framework**. Hämtad 15.09.2023. <https://transitiondesignseminarcmu.net/the-transition-design-framework/>

4. FRAMTIDSVISIONERING

Alexander, J. (2022). **Citizens**. Canbury Press.

Berry, T. (1978). **The New Story: Comments on the Origin, Identification and Transmission of Values**. Hämtad 15.09.2023. <https://thomasberry.org/life-and-thought/about-thomas-berry/a-universe-story/>

Boulding, E. (2002). **A Journey into the Future: Imagining a Nonviolent World**. <https://nsuworks.nova.edu/cgi/viewcontent.cgi?article=1023&context=pcs>

Burmester, M. (u.å) Design Thinking – new old creativity. Hämtad 11.04.2023. <https://www.uid.com/en/news/design-thinking-revolutionize-human-centred-design>

Dufva, M., Rekola, S. (2023). **Megatrender 2023, Förståelse i en tid av överraskningar**. Sitra. <https://www.sitra.fi/app/uploads/2023/03/sitra-megatrender-2023.pdf>

Dufva M., Ikäheimo H-P., Lähdemäki-Pekkinen J., Parkkonen P. (6.3.2020). **Usko tulevaisuuteen – utopiat yhteiskunnallisten tulevaisuuksien avartajina**. Hämtad 03-09-2023. <https://www.sitra.fi/app/uploads/2020/03/usko-tulevaisuuteen.pdf>. www.sitra.fi.

Emmons, Robert & King, Laura. (1988). **Conflict Among Personal Strivings: Immediate and Long-Term Implications for Psychological and Physical Well-Being**. *Journal of personality and social psychology*. 54(6): 1040-48. https://www.researchgate.net/publication/19758197_Conflict_Among_Personal_Strivings_Immediate_and_Long-Term_Implications_for_Psychological_and_Physical_Well-Being

Futurist (02.06.2023). Wikipedia. Hämtad 17.09.2023. <https://en.wikipedia.org/wiki/Futurist>

Goal Atlas (u.å). **The Futures Cone**. Hämtad 01.10.2023. <https://goalatlas.com/futures-cone/>

Hecks, E. 27.02.2023. **Mood Board vs. Vision Board: What's Better for You?**. Designerly. Hämtad 12.10.2023. <https://designerly.com/mood-board-vs-vision-board/>

Lübker, H.M., Keys, P.W., Merrie, A. et al. (29.04.2023) **Imagining sustainable futures for the high seas by combining the power of computation and narrative**. Hämtad 15.07.2023. <https://doi.org/10.1038/s44183-023-00012-y>

McDowell, A., von Stackelberg, P. (2015) **What in the World?** Storyworlds, Science Fiction, and Futures Studies. *Journal of Futures Studies*. Hämtad 03.09.2023. https://jfsdigital.org/wp-content/uploads/2015/12/01_Articles02_What-in-the-World-2.pdf

McDowell, A. (23.03.2019) **Storytelling Shapes the Future**. *Journal of Futures Studies*, March 2019, 23(3):105-112. Hämtad 03.09.2023. https://jfsdigital.org/wp-content/uploads/2019/04/09-McDowell_Storytelling-Shapes-the-Future.pdf

Merriam-Webster (u.å). **Words We're Watching: 'Vision Board' And 'mood board' too**. Merriam-Webster. Hämtad 12.10.2023. <https://www.merriam-webster.com/wordplay/words-were-watching-vision-board>

Montgomery, E.P. (07.02.2022). **Vad gör en futurist?** Vinnova. Hämtad 17.09.2023. <https://www.vinnova.se/m/framtidsomraden/framtidsprototyper/bloggen-om-framtidsomraden/blogg/varfor-analysera-framtiden/>

More Space for Light (08.2021) Podd. **Futurist meets world: building new futures – with Leah Zaidi**. The future of Now podcast. <https://morespaceforlight.com.au/2021/08/25/futurist-meets-world-building-new-futures-with-leah-zaidi/>

Nilsson, B. (21.09.2023) **A Sustainable Tomorrow den tionde upplagan, 15 September 2023**. Video. You Tube. Hämtad 01.10.2023. <https://www.youtube.com/watch?v=Pvt-cyXwX030>

Oscarson, G. (24.03.2021). **Livshjulet – ditt kanske viktigaste verktyg för framgång. Driva eget**. Hämtad 19-05-2023. <https://driva-eget.se/drivaeget/personligutveckling/livshjulet-ditt-kanske-viktigaste-verktyg-for-framgang/>

Rönne, S. (01.02.2022). **Livshjulet – använd det som en övning!**. Sara Rönne. Hämtad 19-05-2023. <https://www.sararonne.se/2022/02/livshjulet-anvand-det-som-en-ovning/>

Sanfeliciano A. (27.12.2022) **Vad innebär egentligen begreppet utopi?** Hämtad 03-09-2023. <https://utforskasinnet.se/vad-innebar-egentligen-begreppet-utopi/>

Sheeran, P., Webb, T., Gollwitzer, P. (2005). **The Interplay Between Goal Intentions and Implementation Intentions**. Personality & social psychology bulletin. 31. 87-98. https://www.researchgate.net/publication/8152317_The_Interplay_Between_Goal_Intentions_and_Implementation_Intentions

Sustainable Development Goals (10.07.2023). **The Sustainable Development Goals Report 2023: Special Edition**. Hämtad 12.10.2023. <https://unstats.un.org/sdgs/report/2023/>

Stam, J. (28.05.2023) **Dystopier**. Hämtad 03-09-2023. https://larare.at/svenska/moment/tema/tema_dystopier.html

Voros, J. (06-12-2001). **A primer on Futures Studies, foresight and the use of scenarios**. The Voroscope. Hämtad 07-10-2023. <https://thevoroscope.com/publications/foresight-primer/>

Voros, J. (24-02-2017). **The Futures Cone, use and history.** The Voroscope. Hämtad 07-10-2023. <https://thevoroscope.com/2017/02/24/the-futures-cone-use-and-history/>

Zaidi, L. (12.2017) **Building Brave New Worlds: Science Fiction and Transition Design.** MA thesis Ontario Collage of Art and Design. Hämtad 03-09-2023. https://www.researchgate.net/publication/321886159_Building_Brave_New_Worlds_Science_Fiction_and_Transition_Design

Zaidi, L. (27.04.2022). **Polytopias: The Missing Speculative Genre.** Medium. Hämtad 03-09-2023. <https://medium.com/predict/polytopias-the-missing-speculative-genre-802ace566eao>

BILDKÄLLOR

FIGUR 1. Inspirerad av Rockström, J. och Sukhdev, P. (2016). <https://www.stockholm-resilience.org/research/research-news/2016-06-14-the-sdgs-wedding-cake.html>

FIGUR 2. Inspirerad av Mirthinti, G. (16.03.2023). **Technology Adoption Curve: 5 Stages of Adoption.** Whatfix. Hämtad 01.10.2023. https://whatfix.com/blog/technology-adoption-curve/FIGUR_3

FIGUR 3. Ellen MacArthur Foundation (u.å.). <https://www.ellenmacarthurfoundation.org/circular-economy-diagram>

FIGUR 4. Transition Design Seminar 2023 (u.å.). **The Transition Design Framework.** Hämtad 15.09.2023. <https://transitiondesignseminarcmu.net/the-transition-design-framework/>

FIGUR 6, 12 och 13. Dufva, M., Rekola, S. (2023). **Megatrender 2023, Förståelse i en tid av överraskningar.** Sitra. <https://www.sitra.fi/app/uploads/2023/03/sitra-megatrender-2023.pdf>

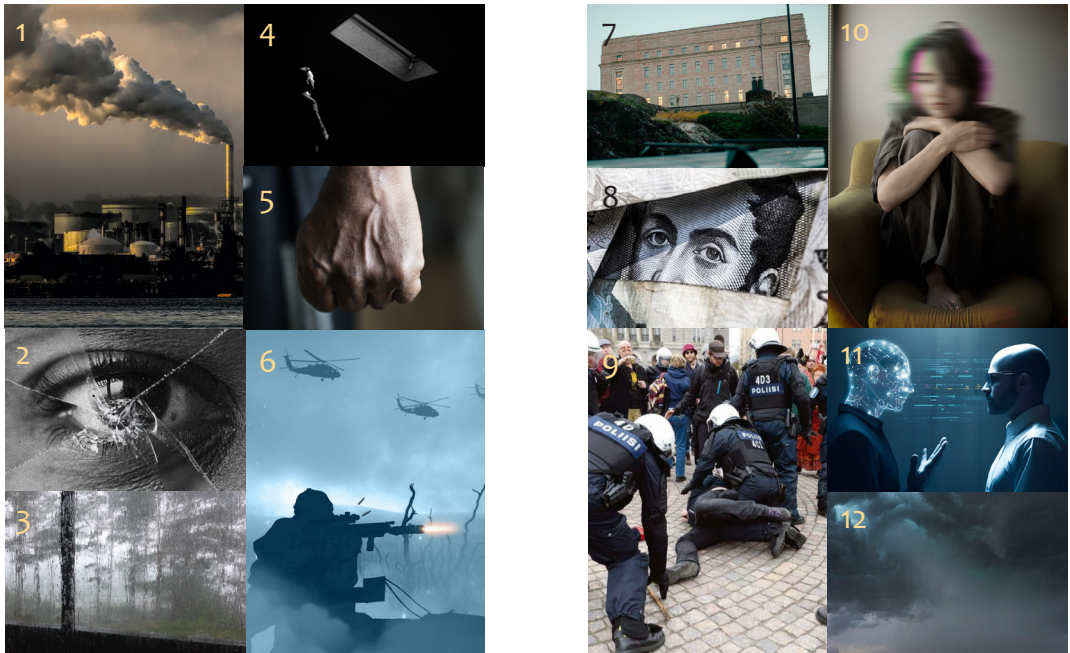
FIGUR 7. Inspirerad av Voros, J. (24-02-2017). **The Futures Cone, use and history.** The Voroscope. Hämtad 07-10-2023. <https://thevoroscope.com/2017/02/24/the-futures-cone-use-and-history/>

FIGUR 8. McDowell, A. (23.03.2019) **Storytelling Shapes the Future.** Journal of Futures Studies, March 2019, 23(3):105-112. Hämtad 03.09.2023. https://jfsdigital.org/wp-content/uploads/2019/04/09-McDowell_Storytelling-Shapes-the-Future.pdf

FIGUR 9 och 10. Zaidi, L. (12.2017) **Building Brave New Worlds: Science Fiction and Transition Design.** MA thesis Ontario Collage of Art and Design. Hämtad 03-09-2023. https://www.researchgate.net/publication/321886159_Building_Brave_New_Worlds_Science_Fiction_and_Transition_Design

BILD 1 Lindvall Fors, S. (2021)

BILD 2 Moodboard "Utmaningar"



1. **ClimateHero (u.å)**. <https://climatehero.me/fossila-branslen/>

2. **Image by rawpixel.com on Freepik** https://www.freepik.com/free-photo/eyes-broken-mirror_19002762.htm#query=eyes%20broken%20mirror&position=0&from_view=search&track=ais

3. **Söderman, T. (2018)** <https://svenska.yle.fi/a/7-1318079>

4. **Image by v.ivash on Freepik**, https://www.freepik.com/free-photo/white-hands-shirt-black-male_1150129.htm#query=white-hands-shirt-black-male&position=16&from_view=search&track=sph

5. **Image by rawpixel.com on Freepik** https://www.freepik.com/premium-photo/closeup-black-hand-fist_19121070.htm
6. **Image by Freepik** https://www.freepik.com/free-photo/war-conflict-landscape-with-helicopters_32879539.htm#query=war-conflict-landscape-with-helicopters&position=3&from_view=search&track=sph
7. **SUPO** (u.ä) <https://supo.fi/valvonta>
8. **Collins, F.** (2021) <https://www.ifcreview.com/articles/2021/november/aml-a-fool-s-paradigm/>
9. **Lehtikuva/ Jussi Nukari** (2014) <https://www.ku.fi/artikkeli/3166262-helsingin-polii-si-ei-kommentoi-toimintaansa-vappumarssilla>
10. **Image by Freepik**, https://www.freepik.com/free-photo/depression-collage-concept_59790557.htm#query=depression-collage-concept&position=3&from_view=search&track=sph
11. **AI Image / Limitless Visions / Adobe Stock** https://www.europarl.europa.eu/resources/library/images/20230607PHT95601/20230607PHT95601_original.jpg
12. **Getty Images** (2020) <https://fof.se/artikel/2020/8/vita-moln-kan-bli-hotfullt-morka/>

BILD 3 Moodboard "Möjligheter"



1. **Pinterest** <https://www.pinterest.se/pin/133348838959412352/>

2. **Image by rawpixel.com on Freepik** https://www.freepik.com/free-photo/smart-agriculture-iot-with-hand-planting-tree-background_17121751.htm

3. **T.um. Image / Image Bakery** (u.å), https://images.adsttc.com/media/images/5d10/eebb/284d/d107/dcoo/00eb/large_jpg/04.jpg?1561390762

4. **Dezeen** (2022), <https://www.dezeen.com/2022/07/26/neon-170-kilometre-long-skyscraper-city-saudi-arabia/>

5. **Image by Freepik**, https://www.freepik.com/free-photo/full-shot-kids-playing-with-kite_16689003.htm

6. **Image by LipikStockMedia on Freepik**, https://www.freepik.com/free-photo/business-handshake-business-people_21359163.htm
7. **ESGF Finance** (u.å) <https://www.esgf.com/actus/rentree-novembre>
8. **Image by Freepik**, https://www.freepik.com/free-photo/women-standing-together-caring-eachother_20731985.htm#query=multicultural%20women%20hands&position=22&from_view=keyword&track=ais
9. **Li-An Lim** (17.03.2019), <https://unsplash.com/photos/person-holding-there-is-no-planet-b-poster-ycW4YxhrWHM>

