

BÆREDYGTIG AFSKED

KØBENHAVN



AALBORG UNIVERSITET

TITELBLAD

FAG
UDDANNELSE
UDDANNELSESSTED
VEJLEDER

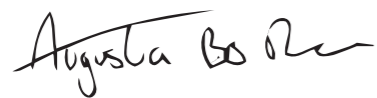
ANTAL ANSLAG

Bachelor Projekt
BSc i Bæredygtigt Design, 6. semester
Aalborg Universitet, København
Signe Pedersen

Antal anslag med mellemrum:
153.616

Antal normalsider:
64

Augusta Bo Paludan
Studie-nr: 20195965



Rosa Pedersen
Studie-nr: 20194832



Silvia Nina Madsen
Studie-nr: 20194831



Licia Yumi Stenico
Studie-nr: 20194544



ABSTRACT

As a result of the growing focus on sustainability, many manufacturers in the Danish funeral industry have started expanding their production towards environmentally friendly alternatives. However, the products are not bought, nor are people aware of the environmental burden of funerals. This study was carried out to investigate the causes and design a solution that helps these alternatives to penetrate the market and ultimately transition towards a more sustainable practice in funerals.

Using a combination of design engineering and anthropological theories, it was possible to conclude that the two main reasons for disruption of the transition are the following: death is taboo, leaving the beloved ones standing with all the decisions regarding funerals while dealing with grief, and that the undertakers have the biggest influence in these decisions but do not use their power to sell these alternatives.

Moreover, the study reveals that, as death is not a tabu when it revolves around oneself, people tend to prioritize sustainability higher in this case. That only happens though if they are aware of the environmental impact.

Therefore, the project results in the development of a product that aims at incentivizing people to discuss death with their beloved ones, informing about the environmental impact of the current practice and incentivizing people to make decisions about their funerals before death occurs on the already existing platform "Min Sidste Vilje".

Although more years are needed to see if these alternatives can be established in the market, this study suggest that the developed product could facilitate the transition towards a sustainable practice.

FORORD

Dette projekt har kun været muligt i kraft af en lang række af aktører, der på hver deres måde har formet projektet. Takket været deres inputs i form af viden, refleksioner, konstruktiv kritik, opbakning og hjælp har vi formået at skabe et projekt, vi i gruppen er stolte af, og det har været en ære at få lov at arbejde med så inspirerende og hjælpsomt et bagland.

Først og fremmest vil vi gerne takke vores vejleder, Signe Pedersen, der med sin store entusiasme, stærke faglighed og sans for overblik og sammenhænge har været en uundværlig motivator og vejleder igennem hele vores proces. En særlig tak skal også lyde til vores samarbejdspartnere og katalysatorer for projektet, Jill Holst Dalsgaard og Ditte Marie Buchwald, der begge har sat mange timer af til løbende møder i form af forventningsafstemninger, co-design-sessioner og feedback samt har inviteret os ud på deres arbejdsplads, Herlufsholm Kirkegård, til møder og deltagelse i en inspirationsdag for bæredygtighed i afskeden, hvilket var enormt gavnligt for projektet. En stor tak til Anna Prai Olsen, kommunikationskonsulent for Brancheforeningen Danske Bedemænd, der, i løbet af projektet, ligeledes blev en vigtig samarbejdspartner ift. vores konceptualisering og som ligeledes har investeret tid, engagement og tillid til vores projekt.

Tak til Annette Bøgh og Tanja Willaredt, der ærligt og gavmildt har delt ud af deres erfaringer som bedemænd. Tak til Hanne Elsner, direktør for Fuglebjerg Kistefabrik, der inviterede os på besøg på hendes fabrik og som har været en løbende og essentiel sparringspartner. Tak til Helene Rasmussen, sognepræst for Gershøj og Sæby samt projektkoordinator for organisationen Grøn Kirke, for indblik i præstens rolle i afskeden og bæredygtighedens plads i folkekirken. Tak til Pernille Vange, leder i Danske Krematoriernes Landsforening, og Tom Olsen, leder og formand for samme, for at vise os rundt på Bispebjerg Krematorium og dele deres erfaringer om branchen og praksissen omkring kremering og afskeden generelt.

Sidst, men ikke mindst, vil vi gerne takke alle dem, som har deltaget i interviews, spørgeskemaundersøgelse, designspil, test af prototyper mm. Retningen på dette projekt og vores endelige koncept er særligt en afspejling af jeres inputs, så tusind tak for al jeres tid og engagement.

Alle aktører er indforståede med publiceringen af indholdet af denne rapport.

INDHOLDSFORTEGNELSE

HVEM ER VI?	10	3 AFSKEDEN I DAG	46
ORDBOG	12	4 PROJEKTETS ANALYSE	54
1 INDLEDNING	14	4.1 FOKUS PÅ SYSTEMER	54
1.1 HVOR OPSTÅR MILJØBELASTNINGEN?	16	4.2 ETNOGRAFISKE FELTSTUDIER: HVORDAN TILGÅR VI FELTEN?	56
1.2 DE BÆREDYGTIGE ALTERNATIVER	18	4.2.1 LAD EMPIRIEN TALE	59
1.3 PROJEKTETS OPSTÅEN	20	4.3 FORSTÅ FELTET SOM EN ARENA	60
1.4 HVAD ER BÆREDYGTIGHED OVERHOVEDET?	22	4.3.1 ET ØNSKE OM BÆREDYGTIG FORANDRING	62
1.5 PROJEKTETS VISION	24	4.4 PROBLEMATISERING	68
2 PROJEKTETS TEORETISKE FRAMWORK	26	4.4.1 HVOR MEGET VED FORBRUGEREN	70
2.1 AKTØR - NETVÆRKSTEORI	26	4.4.2 BEDEMANDENS ROLLE	72
2.1.1 TRANSLATION DRIVER FORANDRING	28	4.4.3 LOCK-INS SOM FORHINDRER UDBREDELSEN	74
2.1.2 HVILKE AKTØRER ER AFGØRENDE FOR AT DRIVE FORANDRINGEN?	31	4.4.4 HVAD ER BORGERENS OPLEVELSE?	80
2.1.3 SNS: FACILITERING AF MULIGHEDER FOR FORANDRING	32	4.4.5 INTERESSERING AF VORES SAMARBEJDSPARTNERE I REFRAMINGEN	86
2.1.4 CO-DESIGN: MANGE FLERE KAN MEGET MERE SAMMEN	35	4.4.6 TAGE STILLING FØR DØDEN INDTRÆFFER	88
2.2 SYSTEMDESIGN	36	4.4.7 EN KULTUREL DISTANCERING TIL DØDEN	90
2.2.1 SYSTEMISK FORANDRING ER EN BÆREDYGTIG FORANDRING	36	4.4.8 PERSONAER: DISKURSER HOS BORGEREN	96
2.2.2 VISIONEN DER DRIVER VÆRKET	38	4.4.9 HVILKE AKTØRER DELER VORES CONCERN?	98
2.2.3 LOCK-INS DER FASTHOLDER PRAKSIS	40	4.4.10 HVORDAN PÅVIRKES BEDEMANDEN AF REFRAMINGEN?	101
2.3 DESIGN-ENGINEERING	42	4.5 PROJEKTETS FORANDRINGSPOTENTIALE	106
2.3.1 HVORDAN VI STRUKTURERER EN DESIGN PROCES	42	5 STRATEGI	108
2.3.2 AT LEVERE VÆRDI TILBAGE	44	5.1 HVEM SKAL VI SAMARBEJDE MED?	109

5.1.1 INDRULLERING AF MIN SIDSTE VILJE	110	7.4 ANDRE FORMER FOR UDBREDELSE	156
5.1.2 INDRULLERING AF START DIALOGEN	114	8 DISKUSSION	158
5.2 PROJEKTETS CONCERN PÅ ARENAEN	116	8.1 LØSER VI PROBLEMFORMULERINGEN?	158
6 KONCEPTUALISERING OG KONCEPTER	120	8.1.1 BESTÅR DEN NYE ARENA, NÅR VI GIVER SLIP?	161
6.1 REDESIGN AF MIN SIDSTE VILJE	120	8.2 VORES PROCES OG DETS UDFALD	162
6.1.1 KONCEPTUALISERING	122	8.2.1 HAR VI BLACK-BOXET NOGET AFGØRENDE?	163
6.1.2 REDESIGN AF PLATFORMEN	124	8.2.2 ET SKRIDT MOD EN STØRRE FORANDRING	164
6.2 DIALOGSPILLET	126	8.2.3 HVAD KAN VI KRITISERE?	165
6.2.1 UDVIKLING AF PROTOTYPER OG KRAVSPECIFIKATION	128	8.3 BÆREDYGTIGHEDENS PLADS I AFSKEDEN	166
6.2.2 TEST AF PROTOTYPER OG UDVIKLING AF KRAVSPECIFIKATION	134	8.3.1 ER DER NOGLE OMRÅDER VI BØR VENDE MED AT OMSTILLE?	166
6.2.3 CASTING AF AKTØRER TIL CO-DESIGN	135	8.3.2 EN NY DISKURS FOR AFSKEDEN	167
6.2.4 TEST AF PROTOTYPER PÅ SLUTBRUGEREN	139	8.4 VIDERE ARBEJDE	168
6.2.5 VÆGTNING AF KONCEPTERNE	143	8.4.1 FORBEDRINGER AF SPILLET	168
6.2.6 FRA TRE KONCEPTER TIL ET	144	9 KONKLUSION	170
6.2.7 FÆLLESWORKSHOP - ENDELIG AFSTEMNING AF CONCERNS	146	10 REFERENCER	172
6.2.8 DET ENDELIGE KONCEPT: "MED DØDEN SOM INDSATS"	148		
7 STRATEGI FOR UDBREDELSE AF KONCEPTET	154		
7.1 UDBREDELSEN Gennem MIN SIDSTE VILJE	154		
7.2 UDBREDELSEN Gennem BRANCHEFORENINGEN DANSKE BEDEMÆND	155		
7.3 UDBREDELSEN Gennem VORES NETVÆRK	156		

HVEM ER VI?

Før vi går ind i selve rapporten, vil vi gerne lige præsentere os som skribenter og udviklere af dette projekt.

Vi er fire studerende fra Bæredygtigt Design, Aalborg Universitet, CPH. Denne rapport er vores bachelorprojekt, og vi har igennem tre år arbejdet med forskellige projekter, som har gjort os kompetente nok, til at kunne løse fremtidens udfordringer indenfor bæredygtighed. Vi har tidligere skrevet projekt sammen, og vi deler interessen for hvordan miljø- og klimabelastende praksisser ofte bunder i dybere sociale-og kulturelle normer, og særligt hvordan disse brydes. Hver især, har vi desuden forskellige fokus og særlige kompetencer, og vi har derfor kunnet bidrage hver især, på hver vores måde.

Det har mundet ud i projekt, vi alle har sat stor pris på at udvikle, og vi håber i vil finde lige så stor interesse i dette emne, som vi har gjort!

AUGUSTA BO PALUDAN



LICIA YUMI STENICO

ROSA PEDERSEN



SILVIA NINA MADSEN

ORDBOG

BEGRAVELSE; Begravelsen er en højtidelighed, som følger et dødsfald. Ved en begravelse afsluttes ritualer ved, at kisten med afdøde nedsænkes i jorden på en af kirkegårdens gravpladser, og det ceremonielle ritual slutter altså ved gravstedet (Begravelse eller bisættelse - Hvad er forskellen?, 2021).

BISÆTTELSE; Bisættelsen er en højtidelighed, som følger et dødsfald, og går ofte under betegnelsen 'begravelse', selvom den indebærer en anden afskedsmetode. Ved en bisættelse foregår den rituelle jordpåkastelse af kisten i enten kirken eller kapellet. En rustvogn vil transportere kisten til et krematorium, hvor afdøde kremeres. Det ceremonielle ritual ved en begravelse slutter ved rustvognen, og urnen med afdødes aske udleveres typisk til nedsænkning 8-14 dage efter. Herefter udføres typisk en mindre ceremoni i forbindelse med urnebegravelsen, hvor afdødes nærmeste samles til en fælles højtidelighed (Begravelse eller bisættelse - Hvad er forskellen?, 2021).

AFSKED; I denne rapport dækker betegnelsen 'afskeden' over både begravelser og bisættelser.

KREMERING; Kremation betyder, at liget af en afdød person bliver brændt, når selve afskedsceremonien har fundet sted (Kremation Hvad er det, og hvad koster det, 2022).

JORDNEDSÆTTELSE; En jordnedsættelse indebærer, at urnen nedsættes i jorden efter bisættelsen. Dette sker typisk ved en lille ceremoni for afdødes nærmeste (Byens Begravelse, 2020).

KIRKEN; Borgere kan vælge, om de vil have en kirkelig eller borgerlig afsked. Kirkelig afsked indebærer, at en præst vil stå for ceremonien og prædiken. En borgerlig afsked indebærer, at ceremonien *ikke* indebærer religiøse ritualer (Den store danske, 2021) & (Hvad er et kapel - en kirkelig bygning til ceremonier, n.d.).

KAPELLET; En borgerlig afsked foregår typisk i et kapel. Kapellet er typisk knyttet til en kirke, kirkegård, krematorium, et hospital eller et plejehjem (Den store danske, 2021) & (Hvad er et kapel - en kirkelig bygning til ceremonier, n.d.).

BEDEMAND; En bedemand tager sig af alt det praktiske i forbindelse med begravelser og bisættelser (Bedemand | UddannelsesGuiden, n.d.).

STEDET FOR HVILE; Afdøde kan lægges til hvile på en kirkegård i forskellige former for gravpladser, ved skovbegravelse eller til søs, hvor asken spredes over åbent hav (Valg af kirkegård og gravsted - km.dk, n.d.).

FREDNINGSTID (GRAVFRED); Ved køb af et gravsted skal der betales for brugsretten til gravstedet i mindst 10 år ved et urnegravsted og mindst 20 år ved et kistegravsted (Valg af kirkegård og gravsted - km.dk, n.d.).




1 INDLEDNING


Miljøbelastninger findes i mange afkroge af samfundet anno 2022, også når vi forlader jorden, er det ingen undtagelse. Derfor er netop emnet omkring bæredygtig afsked noget, der påvirker os alle. Vi kommer alle til at skulle ende vores dage på et tidspunkt, og legemet vil altid skulle håndteres efterfølgende; uanset religion eller alder. Dette projekt og tilhørende rapport arbejder med, hvordan vi kan gøre praksissen mere bæredygtig.

1.1 HVOR OPSTÅR MILJØBELASTNINGEN?


Før vi går ind i processen for projektet og de resultater, vi er kommet frem til, vil vi underbygge hvorfor, denne problematik overhovedet er værd at beskæftige sig med, samt hvilke konkrete miljøbelastninger den forsager. Afskeden med afdøde består af mange forskellige praksisser, hvor aktører opretholder praksissen igennem deres produktion. I det følgende afsnit vil vi præsentere nogle eksempler på, hvordan disse praksisser er miljøbelastende.



Blomster er også en fast del af afskedspraksissen. Bårebuketter og kranse består, i Danmark, oftest af roser, som importeres fra Afrika eller Holland. I det blomster hurtigt forgår fra det øjeblik, de bliver skåret af, bliver de transporteret med fly, hvilket er den mest CO₂-udledende transportform. Blomster produceres som regel med sprøjtegift på bekostning af både biodiversitet, jord- og vandmiljø samt sundhedsmæssige arbejdsforhold. De kan også blive dyrket i drivhuse, som opvarmes af store mængder energi (Grønbech, 2018).




Gravsten laves af massiv granit, hvori der indgraveres eller påsættes skrift. Granit udvindes meget få steder i verden og importeres oftest fra Østasien – dog også i enkelte tilfælde fra Bornholm. Det vil altså sige, at gravsten som oftest importeres hele vejen fra Kina for at stå på en kirkegård i 10 år og derefter blive knust og brugt til nye formål (F. Møller, personlig kommunikation, 27.jan.2022).



Krematorier er den institution, der varetager opgaven i at brænde afdøde. Krematorierne skal kremere den afdøde og kisten og overføre asken til den valgte urne. Kremeringen varer 80 minutter, hvilket udleder 150 kg CO₂, da denne proces forbruger meget olie ved afbrænding (Keijzer, 2016). Omfanget afhænger af hvilke produkter, der bliver brændt.


Kister er et krav, uanset om afdøde skal kremes eller begravnes. Den mest populære kiste er en hvidmalet kiste af MDF-plader, der på indersiden bliver belagt med plastik, polyester til puder samt lagen (H. Elsner, personlig kommunikation, 27.jan.2022), der også forurener miljøet, uanset om det brændes eller begravnes. Kravet om, at liget skal brændes eller begravnes i en kiste, betyder altså, at der benyttes store mængder af ressourcer, som herefter blot afskaffes eller lægges i jorden. I kisten kan pårørende vedlægge genstande såsom smykker og billeder; nogle gange også elektronik (A. Bøgh, personlig kommunikation, 27.jan.2022). Dette er også ødelæggende for miljøet.




Urner bruges til opbevaring af asken efter kremeringen. På nuværende tidspunkt er der ikke regler for, hvor hurtigt en urne skal kunne nedbryde i jorden (C. Jacobsen, personlig kommunikation, 27.jan.2022). Derfor er mange af de urner, der findes på det danske marked, lavet af forurenende komponenter såsom mikroplast, som tager mange år at nedbryde og dermed forstyrrer økosystemerne.

1.2 DE BÆREDYGTIGE ALTERNATIVER


De fleste af de ovennævnte produkter og praksisser bundet i gamle traditioner og normer. Begravelsen har set ud på samme måde i generationer, og få har derfor efterspurgt det anderledes. Dog findes der en række alternativer på markedet, der er mindre miljøbelastende end andre. I det følgende afsnit vil vi præsentere nogle eksempler på disse alternativer.



Natururnen produceres af Normark Jacobsen ApS, og er en urne fremstillet i et hurtigt nedbrydeligt materiale. Virksomheden hyrede et eksternt firma til at teste, hvor hurtigt urnen ville forsvinde, og testvarigheden har været på ca. 180 dage, hvilket betyder, at urnen, under disse forhold, nedbrydes på seks måneder. Det er et fokus, der ikke har været tidligere (Natureurn.com, n.d.).



Orbit-kisten er udviklet af Fuglebjerg Kistefabrik; Danmarks største kistefabrikant (Fuglebjergkistefabrik, n.d.). Den er produceret af pap fra svensk FSC-certificeret træ, og har dermed et lavere energiforbrug i produktionsfasen. Derudover er den fri for maling, kemi og metalkomponenter, hvilket bidrager til en reduktion af CO₂-udledning under kremeringen (Fuglebjerg Kistefabrik, n.d.).



Genbrugsgravstenen laves af Filip Møller en stenhugger og ejer af virksomheden Filips Stenhuggeri. Virksomheden arbejder med ressourceeffektivitet, da de genbruger allerede eksisterende gravsten, hvilket forhindrer import af nye fra Asien. Deres proces består i at købe de gravsten, der ikke bruges længere, fjerne gamle inskriptioner og genbruge stenene (F. Møller, personlig kommunikation, 27.1.2022). Et af de store krav er ikke at gøre dem for genkendelige, da man ønsker at undgå etiske problemer med tidligere ejere.



1.3 PROJEKTETS OPSTÅEN

Dette projekt er opstået takket være Jill Dalsgaard og Ditte Buchwald, som er gartnere på Herlufsholm Kirkegård. De står hver dag vidne til de beslutninger, der belaster miljøet, og har følt sig frustrerede over ikke at kunne ændre disse. Af den grund startede de Grønt Udvalg, hvor intentionen er at arbejde på at mindske miljøbelastningen i hele branchen.

Grønt Udvalg er dette projekts primære samarbejdspartner og består af en række aktører inden for branchen, der alle har bæredygtighed på deres agenda; heriblandt Fuglebjerg Kistefabrik, stenhugger Filip Møller, bedemænd, præster, gravere, gartnere, urneproducenter, krematorier og blomsterhandlere. Sammen mødes de til workshops for at diskutere de problematikker, de oplever, samt hvordan de, som branche, kan løse disse.

Aktørerne har et ønske om, at miljøbelastningen i branchen bliver mere kendt, og mener, at oplysning af bæredygtige alternativer vil kunne opnå deres mål. Grønt Udvalgs medlemmer har i en længere periode forsøgt at opnå dette, men har endnu ikke lykkedes. Derfor kontaktede de os, som udefrakommende, til at undersøge, hvordan vi bedst kan sætte gang i omstillingen. Vi skulle dermed forsøge at få en systemisk forståelse af problematikken og få de bæredygtige alternativer ind på markedet. Derfor er dette et projekt, som kigger på ændringer i et større system fremfor et redesign af specifikke produkter. Meget af projektets tid er gået med feltarbejde hos Grønt Udvalgs medlemmer og andre relevante aktører, som vi strategisk har udvalgt. Dette har resulteret i, at vi gennem projektets forløb har brugt 44 timer i felten (se bilag 1: Timerne brugt på feltarbejde). Vores feltbesøg har taget os rundt i hele Danmark og givet os viden om et emne, der for mange er helt uberørt. De mange timer har været essentielle for at sætte os ind i problematikken og felten som kontekst generelt. Det har vist os, at netværket ikke kun strækker sig til Grønt Udvalgs medlemmer, men meget længere, og har belyst andre aktører, der ligeledes står med potentiale for forandring. Feltet ses illustreret på figur 1. Igennem rapporten vil vi præsentere disse, samt hvordan de hver især har haft relevans og indflydelse for projektet.

Figur 1: Illustration over vores felt



1.4 HVAD ER BÆREDYGTIGHED OVERHOVEDET?

Bæredygtighed er et bredt begreb, der dækker over en enorm kompleksitet og ofte bruges i hverdags vendinger. Men hvordan sikrer vi helt konkret en bæredygtig omstilling? For at belyse det, vil dette afsnit gennemgå, hvad vi mener, når vi bruger ordet *bæredygtighed*.

Brundtland-rapporten fra 1987 var den første til at definere bæredygtighed ved:

“Udvikling, der opfylder nutidens behov uden at kompromittere fremtidige generationers evne til at opfylde deres egne behov” (Brundtland, 1987, s. 15).

Bæredygtighed er et begreb, som dækker over tre overordnede aspekter: økonomisk, miljømæssig og social bæredygtighed (se figur 2).

ØKONOMISK BÆREDYGTIG

... handler om at skabe en sund økonomi - ikke bare nu, men også på længere sigt; at opstille fair beslutningsrammer, kapitalstrømme og handel i samfundet og mellem lande. Kate Raworth har med *'doughnutøkonomien'* beskrevet, hvordan et framework for en fremtidig økonomi skal opføre sig (se figur 3). Vi skal nemlig leve inde for "doughnuten", hvor inderste cirkel er grænsen for, at en stor del af verdensbefolkningen lever uden livsnødvendigheder, såsom rent vand og husly, og den ydre cirkel er grænsen for, at jorden lider overlast og økosystemer bryder sammen (Raworth, 2017).

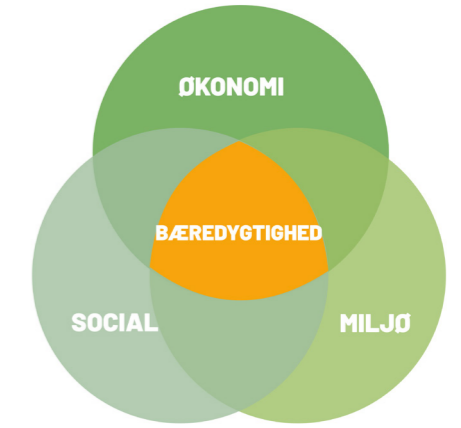
MILJØMÆSSIG BÆREDYGTIG

... handler om at passe på kloden og dens økosystemer, for hvis kloden ikke er i balance, vil menneskets liv være udsat. Der er altså en indbyrdes afhængighed af levende systemer (biokompleksitet). Det handler især om menneskeligt affald, da vi med kapitalismen producerer den største mængde affald i jordens historie, som presser de ni planetære grænser (Røpke & Urhammer, n.d.); fx forurening af havene eller indvinding af land (se figur 4).

SOCIAL BÆREDYGTIGHED

... kan være en kompleks størrelse at beskæftige sig med.

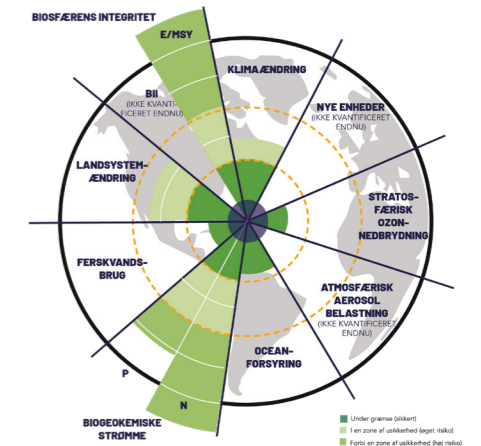
Grundlæggende handler det om samspil mellem institutioner og mennesker, hvor mennesket er i fokus: Rammesætter institutioner social retfærdighed i form af ligestilling, uddannelse, menneskerettigheder, velvære, økonomi, bolig mm. (Philipp, n.d.). FN's 17 verdensmål forsøger at indramme socialt velvære for mennesket igennem syv af målene (se figur 5).



Figur 2: Bæredygtighedens tredeling, inspireret af wikipedias brugere. (n.d.).



Figur 3: Doughnut-modellen inspireret af Wikipedias brugere. (n.d.-b). Doughnut-model.



Figur 4: De ni planetære grænser inspireret af Røpke, I. R. & Urhammer, E., (n.d.)



Figur 5: FN's verdensmål for social bæredygtighed inspireret af Philipp, (n.d.).

1.5 PROJEKTETS VISION

Det er vigtigt at forstå, at de forskellige dele af bæredygtighed er indbyrdes forbundet, hvilket vil sige, at vi ikke kan sikre miljømæssig bæredygtighed uden også at sikre social og økonomisk bæredygtighed. Det er også vigtigt at have in mente, at der kan være trade-offs imellem dem, og at de, i værste tilfælde, kan modarbejde hinanden.

Vi vil i denne rapport arbejde dybdegående med **miljømæssig bæredygtighed** og **social bæredygtighed**.

Andre, bl.a. Grønt Udvalg og Start Dialogen, har tidligere prøvet at belyse de to aspekter i afskeden hver for sig, men vi ser, som de første, værdien i at forbinde de to. For at sikre miljømæssig bæredygtighed i branchen, må samfundet først italesætte døden i det hele taget, da det, igennem vores analyse vil vise sig, at det her er mere sandsynligt, at bæredygtighed vægtes højere i praksissen. Det sociale og miljømæssige går så meget hånd i hånd, at vi besluttede os for at opstille en vision for projektet, der indebærer begge aspekter:

Vi vil sikre miljømæssig og social bæredygtighed i afskeden.

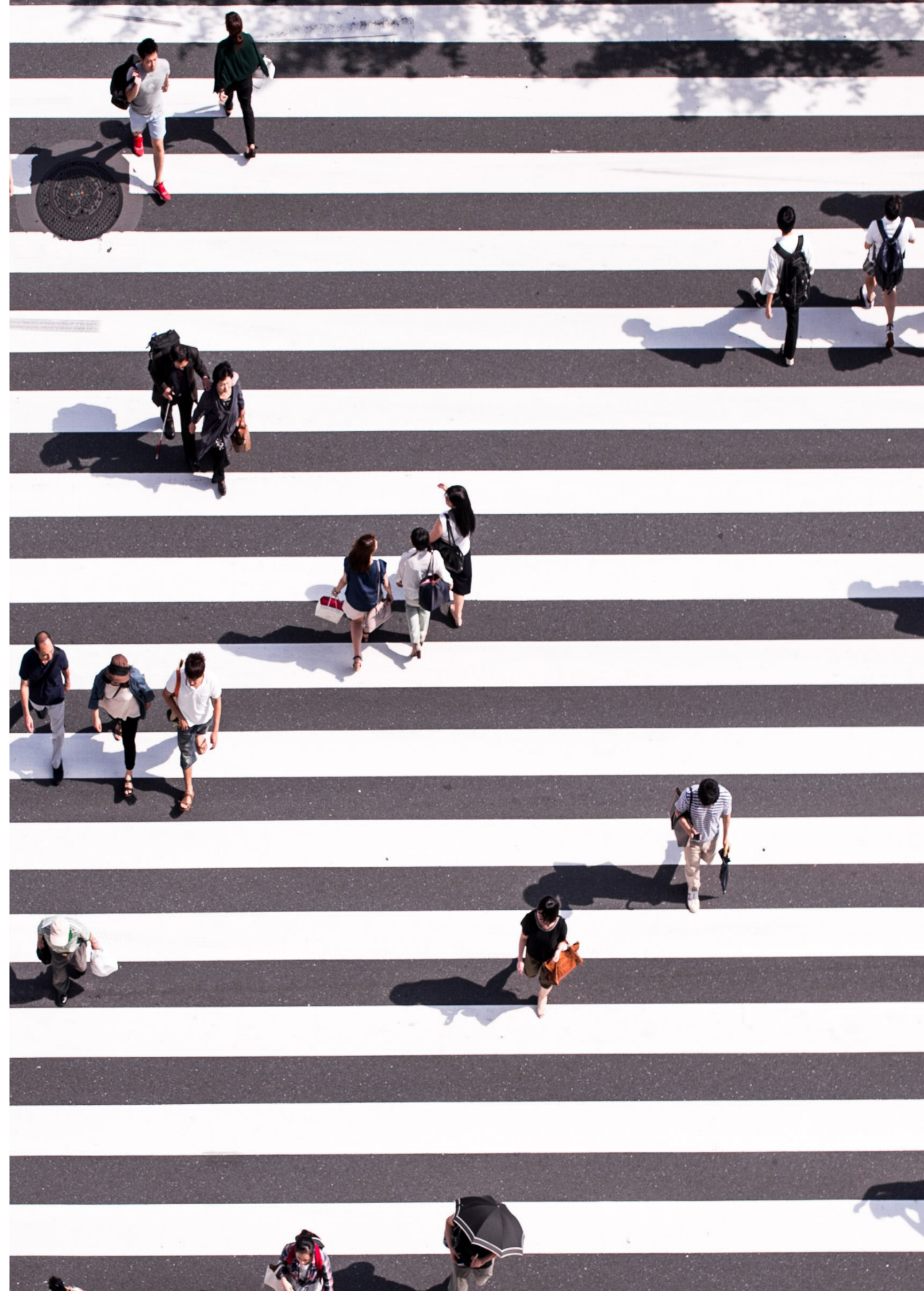
Rapporten vil nu præsentere vores teoretiske framework, praksissen i dag samt en dybdegående analyse af business as usual, hvilket har ledt os til en problemformulering for vores vision. Til sidst vil vi vise, hvordan vi er nået frem til en løsning på denne, præsentere den konkrete løsning og diskutere og konkludere på, hvordan dette er et skridt mod en større forandring.

2 PROJEKTETS TEORETISKE FRAMEWORK

I det følgende kapitel vil vi definere det teoretiske framework og ontologi, som vi har bygget vores projekt op på, samt hvilken indflydelse det har haft på projektets udfald. I problemløsning af komplekse problemer mener vi, at brugen af teorier er væsentlig og samtidig skærper kvaliteten og relevansen for projektet. Vi vil forklare, hvordan vi navigerer i brugen af teorier og vores tilgang til designprojektet.

2.1 AKTØR - NETVÆRKSTEORI

For at kunne rykke forandringen i et samfund skal man overveje hvem og hvad, der er en del af netværket omkring problemet. Det er derfor vigtigt at identificere de relationer mellem relevante aktører, der er afgørende, for at kunne løse problemstillingen. Dette projekt arbejder med et stort netværk af aktører, og det kan være svært at komprimere dette ned til hvem, der er de centrale aktører og relationer. Derfor er en stor del af denne analyse bygget på teorien *Aktør-Netværksteori* (ANT), der giver et systematisk overblik over vores aktører og netværk, og dermed er et værktøj til at tilgå feltet analytisk. Teorien anskuer feltet og aktørerne som et netværk af relationer imellem, belyser kontroverserne og har bistået os i at forstå og navigere i komplekse problemer. Dette afsnit præsenterer tre konkrete områder fra ANT, som vi i særlig grad har trukket på: *Translation, arena-mapping* og *iscenesættelser af forhandlinger*.



2.1.1 TRANSLATION DRIVER FORANDRING

Vi, som designingeniører, arbejder med innovation og forandring, og dette gør vi ud fra en erkendelse af, at vores virke kan have effekt på et helt netværk. Vi bruger derfor *translation* for at sørge for, at der opstår lighed og nye relationer i netværket i forbindelse med vores arbejde. Translationen beskrives af Callon i 'Some Elements Of A Sociology Of Translation' (1986), og handler om, hvordan man oversætter, eller *translaterer*, viden til en aktør for at få dem til at arbejde videre på ens problematik, efter et projekt er endt. Callon beskriver, hvordan en facilitator af et designprojekt med fordel kan gennemgå de såkaldte 'Four Moments of Translation' (Callon, 1986) (se figur 6):

- 1. Problematisering:** Designeren identificerer hvilket problem, projektet skal løse
- 2. Interessering:** Designeren forsøger at interessere aktører i sit projekt, ved at overbevise aktørerne om, hvordan dette projekt kan løse deres problemer.
- 3. Indrullering:** Designeren inddrager aktøren i sit arbejde og løsning på problematikken, for at give aktøren ejerskabsfølelse for projektet, samt en aktiv rolle i forandringen.
- 4. Mobilisering:** Designeren har translateret sin viden til aktørerne og sikrer, at aktørerne repræsenterer projektet som forventet, således at det lever videre efter projektarbejdet er slut.



Figur 6: Callons 'Four moments of translation'

Callon argumenterer for, at mange kontroverser allerede opstår i problematiseringsfasen, da aktørerne i felten ikke har samme meningstilordning, og i grunden ikke samme opfattelse af problematikken, som facilitatoren. Netop opfattelse af problematikken, og især forståelsen for andre aktørers opfattelse af problematikken er forudsætningen for problemløsning. Facilitatoren skal formå at stabilisere de involverede aktører ved at repræsentere deres interesser eller *matters of concerns* (Latour, 2004). Herigennem bliver det muligt at skabe translationen aktører imellem og bryde mønstrene.

Callons grundforståelse af, hvordan designere skaber vedvarende forandring i et netværk, har været udslagsgivende i vores tilgang til relationer i netværket. Fokuset på translation af viden på tværs af grænser og aktører i netværket er netop at skabe symmetri; altså at flytte relationer i netværket (Callon, 1986) og at konvergere de forskellige sociale verdener (Rhinow et al., 2012).

I vores analyse, som vil blive præsenteret senere i rapporten, opstillede vi et netværk over felten, en såkaldt *aktør-mapping*, som også har grobund i ANT. Her blev alle aktører og aktanter, samt deres tilhørende relation til resten af netværket, mappet, og vi kunne således identificere relationer og kontroverser. Aktanter, eller objekter, ses som ligeværdige til aktører, da opfattelsen af et objektets værdi i samfundet kan differentiere meget. Dette blev klargjort for os, i mappingen af aktør-netværket, der belyste, hvor og hvordan forandringspotentialer bliver stoppet grundet kontroverser, der opstår i relationen imellem aktører. Derved kunne vi arbejde på at løse disse kontroverser gennem translation.



2.1.2 HVILKE AKTØRER ER AFGØRENDE FOR AT DRIVE FORANDRINGEN?

Callon beskriver, hvordan en aktør overordnet kan omstilles. Men for at kunne overskue hvordan vi strategisk skal tilgå det store aktørnetværk, projektet har arbejdet ud fra, har vi inddraget *arenateorien* (Jørgensen & Sørensen, 1999) og brugt den tilhørende *arena-mapping* som centralt værktøj. Arenamappingen er et supplement til den klassiske aktør-mapping, idet den belyser og overskueliggør relationer i netværket vha. en kortlægning af sociale verdener samt hvilke holdninger, vi skal være opmærksomme på i vores projekt, for at kunne ændre netværket til vores projekts fordel.

Arenaanalysen kan systematisere og belyse relationer mellem heterogene enheder, hvilket kan give et andet perspektiv end en mere klassisk aktør-mapping mht. kortlægning af kunder og markeder. Markeder har netop været udgangspunktet for projektet, da vi har undersøgt, hvordan bæredygtige alternativer får bedre momentum for transition til det styrende marked (Jørgensen, 2012). I kontrast til aktør-mapping, kan arena-mappingen netop synliggøre aktører og relationer ud fra deres rolle i *forandringspotential*et og hvilke specifikke translationer, der skal faciliteres for at ændre netværket, samt aktivere muligheden for forandringsledelse (Jørgensen & Sørensen, 1999). Arena-mappingen beskuer netværket i brudstykker, som betegnes *under-arenaer*, hvor aktører med samme matter of *concern*, dvs. mål og problematisering, bliver samlet under samme paraply, som Jørgensen & Sørensen beskriver i *Arenas of Development* " [...] *actor-worlds are particular configurations populating the arena*" (Jørgensen & Sørensen, 1999, s. 200). At se på netværket i felten med disse briller komprimerer netværket og dets relationer, hvilket gør mappingen mere overskuelig. Herved bliver dominerende relationer og kontroverser tydeliggjorte; tilmed de relationer som på nuværende tidspunkt ikke er magtfulde, men som vurderes relevante for forandringen.

Projektet samarbejder som sagt med Grønt Udvalg, der ønsker innovation i afskeden. De karakteriseres dermed som del af en udviklingsarena, hvilket beskrives som " [...] *the place where actors relating to a certain set of problems meet and exchange ideas etc*" (Jørgensen & Sørensen, 1999, s.199). For at åbne op for at skabe udvikling i netværket, skal bestemte aktører translateres til udviklingsarenaen. Denne translation udformes som en strategisk plan for forhandlinger imellem aktører og aktørverdner, som repræsenterer typer af konkurrence- og samarbejdsrelationer.

2.1.3 SNS: FACILITERING AF MULIGHEDER FOR FORANDRING

Mappingen af arenaer og concerns gav en systematisk og helhedspræget forståelse af aktørers problematisering samt hvilken problematisering, vi skal forsøge at translaterer til hvilke aktører. Dog kan ANT eller arenaer ikke give svaret på, *hvordan* dette skal faciliteres helt lavpraktisk. Derfor blev frameworket *Staging Negotiation Spaces (SNS)* fundamentalt for iscenesættelser af forhandlinger, gennemførelsen af disse translationer og udkommet af vores projekt. SNS (Pedersen, 2020) er en drejebog for navigation i, hvordan vi iscenesætter forhandlinger og formidler iscenesættelser og navigationer på en analytisk måde.



Figur 7: Frontstage af et space for forhandling

SNS tager inspiration fra terminologien i teateret, hvor vi opstiller såkaldte *frontstage*- og *backstage* spaces for forhandlinger. Backstage arbejder designere internt, uden eksterne aktører, på at udvide deres rolle til facilitator af et metaforisk rum. *Frontstage* påtager designeren sig, i mødet med aktører, rollen som facilitator, der opstiller de mest optimale forudsætninger for at forhandle *matters of concern* (se figur 7). Designeren gennemgår tre centrale steps; *staging* (iscenesættelse), *negotiation* (forhandlinger) og *reframing* som resultat af forhandlingerne (Pedersen, 2020).

Staging er den iscenesættelse, facilitatoren iscenesætter, hvor forhandlinger opstår igennem dialogen mellem designer og aktør, der skal forhandle sine concerns. Dette vil evt. munde ud i en afstemning, hvor man skaber en fælles concern. Der kan desuden opstå en reframing for designeren, som indser, at projektet bør skifte fokus for at omfavne så mange *matters of concern* som muligt. Sådanne reframings er essentielle for en designproces, hvor man konstant indsamler ny viden og skal navigere i nye åbenbaringer.

Reframings har fyldt meget i vores projekt, og forhandlinger har derfor også været essentielle for at sikre interessement hos flere aktører i netværket. Her har vi kunne translaterer vores viden og forhandle med aktørerne; enten om en reframing, hvor fokus bevæger sig væk fra det, vi startede med, eller for at interessere nye aktører i en given concern. Vi har desuden brugt frameworket til at organisere idéudviklingen, hvor vi konceptualiserede i samarbejde med centrale aktører. Her navigerede vi mellem mange concerns fra forskellige aktører, hvor målet var at afstemme concerns aktører imellem, inklusivt os selv. Vi iscenesatte et *space for forhandling*, og forhandlede ved brug af intermedieære objekter, en materialitet der cirkulerer mellem aktører (Vinck, 2012), såsom scenarier og prototyper, hvilket gav mulighed for konkret at præsentere viden, og forhandle ud fra det.

Helt generelt har vi også brugt frameworket ved, at vi har staget forhandlinger backstage, internt i gruppen, og forhandlet fokus for projektet. Dette har systematiseret vores beslutninger for, hvor vi skulle bevæge os hen, og demokratisk ladet alle komme til orde og indfinde sig med de beslutninger, der løbende er blevet taget.



Figur 8: Illustration af hvordan aktører co-designer

2.1.4 CO-DESIGN: MANGE FLERE KAN MEGET MERE SAMMEN

Gennemgående for hele projektet har vi benyttet os af *co-design*. Som designingeniører er *co-design* en vigtig del af vores designproces og værktøjskasse, da vi anser brugerne som eksperter. Dette er en metode, der gør det muligt at inddrage aktører i designprocessen og lader deres bekymringer og ønsker komme til orde (se figur 8). Ved at undersøge, analysere og brugerinvolvare skaber vi empati til vores aktører, og således afstemmer vi concerns. På den måde har vi kunne designe et brugbart koncept, der imødekommer alle aktører og deres forskellige concerns, og som dermed kan leve videre, når vi slipper den. Altså: ved at indrullere aktørerne skaber vi grundlag for en mobilisering.

Ved at co-designe sikrer vi, at viden er lokaliseret (Carlile, 2002), da vi vil designe ud fra en konkret materialitet såsom prototyper. Dette kan aktivere aktører, da det konkretiserer en samtale til noget fysisk, som agerer springbræt for en dialog.

Efter vores iscenesættelser med *co-design*, har vi brainstormet og reframeet af flere omgange, hvor vi inkorporerede feedbacken fra vores forhandlinger. På denne måde har vores centrale aktører været med til at forme vores designproces og materialitet, hvilket har været afgørende for værdien af vores endelige løsning.

Vores *co-design* er sket gennem digital involvering, på enten Zoom eller Teams, da mange af vores aktører er travle mennesker eller spredt ud over landet. Dette har betydet, at vi har kunne udnytte tiden på projektet frem for transport, men til gengæld har vi mistet den fysiske kontakt, som kan have stor betydning for en kreativ proces. Det kan argumenteres, at man ikke kan indgå i processen som et fællesskab på samme måde, da man mangler kropssprog, reaktioner o.l. Dette gør forhandlingsrummet mere segmenteret og kan, i værste tilfælde, hindre interessement (Reyes & Finken, 2012). Dog har de indledende faser af projektet været præget af overvejende fysisk kontakt med vores aktører, og derfor vurderede vi det forsvarligt at holde onlinemøder senere hen.

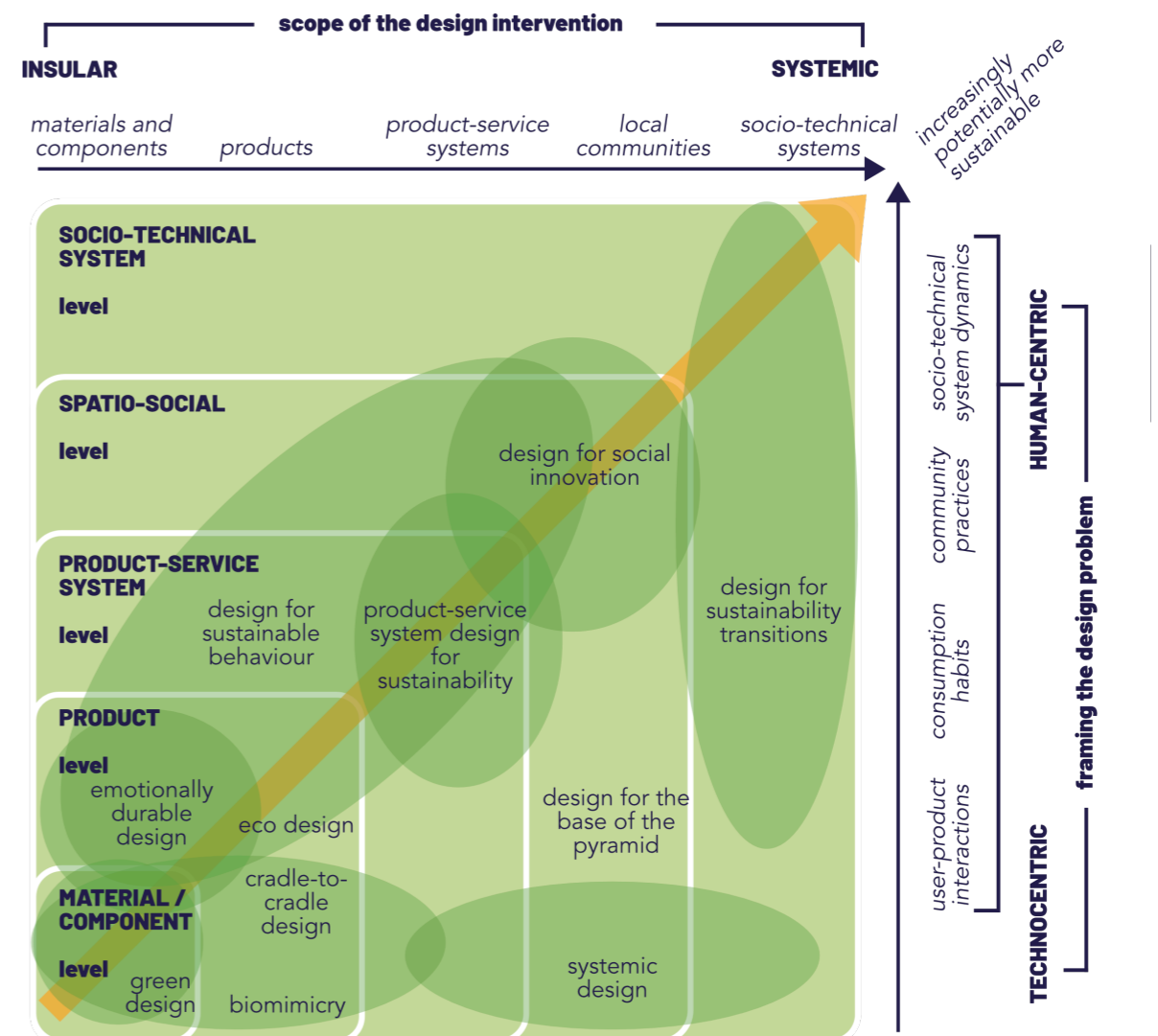
2.2 SYSTEMDESIGN

Når vi arbejder ud fra ANT, handler det om at overskue et omfattende netværk af aktører, og når vi ønsker at ændre alle aktørernes praksis, påvirker vi derfor hele netværket. Denne sammensætning som helhed kaldes et system. Et overvejende fokus i den grønne omstilling har længe været på bæredygtig produkt-design, som skal erstatte 'high-impact' produkter, i stedet for at gribe fat om roden af problemet, og skabe incitament for et 'window of opportunity' til mere miljøvenlige produkter på markedet og den grønne omstilling generelt (Ceschin & Gaziulusoy, 2019). Hvis vi ønsker at skabe bæredygtig innovation og forandring, mener vi, at vi er nødt til at indtænke omstilling af *hele* systemet og bryde vores snævre fokus på produkt-design samt den enkelte aktør og relation. Dette afsnit vil præsentere, hvorfor vi fokuserer på systemdesign, vejen hen til vores vision, samt en analysemetode til identificering af udfordringer for omstillingen af systemet.

2.2.1 SYSTEMISK FORANDRING ER EN BÆREDYGTIG FORANDRING

Designingeniørers arbejde med bæredygtighed spænder sig helt fra produkt-design til system-design. Ceschin & Gaziulusoy har opstillet en model med fem innovationsniveauer, der illustrerer, hvordan et designframework kan rangere fra materialer til sociotekniske systemer (Ceschin & Gaziulusoy, 2019). Modellen illustrerer, at jo længere ud frameworket bevæger sig på skalaen, jo mere stiger designets potentiale for en forøgelse af bæredygtighed (se figur 9). Bl.a. derfor har vi, i dette projekt, valgt at have fokus på systemdesign.

Et fokus på systemdesign kræver dog, at vi har været nødt til at 'black boxe' (Latour, 1987), altså udelukke, de 'mindre' problemer indenfor systemet, som aktører kan opleve, i vores fokus (Carlile, 2002). I vores projekt har vi vurderet, at det ikke er relevant at vi redesigner miljøbelastende produkter, da der allerede er eksisterende bæredygtige alternativer til de konventionelle. Det er dog stadig en vigtig del af processen for at kunne omstille systemer.



Figur 9: Illustration af hvordan aktører co-designer

2.2.2 VISIONEN DER DRIVER VÆRKET

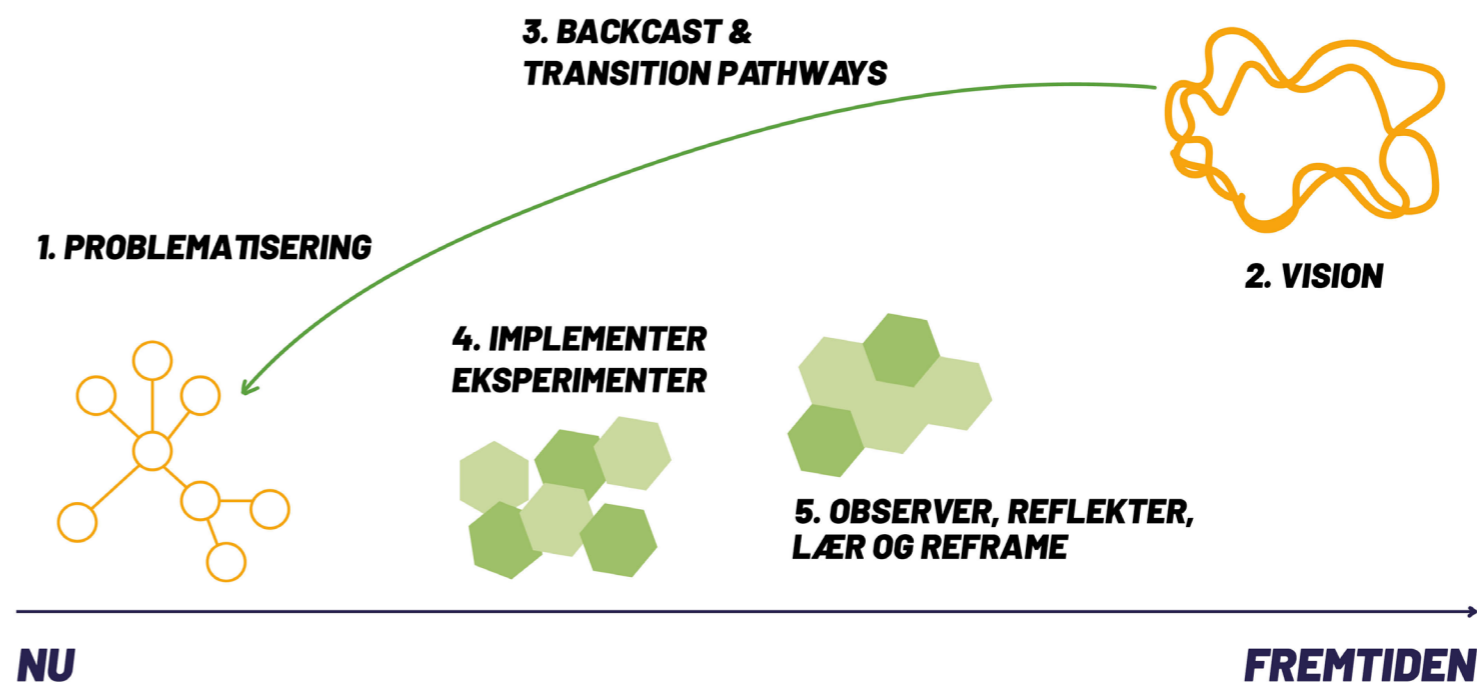
Når vi arbejder med systemdesign og redesign af systemer, kræver det, at man er visionær for løsningsrummet. Derfor er dét, at kunne opstille en vision for den forandring vi ønsker, afgørende:

“Det er visionerne, som frigør opmærksomheden fra det, der er givent eller realistisk og som mobiliserer ressourcer, vilje og passion; og denne frigørelse af opmærksomhed og mobilisering af ressourcer gør under gunstige forhold tilstrækkelig megen forskel til, at grænserne for det realistiske og mulige overskrides.” (Christensen & Kreiner, 1991, s. 28)

Omlægning af systemer kan dog være en stor og uoverskuelig opgave. Derfor har Idil Gaziulusoy i 2020 præsenteret: ‘Rough Proces Guide for (Design for) Transitions’, som visualiserer hvordan designere skaber visioner for fremtiden (se figur 10). Gaziulusoy opstiller *Transition Pathways*, som inddeler store problemer i mindre bider. Mennesket er ikke indstillet til at kunne se muligheder i en radikalt anden levevis end den, vi kender til, og derfor kan det, at korte visionen ned, gøre opgaven mere overkommelig. Design for transition pathways-processen er ikke-lineær, da andet step allerede definerer løsningsrummet, hvorefter den arbejder sig baglæns for at realisere det. Guiden består af fire steps:

1. Først analyserer vi feltet og kortlægger business as usual (BAU); de omstændigheder, normer og traditioner, som definerer vores felt.
2. Herefter ‘forecaster’ vi og definerer en vision, som indebærer et radikalt anderledes samfund og systemer end BAU.
3. Derefter ‘backcaster’ vi for at designe realistiske *pathways* til visionen, hvor vi definerer en problemformulering, som sætter rammerne for de trædesten, som skal være indgangen til visionen.
4. Til sidst implementerer vi eksperimenter, som vi observerer, reflekterer over og refter op til flere gange.

Guiden har for os været et strategisk værktøj, som har gjort det muligt for os at frigøre opmærksomheden fra de konkrete problemer, hver aktør i Grønt Udvalg har stået med, og i stedet arbejde med et større perspektiv og muligheden for en anden virkelighed. Netop sådan kan vi skabe forudsætningen for, at alle aktører i Grønt Udvalg kan løse deres individuelle problematisering eller concern. Derudover har teorien også bekræftet vores endelige fokus på projektet med argumentet om, at det vil være en trædesten mod en større bæredygtig omstilling.



Figur 10: Transition Pathway inspireret af Gaziulusoy & Öztekin, 2020

2.2.3 LOCK-INS DER FASTHOLDER PRAKSIS

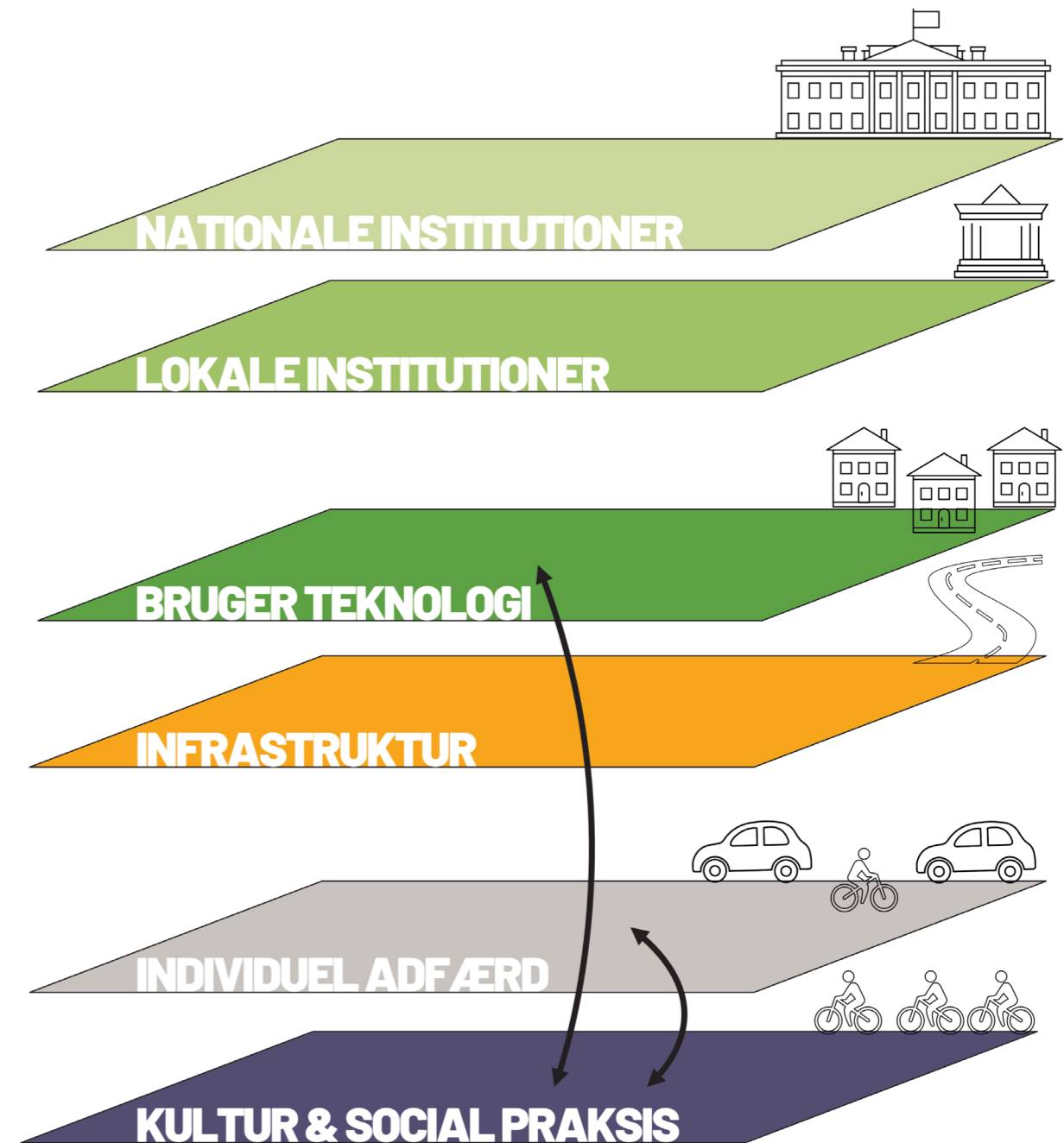
For at omstille et system, identificerer man typisk helt konkrete grunde til, hvorfor omstillingen ikke er sket endnu, samt hvor den bremses. Dette kalder vi *carbon lock-ins*, og det er disse, vi forsøger at identificere og bryde i vores projekt for at skabe et nyt system. I teksten "Carbon Lock-In: Types, Causes, and Policy Implications" fra 2016 identificeres tre væsentlige typer carbon lock-ins i samfundet; infrastrukturelle og teknologiske, institutionelle, og adfærdsmæssige. De tre lock-ins er indbyrdes forstærkende mekanismer, og derfor bliver det relevant at se på alle tre typer, for at bryde et lock-in (se figur 11).

Institutionelt lock-in bygger på vores økonomiske, sociale og kulturelle systemer, som typisk går hånd i hånd med samfundets magtfulde aktører og institutioner såsom regeringer og lovgivning. Disse kan deles op i nationale og lokale institutioner.

Infrastrukturelt og teknologisk lock-in beskriver den energikrævende infrastruktur og teknologi, som er blevet opbygget gennem tiden. Dette omfatter systemer, som direkte eller indirekte udleder CO₂, og som bliver efterspurgt af den almindelige forbruger, hvilket kan deles op i infrastruktur brugerteknologi.

Adfærdsmæssig lock-in indebærer enkelte individers adfærd og vaner, som tager afsæt i kultur, normer og praksisser. Den enkeltes livsstil opretholder det forbrug, som definerer vores lock-in til de to forhenværende niveauer.

I vores projekt bruger vi analysen til at forstå, hvordan lock-ins i den bæredygtige omstilling af afskeden opstår, og hvordan vi kan klarlægge muligheden for at en bæredygtig praksis kan vinde indpas. Lock-ins er modstandsdygtige overfor store systematiske forandringer i samfundet, og det er derfor vigtigt at gennemtænke præcis, hvordan vi kan bryde dem, og hvilke vi vil bryde. Gennem analysen kan vi tydeliggøre hvilke lock-ins, der er særligt oplagte at bryde, og dermed giver størst forandringspotentiale for arenaen. Nogle lock-ins brydes automatisk i takt med, at andre brydes først, og analysen kan dermed også bruges som argument for den strategi, projektet lægger.



Figur 11: Carbon lock-in på seks niveauer inspireret af Seto et al. 2016

2.3 DESIGN-ENGINEERING

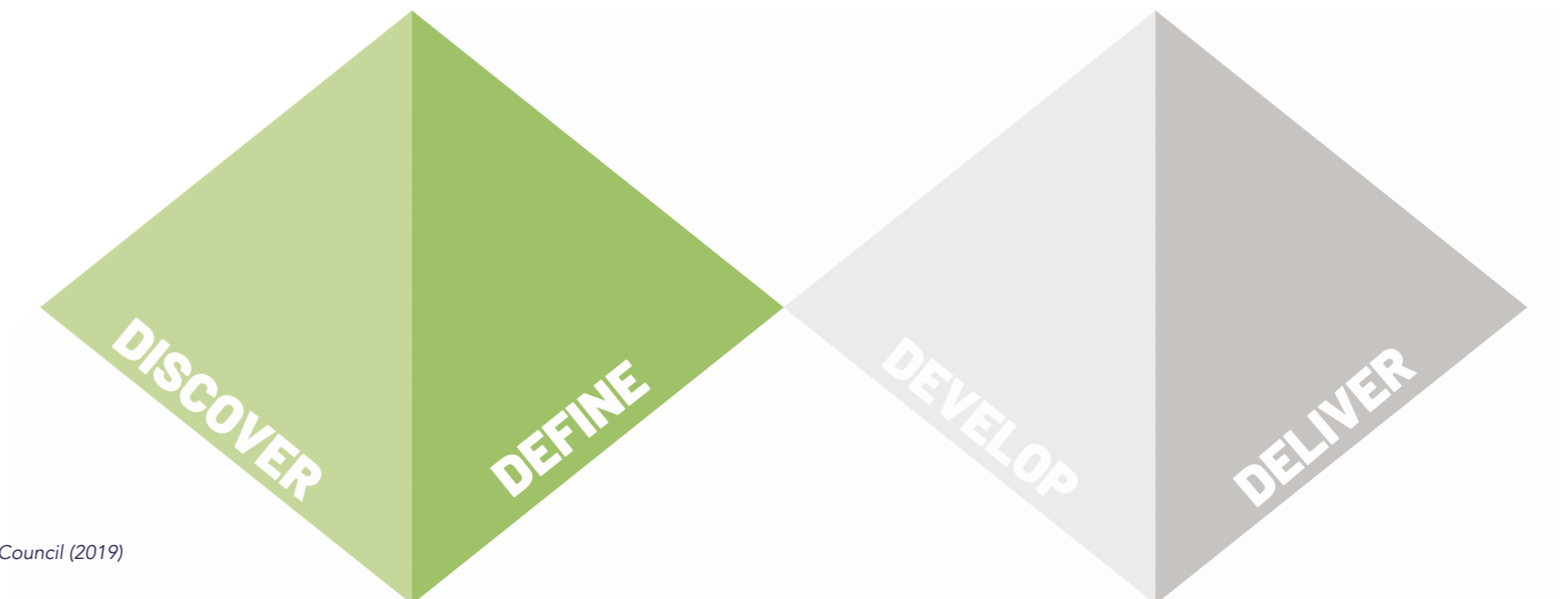
Afsnittet har indtil nu kigget på en mere overordnet tilgang til design. De næste afsnit handler om at forstå hvordan vi, som designingeniører, arbejder. Disse afsnit vil altså uddybe vores procesværktøjer, og hvordan vi har struktureret vores arbejde.

2.3.1 HVORDAN VI STRUKTURERER EN DESIGNPROCES

I vores projekt beskæftiger vi os med afskeden, død, traditioner og miljøbelastningen derved, hvilke er abstrakte og komplicerede emner. Vi arbejder dermed med et såkaldt *wicked problem*, et komplekst problem, som vores designtilgang er struktureret med henblik på. Vi problemløser ud fra en designsyntese (Cross, 2008), der omfatter, at lade empirien tale for projektets retning, da det netop er det givende felt, som i sidste ende skal benytte designet.

Vi har arbejdet ud fra den såkaldte *Double Diamond*; en model der er udviklet som et værktøj til, hvordan vi kan opbygge en innovativ designproces for at løse komplekse problemer (The British Design Council, 2005). Modellen indebærer fire faser opdelt i to diamanter, som skal bistå os i at strukturere og navigere i hele designprocessen fra start til slut og på den måde assistere os at designe en 'god' løsning (se figur 12). Den første diamant er inddelt i *discover*- og *define*-fasen, der fungerer som pejlemærker for at undersøge felten og til sidst definere problemet, vi fremadrettet tager afsæt i (Madsen et al. 2022). Første fase er *divergerende*, hvilket vil sige, at vi åbner felten op og er modtagelige overfor ny viden. Senere hen arbejder vi *konvergente*, hvilket vil sige, at vi indsnævrer et fokus. Den anden diamant består af *develop*- og *deliver*-fasen, som skal bistå os i hurtig generering af prototyper og således evaluering af idéer (Cross, 2008), og ligeledes været genstand for konstant kontakt til vores aktører. Her bevæger processen sig ligeledes divergent i første fase, i form af prøvning og generering af prototyper, og til sidst konvergent i form af udvikling af den endelige løsning.

Denne tilgang var med til at guide vores designproces for at opnå en effektiv løsning og har dermed givet os et stort spillerum for at arbejde med projektet, da faserne er fastlagt overordnet, men indholdet af dem ikke er. Derudover er det vigtigt at understrege, at selvom vi har fulgt Double Diamond-modellen til at strukturere vores arbejde, er det de forskellige metoder, vi har brugt undervejs, der har været med til at *guide* os i processen. De konkrete metoder, vi har benyttet os af, vil blive præsenteret løbende gennem rapporten i den kontekst, de er blevet brugt.



Figur 12: Designprocessen i Double Diamond-modellen inspireret af Design Council (2019)

2.3.2 AT LEVERE VÆRDI TILBAGE

For at sikre at vi, indenfor vores tidsrum, har kunne tilbagelevere værdi til vores samarbejdspartner, har vi tilføjet SCRUM som værktøj til vores designproces. SCRUM er et framework, som hjælper med at arbejde agilt, ved at sætte rammerne for hurtig tilpasning af processen ud fra de uforudsete udfordringer og drejninger, man møder igennem et designprojekt (Sutherland, 2014).

Som SCRUM anbefaler, har vi inddelt processen i flere *sprints*; tidsperioder af samme længde (Sutherland, 2014). I opstarten af hvert sprint har vi faciliteret en *sprint planning*, hvor gruppen havde lejlighed til at prioritere de arbejdsopgaver, som hvert medlem vurderede essentiel for at forme projektet fremadrettet og opnå det endelige mål i tide. Først og fremmest har det bistået os i at koge store udfordringer ned til mindre og konkrete arbejdsopgaver. Herigennem har der typisk opstået gennemsigtighed og overensstemmelse mellem gruppens medlemmer. I slutningen af hvert sprint har vi, vha. *sprint retrospective*, identificeret eventuelle forhindringer for projektet og ved næste *sprint planning* forsøgt at forbedre processen. *Sprint planning* og *sprint retrospective* har således faciliteret en form for backstage forhandlingsrum.

De ovenstående afsnit har været med til at belyse, hvordan felten er blev tilgået i dette projekt, samt hvilke teoretiske briller der er blevet brugt. Dette vil give et større indblik i vores projektarbejde, da disse teorier har været overordnet for den analyse, som vil blive præsenteret i den kommende del af rapporten. Metoderne vil, som nævnt, blive beskrevet undervejs, som vi har anvendt dem i projektet.

3 AFSKEDEN I DAG

I dette projekt vil vi undersøge, hvordan afskeden i Danmark kan blive mere bæredygtig, men før vi kan dette, må vi først danne os et overblik over, hvordan praksissen ser ud den dag i dag; en del af det, vi karakteriserer som *Business as usual* (BAU). En praksis er en rækkefølge af bestemte handlinger, der er organiseret på bestemte måde (Jensen, 2016). De udgøres af normer, materialiteter og betydninger, og disse hænger unægteligt sammen. De er derfor vigtige at kigge på, hvis man vil ændre en praksis til at være mere bæredygtig.

Empirien, som danner grundlag for dette afsnit, er indsamlet via desk-research samt etnografiske feltstudier i form af interviews med borgere, bedemænd og andre fagpersoner fra afskedsbranchen.

En begravelse eller bisættelse er en ceremoni, vi alle kender til. Det er en af de praksisser, der er så dybt indgroet i vores kultur og vores samfund, at det er de færreste af os, der stiller spørgsmålstejn ved den. Så hvor meget ved vi *egentlig* om denne? I løbet af vores *discover-fase* gik det op for os, hvor meget vi ikke selv vidste om afskeden i Danmark. I dette afsnit vil vi derfor gennemgå vores findings og kortlægge praksissen, som den udfolder sig i dag med perspektiveringer til nogle af de historiske tendenser, der har været med til at forme praksissen, som den er i dag.



Når en borger dør, er det første der sker, som regel, at en bedemand bliver kontaktet og ansat til at varetage alle de administrative opgaver ifm. en afsked; en forholdsvis ny tendens, som først opstod gennem 1900-tallet (Kragh & Kofod, 2009). Der er ikke krav om at gøre brug af en bedemand, men da langt de fleste vælger det, anser vi aktøren som den centrale tovholder for afskedspraksissen.



Figur 13: Pårørende kontakter bedemand

Bedemandens første opgave er at være tovholder for, at liget bliver klargjort, så det kan placeres i en kiste og fragtes til et kapel eller et kølehus, hvor afdøde må ligge i max otte dage, før en afskedsceremoni skal finde sted. Før i tiden var det normen, at pårørende havde mere kontakt til afdøde, både op til døden og efter, end vi har i dag, da flere generationer af familier boede sammen hele livet. Tilbage i 1800-tallet lagde man, særligt i fattige hjem, typisk den afdøde i en såkaldt ligstue i en uges tid, hvor familien kunne omgås den afdøde for at tage afsked (Kragh & Kofod, 2009), men i dag har pårørende som regel ingen kontakt med den afdøde fra det øjeblik, vedkommende hentes af bedemanden og køres væk.

Figur 14: Bedemand klargør afdøde



Figur 15: Bedemand har samtale med pårørende



Når en borger kontakter en bedemand, faciliterer bedemanden en samtale, hvor alle de praktiske detaljer omkring afskeden bliver aftalt. Dette indebærer beslutninger vedr. valg af afskedsceremoni, gravsted, kiste, blomster, dødsannonce etc. I få tilfælde har afdøde efterladt deres ønsker i form af en skriftlig erklæring eller mundtlig overlevering til pårørende, men i de fleste tilfælde bliver beslutninger truffet af pårørende.

Bedemanden har som regel et fast sortiment af produkter fra faste leverandører, og i langt de fleste tilfælde vælges den klassiske hvide kiste af MDF, som desuden er den billigste. Tidligere har afskeden og de materialiteter, der indgik, været et vigtigt statussymbol, men i takt med demokratiets indførelse i samfundet, hvor der kom fokus på at ligestille alle borgere trods indkomst, indtraf den klassiske hvide kiste, som i dag ses til langt de fleste afskedsceremonier (Begravelsens historie i Danmark, 2021c). Det er dog stadig muligt at købe sig til eksklusive produkter, som fx en egetræskiste.

Hos bedemanden bliver det ligeledes besluttet, om afdøde skal begraves eller bisættes. Gennem historien har traditionen vekslet meget mellem de to metoder. Helt tilbage i vikingetiden var ligafbrænding den primære afskedsmetode, men dette ændrede sig i middelalderen pga. kristendommen, hvor begravelsen tog over på baggrund af troen på, at menneskekødet skulle genopstå gennem jorden. Ligafbrændingen blev genindført i slut 1800-tallet, da koleraepidemien resulterede i både et hygiejnisk problem og et underskud af gravsteder, men blev først ligestillet med begravelser i 1975 (Historiske forhold om død, n.d.). I dag bliver hele 81% af alle danskere kremeret (en moderne form for ligafbrænding), og kremeringen har udviklet sig til at være den primære afskedsmetode (Begravelse - Få det fulde overblik, n.d.).



Når mødet hos bedemanden er slut, går bedemanden i gang med orkestreringen af afskeden, hvilket indebærer at kontakte og koordinere med kiste- og evt. urneproducent, stenhugger, kirkegård og præst eller kapel, blomsterhandler mm. På dagen for afskedsceremonien afhentes afdøde og køres til den valgte lokation. I dag bliver over 80% af danske afskedsceremonier afholdt i en kirke; et levn fra kristendommens indtog i Danmark omkring år 900, hvor afskeden overgik fra at være familiens ansvar til at blive varetaget af kirken (Nationalmuseet, n.d.).



Figur 16: Bedemand bestiller produkter hjem



Figur 17: Afskedsceremonien afholdes

Selve ceremonien er, ligesom resten af praksissen, meget traditionsbundet. De kirkelige ritualer er nedskrevet i den danske ritualbog, som forkynder, hvordan kirkelige ritualer skal forløbe. Næsten alle afskedsceremonier faciliteres af en præst, som holder en tale om afdøde og en prædiken, hvorefter der bliver sunget salmer.

Efter ceremonien bliver kisten båret ud af kirken af pårørende. Ved en begravelse fortsætter ceremonien på kirkegården, hvor kisten bæres til gravstedet, sænkes i jorden og bliver liggende i minimum 20 år grundet fredningstiden.



Figur 18: Kisten bæres ud



Figur 19: Der opstilles gravsten og blomster på gravstedet



Her kan pårørende pynte gravstedet med blomster og andet pynt. Langt de fleste vælger ligeledes at placere en gravsten, men dette har der ikke altid været tradition for. Helt tilbage i stenalderen var afskeden ikke noget, man gjorde særlig meget ud af. Det var først i bondesten- og bronzealderen, at det blev tradition at placere en mindesten som samlingssted for de pårørende, og denne tradition om at mindes de afdøde har været gennemgående frem til den dag i dag (Begravelsens historie i Danmark, 2021c).



Hvis afdøde skal bisættes, bliver kisten efter ceremonien kørt til et krematorium, hvor den brændes. Asken samles i en urne og opbevares på krematoriet indtil nedsættelsen finder sted; som regel en uges tid efter den første ceremoni. Der findes forskellige former for urnenedsættelser, men kirkegården er den mest almindelige. (Den Fri Bedemand, 2016). Fredningstiden på urner er minimum 10 år.



Figur 20: Afdødes kremeres og asken samles i en urne

Sådan ser afskedspraksissen ud i dag og således har den været stabiliseret i mange årtier.

4 PROJEKTETS ANALYSE

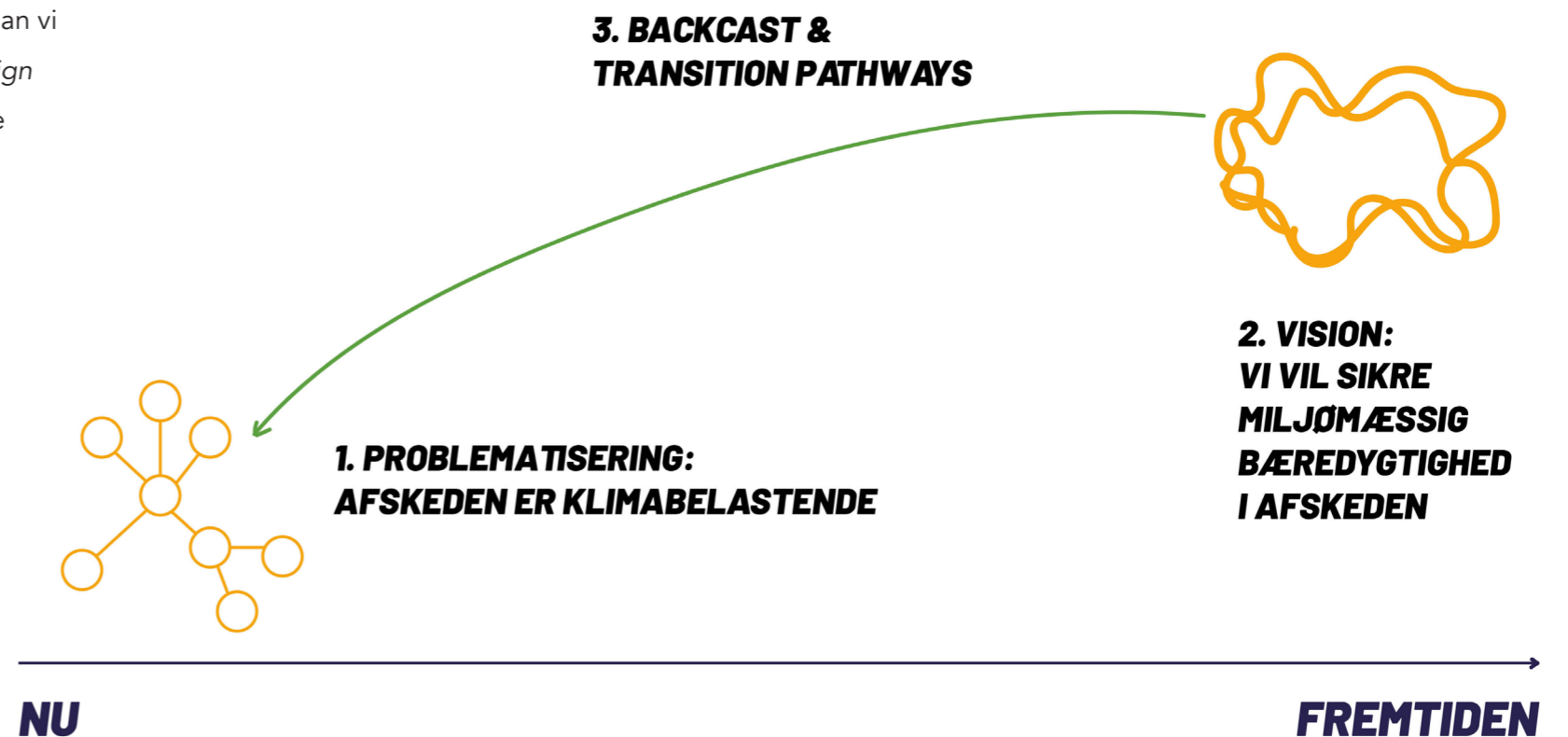
I de følgende afsnit vil vi præsentere de analyser, vi har udarbejdet igennem projektet, som har bistået os i, hvordan vi kan designe trædesten til vores vision om en bæredygtig praksis i afskeden. Kapitlet vil redegøre for, hvordan vores interaktioner og forhandlinger løbende har ledt til reframings af vores fokus og vores strategi for projektet. Denne del af rapporten afspejler den første diamant i Double Diamond-modellen, som vi har struktureret vores arbejde ud fra. Analysen rummer både discover-fasen, hvor projektet har åbnet felten og opsøgt ny viden, samt define-fasen, hvor denne viden er blevet bearbejdet, systematiseret og fortolket, for dermed at konvergere projektet til en specificering i form af en problemformulering. I løbet af dette kapitel vil baggrunden for vores problemformulering altså være tydeliggjort.

4.1 ET FOKUS PÅ SYSTEMER

Vores udgangspunkt og det generelle fokus for forandring er dannet af vores framing af analyse. Dette projekt har via vores samarbejdspartnere lagt op til at finde en løsning på, hvordan vi udbreder bæredygtige alternativer fremfor at redesigne dem. Projektet handler dermed om, hvordan vi redesigner et system; herunder relationer aktører imellem. Dette betegner vi som *systemdesign* (se afsnit 2.2 Systemdesign). Beslutningen om at fokusere på systemer tager afsæt i at bidrage til en radikal forandring, hvilket kræver en visionær tilgang. I den sammenhæng fokuserer vi på brug af *transition pathways* (se afsnit 2.2.2 Visionen der driver værket) til at udvikle og opnå en vision (se figur 21). Vi vil gerne gå fra en klimabelastende praksis til en bæredygtig, da det var udgangspunktet for vores samarbejde med Grønt Udvalg. Derfor lyder den første framing af visionen:

Vi vil sikre miljømæssig bæredygtighed i afskeden.

Backcasting for denne vision er baggrunden for den kommende analyse. Altså: hvad er det første skridt vi skal tage for at opnå visionen?



Figur 14: Transition Pathway for en bæredygtig afsked af Gaziulusoy & Öztekin, 2020

4.2 ETNOGRAFISKE FELTSTUDIER: HVORDAN TILGÅR VI FELTEN?

For at kunne udforske og få indsigt i forskellige aktørers problematiseringer og felten, har vi tilgået vores undersøgelser af felten med etnografiske feltstudier.

Dette betyder, at vi metodisk har tilgået mødet med vores aktører og felten. Afskeden med vores nære er en sårbar praksis, og den tilhørende sorg er en svær størrelse at bevæge sig i. Felten er også omfattende, da afskeden i grunden omhandler alle individer i samfundet, i og med vi alle en dag skal herfra og tage afsked med vores nære. Vi har derfor arbejdet ud fra en kulturanalytisk praksis (Rasmussen, 2007), da vi har undersøgt normer, holdninger og kultur samt fortolkning deraf. Derfor har vores arbejde og møder med aktører været defineret af følsomhed, da vi ikke har kunne vide, hvordan informantens holdning, oplevelser eller traume ville komme til udtryk. Ligeledes vores professionelle aktører har vi skulle tilgå med omtanke, da de, udover deres virke, jo også er helt almindelige mennesker, der har deres egen følelsesmæssige forhold til døden og afskeden. Således har vi skulle træde varsomt i vores indsamling af empiri og opbygning af relationer i netværket.

Vi har i projektet arbejdet med et stort netværk, som er blevet udfoldet via dannelsen af nye relationer igennem eksisterende relationer til aktører. I møderne med vores aktører fik vi en dybere forståelse for de respektive concerns.

Af den grund har vores empirigrundlag bygget på diverse feltbesøg hos aktører i branchen. Vi tilgik feltbesøgene med en etnografisk metode; det semistrukturerede interview, hvor vi med en liste af nøgleord til åbne spørgsmål (Lindegaard, 2013) forhørte os om aktørens rolle i felten. Den semistrukturerede tilgang gjorde det muligt for os at have føling med aktøren og på den måde tage hånd om en eventuel sårbarhed eller traume, som kunne blive aktiveret, og tilpasse interaktionen herefter.

Til besøgene brugte vi også 'follow the actor'-metoden (Lindegaard, 2008), hvorved vi fulgte aktøren på deres arbejdsplads og forhørte os om deres hverdag. Denne metode giver en dybere forståelse af aktørernes praksisser, idet vi kan få øje på nogle praksisser, som vi måske ville overse gennem andre metoder, som fx et interview. Når vi har gået ind i det givne felt, har det dermed været med forventningen om, at aktørerne er af en anden opfattelse af problemstillingen end os, for dermed at gøre os modtagelige overfor nuancerede inputs. Dermed har vi, gennem empiriindsamlingen, forstået og fortolket aktørens concerns mht. bæredygtighed i branchen. Ved at arbejde ud fra et socio-materielt designingeniør-blik (Lindegaard, 2013) hindrede det os i at drage forhastede konklusioner om felten således, at vi bredte vores forståelse for problematikken.





4.2.1 LAD EMPIRIEN TALE

For at kunne strukturere empirien, vi indsamlede gennem alle vores feltbesøg, har vi benyttet os af metoden kaldet et *affinitetsdiagram* (Beyer & Holtzblatt, 1997).

Metoden bistår os i at lade empirien tale for sig selv. Værktøjet organiserer empirien vha. grupperinger og fortolkning deraf. Vi har ved hjælp af programmet 'Trello' kunne opdele vores empiri fra feltbesøg, desk-research og interviews i kategorier, og ved farvekoordinering har vi hurtigt kunne gennemskue, hvor og hvem empirien kommer fra, og i hvilken kontekst vi har tilgået den. Ved at bearbejde vores empiri ved brug af affinitetsdiagrammet, har gruppen konvergeret vores brede vidensgrundlag til konkrete statements gennem forhandlinger og fortolkninger af empirien.

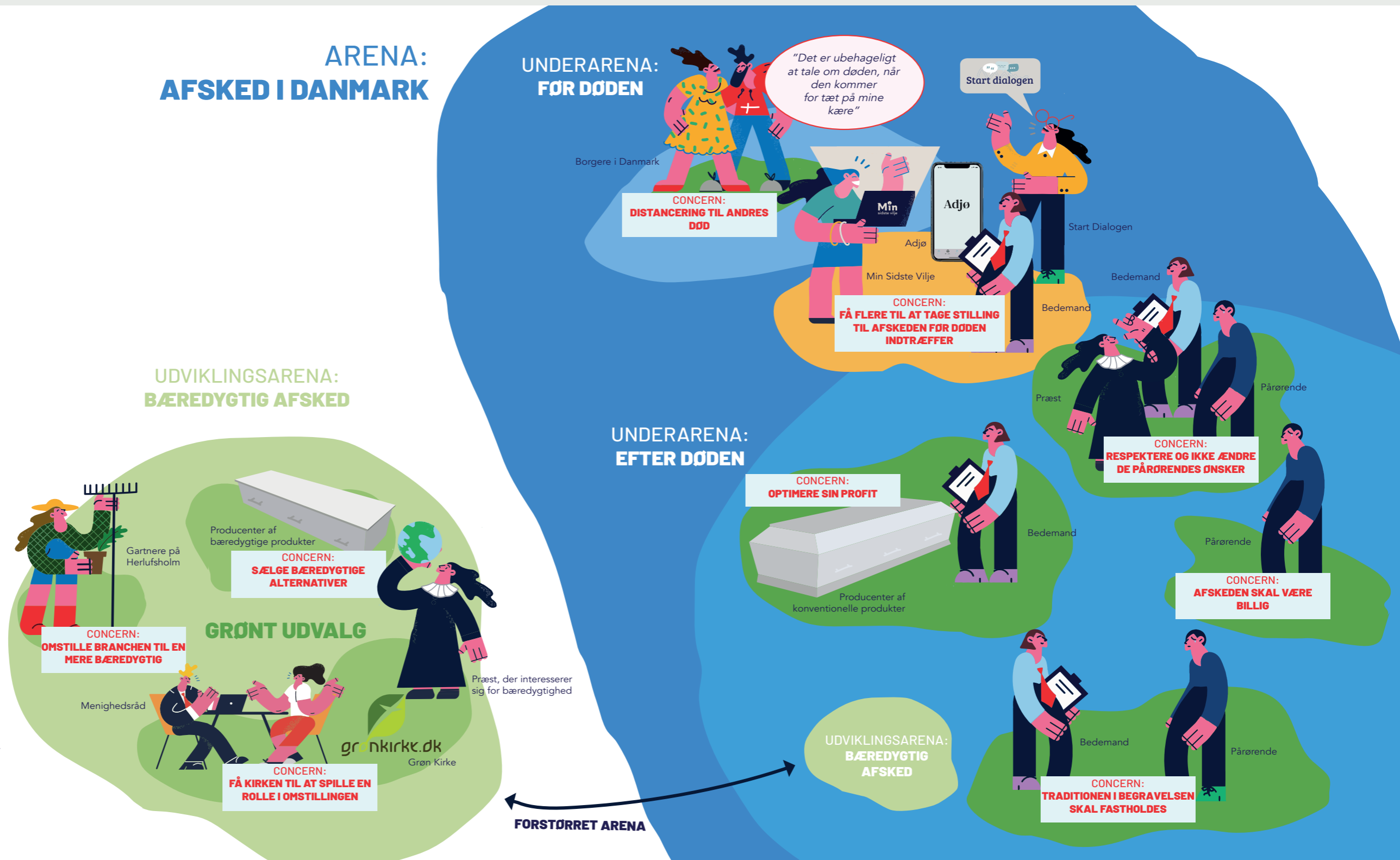
Affinitetsdiagrammet sikrer, at problematiseringen og problemløsningen er virkelighedstro, da det bliver baseret på empirien og fortolkning deraf. Dette vidensgrundlag bliver kernen for det videre arbejde med analysen af felten.

4.3 FORSTÅ FELTEN SOM EN ARENA

Analysens grundsten er lavet ud fra aktørnetværks-teori (ANT) (se afsnit 2.1 Aktør-Netværksteori), hvor vi i særlig grad har benyttet os af arena-mapping (se afsnit 2.1.2 Hvilke aktører er afgørende for at drive forandringen?). Analysen vil løbende blive brugt til at beskrive vores generelle proces og konklusioner, og på baggrund af dette, begrunde arenaens kortlægning, samt hvordan vores strategi for forandring kan translaterer aktører til andre områder af arenaen.

De forskellige concerns er forhandlet ud fra SNS-teorien (se afsnit 1.1.3 SNS: Facilitering af mulighed for forandring). Det har givet os indblik i aktørernes bekymringer og ønsker, men også sikret at vi konstant translaterede viden imellem os og afstemte vores mål for projektet. Det giver større grundlag for mobilisering for vores endelige løsning (se afsnit 2.1.1 Translation driver forandring), og er dermed et vigtigt værktøj.

Vores arena for afskeden i Danmark så således ud før vores første interaktioner med felten, og tydeliggør feltens relationer, som de er i dag (se figur 22).



Figur 22: Kortlægning af arenaen før projektets indflydelse

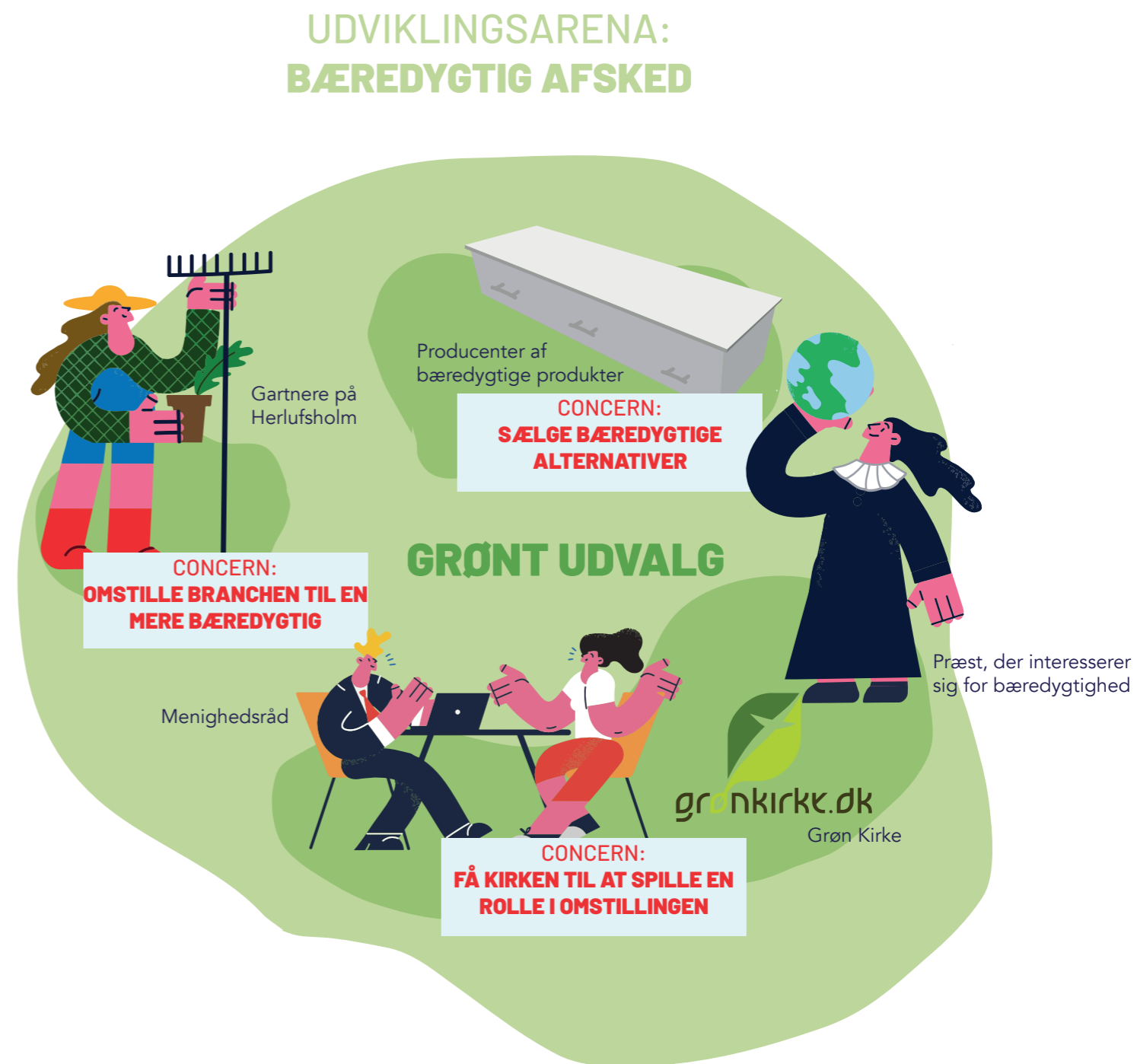
4.3.1 ET ØNSKE OM BÆREDYGTIG FORANDRING

Som det fremgår af figuren, eksisterer der på nuværende tidspunkt allerede en udviklingsarena for den bæredygtige afsked på arenaen. Projektets samarbejdspartnere fra Grønt Udvalg har nemlig startet et samarbejde på tværs af branchen med en concern om at "Omstille branchen til en mere bæredygtig". Udvalget blev opstartet af de to gartnere Jill Dalsgaard og Ditte Buchwald fra Herlufsholm Kirkegård, der måtte se til, mens andres beslutninger klimabelastede deres praksis:

"Det handlede om de hverdagsudfordringer, vi oplever hver dag. Urner kommer i kasser, og så smider vi dem ud. Blomster kommer i store containere, og så smider vi dem ud uden sortering. Det gav ikke mening for os. Så vi tænkte: Kan vi løse det? Næh, for der er nogle andre der står med magten" - Ditte

Buchwald, 18. marts 2022

Derfor startede de med at involvere branchens forskellige faggrupper til en snak om, hvordan de kan løse dette hver især. De besluttede at mødes til en workshop i Næstved Provsti med disse aktører, hvor de opsatte deres egne forhandlinger for at afstemme deres concerns med resten af branchen. Grønt Udvalg konstituerer dermed en udviklingsarena for bæredygtig omstilling i afskeden (se figur 23).



Figur 23: Kortlægning af udviklingsarenaen

Efter kort kommunikation med Jill og Ditte, deltog vi i en af deres workshops, og dette var starten på projektet og samarbejdet. Her opstod vores grundlag for visionen om en bæredygtig praksis, og vi begyndte langsomt at blive en del af udviklingsarenaen. Her blev det også tydeligt, at selvom der er en overordnet vision om bæredygtig omstilling, herskede der, i de forskellige faggrupper, forskellige concerns, som definerede deres indgang til projektet (se bilag 2: Første workshop med Grønt Udvalg).

Grønt Udvalg består bl.a. af en række producenter af forskellige bæredygtige alternativer; bl.a. Fuglebjerg kistefabrik, der producerer Orbit-kisten, og Filip Møllers Stenhuggeri, der producerer genbrugsgravsten. Disse aktører vil gerne omstille arenaen ved at sælge deres produkter, og deres concern bliver dermed: "Sælge bæredygtige alternativer". Dette blev tydeligt ved et besøg på Fuglebjerg Kistefabrik, hvor Hanne Elsner forklarede om Orbit-kisten og viste, hvordan den blev produceret. Her fortalte hun om bæredygtigheden af produktet, og hvordan dette løser en stor problematik på markedet. Jo flere der sælges, jo bedre vil det altså være for omstillingen (se bilag 3: Feltarbejde på Fuglebjerg Kistefabrik).



Ligeledes består Grønt Udvalg af præster, menighedsråd og Grøn Kirke; en arbejdsgruppe med repræsentanter fra forskellige kirkesamfund (Grøn Kirke, 2021). De har en concern om at 'Få kirken til at spille en rolle i omstillingen'. Deres concern tager udgangspunkt i begrebet økoteologi, der argumenterer for, at Biblens budskaber stemmer overens med den bæredygtige omstilling. Vi identificerede denne concern ved et besøg hos Helene Rasmussen, der er præst i Kirke Hyllinge og medlem af Grøn Kirke og Grønt Udvalg (se bilag 4: Interview med Præst Helene). Hun har offentligt været fortaler for økoteologi, og hvordan dét, at være kristen, bl.a. handler om at passe på den Jord, Gud har skabt, og udvise næstekærlighed ved at tage ansvar for vores medmennesker ved fx at undgå, at mennesker drives på flugt og bliver klimaflygtninge. Teorien oplever kritik fra nogle præster, da de mener, det ikke er kirkens ansvar at have et politisk ståsted, men aktørverdenen i udviklingsarenaen mener, det netop er deres ansvar at italesætte og bruge den platform, de varetager.

De forskellige concerns hos medlemmerne af Grønt Udvalg blev tydelige til workshoppen. De forskellige aktører blev nemlig overraskede over hinandens miljømæssige problematikker. Fx præst Helene: *"Da jeg kom til mødet i Næstved Provsti første gang, der anede jeg ikke at der fandtes bæredygtige kister, og jeg er præst!"* (H. W. Rasmussen, *personlig kommunikation, 24.feb.2022*). Dette siger noget om, at netværket er præget af svage eller fraværende relationer blandt branchen, og at der er mangel på oplysning omkring miljømæssige bæredygtighed, selv i branchen.

Workshoppen blev dermed også argument for vores plads på arenaen og systemfokus, da vi kan komme med en overordnet vision og agenda for alle medlemmerne og deres concerns.

Grønt Udvalg har haft en strategi for udbredelsen af de bæredygtige alternativer og oplysning af bæredygtighed i afskeden generelt, men er ikke lykkedes endnu. Vores arbejde lå derfor i at gå ind og analysere på strategien, identificere faldgruberne og udvikle en ny strategi.

Vores første framing blev således at...



Udbrede og oplyse om bæredygtige alternativer.

FRAMING

Udbrede og oplyse om bæredygtige alternativer

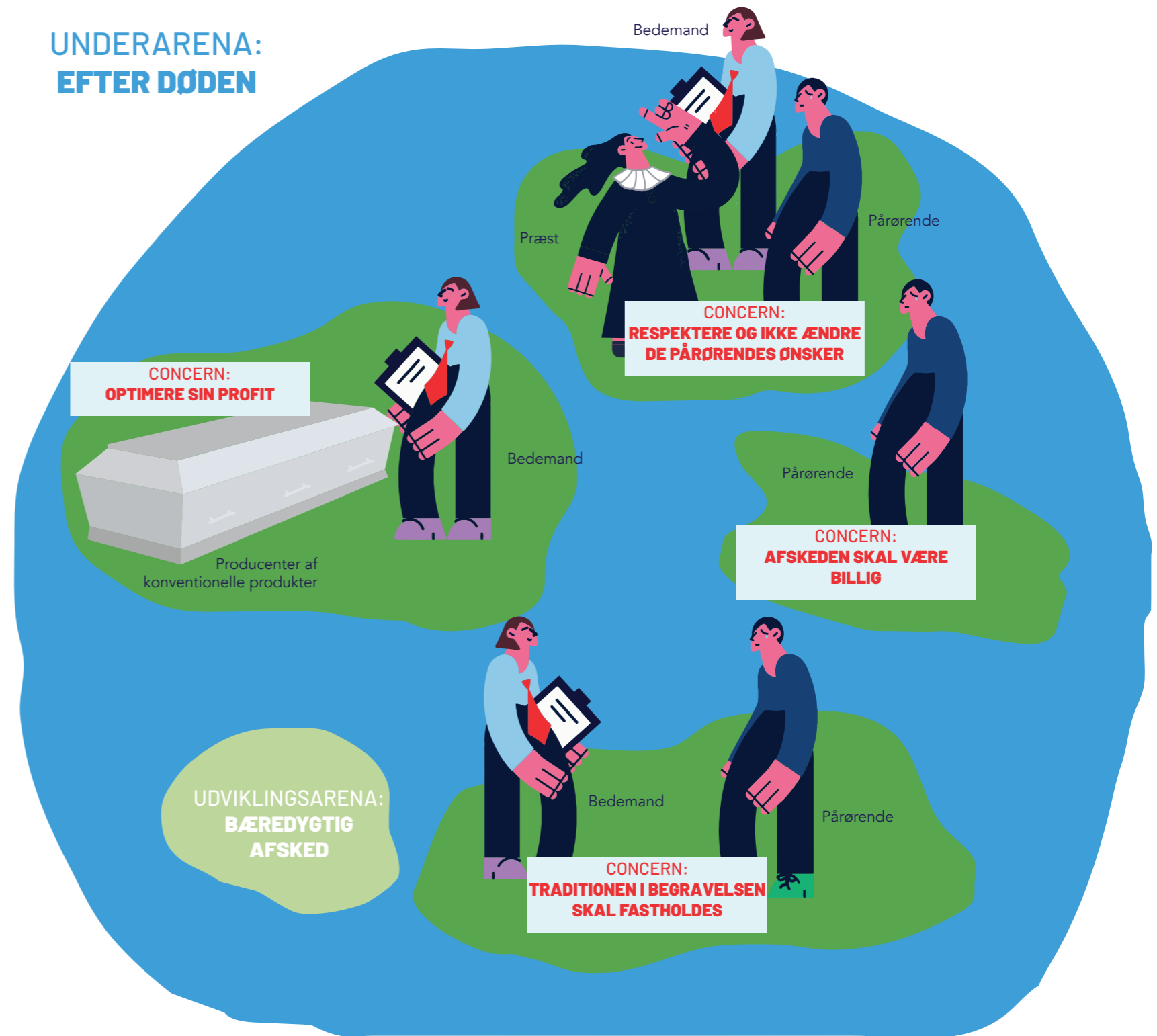


4.4 PROBLEMATISERING

Udviklingsarenaens strategi har indtil nu været, at få flere borgere til at vælge de bæredygtige alternativer i den nuværende praksis. Dette antyder, at forbrugeren skal træffe bæredygtige valg, når de sidder hos bedemanden efter et dødsfald. Dermed er udviklingsarenaen placeret i en underarena, vi kalder 'Efter døden' (se figur 24).

Men strategien er som nævnt ikke lykkedes, og dette afsnit har derfor til formål at identificere, hvor kontroverserne opstår, og udbredelsen stoppes.

UNDERARENA: EFTER DØDEN



Figur 24: Kortlægning af underarenaen 'Efter døden'

4.4.1 HVOR MEGET VED FORBRUGEREN?

Grønt Udvalg vil gerne oplyse forbrugeren, så vi besluttede os for at undersøge, hvad borgeren på nuværende tidspunkt ved om miljøbelastningen i afskeden.

Som led i projektets discover-fase udarbejdede vi et spørgeskema, der skulle undersøge, hvad borgere ved om miljøbelastningen af afskeden. Vi udsendte spørgeskemaet på sociale medier, og spørgsmålene var fokuseret omkring generelle fokuspunkter, der kunne give os et statistisk overblik over borgerens generelle viden og holdning. Spørgeskemaet blev besvaret af 137 respondenter født mellem 1950 og 2003 (se bilag 5: Spørgeskemaundersøgelse). I spørgeskemaet spurgte vi bl.a. ind til, om respondenterne finder det passende at snakke om bæredygtighed mht. begravelse. Her svarede 46% "i høj grad" (se figur 25)

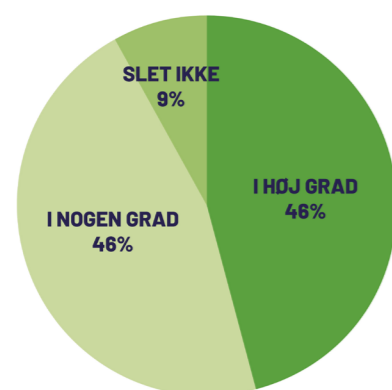
Herefter præsenterede vi fire facts om miljøbelastningen af afskeden (se figur 26). Vi framede spørgsmålene på en informativ måde vha. fx sammenligninger med andre miljøbelastende praksisser, som er mere almindeligt kendt.

Derefter spurgte vi igen, om respondenterne finder det passende at snakke om bæredygtighed mht. begravelse, hvortil 56% svarede "i høj grad" (se figur 27)

Vores simple oplysning om belastningen viste sig altså at rykke ved en betydelig andel af respondenterne.

Fordelen ved at indsamle empiri vha. et spørgeskema er, at vi kan nå bredt ud til mange aktører. Ulempen er dog, at der er begrænset mulighed for uddybende svar samt, at vi, som facilitatorer, ikke kan gribe ind i samtalen og folde interessante kommentarer ud. Det er også vigtigt at have i mente, at de borgere, der vælger at udfylde spørgeskemaet, må formodes at have en vis interesse i emnet fra starten, og dermed er der en faldgrube i og med, at vi ikke når ud til de borgere, der ikke vil tale om emnet.

SYNES DU, DET ER PASSENDE AT SNAKKE OM BÆREDYGTIGHED IFT. BEGRAVELSER?



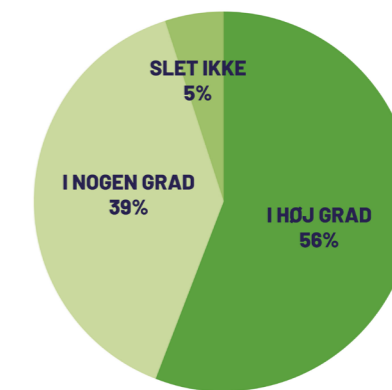
Figur 25: Lagkagediagram for 'Synes du om det er passende at snakke om bæredygtighed i begravelsen?'

VIDSTE DU AT...



Figur 26: 'Vidste du at' om afskedens miljøbelastning

SYNES DU, DET ER PASSENDE AT SNAKKE OM BÆREDYGTIGHED IFT. BEGRAVELSER?



Figur 27: Lagkagediagram for 'Synes du om det er passende at snakke om bæredygtighed i begravelsen?' efter oplysning

Eftersom spørgeskemaet var online, ville vi også gerne undersøge den ældste aldersgruppe i vores samfund, som vi ikke nødvendigvis kan fange der. Her ville vi, ligesom med spørgeskemaet, undersøge deres holdning til, og viden om, bæredygtighed i afskeden med henblik på, at de er borgere, som indenfor en overkommelig fremtid selv bliver konfronteret med døden. Derfor besøgte vi plejehjemmet Aftensol på Nørrebro, hvor lederen af institutionen derfra præsenterede os for tre beboere, der gerne ville snakke med os (se bilag 6: Feltarbejde på plejehjem). Diskursen hos de interviewede var gennemgående:

"Jeg har aldrig hørt om bæredygtighed ifm. begravelse [...]. Men jeg synes ikke, det er upassende eller stødende at snakke om bæredygtighed i begravelse. Det ville ikke genere mig, men der er jeg nok også blevet anderledes med alderen. Jeg hører mere til bæredygtighed som tiden går." – Birthe, beboer på Aftensol.

Igen blev det tydeligt, at når en borger bliver præsenteret for en bæredygtig mulighed, tager de godt imod den.

4.4.2 BEDEMANDENS ROLLE

Grønt Udvalg havde altså en pointe i, at oplysning rykker forbrugeren, og vi undersøgte derfor hvem, der kunne stå for at facilitere denne oplysning.

Efter workshoppen i Næstved Provsti, opstillede vi en aktør-mapping for at få overblik over branchens størrelse og relationer (se bilag 7: Aktør-netværk). Kortlægningen tydeliggjorde, at bedemanden er centrum for meget af praksissen, eftersom at mange relationer i netværket forbindes til bedemanden; i særlig grad forbrugeren (se figur 28).

Vi vurderede heraf, at bedemandens praksis er forum for mange af de potentielle bæredygtige beslutninger, da deres rolle og arbejdsopgave bl.a. er, at facilitere de beslutninger, borgere skal tage i afskeden. Med ønsket om mere oplysning, fokuserede vi derfor fremadrettet på, hvordan bedemandens position i netværket kunne udnyttes.

Her skete vores første reframing af concern:



Figur 28: Bedemandens mange relationer

Undersøge, om det bør være bedemandens opgave at udbrede de bæredygtige produkter.

FRAMING

Udbrede og oplyse om bæredygtige alternativer

1.REFRAMING

Undersøge, om det bør være bedemandens opgave at udbrede de bæredygtige produkter

4.4.3 LOCK-INS SOM FORHINDRER UDBREDELSEN

På baggrund af vores reframing, undersøgte vi bedemandens praksis nærmere gennem semistrukturede interviews med Annette Bøgh og Tanja Willaredt, som begge er bedemænd i hver deres bedemandsforretning. Gennem møderne udviklede vi sammen en sekvensanalyse (Se bilag 8: Sekvensanalyse) af bedemandens praksis. Sekvensmodellen hører under den bredere betegnelse *workmodels*; en analysemetode og et redskab til et systematisere en given proces ud fra empirisk materiale. Den undersøger en praksis som inddelt i forskellige trin, der udfolder sig over en given tidsperiode (Beyer & Holtzblatt, 1998). Vi opstillede sekvensmodellen i det online værktøj 'Miro', hvor vi sammen med bedemanden gennemgik og lavede tilføjelser til. Sekvensmodellen faciliterede en succesfuld *mediation* af viden mellem projektgruppen og bedemanden således, at bedemandens praksis blev *translateret* til modellen og vi dermed kunne identificere, hvilke breakdowns, altså områder hvor oplysningen udfordres, der eksisterer i praksissen. I det videre arbejde blev sekvensmodellen dermed en *repræsentation* af bedemandens praksis og concerns. Disse tre egenskaber kendetegner objektet som et succesfuldt *intermediært objekt* (Vinck, 2012).

Udfra interaktionen blev det tydeligt, at bedemanden oftest møder mennesker i en enorm sårbar situation, hvor velkommende ovenikøbet skal træffe en masse betydningsfulde beslutninger. En af bedemandens vigtigste opgaver, og det de finder størst værdi og ære i, er derfor at tage hånd om pårørende og facilitere den bedste afsked med afdøde som overhovedet muligt: "Det vigtigste for mig er at få taget en god afsked. At familien får sagt ordentligt farvel og får sendt afdøde ordentligt afsted. Jeg kunne ikke være med til noget, der var imod den afdødes ønske" - A. Bøgh, personlig kommunikation, 16.feb.22.

Undersøgelserne tydeliggjorde, at bedemændene oplever et lock-in (se afsnit 2.2.3 Lock-ins der fastholder praksis) imellem kultur og individuel adfærd, i og med de gerne vil promovere bæredygtighed men samtidig vil tage hensyn til den sårbare situation: "Det er en sindssygt svær branche, fordi man skal gå så meget på listetæer og ikke træde nogen over tæerne – særligt ift. at promovere bæredygtighed." T. Willaredt, personlig kommunikation, marts.2022). Omfavnelsen af pårørende vægtes altså højere end bæredygtighed. Præst Helene oplever det samme, når hun skal planlægge afdødes ceremoni med de pårørende (se bilag 4: Interview med Præst Helene). Dette skabte den første aktørverden i underarenaen 'Efter døden', med en concern om at "respekttere og ikke ændre pårørendes ønsker" (se figur 29)



Figur 29: Aktørverdenen med concern: "Respekttere og ikke ændre de pårørendes ønsker"

Det blev desuden klart, at mange bedemænd også er *locked-in* i økonomiske aftaler og er fastholdt i et lock-in imellem social praksis og nationale institutioner, for at kunne få deres forretning til at køre rundt. Bedemanden har som regel et fast sortiment af leverandører af kister, gravsten, blomster mm., og selvom det er muligt at vælge produkter udenfor dette sortiment, er det sjældent, det sker. De fleste af os kender slet ikke til mulighederne på markedet, så vi spørger som oftest bedemanden til råds. Dette giver bedemanden frit spillerum til at udnytte relationer til visse leverandører, hvilket betyder at de fleste tjener provision for salg af de specifikke produkter (se bilag 9: Interview med bedemand Annette). Dette bidrager til at deres forretning kan generere økonomisk overskud. En bedemandsforretning er som ordet indikerer en forretning, der, ligesom alt andet, skal kunne løbe rundt. Gennem et feltbesøg hos Bispebjerg Krematorie (se bilag 10: Feltarbejde på Bispebjerg Krematorie) var det muligt at konkludere, at større aktører, bl.a. producenter og krematorierne ligeledes er fastlåst i nogle økonomiske lock-ins, som fastholder den nuværende praksis, da ændringer kræver stor økonomisk kapital. Bedemanden og producenterne har derfor en concern om at "optimere sin profit". (se figur 30).



Figur 31: Aktørverdenen med concern: Afskeden skal være billig



Figur 30: Aktørverdenen med concern: "Optimere sin profit"

Denne omstændighed går også den anden vej ifølge bedemændene Annette og Tanja. De bæredygtige alternativer er generelt langt dyrere end de konventionelle, og pårørende vælger derfor også alternativerne fra for at spare penge, da en afsked i forvejen er en dyr affære. Der eksisterer altså et tredje lock-in imellem kultur & social praksis og brugerteknologi. Dette skabte endnu en aktørverden med de pårørende, der har en concern om at: "Afskeden skal være billig". (se figur 31).

Det, at pårørende ofte vælger bedemandens leverandører, betyder også, at afskeden som oftest ser ud på samme måde. Der opstår hermed et fjerde lock-in imellem kultur & social praksis og brugerteknologi. Kisten er traditionel og hvid, salmerne er gengangere, blomsterne prægtige og gravstenen importeret. Det skyldes ifølge bedemændene også, at pårørende er i sorg, og har brug for noget trygt at læne sig op ad: "Særligt når man står midt i sorg og afmagt, så holder man sig til det, man plejer." (A. Bøgh, *personlig kommunikation*, 16.feb.2022). Hanne og Helene er også enige i, at det er traditionerne, der fylder, når man planlægger en afsked, "Jeg sælger flest af den hvide traditionelle kiste (trapezformet-låg)" – (H. Elsner, *personlig kommunikation*, 2.marts.2022). Dette skabte aktørverdenen med en concern om at: "Traditionen i afskeden skal fastholdes" (se figur 32).

Der er altså en række lock-ins, som hindrer muligheden for at udbrede bæredygtighed igennem bedemanden og gør det nuværende system modstandsdygtigt overfor forandring. Vi valgte derfor at lave en strategi, der bryder disse lock-ins, ved at translaterere vores viden til forbrugeren i stedet, så de på den måde kan påvirke bedemandens praksis.

Her skete vores anden reframing:



Figur 32: Aktørverdenen med concern: Traditionerne i begravelsen skal fastholdes

Omstillingen skal ikke være bedemandens ansvar, men borgerens.

FRAMING

Udbrede og oplyse om bæredygtige alternativer

1.REFRAMING

Undersøge, om det bør være bedemandens opgave at udbrede de bæredygtige produkter

2.REFRAMING

Omstillingen skal ikke være bedemandens ansvar, men borgerens



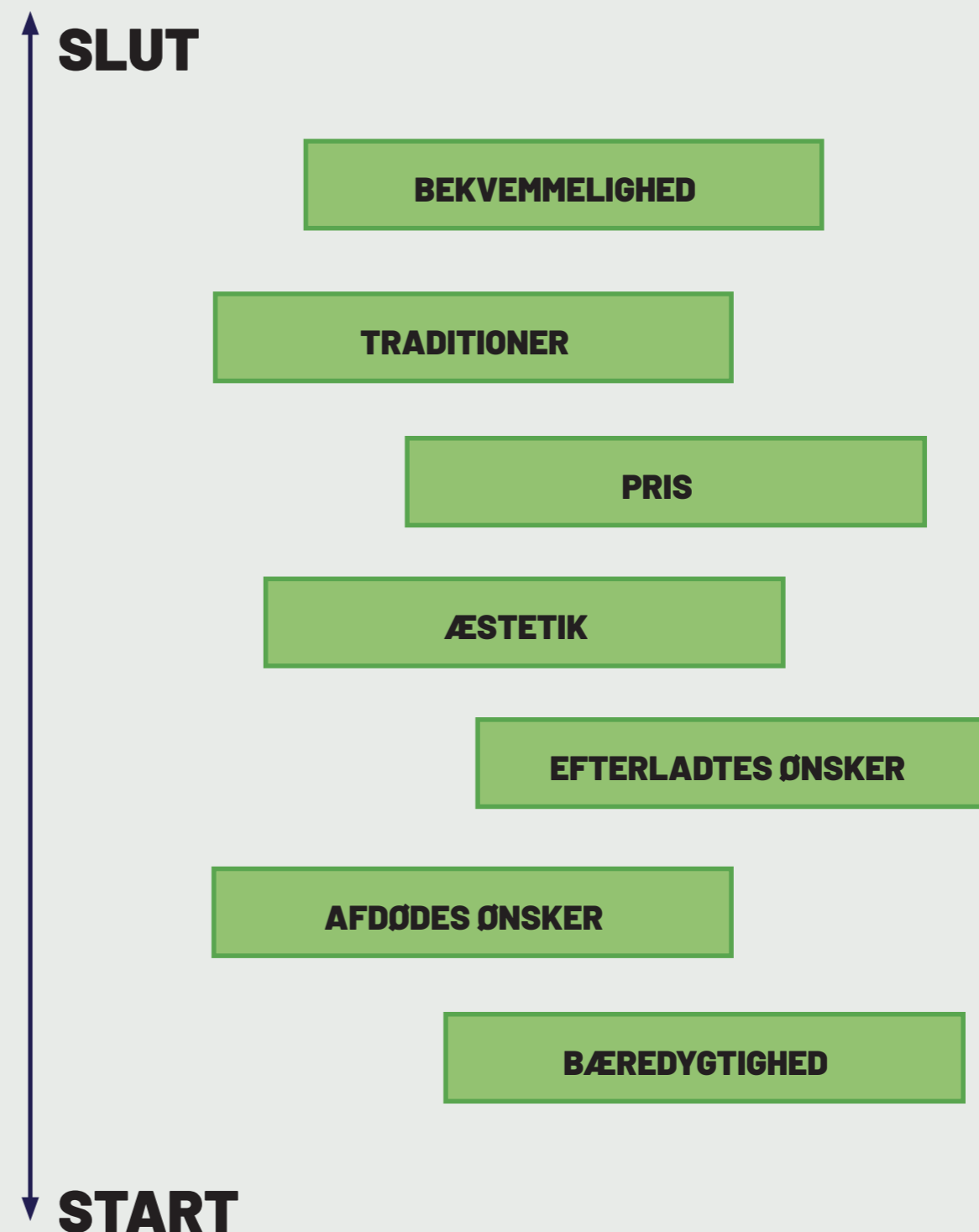
4.4.4 HVAD ER BORGERENS OPLEVELSE?

Vi var således nødsaget til at undersøge, hvad borgere oplever på den anden side af samtalen med bedemanden. Derfor opstillede vi en undersøgelse af borgerens holdninger til bæredygtighed i afskeden, og hvilke værdier de tillægger afskeden generelt.

Vi påbegyndte en strategi for empiriindsamling i vores backstage arbejde, hvor vi valgte at fokusere på kvalitativ empiriindsamling, da disse, i modsætning til spørgeskemaet, giver større mulighed for at uddybe holdninger og skabe en dialog internt mellem aktører. Vi udarbejdede heraf et designspil; en metode indenfor co-design (se afsnit 2.1.4 Co-design), der gør det muligt at lokalisere en dialog i et konkret objekt. Designspil bidrager til definere rollerne af spillerne i interaktionen og har til formål at fremme kreativitet og udforskning (Vaajakallio & Mattelmäki 2014). Det blev inskriberet til at fungere som en samtalestarter for et abstrakt emne (Rhinow et al, 2012), samt et redskab til at grave ned i hvilke værdier, der tillægges et givent emne, som aktørerne måske aldrig før har skænket en tanke.

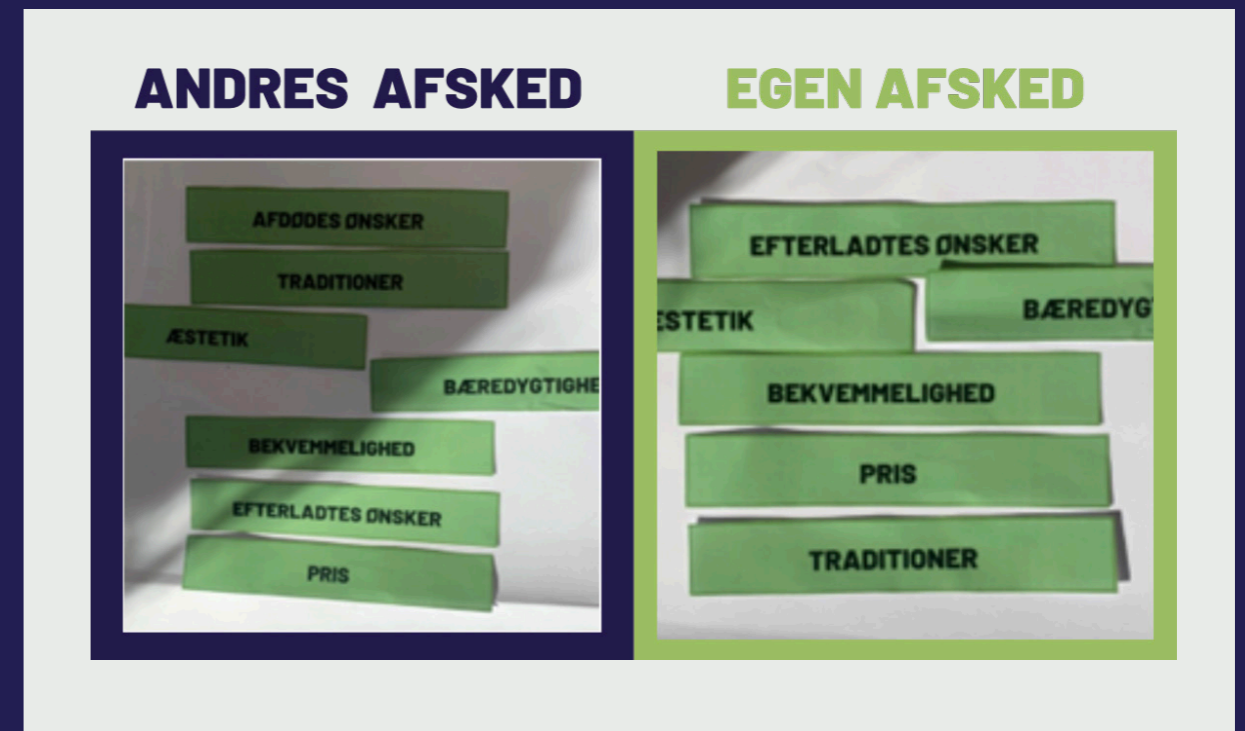
Vores designspil blev udformet som et *prioriteringsspil* og havde til formål at undersøge, hvad forbrugeren prioriterer højest i en afsked. Designspillet blev inskriberet med nogle af de faktorer, der, ud fra vores empiri indsamlet fra branchen, spiller ind i borgeres beslutninger mht. afskeden: 'Afdødes ønsker', 'efterladtes ønsker', 'æstetik', 'pris', 'traditioner', 'bekvemmelighed' og 'bæredygtighed'. Disse skulle adspurgte lægge i prioriteret rækkefølge ud fra forestillingen om, at de skulle arrangere og afholde en afsked for en af deres nære. Gennem vores proces, havde flere aktører desuden nævnt, at prioriteringen afhænger af, om det gælder ens egen eller andres afsked. Fx sagde Frits, som vi besøgte på plejehjemmet Aftensol: "Det er ikke svært at tænke på sin egen død, men andres"- Frits, beboer på Aftensol. Derfor valgte vi i spillet at inkorporere et twist i form af, at aktøren, efter prioriteringen af sine næres afsked, skulle forestille sig at prioritere faktorerne men henblik sin egen afsked. Således framede vi spillet til at undersøge, om der er forskel på prioriteringerne med henblik på hvis afsked, der prioriteres.

Designspillet agerede som intermedieært objekt i kraft af, at spillets brikker repræsenterede temaet og udgangspunktet for interaktionen og var inskriberet med projektets indledende findings. Derudover interagerede spillet i sig selv med aktøren og medierede deres prioriteringer og refleksioner, hvilke skabte translation i form af nye indsigter til projektet mht. borgeres prioriteringer i afskeden. (se bilag 11: Designspil).



EKSEMPEL PÅ ISCENESÆTTELSE

En 24-årig studerende prøver at prioritere faktorerne med henblik på en afsked for en af deres nære (se billede 33). Her er det *afdødes ønsker*, der prioriteres højest. Også *traditioner* vægtes højt, hvilket bekræfter et behov for at læne os op ad noget velkendt og trygt, og ære de afdøde, som det blev pointeret af bedemanden Annette. Bæredygtighed vægtes nogenlunde i midten. Prioriteringen var anderledes for den studerendes egen afsked. Her er det helt omvendt de *efterladtes ønsker*, der vægtes højest, og der er slet ikke det samme behov for traditioner. Det er bemærkelsesværdigt, at bæredygtighed vægtes højere for egen afsked sammenlignet med prioriteringen for pårørendes afsked.



Figur 33: Gruppens test med prioriteringsspil



Figur 34: Aktørverdenen med concern: "Respektere og ikke ændre de pårørendes ønsker"

Designspillet blev brugt med adskillige aktører, og generelt så vi samme mønster som ovenstående eksempel. Gennemgående var det, at man vægter afdødes ønsker højest og ikke ønsker at ændre på disse, når man skal planlægge deres afsked. Dermed kunne vi tilføje pårørende i aktørverdenen, der havde en concern om at "respektere og ikke ændre pårørendes ønsker" (se figur 34). Det var også en generel gentagelse, at bæredygtighed vægtes meget højere i egen afsked, end i andres. Det var typisk begrundet med værdien om at: "Man er mere følelsesladet i andres afsked. Ved min egen tænker jeg mest bare praktisk" - studerende, 25 år.

Vi kunne således samle vores viden fra henholdsvis bedemanden og forbrugeren og konkludere, at ingen af aktørerne har overskud eller lyst til at tænke bæredygtighed, når de sidder hos bedemanden i en sårbar position:

"Det er for sent når du sidder ved bedemanden", (red. At vælge bæredygtigt) –leder og formand af Danske Krematories Landsforening. (T. Olsen, personlig kommunikation, 1.marts 2022).

Mange aktører havde samme bekymring (se figur 35 og 36), og underbyggede dermed dette.

Vi så også, at afdødes ønsker vægtes højere end noget andet, og vurderede derfor, at hvis afdøde har et ønske om en bæredygtig afsked, vælger pårørende også dette - uanset pris. Det blev klart, at for at sikre de bæredygtige valg i afskeden, bør borgeren tage stilling til sin død, og ikke efterlade beslutningerne hos pårørende.

På baggrund af disse iscenesættelser skete der backstage en tredje reframing af projektet



Annette Bøgh, bedemand

Hanne Elsner, direktør for Fuglebjerg Kistefabrik

Figur 35 & 36: Aktørers udtalelser om det at tage stilling

Borgere skal tage stilling til deres egen afsked fremfor andres, for at højne sandsynligheden for en bæredygtig afsked.

FRAMING

Udbrede og oplyse om bæredygtige alternativer

1.REFRAMING

Undersøge, om det bør være bedemandens opgave at udbrede de bæredygtige produkter

2.REFRAMING

Omstillingen skal ikke være bedemandens ansvar, men borgerens

3.REFRAMING

Borgere skal tage stilling til deres egen afsked fremfor andres, for at højne sandsynligheden for en bæredygtig afsked



4.4.5 INTERESSERING AF VORES SAMARBEJDSPARTNERE I REFRAMINGEN

Før vi kunne gå i gang med dette nye fokus, måtte vi først indrullere vores samarbejdspartnere i vores reframing. Vi er pludselig gået fra deres fokus på miljømæssig bæredygtighed til et langt mere socialt fokus, da vi snakker om en praksisændring i stedet for oplysning om konkrete miljøbelastninger. Dette kan virke som et markant skift, så for sikre vedvarende interesse af vores samarbejdspartner i vores projekt, iscenesatte vi et frontstage space for forhandling med henblik på at translaterere vores nye viden og afstemme concerns ift. hvad projektet skal levere.

Iscalesættelsen indebar en præsentation af vores proces i konkrete steps underbygget af den bagvedlæggende empiri (se figur: 37). Denne figur agerede som et intermediært objekt, da den kunne synkronisere to sociale verdner, og translaterede vores viden om, hvorfor vi tog et fokusskifte, og hvordan projektet med dets reframing stadig havde potentiale til at imødekomme deres concern.

Gennem forhandlingerne blev vores concerns afstemt og begge parter blev enige om, at fokuset på at tage stilling, altså en helt ny praksis, var den rigtige tilgang til at ændre på forbrugeradfærd (se bilag 12: Møde med vores samarbejdspartnere).



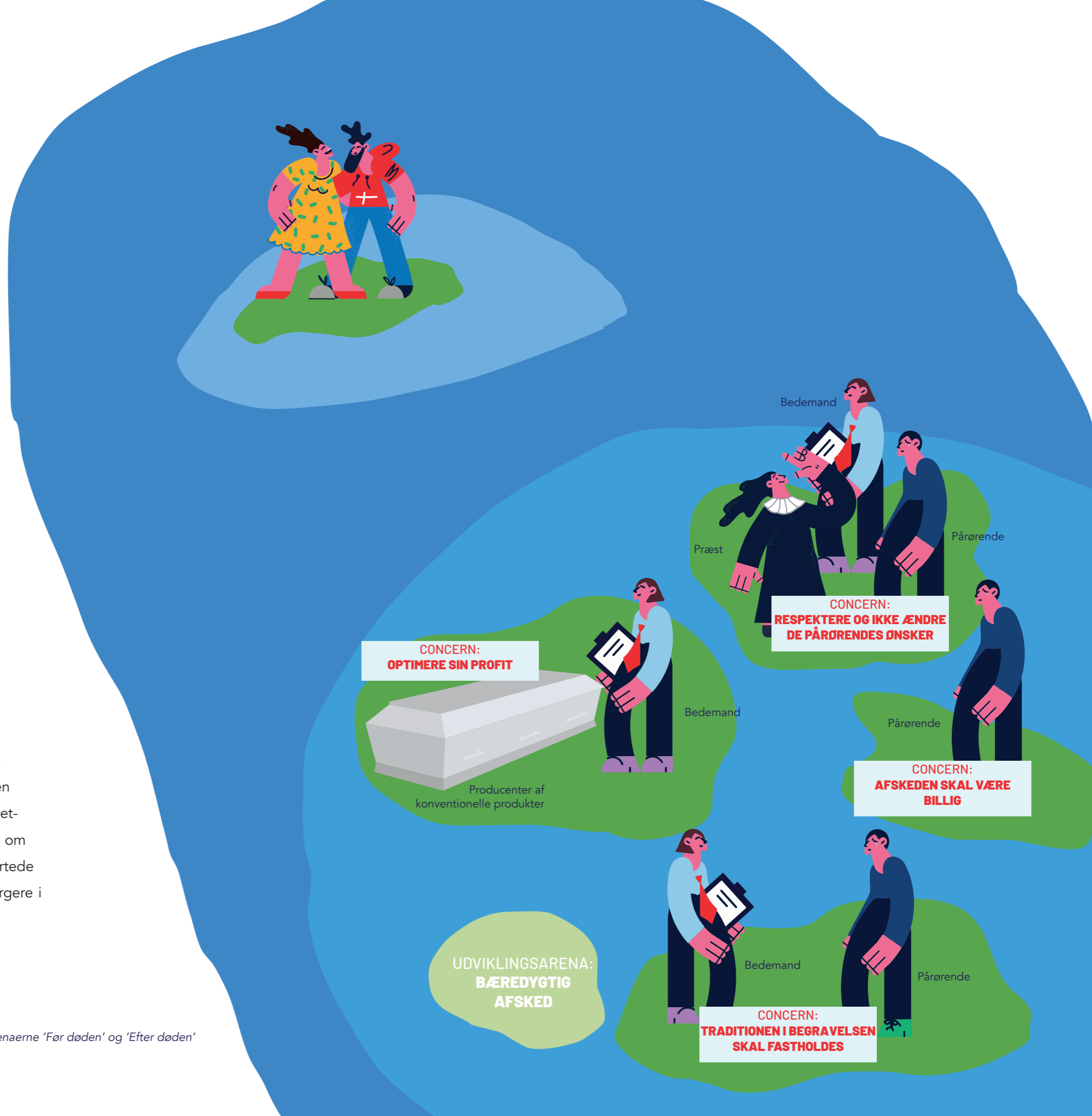
Figur 37: Intermediært objekt som illustreres gruppens proces

4.4.6 TAGE STILLING FØR DØDEN INDTRÆFFER

Efter denne afstemning af concerns var det nu muligt strategisk at opdele arenaen for afskeden i Danmark i to underarenaer: 'Efter døden' og 'Før døden' (figur 38).

'Efter døden' definerer BAU, hvor beslutninger først bliver taget, efter borgeren er død, og dermed efterlades til afdødes pårørende. Denne under-arena optager meget plads i kortlægningen, da stort set alle aktører i feltens arbejde henvender sig hertil. I denne fase var det derfor vigtigt at undersøge aktørverdener i arenaen for 'Før døden'. Den er mindre end 'Efter døden', da meget lidt af afskeden i Danmark udfolder sig her. På daværende tidspunkt havde vi begrænset indsigt i denne aktørverden, og vidste kun at borgerne var placeret her, men ikke hvad der concern var. Det blev tydeligt med vores affinitetsdiagram, der kan gennemskue de emner, hvor vores viden om feltet er mangelfuld (se bilag 13: Affinitetsdiagram). Vi startede dermed en divergerende fase for at undersøge, hvorfor borgere i dag ikke tager stilling til deres afsked.

Figur 38: Kortlægning af underarenaerne 'Før døden' og 'Efter døden'



4.4.7 EN KULTUREL DISTANCERING TIL DØDEN

Som nævnt i afsnittet 3 Afskeden i dag har vi gennem tiden udviklet os fra selv at have ansvar for afdøde og afskeden til, at andre gør det for os. Før i tiden havde borgeren altså meget tættere kontakt til døden - både pårørendes og egen. I dag bliver døden for mange forbundet med noget sørgeligt og dystert, og noget vi først forholder os til, når det er nødvendigt: *"Jeg mener også, der kan være noget sundt i at fortrænge døden. Vi skal jo leve vores liv og ikke gå rundt og være bange."* (H. W. Rasmussen, *personlig kommunikation*, 24.feb.2022). Dette gælder selv når døden kommer tæt på:

"Min erfaring er, at rigtig mange kommer i den situation, at hvis nogen i familien bliver syg, så er det for sent at snakke om det, for så er det som om, man går ud fra, at personen skal dø." (A. Bøgh, *personlig kommunikation*, 16.feb. 2022).

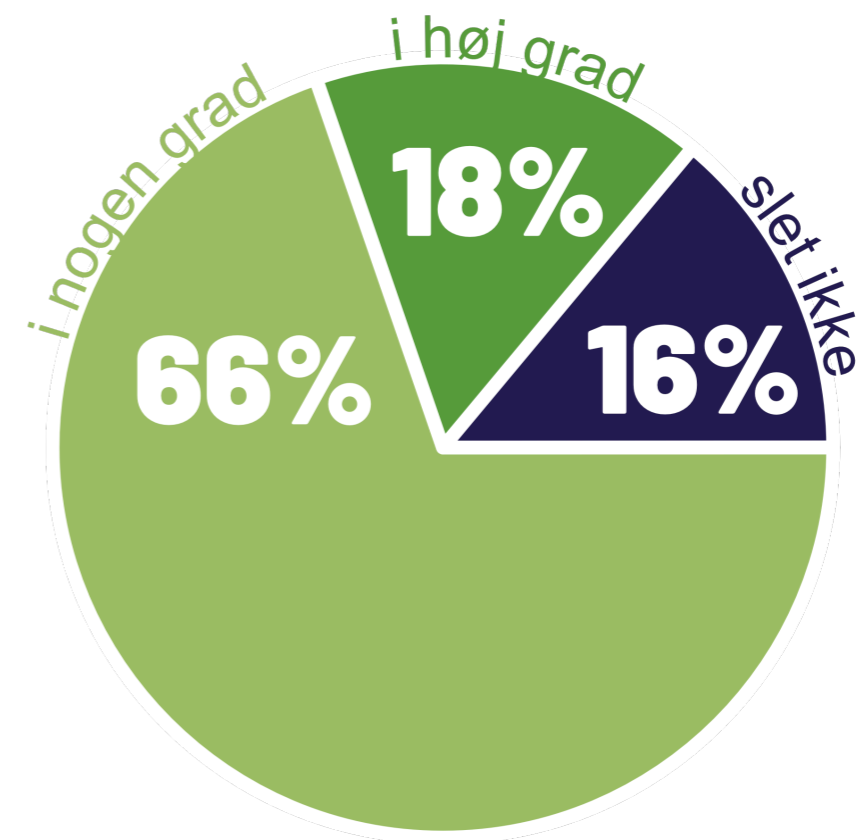
Vi taler altså hverken om døden, når den er på afstand, fordi den, for de fleste af os, virker fjern og irrelevant, men heller ikke når den står for døren, for her bliver det for følsomt. Resultatet er, at vi først forholder os til og taler om døden, når den er indtruffet.

Det er altså tydeligt, at der hersker et tabu omkring døden som samtaleemne i Danmark, hvilket vi også blev klar over ved responsen i spørgeskemaundersøgelsen. Det ses bl.a. på nedenstående diagram, hvor 18% svarede 'I høj grad' og 66% svarede 'I nogen grad', da vi spurgte, om de følte, at døden er et tabu (se figur 39). De 66% der svarede 'I nogen grad' kan tænkes at relatere sig til den tendens, at tabuet, som tidligere nævnt, afhænger af konteksten. Der var dog en stor enighed blandt respondenterne i, at døden dog ikke bør være et tabu:

"Det ligger naturligt i vores kultur - vi er dårlige til at snakke om døden. Det er en stor fejl - vi skal alle dø og det ville være dejligt hvis vi havde et mere naturligt forhold til det"

Nogle borgere udtrykker, at døden er et svært samtaleemne, fordi at man mangler et sprog for det:

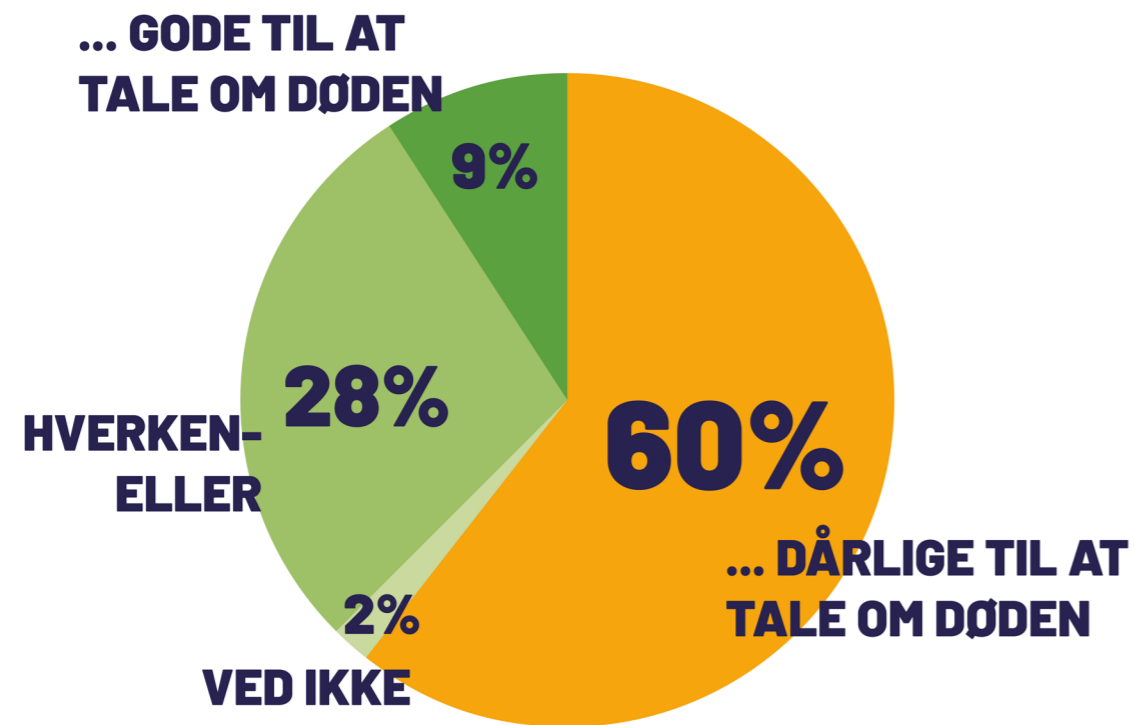
"Jeg mangler et sprog for at kunne snakke om døden og når jeg snakker med bekendte, så mangler de det også."



»Synes du døden er tabu?«

Figur 39: Lagkagediagram for 'Synes du døden er et tabu?'

VI DANSKERE ER GENERELT...



Figur 40: Politikens undersøgelse om danskere taler om døden fra Tidligere kræftramt professor:

Døden er vor tids sidste tabu, 2016

Dette bekræftes også af bedemanden, som oplever, at det kun er omkring 15-20%, der har fortalt om deres ønsker til pårørende eller skrevet dem (se bilag 9: Interview med bedemand Annette).

Og samme holdning har mange andre danskere, hvilket ses i en undersøgelse fra Politiken (2016) hvor 60% af de adspurgte erklærede sig enige i, at danskere generelt er dårlige til at tale om døden (se figur 40).

For at bekræfte disse tendenser vi så i spørgeskemaet, spurgte vi også beboerne på plejehjemmet Aftensol om, hvordan de, som netop har døden meget tæt ind på livet, har det med at tale om den. Vi var bekymrede for, om beboerne ville føle sig stødt af samtalen, men alle vores fordomme blev afkræftet af alle tre beboere, vi talte med. Vi oplevede en enorm sårbarhed, åbenhed og villighed til at tale om egne erfaringer med, og syn på, døden. En af beboerne fortalte, at hun efter hendes mands død tog stilling til sin egen afsked og talte med hende døtre om det; hun havde nemlig selv oplevet, hvordan det var at stå med alle beslutningerne selv:

"Min mand havde ikke taget stilling til sin egen begravelse. Han ville ikke tale om døden. Jeg følte, jeg stod alene med min mands død. (...) Det var hårdt med alle de beslutninger." – Birthe, beboer på Aftensol, personlig kommunikation, 16.marts.2022.

Det blev dermed afklaret, at borgere er åbne for samtalen, når de bliver spurgt ind. Vi vurderede derfor, at døden kun er tabubelagt i Danmark, når det gælder andres død, men ikke når det handler om en selv. Denne konklusion bekræftede vores reframing om, at "borgere skal tage stilling til deres egen afsked fremfor andres", men gjorde os opmærksomme på, at dette skal ske udenfor krisetid og på en sensitiv måde, da vi i krisetid er enormt sårbare, og døden er svær at tale om generelt. Derudover blev det tydeligt, at det uopfordret er svært at tage snakken om døden, idet vi mangler et sprog til at tale om den. Dette var vi opmærksomme på i vores videre strategiske overvejelser, og senere hen konceptualisering.

Vi gik dermed igen backstage og tilføjede borgere i underarenaen for "Før døden" med concernen "Distancering til andres død" (se figur 41). Vi blev dermed også opmærksomme på, at projektet vil være en del af bevægelsen mod at aftabuisere døden.

Dette blev til endnu en reframing:

UNDERARENA: FØR DØDEN



Figur 41: Aktørverdenen med concern: Distancering til andres død

Døden er svær at forholde sig til og snakke om, så borgeren skal tage stilling før krisetid.

FRAMING

Udbrede og oplyse om bæredygtige alternativer

1.REFRAMING

Undersøge, om det bør være bedemandens opgave at udbrede de bæredygtige produkter

2.REFRAMING

Omstillingen skal ikke være bedemandens ansvar, men borgerens

3.REFRAMING

Borgere skal tage stilling til deres egen afsked fremfor andres, for at højne sandsynligheden for en bæredygtig afsked

4.REFRAMING

Døden er svær at forholde sig til og snakke om, så borgeren skal tage stilling før krisetid

4.4.8 PERSONAER: DISKURSER HOS BORGEREN

Vi blev igennem spørgeskemaet opmærksomme på, at der findes forskellige måder at italesætte døden på. Respondenterne i spørgeskemaet havde forskellige diskurser og sprog om emnet, og dermed også om tabu og bæredygtighed i afskeden

Derfor brugte vi vores spørgeskema og feltbesøg til at udforme personaer på baggrund af tendenserne, vi oplevede. For at opstille personaer, undersøgte vi aldersgruppernes diskurs (Lindegård, 2008) i spørgeskemaet. For at undersøge tendenser i svarene fra respondenterne, tilgik vi udtalelserne med en multidisciplinær tilgang med inspiration fra affinitetsdiagrammet, hvor vi grupperede udtalelserne efter tematik, hvilket belyste differenskæder (Lindegård, 2017) med kæder af en diskurs og en moddiskurs om døden. I kombination med metoden '10 steps to personas' af Lone Nielsen (n.d.), kunne vi kategorisere tre grupper af personaer i: Unge 15-30 år, midaldrende 30-60 år og seniorer 60-100 år. Vi vurderede denne inddeling som passende, da vores arbejde har vist, at borgeres relation til døden og afskeden ændrer sig gennem livet i takt med, at man kommer tættere på døden. De tre personaer ses her: (se figur 14).

Således fik vi en forståelse af diskursen for, hvordan forskellige aldersgrupper italesætter døden i hjemmet og i samfundet. Gennem udviklingen af personaer, kunne vi fremadrettet designe efter et brugerdrevet perspektiv i projektets udvikling af løsningsrummet. Opdagelserne blev brugt i vores videre arbejde om, hvordan vi bryder tabuet om døden, da vi netop blev opmærksomme på, at hver persona har hver sine forudsætninger.

"Jeg hedder Bertram og er 23 år, jeg har ikke oplevet døden særligt ofte. Jeg har heller ikke stået for at arrangere en begravelse, så jeg er faktisk ikke klar over dets omfang. Jeg har ikke taget stilling til min død, da døden er meget langt væk fra mig og at dø er det ultimative for mit liv. Jeg føler at tale om døden er svært, men jeg synes i den grad, at det er passende at snakke om bæredygtighed i afskeden."



UNGE

Figur 42: Persona: Unge – Bertram

"Vi hedder Birthe og Jørgen og vi er i 50'erne. Vi har skulle forholde os til døden op til flere gange, ved at vi har været til begravelser, og vi har også været med til at arrangere begravelser. Vi har faktisk taget lidt stilling til vores egen død, da vi ikke vil besvære nogen, men de efterladte skal også bare bestemme. Jeg synes døden er svært at snakke om, og bæredygtig er da passende at snakke om."



MIDALDRENDE

Figur 43: Persona: Midaldrende – Birthe og Jørgen

"Jeg hedder Grethe, og er 78 år gammel. Jeg har oplevet døden op til flere gange, og har arrangeret begravelser. Jeg er også selv ved at erkende, at jeg ikke er udødelig. Jeg har henkastet sagde noget om det til mine nære, men det er en meget svær samtale at tage op. Jeg synes også bare min familie skal bestemme hvad der er nemmest for dem. Det ville være dejligt hvis vi havde et mere naturligt forhold til det, og synes for det meste at bæredygtighed er passende, men jeg har aldrig overvejet det."



SENIORER

Figur 44: Persona: Seniorer – Grethe

4.4.9 HVILKE AKTØRER DELER VORES CONCERN?

Med vores fjerde reframing og personaer i rygsækken, identificerede vi hvilke aktører, der allerede arbejder på at få borgere til at tage stilling til deres død, inden den indtræffer: Min Sidste Vilje, ADJØ og Start Dialogen.

Min Sidste Vilje er en formular, hvori man kan udfylde ønsker til egen afsked; enten fysisk eller online. Den er udarbejdet af Brancheforeningen Danske Bedemænd (Brancheforeningen Danske Bedemænd, 2021), som er den største og mest udbredte virksomhed af de tre og dermed en magtfuld aktør med dette fokus på markedet. Online-plattformen er koblet op på borgerens CPR-nummer og deles dermed automatisk med bedemanden, når borgeren bliver erklæret død i bedemandens system.

ADJØ er en app, hvori man kan udfylde ønsker til egen afsked på samme måde som Min Sidste Vilje. Dette er endnu ikke en stor aktør på markedet, men arbejder på at oplyse om emner såsom bæredygtighed og berøringsangst til døden. Appen er ikke koblet på CPR, som Min Sidste Vilje er; man skal derimod selv sende sin besvarelse direkte til pårørende (A. Olsen, personlig kommunikation, 11.april.2022)

Start Dialogen er et sideprojekt opstartet af Hanne Elsner, som også er direktør for Fuglebjerg Kistefabrik. Projektet er en slags kampagne, som advokerer for at starte en dialog om døden i familien. Hanne fortalte til vores besøg på kistefabrikken, at hun selv har skulle tage afsked med sin far, og at hun her oplevede, at der var mange uoverskuelige valg, som hun gerne ville have drøftet med ham. Derfra fik hun en vision om, at alle skal tage stilling før de fylder 50 år, og begyndte at arbejde målrettet mod det.

Vi valgte derfor at tilføje de tre aktører til én aktørverden mellem de to underarenaer med en fælles concern om at: "Få flere til at tage stilling før døden indtræffer" (se figur 45). Fundet af disse tre aktører konkretiserede vores viden om, hvordan vores concern eksisterer i BAU i dag.



Figur 45: Aktørverdenen med concern: Få flere til at tage stilling til afskeden før døden indtræffer



4.4.10 HVORDAN PÅVIRKES BEDEMANDEN AF REFRAMINGEN?

Den nye framing på projektet vil resultere i en ændring af bedemandens praksis. Derfor måtte vi undersøge, om det, at borgere tager stilling til deres afsked, komplicerer bedemandens arbejde. Derfor gik vi tilbage til bedemanden, for at kortlægge helt præcist hvilke mekanismer, der kan påvirke deres praksis. Vi udformede backstage følgende scenarier og gennemgik dem med bedemændene Annette og Tanja:

1. Den afdøde har ikke efterladt nogle ønsker
2. Den afdøde har snakket med pårørende om egne ønsker
3. Den afdøde har udfyldt ADJØ
4. Den afdøde har udfyldt Min Sidste Vilje

Formålet med scenarieskabelonen var, at det skulle agere som intermedært objekt mellem os, som gruppe, og de to bedemænd Tanja og Annette. På denne måde faciliterede vi et fælles referencepunkt for samtalen mellem bedemanden og gruppen således, at vi løbende kunne translaterer deres synspunkter ved et systematisk overblik af empirien, som i det videre forløb har repræsenteret bedemandens oplevelse (se bilag 14: Scenarier til bedemænd). I samarbejde med de to bedemænd, udfyldte vi skabelonen og kom frem til de typiske hændelser, der opstår i de forskellige scenarier.

Den afdøde har ikke efterladt nogle ønsker: Der opstår konflikter mellem pårørende, som gør, at bedemandens opgave bliver udfordret. I disse tilfælde bliver det deres største opgave at fungere som mægler imellem pårørende



Figur 46: Storyboard: Scenarie 1: Afdøde har ikke taget stilling

Den afdøde har snakket med pårørende om egen ønsker: I andet scenarie er det også sandsynligt, at der opstår konflikter; det sker nemlig ofte, at afdøde har snakket med pårørende om deres ønsker men ikke nedskrevet dem. Her kan familiemedlemmer have fået forskellig information fra afdøde, og dermed opstår der igen konflikt, da man ikke kan vide sig sikker på, hvilken information er den endelige.



Figur 47: Storyboard: Scenarie 2: Afdøde har haft dialog med familien

Den afdøde har udfyldt ADJØ:

Hverken Tanja eller Annette har oplevet, at borgere har udfyldt ADJØ i al den tid, de har arbejdet som bedemænd, og derfor kunne de ikke gå i dybden med dette scenarie.



Den afdøde har udfyldt Min Sidste Vilje (MSV): Fjerde scenarie var den mest favorable for bedemanden, da afdøde har efterladt skriftlige ønsker. Dermed skal familien og bedemanden bare følge ønskerne på formularen. Da Min Sidste Vilje er synkroniseret med bedemændenes system, og deres ønsker bliver tilsendt bedemanden, er processen meget automatisk. Hvis den er udfyldt i fysisk form, skal afdøde sikre, at pårørende er blevet informeret om, hvor den er opbevaret. Både Tanja og Annette udtrykte, at processen der udfolder sig, når afdøde har udfyldt Min Sidste Vilje, er meget lettere både for bedemand og pårørende, da der ikke er nogle usikkerheder eller konflikter, der skal løses:

"Jeg oplever, at det er en lettelse for de pårørende, at der er taget stilling på forhånd."

A. Bøgh, personlig kommunikation, 26.april.2022



Figur 48: Storyboard: Scenarie 3: Afdøde har udfyldt Min Sidste Vilje

Disse møder med de to bedemænd viste, at de deler concern med os, Min Sidste Vilje, ADJØ og Start Dialogen. Det var dermed muligt at gå backstage og tilføje bedemanden til aktørverdenen med en concern om at "Få flere til at tage stilling til afskeden før døden indtræffer" i underarenaen 'Før døden' (se figur 49).

Vi oplevede altså gennem vores fokus på miljø, at der hos bedemanden også kan opstå sociale udfordringer ved, at der ikke er taget stilling før dødsfaldet. Der opstår nemlig tit kontroverser pårørende imellem. Det kan også ske, at afdøde har efterladt specifikke ønsker, som pårørende er uenige i. Respondenterne i vores spørgeskema belyste, at det ofte kan hænde, at afdøde ikke har ville være til "besvær", og derfor har ønsket at ligge på 'de ukendtes', hvorimod de pårørende har et behov for et sted, hvor de kan mindes den afdøde. Uanset hvad, skal de pårørende tage rigtig mange valg på afdødes vegne, med en frygt for at vælge noget, der ikke var i deres ånd. Ved at have fokus på at tage stilling til egen afsked, omfavner projektet også social bæredygtighed, og vi besluttede os derfor for at have en vision, der indebar begge aspekter:

Vi vil sikre miljømæssig og social bæredygtighed i afskeden.

Ovenstående understøttes af agendaen bag Start Dialogen, og vi fik dermed en refra-
ming der lød:



Figur 49: Aktørverdenen med concern: Få flere til at tage stilling til afskeden før døden indtræffer

Borgeren skal ikke kun tage stilling, men starte dialogen med sine nærmeste og nedskrive dem.

FRAMING

Udbrede og oplyse om bæredygtige alternativer

1.REFRAMING

Undersøge, om det bør være bedemandens opgave at udbrede de bæredygtige produkter

2.REFRAMING

Omstillingen skal ikke være bedemandens ansvar, men borgerens

3.REFRAMING

Borgere skal tage stilling til deres egen afsked fremfor andres, for at højne sandsynligheden for en bæredygtig afsked

4.REFRAMING

Døden er svær at forholde sig til og snakke om, så borgeren skal tage stilling før krisetid

5.REFRAMING

Borgeren skal ikke kun tage stilling, men starte dialogen med sine nærmeste og nedskrive dem



A photograph showing three people from behind, standing in a grassy field. They are looking towards a muddy area where several cows are standing. In the background, there is a barn and a line of trees under a cloudy sky. The scene is dimly lit, suggesting an overcast day.

4.5 PROJEKTETS FORANDRINGSPOTENTIALIA

Vores analyse har indtil nu belyst hvilke kontroverser, der ligger i udbredelsen af bæredygtige alternativer, sådan som systemet er konstitueret i dag, samt hvorfor Grønt Udvalgs nuværende strategi ikke fungerer.

På baggrund af analysen har vi identificeret et forandringspotentialia i at få borgere til at tage stilling til afskeden og starte en dialog om døden samtidig med, at de bliver oplyst om bæredygtighed. Dette sker på baggrund af vores analyse, der legitimerer, at borgerens holdninger til bæredygtig afsked rykkes ved oplysning, og fordi det, at starte en dialog og tage stilling, lægger op til både miljømæssig og social bæredygtighed. Dette skal dog ske uden for krisetid, da man her er følelsesmæssigt distanceret til døden. Det vil resultere i, at vi ikke kun fjerner ansvaret fra bedemanden men også fra pårørende, der ellers skal tage alle beslutningerne på vegne af andre. Dermed løser vi ligeledes de fire lock-ins, som blev identificeret. Både bedemanden og pårørende har en concern om at *"Respektere og ikke ændre de pårørendes ønsker"*. Det, at afdøde har taget stilling, kommer dermed til at trumfe bedemandens fokus på etik og profit, samt pårørendes fokus på pris og tradition. Ligeledes skaber fokuset på oplysning også værdi til Grønt Udvalg, og vi sikrer deres interessement i projektet.

5 STRATEGI

Vi befinder os nu mellem de to diamanter i Double Diamond-modellen, hvorved vi har fuldstændt defineret fasen, idet vi har defineret og udforsket, hvad vi, på baggrund af vores analyser, ser af forandringspotentiale på arenaen for afskeden i Danmark. Spørgsmålet er nu, hvordan vores concern spiller ind i arenaen, hvilke aktørverdener der skal translateres, hvor de skal translateres hen, og hvad der skal til for, at denne translation finder sted. Alt dette udgør indholdet af vores strategi for en systemændring og løsningen på vores problemformulering, og denne præsenteres i de følgende afsnit.

Som nævnt tidligere, er der på arenaen en aktørverden, der deler samme concern som os: "Få flere til at tage stilling til afskeden inden døden indtræffer" (se figur 50). Denne er konstitueret af aktørerne *Min Sidste Vilje*, *ADJØ*, *bedemænd* og *Start Dialogen*. Vi så derfor potentiale i at udvikle en strategi, som vil fokusere på at inddrage denne aktørverden i udviklingsarenaen og samtidig translaterer udviklingsarenaen 'Bæredygtig afsked' fra underarenaen 'Efter døden' til 'Før døden'.



Figur 50: Aktørverdenen med concern: Få flere til at tage stilling til afskeden før døden

5.1 HVEM SKAL VI SAMARBEJDE MED?

Både *Min Sidste Vilje* og *ADJØ* er platforme, hvis formål er at facilitere muligheden for at tage stilling til egen afsked. For at specificere vores projekt og vores retning, satte vi os derfor for at sammenligne de to platforme og, på baggrund af dette, vurdere hvilken aktør, der ville give bedst mening at inddrage i vores strategi. Dette blev gjort vha. desk-research og interviews, hvorved virksomhedernes forretningsmodel, platform, position og relationer i netværket mm. blev sammenlignet (se bilag 15: Sammenligningsdokument).

Ud fra denne sammenligning valgte vi at fokusere på *Min Sidste Vilje* frem for *ADJØ*. De centrale årsager til dette var:

- *Min Sidste Vilje* er stiftet og drevet af Brancheforeningen Danske Bedemænd (Brancheforeningen Danske Bedemænd, 2021), og derfor så vi stor potentiale i at gøre strategisk brug af deres magtposition i netværket.
- *Min Sidste Vilje* er synkroniseret med det system, bedemænd bruger i deres praksis, hvilket resulterer i stærkere relationer i netværket og mere effektivt flow af informationer.
- *Min Sidste Vilje* forholder sig neutralt til branchen og promoverer dermed ikke bestemte producenter og/eller bedemænd.
- *Min Sidste Vilje* blev nævnt flere gange i processen af flere forskellige aktører, og Brancheforeningen Danske Bedemænd er dermed aktørverdenens største og mest magtfulde aktør.

5.1.1 INDRULLERING AF MIN SIDSTE VILJE

Vi forsøgte at indrullere Min Sidste Vilje i vores projekt, som samarbejdspartner, for at kunne arbejde videre med vores framing. Forhandlingerne med Min Sidste Vilje har dermed været afgørende for projektet og blev planlagt og iscenesat ud fra en nøje udtænkt strategi. Vores kontaktperson, der repræsenterede Min Sidste Vilje, var Anna Prai Olsen, der er kommunikationskonsulent i Brancheforeningen Danske Bedemænd. Hun har været gennemgående for hele projektet.

Indrulleringen af Min Sidste Vilje tog udgangspunkt i scenarier (se bilag 16: Møde med MSV). Ved at bruge scenarier opstillede vi en forestilling om fremtiden, som blev inskriberet med vores aktørs concerns og praktiske erfaringer med fremtiden (Bødker, 2000). Vores personaer blev udgangspunktet for disse to scenarier, og da vi igennem dem både kunne repræsentere aktørens concerns og vores egne, fungerede de også som intermedært objekt. Vi translaterede vores empiri og findings, og vi kunne igennem dem således mediere med Min Sidste Vilje. De blev klar over, at unge også er villige til at tage stilling, hvis det bliver med fokus på den bæredygtige omstilling. Min Sidste Vilje havde nemlig ikke selv i deres vision, at unge kunne blive potentielle brugere af deres platform (Se eksempel "Forhandlinger med Min Sidste Vilje").

Vi translaterede vores idéer til, hvordan vi kunne udbrede deres budskab på en ny måde; både ved at inddrage bæredygtighed som appel for platformen og ved fokus på at kunne hjælpe ens pårørende. På den måde, kunne vi både oplyse om bæredygtighed på deres hjemmeside og samtidig opfordre til at starte dialogen. Dette blev et afgørende værktøj og argument for, hvordan et samarbejde med os kan være med til at løse Min Sidste Viljes kontrovers om, at få udfylder den i dag. Gennem indrulleringen fandt vi ud af, at Min Sidste Vilje i 2022 vil udvikle en ny version af deres platform. Vores interaktion var derfor perfekt timet og gav os frirum til at komme med idéer til koncepter på platformen.

Iscenesættelsen resulterede i, at vi fik interesseret og indrulleret Min Sidste Vilje som aktør til udviklingsarenaen, og de blev dermed vores gatekeeper for projektet; altså dem der i sidste ende afgør, om en løsning kommer ud eller ej.

Således fik vi en reframing af vores concern:

Borgere skal tage stilling til afskeden før krisetid på Min Sidste Vilje, hvor der oplyses om miljømæssig bæredygtighed

FRAMING

Udbrede og oplyse om bæredygtige alternativer

1.REFRAMING

Undersøge, om det bør være bedemandens opgave at udbrede de bæredygtige produkter

2.REFRAMING

Omstillingen skal ikke være bedemandens ansvar, men borgerens

3.REFRAMING

Borgere skal tage stilling til deres egen afsked fremfor andres, for at højne sandsynligheden for en bæredygtig afsked

4.REFRAMING

Døden er svær at forholde sig til og snakke om, så borgeren skal tage stilling før krisetid

5.REFRAMING

Borgeren skal ikke kun tage stilling, men starte dialogen med sine nærmeste og nedskrive dem

6.REFRAMING

Borgeren skal tage stilling til afskeden før krisetid på Min Sidste Vilje, hvor der oplyses om miljømæssig bæredygtighed

EKSEMPEL: FORHANDLING MED MIN SIDSTE VILJE

Efter indledende semistrukturerede interview med Min Sidste Vilje, gik vi backstage og udviklede en strategi for, hvordan vi interesserer aktøren og dermed translaterer dem til udviklingsarenaen. Først identificerede vi, hvor der var potentiale for at afstemning mellem vores vision og deres (se figur 51).

Som del af vores strategi for indrullering af Min Sidste Vilje iscenesatte vi et forhandlingsrum, hvor vi opstillede to scenarier på baggrund af vores personaer. Disse skulle bistå os i at iscenesætte hvilken obstacle, der styrer BAU, og forhindrer Min Sidste Vilje i at opnå deres vision. De tre personaer var som sagt opdelt i tre aldersgrupper. Første scenarie (se figur 51), som skildrer BAU, indeholder følgende personaer: De unge, som er styret af en diskurs der lyder "Jeg føler mig udødelig! Hvorfor skal jeg tage stilling til min begravelse nu?", de midaldrende, som er styret af en anden diskurs, som lyder "Jeg vil ikke være til besvær for mine pårørende - de kan bare bestemme!", samt seniorerne, der er styret af en diskurs som lyder "Jeg har egentlig hørt om Min Sidste Vilje men jeg har ikke fået den udfyldt".

Andet scenarie (se figur 53) skildrer, hvordan vi ser, at vores vision kan ændre på diskursen hos personaerne. Her hersker der i stedet en diskurs hos de unge, som lyder: "Gud! Jeg vidste slet ikke at afskeden var så klimabelastende! Det vil jeg gerne ændre på, så jeg kan bidrage med lidt mere efter jeg er væk". Hvorimod de midaldrende og seniorerne deler samme diskurs nu som lyder: "Jeg har aldrig tænkt på, at det at jeg tager stilling faktisk kan hjælpe dem jeg efterlader. Den tjeneste, vil jeg gerne gøre dem!"

Sammen med Anna diskuterede vi disse scenarier, hvilket resulterede i, at hun så værdi i et samarbejde med os.

MIN SIDSTE VILJES VISION

"At få flere borgere i aldersgruppen 40+ til at udfylde Min Sidste Vilje, og sikre at bedemanden modtager den."

GRUPPENS VISION

"At få borgere til at tage stilling til deres afsked, og italesætte det overfor deres nærmeste før døden indtræffer, samt oplyse om bæredygtighed og miljøbelastningen i praksissen."

Figur 51: Min Sidste Viljes vision & gruppens vision

SCENARIO 1: BUSINESS AS USUAL

Figur 52: Scenarie for business as usual



SCENARIO 2: FOKUS PÅ BÆREDYGTIGHED

Figur 53: Scenarie med fokus på bæredygtighed



5.1.2 INDRULLERING AF START DIALOGEN

Vi så potentiale i at indrullere Hanne fra Start Dialogen, da hun, i modsætning til Min Sidste Vilje, fokuserer på dialogen med pårørende og dermed fremmer den sociale bæredygtighed. Denne inddragelse sikrer vores framing om også at fokusere på social bæredygtighed og undgå konflikter i familien.

På samme måde som før blev inddragelsen af Hanne gjort vha. en lang række af backstage og frontstage forhandlinger. Vigtigt i forhandlingen og for indrulleringen af aktøren var det at sikre, at vi ikke skulle forstås som konkurrenter, men rettere som allierede med samme concern som hende. Hermed kunne vi ligeledes løse hendes anden concern, som kisteproducent og medlem af Grønt Udvalg, om at udbrede oplysning om bæredygtige produkter.

Som resultat af forhandlingerne med Min Sidste Vilje og Start Dialogen fik vi også dem inkluderet i vores fokus.

Det ledte til vores endelige reframing, som er en sammenfletning af reframing fem og seks:



Borgere skal tage stilling til afskeden før krisetid på Min Sidste Vilje og italesætte dette overfor de nærmeste samt oplyses om miljømæssige bæredygtighed.

FRAMING

Udbrede og oplyse om bæredygtige alternativer

1.REFRAMING

Undersøge, om det bør være bedemandens opgave at udbrede de bæredygtige produkter

2.REFRAMING

Omstillingen skal ikke være bedemandens ansvar, men borgerens

3.REFRAMING

Borgere skal tage stilling til deres egen afsked fremfor andres, for at højne sandsynligheden for en bæredygtig afsked

4.REFRAMING

Døden er svær at forholde sig til og snakke om, så borgeren skal tage stilling før krisetid

5.REFRAMING

Borgeren skal ikke kun tage stilling, men starte dialogen med sine nærmeste og nedskrive dem

6.REFRAMING

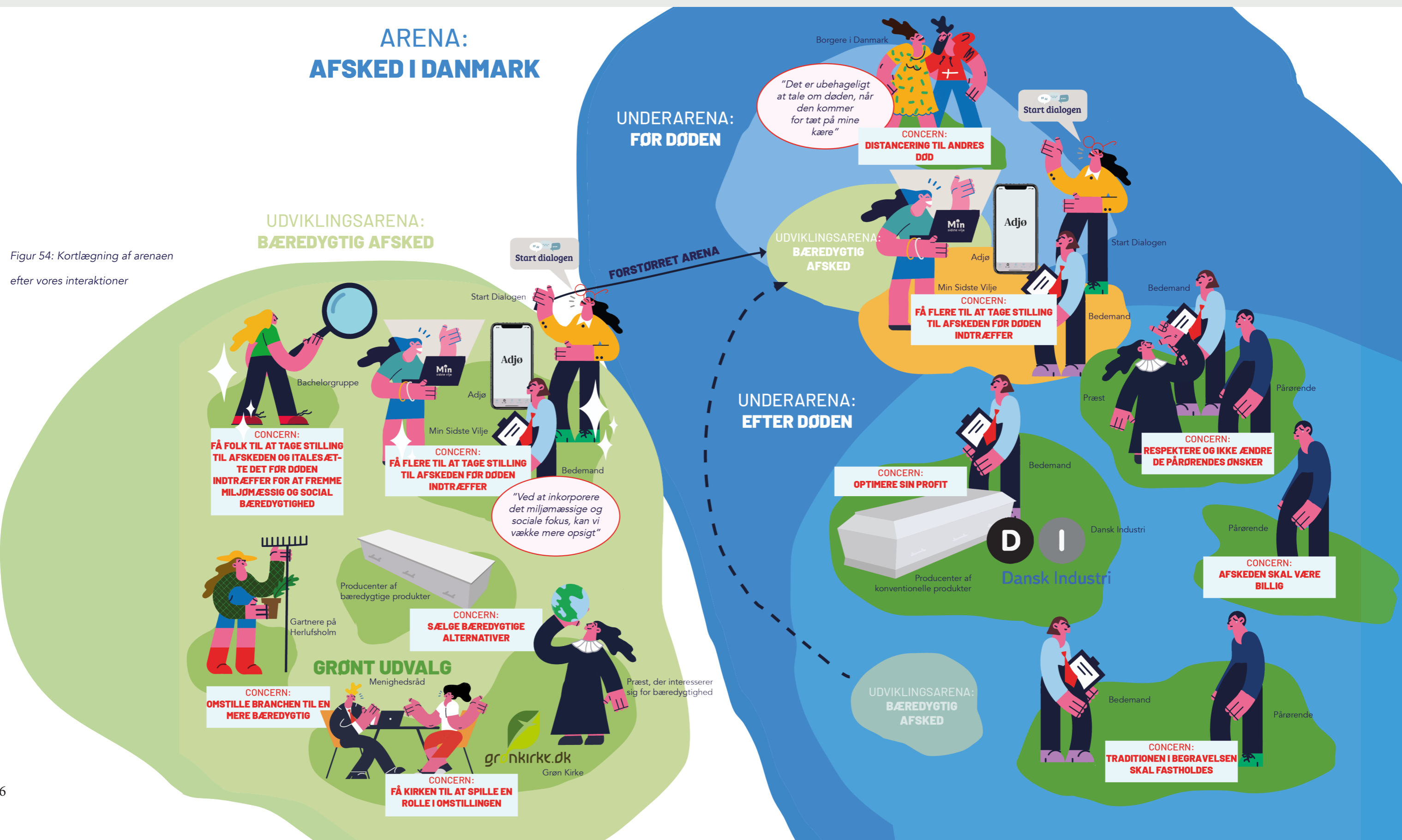
Borgeren skal tage stilling til afskeden før krisetid på Min Sidste Vilje, hvor der oplyses om miljømæssig bæredygtighed

7.REFRAMING

Borgere skal tage stilling til afskeden før krisetid på Min Sidste Vilje og italesætte dette overfor de nærmeste, samt oplyses om miljømæssig bæredygtighed

5.2 PROJEKTETS CONCERN PÅ ARENAEN

Som resultat af vores konsekvente brug af forhandlinger lykkedes det os at translaterer aktørverdenen med concernen "Få flere til at tage stilling til afskeden inden døden indtræffer" til udviklingsarenaen (se figur 54). De fik dermed en ny rolle på arenaen og blev gatekeepers i projektet.



Figur 54: Kortlægning af arenaen efter vores interaktioner

Vores syvende og endelige reframing gjorde det muligt at udvikle følgende problemformulering for projektet, som vi kan konceptualisere ud fra, og som dækker alle concerns i den udviklede udviklingsarena:

"Hvordan kan borgere starte dialogen med sine nærmeste og således afbuiserer døden, hvorfor borgere kan tage stilling til deres egen afsked på Min Sidste Vilje før døden indtræffer og blive oplyst om muligheden for bæredygtige alternativer i afskeden?"



Vores strategi for at løse problemformuleringen er delt i to: Først, vil vi gerne oplyse om bæredygtighed på Min Sidste Viljes platform, hvor vi så en oplagt mulighed for et fokus på bæredygtighed, da de er midt i en proces om at redesigne platformen. Det blev derfor en del af konceptualiserings fokus.

Redesign af Min Sidste Vilje: Platformen Min Sidste Vilje skal redesignes til at oplyse om miljøbelastning ved afskeden samt hvilke bæredygtige valg, borgeren kan tage.

Men dette løser ikke vores problemformulering i sig selv. Vi skal også oplyse andre borgere, starte dialogen om afskeden og få nye brugere ind på Min Sidste Vilje. Derfor opstiller vi endnu et koncept.

Døden har vist sig at være et abstrakt og svært samtaleemne, da vores empiri viste, at vi mangler et sprog til at tale om døden (se afsnit 4.4.7 Kulturel distancering til døden). Man ved ikke rigtig hvor man skal starte, og hvor man skal slutte, når man skal snakke om ens afsked med sine pårørende, og vi vurderede derfor, at vi skal udarbejde noget, der kan forenkle denne snak. I løbet af vores uddannelse har vores arbejde lært os, at konkrete materialiteter kan konkretisere abstrakte emner til noget mere håndterbart og lettilgængeligt samt bidrage til facilitering af dialog, hvor vi højner indsigten i andres ståsted. Vi valgte derfor at udvikle en materialitet i form af et dialogspil

Dialogspil: En materialitet der skal agere som springbræt for en svær snak i hjemmet samt oplyse om miljømæssig bæredygtighed og belastning i afskeden. Derudover skal spillet opfordre borgere til at udfylde Min Sidste Vilje.

Vi har gennem projektet valgt at tage ansvaret væk fra bedemanden. Det har vi gjort med en forudsætning om, at forbrugeren styrer bedemandens praksis. Dog vil dette koncept også få bedemænd til at have en vis rolle i omstillingen, da Min Sidste Vilje er skabt af Brancheforeningen Danske Bedemænd, og vores spil vil således blive en del af deres praksis og promovning alligevel. Vi vælger at lave et koncept, der ikke afhænger af bedemanden, men i stedet giver mulighed for at inddrage dem.

Med de to konkrete konceptidéer, gik vi hermed ind i konceptualiseringsfasen for at undersøge løsningsrummet.

6 KONCEPTUALISERING OG KONCEPTER

Nu startede en fase, hvor vores mål var at udvikle på de to ovenstående koncepter; det vi, ud fra Double-Diamond-modellen betegner som *develop-* og *deliver-fasen*, hvor vi åbner løsningsrummet op og derefter divergerer i projektet. Dette kapitel vil præsentere designprocessen frem til de to endelige koncepter: et redesign af Min Sidste Viljes platform og vores dialogspil, "Med døden som indsats". Konceptualiseringsfasen har været tilrettelagt ud fra SNS-framework (se afsnit 2.1.3 SNS), hvor vi strategisk har planlagt, hvilke aktører vi ville indrullere hvornår, samt hvordan vi iscenesætte spaces for co-design og forhandling.

6.1 REDESIGN AF MIN SIDSTE VILJE

Vi har i processen fundet ud af, at borgere ikke er oplyst om miljøbelastninger og bæredygtige alternativer i afskeden, samt at deres holdning til bæredygtighed ændrer sig, når de først er blevet oplyst (se afsnit 4.4.1 Hvor meget ved forbrugeren). Ydermere blev Min Sidste Vilje selv interesseret ved, at de kunne interessere flere borgere gennem promovning af bæredygtighed (se afsnit 5.1.1 Indrullering af Min Sidste Vilje). Dette tog vi med videre i vores strategiske overvejelser. Det gjorde vi bl.a. ved redesign af Min Sidste Viljes platform, således at den kan indeholde små notitser og informationsgrafik omkring miljøbelastningen samt guidelines til hvilken forskel, borgeren selv kan have i sin afsked. Som udgangspunkt for konceptualiseringen definerede vi følgende problemformulering:

Hvordan kan vi redesigne Min Sidste Vilje-plattformen til at indeholde oplysning om miljøbelastning samt opfordring til at indtænke bæredygtighed i beslutninger vedr. egen afsked?

I det følgende afsnit vil vi præsentere konceptualisering samt det endelige redesign af platformen.



6.1.1 KONCEPTUALISERING

På Min Sidste Viljes hjemmeside, minsidstevilje.nu, ser forsiden på nuværende tidspunkt ud som på billede 55, og når borgeren klikker ind for at starte udfyldning af formularen, møder borgeren billede 56.

For at skabe opmærksomhed for vores agenda om social og miljømæssig bæredygtighed, ønsker vi, at borgeren skal tages i hånden fra start af, når de kommer ind på hjemmesiden.

Det skal ske i form af oplysning på hjemmesiden samt henvisning til dialogspillet, som kan bistå den svære samtale.

For at idégenerere forslag til at imødekomme denne vision, iscenesatte gruppen en PowerPoint-template med billeder af hjemmesiden. Her visualiserede vi alle de muligheder, vi så for tilføjelser i det eksisterende layout, med henblik på så vidt muligt at bevare det eksisterende visuelle udtryk. Denne tilgang var en strategisk beslutning på baggrund af en erkendelse af, at Min Sidste Vilje er en veletableret platform, og at forudsætningerne for en forhandling og afstemning af concerns ville være bedst, såfremt forandringerne ikke virkede for invasive. Forslagene fra idégenereringen havde til formål at være et udgangspunkt for en videre brainstorm med Min Sidste Vilje og afgrænsning af løsningsrummet.

Min sidste vilje

Bedemand
Hjælp Kontakt

Min sidste vilje

Min sidste vilje - sikrer din gode afsked

Tag stilling

Min sidste vilje giver dig mulighed for at beskrive de ønsker, du måtte have for din bisættelse/begravelse.

Ved at træffe en række vigtige valg på forhånd om hvordan din afsked bør foregå, hjælper du også dine pårørende i en svær stund.

START
Min sidste vilje

Med Min sidste vilje kan du sikre, at:

- Dine pårørende får dine ønsker at vide, når tid er
- Dine pårørende kan arrangere det sidste farvel i respekt for dine ønsker
- Du altid kan ændre dine ønsker - når som helst
- Du kan give både dine pårørende og bedemanden adgang til din Min sidste vilje

Rosa Pedersen

Se andres Sidste Vilje

Slet

Udskriv

Log ud



Personlige oplysninger



Pårørende og kontaktpersoner



Begravelse bisættelse



Elysium og begravelsesopsparing



Kiste og urne



Højtidelighed og ceremoni



Valg af bedemand



Testamente og gaver

6.1.2 REDESIGN AF PLATFORMEN

Forsiden indeholder på nuværende tidspunkt forskellige rubrikker med informationer. Blandt vores forslag til redesign var en tilføjelse af nye rubrikker: én om bæredygtige alternativer i afskeden og en anden om betydningen af at starte dialogen med sine nære inklusivt et link til dialogspillet, som kan bistå den svære samtale (se figur 57 og 58).

Når borgeren klikker ind på rubrikken om bæredygtighed, vil de kunne blive klogere på hvad, miljøbelastning i branchen betyder, og hvilke bæredygtige overvejelser, de kan tage.

Den samme feature vil være gældende, når borgeren er i gang med at udfylde selve formularen; eksempelvis når de er ved at udfylde et emne, hvor det vil være muligt at klikke på 'Læs mere': se figur 59.

Ovenstående udgør gruppens umiddelbare konceptualisering af et redesign af Min Sidste Vilje-hjemmesiden, som var med til at frame et frontstage space for forhandling med Anna fra Min Sidste Vilje. Ved forhandlingen var Anna imødekommende overfor alle vores idéer; der var kun nogle få tekniske detaljer, vi skulle ændre på.

Dermed sagde Anna god for, at hun ville sende disse ændringsforslag videre til det tekniske team, der skaber den nye version af Min Sidste Vilje. Anna er en stor aktør i virksomheden, og vi vurderer derfor, at denne iscenesættelse har sikret os et input på den endelige platform. Forhandlingsrummet var dermed en succes, da den faciliterede de nødvendige forudsætninger for translation af vores concern til Min Sidste Vilje, om hvordan vi skaber en mere bæredygtig praksis gennem deres platform (se bilag 16: Møde med MSV).



Figur 57 & 58: Billedeforslag til redesign af hjemmesiden

Kiste og urne

Her kan du beskrive hvilken type kiste og eventuel urne, du ønsker. Du kan altid forhøre dig hos din lokale bedemand om udvalg. Kiste skal altid vælges.

Kiste ?

Urne ?

Andet ?

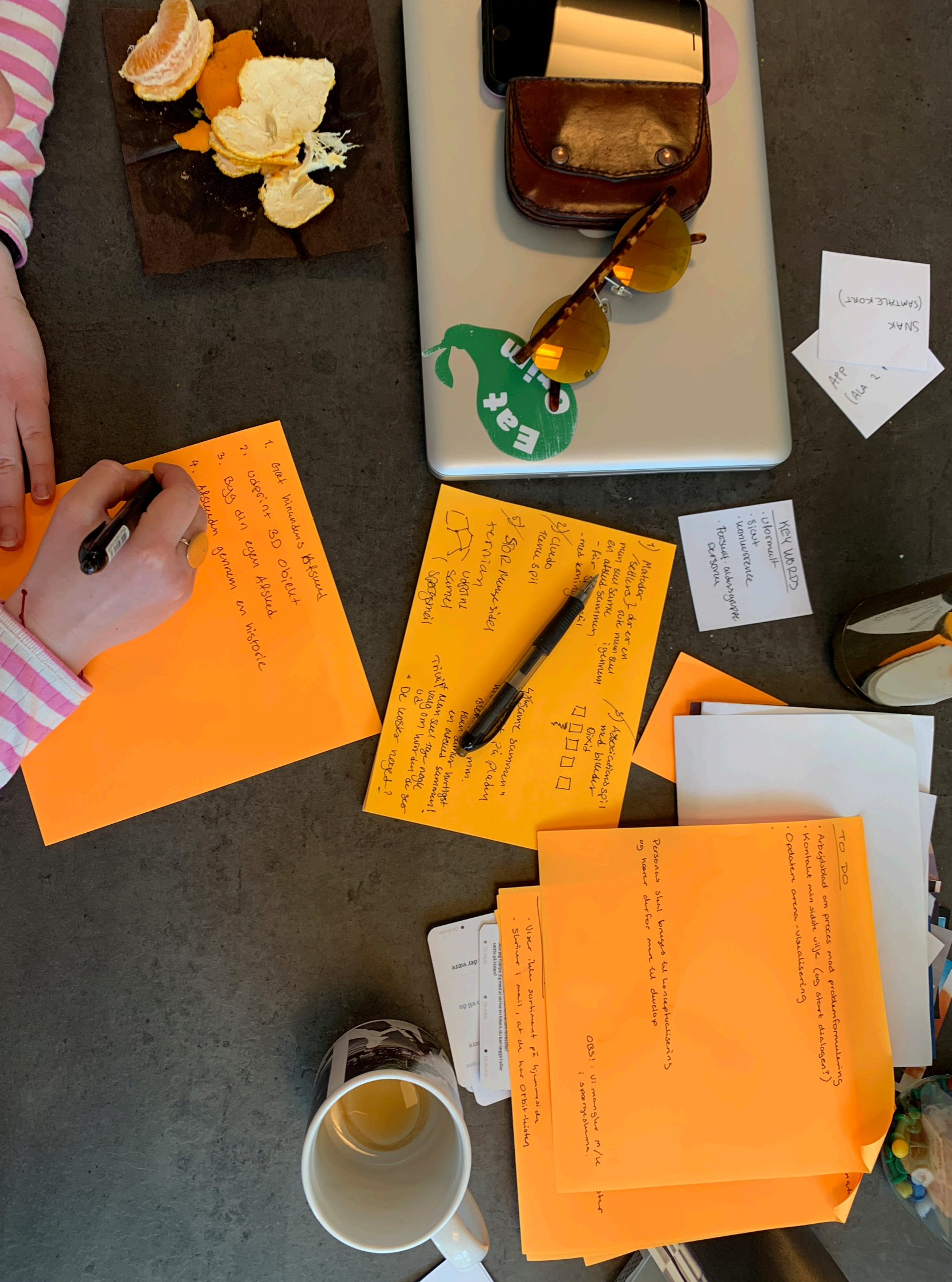
[← Tilbage](#) [Gem](#) [Læs mere ^](#)



Figur 59: Billedeforslag til redesign af hjemmesiden

Læs mere ^

Vidste du at: En traditionel kiste er både klimabelastende at producere og brænde af, og mange urner produceres i materialer med meget lange nedbrydningstider, så de skader det omkringliggende miljø. Der kommer dog flere og flere bæredygtige alternativer på markedet. Ved at vælge en bæredygtig kiste og/eller urne, kan du give din afsked et personligt præg og samtidig sænke klimaaftrykket.



6.2 DIALOGSPILLET

Et redesign af Min Sidst Vilje-platformen kan ikke ene og alene skubbe til omstillingen eller aftabuisere døden, da det på nuværende tidspunkt er en meget lille procentdel af befolkningen, der går ind på hjemmesiden og udfylder formularen (A. Olsen, personlig kommunikation 11.april,2022). Dermed påbegyndte vi den næste fase af projektet, som drejer sig om konceptualisering af et dialogspil.

For at kunne designe et dialogspil til vores aktører, opstillede vi igen en problemformulering således, at målet blev helt klart for gruppen i idegenereringsprocessen:

“Hvordan kan vi, gennem et printbart spil, facilitere en dialog om egen afsked, oplyse om bæredygtighed, opfordre til at udfylde Min Sidste Vilje og være objektiv overfor markedsproducenter?”

I det følgende afsnit vil vi præsentere vores konceptualiseringsproces og det endelige spil.

6.2.1 UDVIKLING AF PROTOTYPER OG KRAVSPECIFIKATION

Første step i konceptualiseringen var at formulere krav og kriterier (K&K eller *kravspecifikation*) baseret på vores empiri (se bilag 17: Krav og Kriterier version I). En kravspecifikation betegner en tabel af krav og kriterier, som er opstillet på baggrund af vores empiri og opdelt efter kategorier (Andreasen, 2015). Krav betegner de ting, som konceptet *skal* leve op til, hvor kriterier er de ting, konceptet *bør* leve op til i større eller mindre grad. Krav bruges til at bekræfte eller afkræfte, hvorvidt koncepterne løser problemformuleringen. Kriterierne bruges i stedet for at brainstorme og giver mulighed for at sammenligne de forskellige koncepter som resultat af brainstormprocessen. Problemformuleringen indeholder elementer, som afspejler de krav, der stilles til spillet, og til hvert krav er angivet minimum ét kriterie, som kan opfyldes i større eller mindre grad.

I figur 60, kan første udkast af kravspecifikationerne ses. Det er udviklet backstage af gruppen på baggrund af vores viden indtil nu. Som nævnt i afsnit 5.2 Projektets concern på arenaen, skal konceptet være i form af et spil for at facilitere dialog, og derfor er alle krav og kriterier formuleret i form af "spillet bør..." eller "spillet skal...".

Blandt de første krav er, at spillet skal kunne spilles af to til seks spillere, skal kunne bruges af alle vores personer og skal facilitere en samtale omkring planlægning af afsked. Disse tre krav fokuserer på den social bæredygtighed, da vi skal sikre os, at borgerne tager dialogen (se afsnit 4.4.10 Hvordan påvirkes bedemanden af reframingen?), og at spillet imødekommer de forskellige målgrupper (se afsnit 4.4.8 Personer: Diskurser hos borgeren).

Derudover skal spillet oplyse om afskeden generelt og dens miljøbelastning for, som præsenteret i afsnit 4.4.4 Hvad er borgerens oplevelse?, at forhøje valget af bæredygtige alternativer. Spillet skal også opfordre til at udfylde Min Sidste Vilje, idet vi har indrulleret dem som samarbejdspartnere.

TEMA	KRAV	KRITERIER
	<ul style="list-style-type: none"> Spillet skal veksle mellem hver spiller Spillet skal facilitere en samtale omkring planlægningen af afsked 	<ul style="list-style-type: none"> Spillet bør lægge mest muligt op til dialog Spillet bør omhandle spillerens egen død mest muligt
	<ul style="list-style-type: none"> Spillet skal opfordre til at udfylde Min Sidste Vilje 	<ul style="list-style-type: none"> Spillet bør få så mange som muligt til at udfylde Min Sidste Vilje
OPLYSNING	<ul style="list-style-type: none"> Spillet skal oplyse om afskeden generelt, samt miljøbelastningen herved 	
FORM	<ul style="list-style-type: none"> Spillet skal være i form af et spil 	<ul style="list-style-type: none"> Spillet bør være så simpel som muligt at forstå og bruge
MÅLGRUPPE	<ul style="list-style-type: none"> Spillet skal kunne bruges af mindst 2 personer og max 6 personer Spillet skal bruges udenfor krisetid Spillet skal imødekomme alle fra alderen 15 til 100 år 	<ul style="list-style-type: none"> Spillet bør diktere antallet af spillere mindst muligt indenfor dette spænd

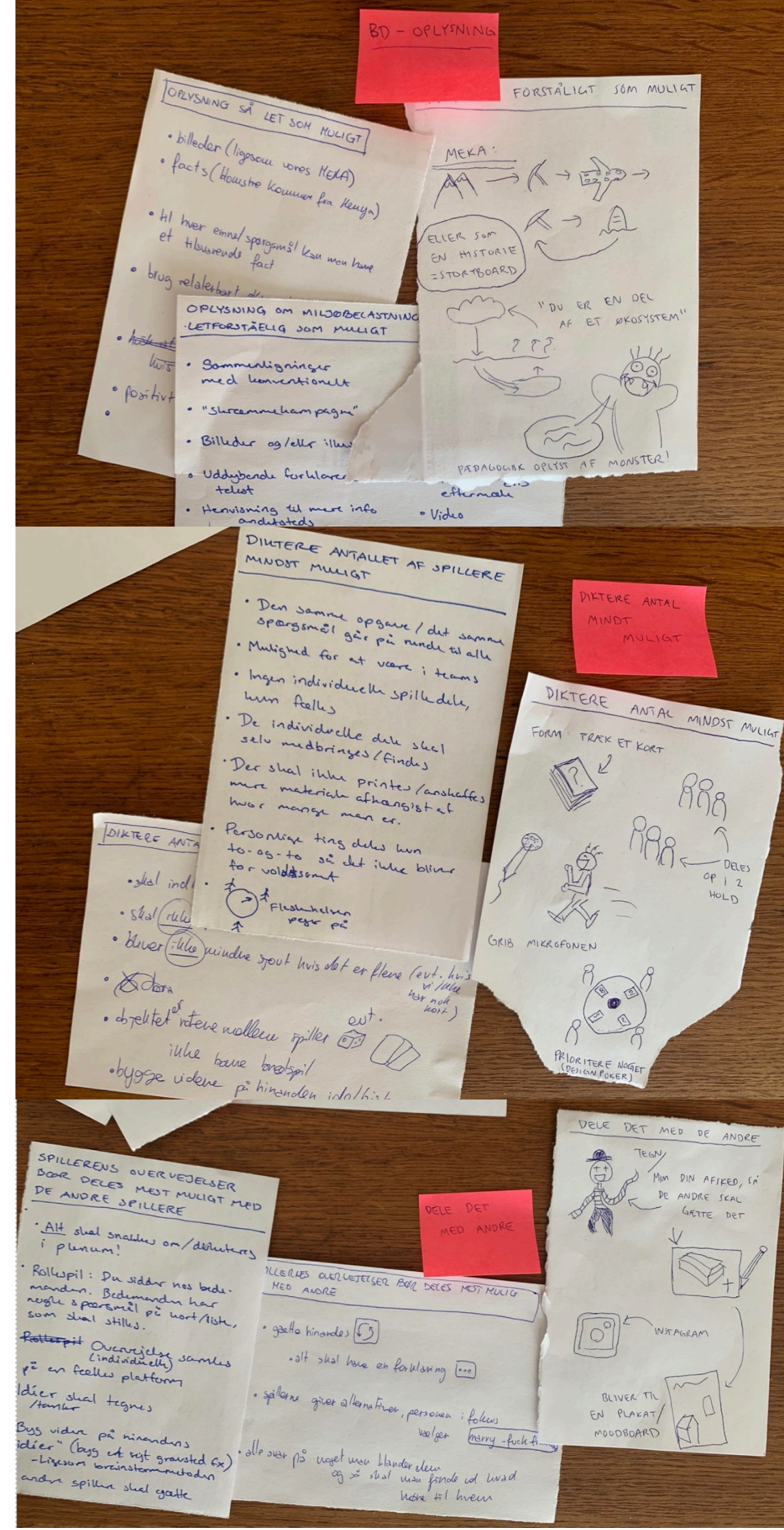
Figur 60: Første udkast af kravspecifikation

Problemformuleringen til konceptualiseringen var specifikt i dets indhold, men forholder sig neutralt til selve formen på spillet. Løsningsrummet for konceptet er altså stort, da vi ønskede at udforske afkrogene af løsningsrummet uden forbehold for feasibility ved vores brainstorm-metode. Udkommet af en brainstorm har nemlig ikke til formål at være realistisk i første omgang. Metoden skal rettere vække designerens fantasi, således at tanker og idéer, der ved første øjekast kan virke skøre, kan blive formet til originale og kreative løsninger til et problem, imens andre kan inspirere endnu flere idéer (Mind Tools, 2021).

Vores brainstorm blev faciliteret ved, at der blev afsat fem minutter pr. kriterie til, at hvert gruppemedlem kunne brainstorme frit over features, der kunne imødekomme det givne kriterie. Efter hver runde gennemgik vi vores idéer i plenum og samlede dem i et fælles dokument. Da vi havde brainstormet over alle kriterier, gennemgik vi idéerne til features én efter én og udvalgte fem til syv af dem, da der var nogle, der var for urealistiske, som fx "drukspil" og "skræmmekampagne" samt andre, der mindede meget om hinanden (se bilag 18: Brainstorm). De udvalgte features blev samlet og opstillet i et morfologiskema på onlineplatformen Miro (se bilag 19: Morfologiskema). Et morfologiskema er et skema, der opstiller idéer fra en brainstorm ud fra de features, altså vores kriterier, de udspringer fra. Hensigten er at udbrede løsningsrummet og kombinere delløsninger for at skabe nye samlede løsninger (Cross, 2008), og det var netop det, vi gjorde. Vi satte tid af til individuelt at brainstorme på konceptidéer ud fra præmissen, at hvert koncept som minimum skulle indeholde én feature fra hvert kriterie. Efter brainstormen blev konceptidéerne udpenslet og illustreret på et fælles PowerPoint-dokument, hvor de ligeledes blev præsenteret og diskuteret én efter én i plenum. Dette gjorde at alle gruppemedlemmers idéer blev viderebragt og overvejet. Herefter blev alle umiddelbare fordele og ulemper ved hver konceptidé skitseret og samlet i plenum. Fordelen med at bruge morfologiskemaet var, at vi på en struktureret men kreativ måde kunne sammensætte kvalificerede koncepter.

På baggrund af gennemgangen af fordele og ulemper udvalgte gruppen tre overordnede koncepter at arbejde videre med. Nogle konceptidéer blev valgt fra på baggrund af for mange ulemper og dermed en lav feasibility; fx var to af idéerne baseret på et klassisk brætspil i sin form, hvilket vurderedes til at tale for meget imod vores krav om, at spillet skal være printbart. Derudover blev nogle af idéerne samlet til ét, da de havde mange lignende eller let-kombinerbare features; fx to konceptidéer, der begge var i form af et kortspil, hvorved disse kunne kombineres ved at tilføje flere kategorier til kortene. Ligesom før, blev disse tre koncepter udpenslet og illustreret i et fælles dokument, og disse tre blev vores endelige prototyper af vores dialogspil. Den iterative brainstormproces gjorde det muligt for os at facilitere trygge rammer for kreativ udforskning af yderkanterne af løsningsrummet før den rationelle tankegang trådte ind og sorterede i metodens udfald.

I det følgende afsnit vil vi gennemgå disse tre prototyper; herunder spillets form, præmis og centrale elementer.



DØMINO

'Dømino' tager udgangspunkt i det kendte spil *Domino*; er et simpelt spil, vi alle kender, men med et twist. Konkurrenceelementet ligger i, at man lægger sine brikker, som et almindeligt dominospil, hvorledes det så gælder om at komme først af med sine brikker. Turen går på runde, og hver gang man lægger en brik, vender man den om og læser bagsiden af kortet, hvor der står et spørgsmål eller en opgave indenfor tre kategorier:

- Den miljømæssige kategori: "Hvilket fact er forkert?"
- Den sjove kategori: "Hvad vil du helst?"
- Min Sidste Vilje-kategorien: "Samtalekort"

Centrale elementer som spillet indeholder: Konkurrence, der kan gøre spillet attraktivt at spille, humor, som kan være med til at lette samtaleemnet, Min Sidste Vilje som en integreret del af spillet, for at opfordre til udfyldning heraf, belysning af forskelligheder mellem spillere i form af "gæt hinandens svar", således at vigtigheden af spillet bliver understreget, simpel og intuitiv opbygning samt miljøoplysning.

Figur 61: Konceptet: Dømino



MED DØDEN SOM INDSATS

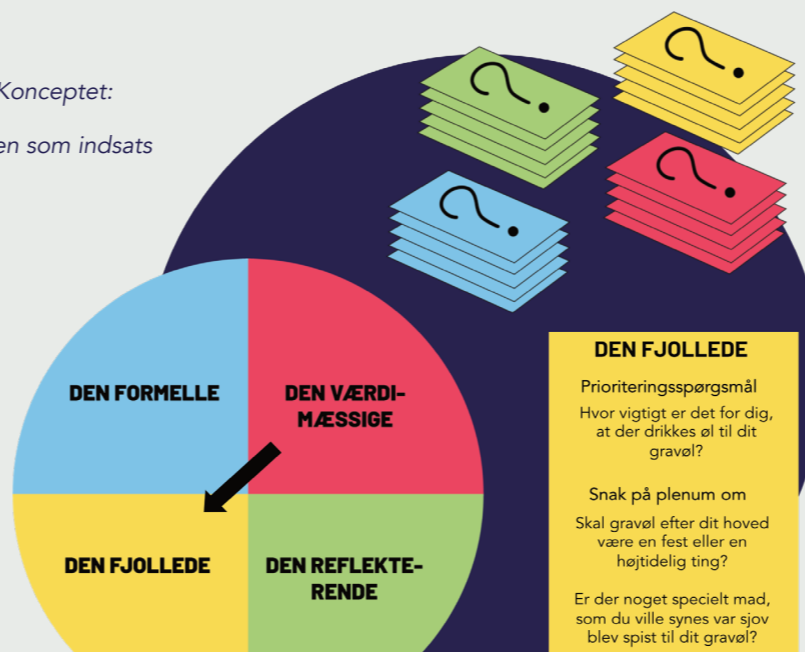
'Med døden som indsats' tager inspiration fra det såkaldte "designpoker", som vi oprindeligt har fået introduceret i undervisningen som et redskab i designprocessen. Spillet spilles rundt om et bord. På midten af bordet ligger et hjul, som er opdelt i fire kategorier samt fire bunker af kort; én til hver kategori. De fire kategorier hedder: Den formelle, den værdiprægede, den fjollede og den reflekterende.

Ved hver spiller ligger der en formular, som kan udfyldes undervejs. Der skal desuden medbringes et stykke papir og en pen.

En spiller drejer hjulet, rammer en kategori og trækker et kort fra kategorien. Et eksempel kan være fra den fjollede kategori: "Hvor vigtigt er det for dig, at der drikkes øl til dit gravøl?". Hver spiller tænker sig om og skriver et tal ned fra 1-10, som indikerer deres svar. Når alle spillere har angivet deres tal, vises disse på samme tid, hvorefter spilleren, der har lagt det højeste tal iblandt, og spilleren, der har lagt det laveste tal, starter samtalen om, hvorfor de har valgt, som de har gjort. Efter samtalen får alle spillere mulighed for at revurdere deres svar, og til sidst kan spillerne skrive sine tanker ned i formularen. På denne måde skulle hver spiller gerne sidde tilbage med en udfyldt formular med alle sine overvejelser, som kan sættes ind i Min Sidste Vilje. Spillet spilles, til der ikke er flere kort.

Elementer i spillet: Fælles diskussion om døden og afskeden, belysning af forskelligheder mellem spillere, overskuelige kategorier, humor, simpel opbygning, nemt at udfylde Min Sidste Vilje efterfølgende.

Figur 62: Konceptet: Med døden som indsats



HOLD DIN EGEN AFSKED

'Hold din egen afsked' består af nogle A4-ark med forskellige tematikker, såsom "Hvilken kiste vil du have?" suppleret med beskrivende tekst, såsom: "En stor del af ens begravelse er hvilken kiste man skal ligge i. Nu skal du prøve at overveje hvilken, der ville passe til dig". Hver spiller får udleveret ét ark til hver tematik. Ved hver tematik bliver der præsenteret nogle muligheder, og til hver mulighed er angivet et tal. Hver spiller får desuden fire små kort med korresponderende tal fra 1-4.

I spillet gennemgås hver tematik, og ved hver tematik overvejer spillerne hvilken mulighed, de helst kunne tænke sig, tager det tilsvarende tal og lægger det ind på midten af bordet med talsiden nedad. Tallene blandes og vendes, og herefter skal hver spiller skrive deres gæt ned for hvilke spillere, de tror, tallene tilhører. Til sidst afslører alle deres valg, og her får hver spiller point for hvert svar, man har gættet rigtigt.

Når spillet er slut, kan man klippe sine valg ud for hver tematik og samle sine ønsker på en form, som kan sættes ind på Min Sidste Vilje.

Elementer i spillet: Uddybende oplysning om afskeden generelt og bæredygtighed herved, grafiske illustrationer, der styrker kommunikationen og fanger spillernes opmærksomhed, dialogen i fokus, belysning af forskelligheder mellem spillere i form af "gæt hinandens svar", overskuelige kategorier samt nem udfyldning af Min Sidste Vilje, når spillet er slut.



Figur 63: Konceptet: Hold din egen afsked

6.2.2 TEST AF PROTOTYPER OG UDVIKLINGEN AF KRAVSPECIFIKATION

Vi valgte at iscenesætte et forhandlingsrum, hvor udvalgte aktører skulle få plads til at inskribere deres concerns igennem de udviklede prototyper. Prototyperne bruges til at evaluere idéer og undersøge muligheder på kort tid (Houde, & Hill, 1997). Vi brugte dem dermed til at lade vores aktører stille sig kritisk over for, hvilken rolle konceptet skal spille, samt hvordan det skal se ud, fungere og implementeres (Houde, & Hill, 1997). Prototyperne blev præsenteret sammen med vores kravspecifikation, som alle blev brugt som frontstage intermediære objekter, idet de alle repræsenterede projektets concerns, var med til at translaterer aktører og faciliterede et space for kompromisser (Pedersen et al. 2022). I kravspecifikationen var der plads på skemaet til, at aktøren kunne tilføje, kommentere eller slette med henblik på de problematikker, de selv mener, konceptet skal løse. Det var netop vigtigt, at vi ikke gik ind i frontstage spacet for at pålægge dem vores egen concern, men rettere at det blev et space, hvor de kunne italesætte deres concerns mht. et dialogspil.

6.2.3 CASTING AF AKTØRER TIL CO-DESIGN

For at sikre udbredelsen af vores koncept, tog vi nogle strategiske valg om, hvilke aktører fra netværket der skulle være del af co-designprocessen. Følgende tre centrale aktører blev castet til formålet:

Grønt Udvalg, med Jill som repræsentant, er naturligvis med, da de er vores samarbejdspartnere og har framet vores projekt fra starten for at sikre den bæredygtige praksis.

Hanne Elsner, som er initiativtager bag Start Dialogen og direktør i Fuglebjerg kistefabrik, blev valgt, idet hun både er ekspert indenfor faciliteringen af en svær samtale og den største kisteproducent i Danmark. Derudover har hun mange relationer i netværket, som kan gavne udbredelsen af konceptet, såfremt hun er indrulleret.

Min Sidste Vilje, med Anna som repræsentant, er gatekeeper for projektet, og derfor er de selvskrevet til at skulle be- eller afkræfte vores koncept. Desuden er de et bindeled for alle bedemænd, hvorved aktøren har stor magt, da deres relationer spreder sig til hele landet.

Fordelen ved at indrullere ovenstående aktører i designprocessen er, at spillet på denne måde bliver inskriberet med deres ekspertise og concern, hvilket sikrer kvaliteten og relevansen for vores samarbejdspartnere. Samtidig vil dette skabe en interessement fra deres side, og dermed vil de være villige til senere hen at udbrede det endelig koncept.

Vi præsenterede de tre prototyper for de udvalgte aktører i en strategisk rækkefølge: Først for Grønt Udvalg, da de, i kraft af at være vores samarbejdspartnere, skal være med på forudsætningen fra starten. Derefter for Hanne fra 'Start Dialogen', der med sin ekspertise indenfor facilitering af samtalen om afskeden kan løfte konceptet op på et niveau, der fokuserer herpå. Til sidst for Min Sidste Vilje der, som gatekeeper for konceptet, skal kunne godkende et endeligt koncept med finpudsede detaljer.

Nedenstående er en opsummering af de vigtigste pointer fra vores iscenesættelse af de tre prototyper. Se bilag 20 for det fulde overblik.

GRØNT UDVALG

Jills concern om at oplyse om miljøbelastning og bæredygtige alternativer blev definerende for forhandlingen. Hun argumenterede netop for, at denne feature skulle være blandt de højest vægtede kriterier, men også at det skulle være let at forstå: *“Oplysning om afskeden generelt og miljøbelastningen herved bør være så letforståelig som muligt.”* Se Jills tilføjelser i figur 64). Jill syntes godt om *“Med døden som indsats”*, fordi formen er intuitiv og letforståelig. Dog mente hun, at der manglede oplysning om bæredygtighed i dette spil.

START DIALOGEN

Hanne pointerede, at det vigtigste i kravspecifikationen måtte være, at *“Spillet bør gå på runde og være fleksibelt, så der ikke kommer for meget fokus på en person af gangen”*, men samtidig at *“Det er godt med et spil, der lægger op til dybdegående snakke”*. Hun argumenterede for, at det er vigtigt, at vi har dialogen i fokus og at det skal omhandle spillerens egen død, hvor vi på den måde kan undgå konflikterne i fremtiden, da uenigheder kommer frem i lyset og kan blive løst. Hun mente også, at udfyldningen af Min Sidste Vilje nok skal komme som resultat af spillets øvrige features, og at dette derfor ikke behøves vægte særlig højt. Hanne tilføjede ikke nogen direkte kriterier, men kom med inputs, vi senere ville bruge i vægningen. Hanne syntes godt om *“Hold din egen afsked”*, da det oplyser om ukendte emner, og lægger op til snak, mere end konkurrence.

MIN SIDSTE VILJE

Anna pointerede, ligesom Hanne, at det er vigtigt, at alle får lige mulighed for at kunne svare på spørgsmålene, således at alle spillere til sidst kan udfylde Min Sidste Vilje. En af Min Sidste Viljes største concerns er, at spillet skal være objektivt overfor markedsproducenter, selvom vi samarbejder tæt med mange af dem. Se alle tilføjelser i figur 64. Anna syntes godt om Dømino, fordi det veksler mellem det formelle og det sjove. Dog havde Anna en concern om, at Min Sidste Vilje ikke bliver tydelig og iøjnefaldende nok i spillet, og at spillerne således ikke får udfyldt formularen. Derfor skal vi indtænke, hvordan vi bedst nudger spillerne og gør udfyldningen af Min Sidste Vilje så let som muligt.

Gennem disse iterationer var det muligt løbende at gå backstage for at reframe K&K og deres rækkefølge samt gemme de konkrete kommentarer, vi havde fået på prototyperne. Dette gjorde, at vi kunne inddrage vores samarbejdspartneres input i det endelige koncept.

TEMA	KRAV	KRITERIER
SAMTALE	<ul style="list-style-type: none"> Spillet skal veksle mellem hver spiller Spillet skal facilitere en samtale omkring planlægningen af afsked 	<ul style="list-style-type: none"> Spillerens overvejelser bør deles mest muligt med de andre spillere I spillet bør man kunne gætte hinandens svar Spillet bør lægge mest muligt op til dialog Spillet bør omhandle spillerens egen død mest muligt
MIN SIDSTE VILJE	<ul style="list-style-type: none"> Spillet skal opfordre til at udfylde Min Sidste Vilje 	<ul style="list-style-type: none"> Spillet bør få så mange som muligt til at udfylde Min Sidste Vilje
OPLYSNING	<ul style="list-style-type: none"> Spillet skal oplyse om afskeden generelt, samt miljøbelastningen herved Spillet skal være objektivt overfor markedsproducenter 	<ul style="list-style-type: none"> Oplysningen om afskeden generelt og miljøbelastningen herved bør være så let forståelig som muligt Oplysningen om afskeden generelt og miljøbelastningen herved bør være så nuanceret som muligt
FORM	<ul style="list-style-type: none"> Spillet skal være i form af et spil 	<ul style="list-style-type: none"> Spillet bør være så simpelt som muligt at forstå og bruge
MÅLGRUPPE	<ul style="list-style-type: none"> Spillet skal kunne bruges af mindst 2 personer og max 6 personer Spillet skal bruges udenfor krisetid Spillet skal imødekomme alle fra alderen 15 til 100 år 	<ul style="list-style-type: none"> Spillet bør diktere antallet af spillere mindst muligt indenfor dette spænd
TILGÆNGELIGHED	<ul style="list-style-type: none"> Spillet skal kunne printes 	<ul style="list-style-type: none"> Spillet bør bruge mindst mulig printerfarve

Grønt Udvalgs input

Min Sidste Viljes input

Figur 64: Anden udkast af kravspecifikation efter co-design



6.2.4 TEST AF PROTOTYPER PÅ SLUTBRUGEREN

Ud over at inddrage vores samarbejdspartnere fra netværket, tog vi også en beslutning om at teste prototyperne på almindelige borgere. De er netop slutbrugeren og derfor en meget essentiel aktør. Dermed ville vi sikre os, at deres feedback var inkorporeret, før vi samlede op på konceptet.

Gruppen var inviteret til en såkaldt *inspirationsdag* på Herlufsholm Kirkegård, arrangeret af vores samarbejdspartnere Jill og Ditte. Til inspirationsdagen blev aktører fra hele afskedsbranchen samt almene borgere inviteret til en dag i bæredygtighedens tegn, hvor bæredygtige producenter havde mulighed for at købe sig til en stand og fortælle om deres produkt. Hertil fik vi, som gruppe, lov til at sætte vores egen stand op til test af vores prototyper.

Dagen handlede for os om at få feedback fra vores målgruppe på vores prototyper og, mere specifikt, de spilelementer hvert spil indeholdt. Formålet var desuden at teste, om vi med vores prototyper kunne interessere almene borgere i vores projekt og koncept. Hele dagen blev brugt på at interagere med forbigående af forskellige aldersgrupper. Mange af deltagere arbejdede indenfor afskedsbranchen, men de fleste havde aldrig overvejet vores specifikke problemstilling og fokus.

Undervejs blev feedback, refleksioner og overvejelser skrevet ned, og tilbage i vores backstage arbejde blev empirien organiseret og bearbejdet vha. et nyt affinitetsdiagram, som i projektet har ageret som backstage intermedært objekt. Det er nemlig blevet inkskriberet med findings og concerns, som er blevet translateret til statements, således at vi kunne få overblik over empirien og trække de vigtigste pointer ud (se bilag 21: Affinitetsdiagram efter messe). Her ses nogle eksempler:

- o Aktører genkendte ikke domino som spilform, og mange syntes, de humoristiske elementer var for platte.
- o Aktører syntes 'Hold din egen afsked' var besværligt og uoverskueligt. Til gengæld lægger den simple og konkrete form op til at være oplagt at spille med ældre.
- o 'Med døden som indsats' var meget intuitivt. Dét, at dreje på pilen og trække en kategori, var så intuitivt, at det næsten blev irrelevant med en spilvejledning. Aktørerne kunne godt lide kategorierne, da man på den måde ved, hvad man går ind til.
- o 'Med døden som indsats' er velegnet til en bred målgruppe.
- o Indholdet af spørgsmålene fik overordnet meget god feedback.

Ud fra affinitetsdiagrammet blev statementsne translateret videre til kriterier, der er blevet tilføjet i kravspecifikationen (se figur 65), og denne version blev vores endelige kravspecifikation for konceptet.

Næste skridt i vores proces mod at forme et endeligt koncept tog afsæt i at opsætte en evaluering af konceptet og dets delelementer vha. en vægtning af koncepterne ud fra den endelige kravspecifikation.

TEMA	KRAV	KRITERIER
SAMTALE	<ul style="list-style-type: none"> • Spillet skal veksle mellem hver spiller • Spillet skal facilitere en samtale omkring planlægningen af afsked 	<ul style="list-style-type: none"> • Spillerens overvejelser bør deles mest muligt med de andre spillere • I spillet bør man kunne gætte hinandens svar • Spillet bør lægge mest muligt op til dialog • Spillet bør omhandle spillerens egen død mest muligt
MIN SIDSTE VILJE	<ul style="list-style-type: none"> • Spillet skal opfordre til at udfylde Min Sidste Vilje 	<ul style="list-style-type: none"> • Spillet bør få så mange som muligt til at udfylde Min Sidste Vilje
OPLYSNING	<ul style="list-style-type: none"> • Spillet skal oplyse om afskeden generelt, samt miljøbelastningen herved • Spillet skal være objektivt overfor markedsproducenter 	<ul style="list-style-type: none"> • Oplysningen om afskeden generelt og miljøbelastningen herved bør være så let forståelig som muligt • Oplysningen om afskeden generelt og miljøbelastningen herved bør være så nuanceret som muligt
FORM	<ul style="list-style-type: none"> • Spillet skal være i form af et spil 	<ul style="list-style-type: none"> • Spillet bør være så simpel som muligt at forstå og bruge • Spillet bør definere spørgsmålsrammen mest muligt • Tematikker i spillet bør være så adspredte som muligt
UNDER-HOLDNING	<ul style="list-style-type: none"> • Spillet skal veksle mellem det sjove og det seriøse 	<ul style="list-style-type: none"> • Spillet bør have mest muligt balance mellem det sjove og det seriøse
MÅLGRUPPE	<ul style="list-style-type: none"> • Spillet skal kunne bruges af mindst 2 personer og max 6 personer • Spillet skal bruges udenfor krisetid • Spillet skal imødekomme alle fra alderen 15 til 100 år 	<ul style="list-style-type: none"> • Spillet bør diktere antallet af spillere mindst muligt indenfor dette spænd
TILGÆNGELIGHED	<ul style="list-style-type: none"> • Spillet skal kunne printes 	<ul style="list-style-type: none"> • Spillet bør bruge mindst mulig printerfarve
KONKURRENCE	<ul style="list-style-type: none"> • Spillet skal indeholde konkurrenceelementer 	<ul style="list-style-type: none"> • Spillet bør have så meget konkurrence som muligt

Grønt Udvalgs input

Min Sidste Viljes input

Borgernes input

Figur 65: Sidste udkast af kravspecifikation

POINT	KRITERIER
11	Spillerens overvejelser bør deles mest muligt med de andre spillere
10	Spillet bør lægge mest muligt op til dialog
9	Spillet bør få så mange som muligt til at udfylde Min Sidste Vilje
8	Spillet bør omhandle spillerens egen død mest muligt
7	Oplysningen om afskeden generelt og miljøbelastningen herved bør være så let forståelig som muligt
6	Oplysningen om afskeden generelt og miljøbelastningen herved bør være så nuanceret som muligt
5	Spillet bør være så simpel som muligt at forstå og bruge
4	Spillet bør have mest muligt balance mellem det sjove og det seriøse
3	Spillet bør diktere antallet af spillere mindst muligt indenfor dette spænd
2	Spillet bør have så meget konkurrence som muligt
1	Spillet bør definere spørgsmålsrammen mest muligt

Figur 66: Vægtede kriterier

6.2.5 VÆGTNING AF KONCEPTERNE

For at vurdere, hvilke af de tre prototyper der performede bedst, brugte vi Cross' *'The Weighing Objects Method'*.

Som første step opstillede vi *objektivets liste* af designkriterier og rangerede dem efter vigtigheden (Cross, 2008). Gruppen rangerede kriterierne internt ud fra en længere gennemgang og diskussion på baggrund af vores erfaring gennem projektet og viden fra empirien.

Dertil skrev vi argumenter ned for vores valg af rangering af hvert kriterie. Fx blev kriteriet *"Omhandle spillerens egen død mest muligt"* rykket over miljøoplysning, da vi har empiri på, at det skal omhandle ens egen død, før man er åben overfor at overveje bæredygtigheden. Vi tilskrev desuden hvert kriterie en relativ vægtning (Cross, 2008) fra 1-11, da vi har 11 kriterier (se bilag 22: Krav og kriterier version II). Kriteriet med 11 point vægtes højest og omvendt (se figur 66).

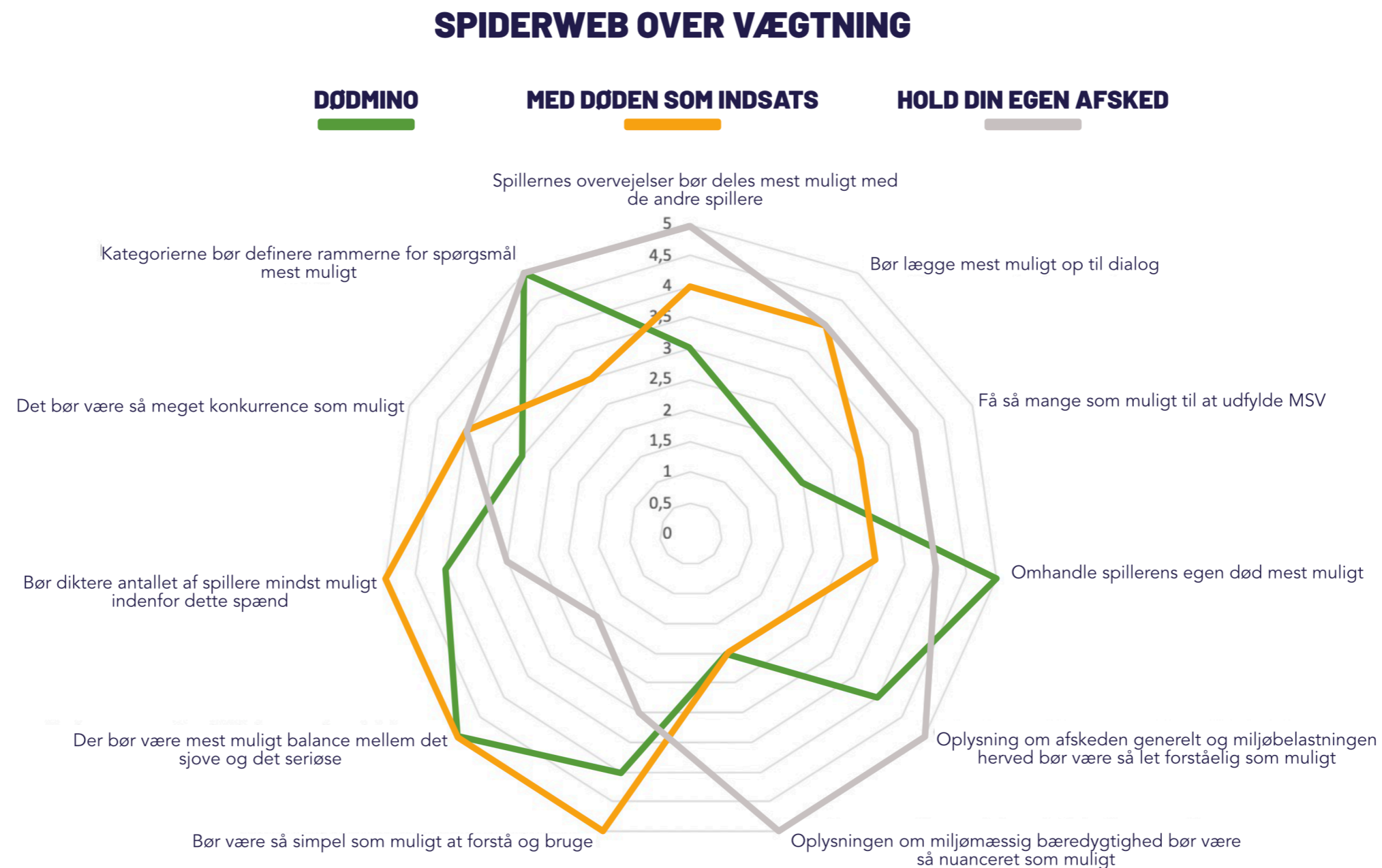
Hvert koncept blev nu vægtet ud fra, hvor godt det opfylder hvert kriterie. Dette blev gjort ud fra et pointsystem fra 1-5, hvor 5 var det bedste.

Der blev internt i gruppen diskuteret og argumenteret for hver pointgivning, og disse blev nedskrevet (se bilag 23: Beggrundelse over endelig koncept).

6.2.6 FRA TRE KONCEPTER TIL ET

Som figur 67 viser, fik konceptet 'Hold din egen afsked' flest point. Det var dog ikke denne form, der fik bedst feedback til inspirationsdagen på Herlufsholm Kirkegård, og derfor valgte vi internt i gruppen at arbejde videre med formen fra 'Med døden som indsats', da denne, i vægtningen, scorede højest på form og fik god feedback, da vi testede den til inspirationsdagen. 'Hold din egen afsked' fik til gengæld høj score på deling af spillernes overvejelser med andre, rammende kategorier og nuanceret oplysning. Vi fokuserede derfor på at inkludere og optimere disse elementer i konceptet. Ydermere valgte vi at tilføje elementer, som spillene generelt scorede højest på, for at optimere spillet.

Resultatet af co-design, reframing og redesign af spillet blev altså en 'merching' af de bedste elementer fra hvert spil. Næste skridt var at få endelig feedback på denne merching, og derfor iscenesatte vi endnu et space for forhandling.



Figur 67: Edderkoppespind af vægtede kriterier

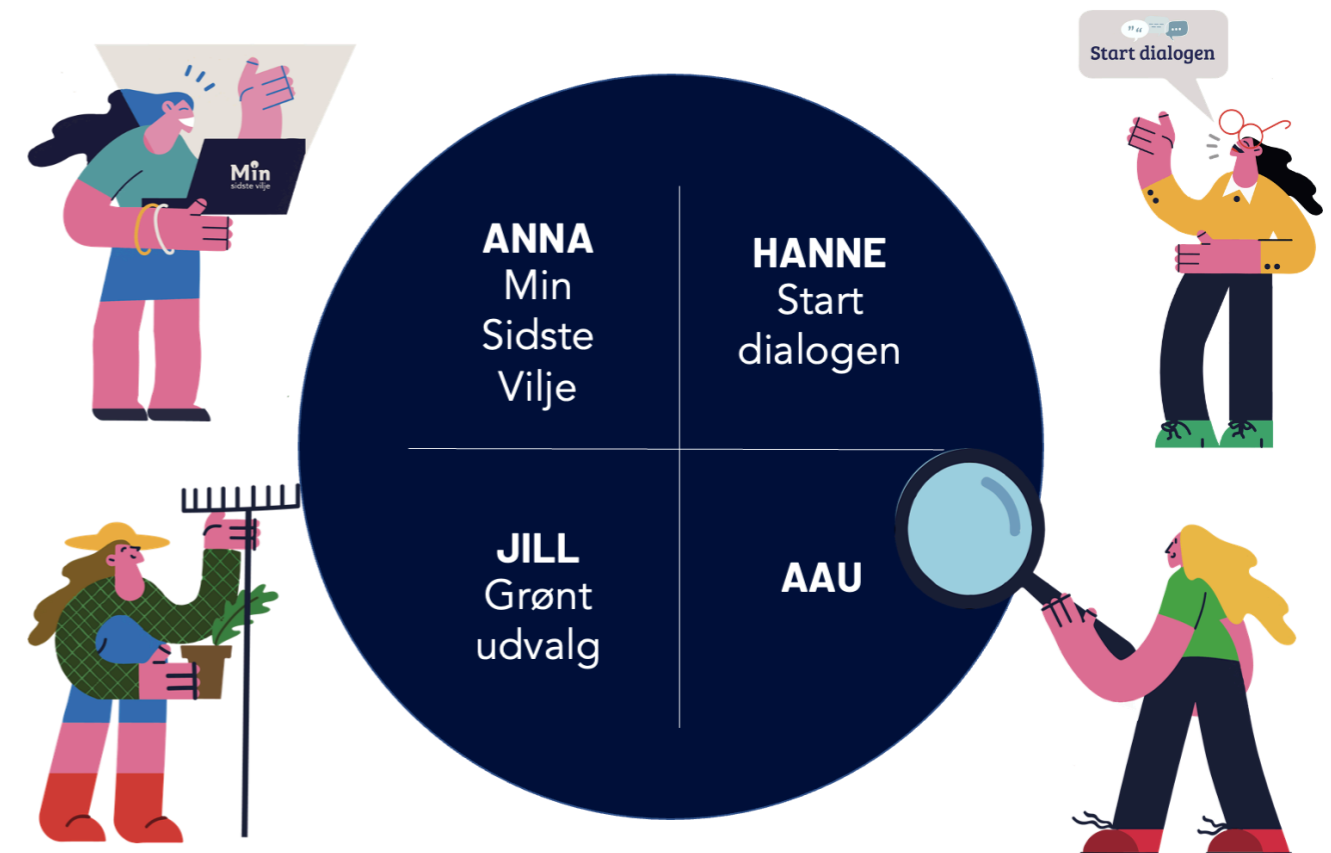
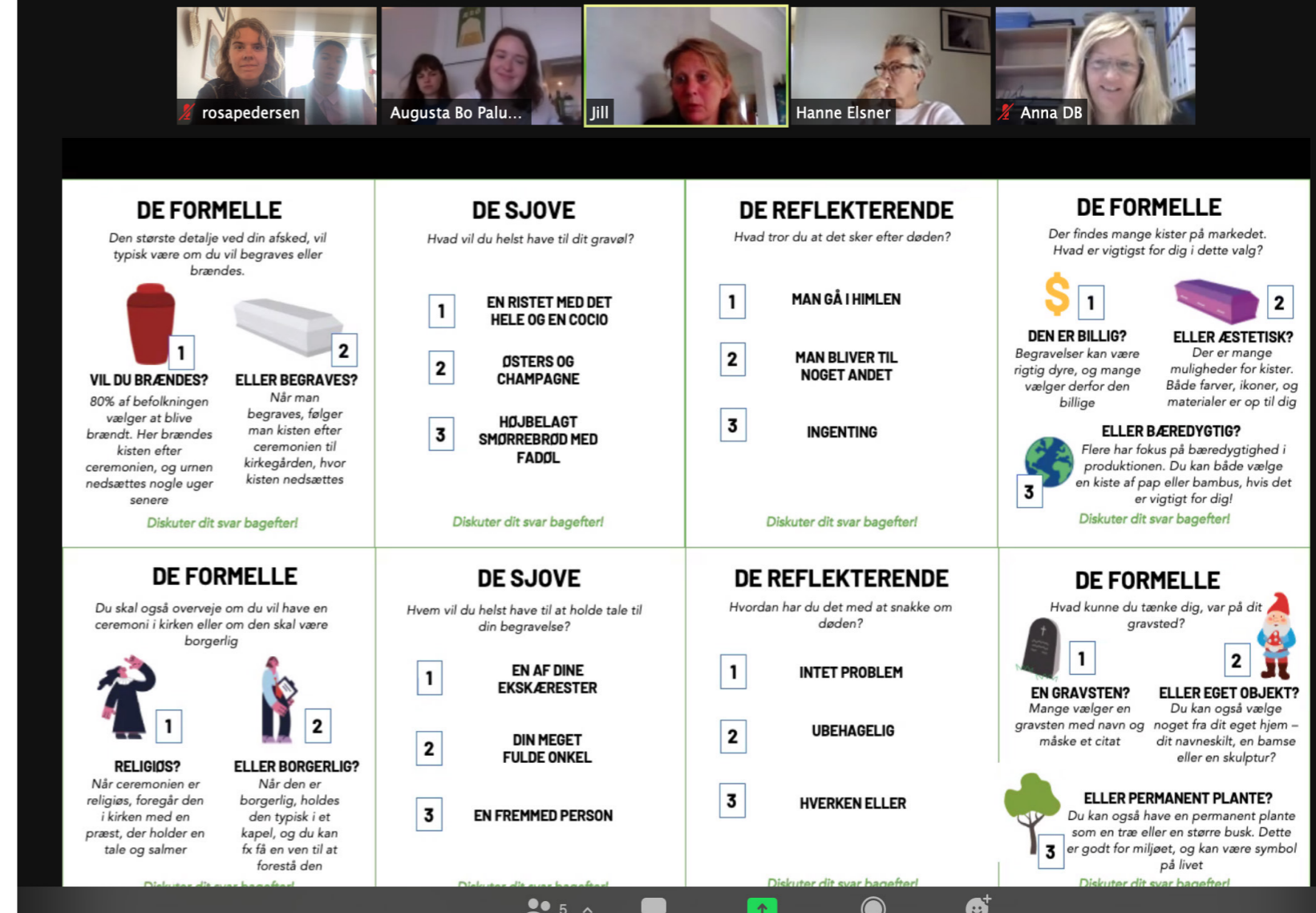
6.2.7 FÆLLESWORKSHOP – ENDELIG AFSTEMNING AF CONCERNS

Med et redesign af konceptet i hånden skulle vi nu sikre, at vi stadig imødekom alle concerns fra vores castede aktører. Derfor faciliterede vi en fælles workshop med vores tre aktører (se bilag 25: Fælles workshop).

På baggrund af individuelle møder med aktørerne, har vi sikret, at de har følt sig hørt, og at vi har inskriberet deres concerns i konceptet. Idéen med en fælles workshop var, at aktørerne nu skulle forhandle og afstemme deres concerns internt med hinanden frem for igennem os. Forhåbningen var, at dette ville belyse eventuelle resterende uoverensstemmelser af concerns og facilitere et space for forhandling og afstemning af disse, såfremt det blev nødvendigt. På den måde styrkede vi troværdigheden og bekræftede omfanget af konceptet for aktørerne og, i kraft af dette, styrkede deres indrullingen i projektet og konceptet.

Mødet var faciliteret online via et oplæg, hvor vi præsenterede det endelige koncept og dets delelementer. Dertil havde vi bedt aktørerne om at sidde klar til at skrive deres overvejelser ned til en række spørgsmål, vi havde forberedt. Hertil kunne aktørerne diskutere, forhandle internt, og translaterere viden til hinanden. Ved en fælles dialog kunne alle aktører undersøge mulighederne og indgå et kompromis via afstemning af concerns, således at disse kunne bruges i videreudvikling af konceptet.

Interaktionen var succesfuld, da der skete afstemning af alle concerns imellem aktørerne. Grønt Udvalg, om bæredygtighed og miljø, Hanne om dialogen mellem alle deltagere og Min Sidste Vilje om hvordan vi nudger borgere til at udfylde deres formular. Der skete endda en yderligere indrulling af alle aktører, da begejstring og argumenter smittede af på hinanden, og alle parter udtrykte, at de gerne ville agere ambassadører for konceptet, da de alle kunne se, hvordan det løser deres egen concerns. Dette resulterede i at vi kunne udvikle vores endelige koncept, som vi vil præsentere i det følgende afsnit.



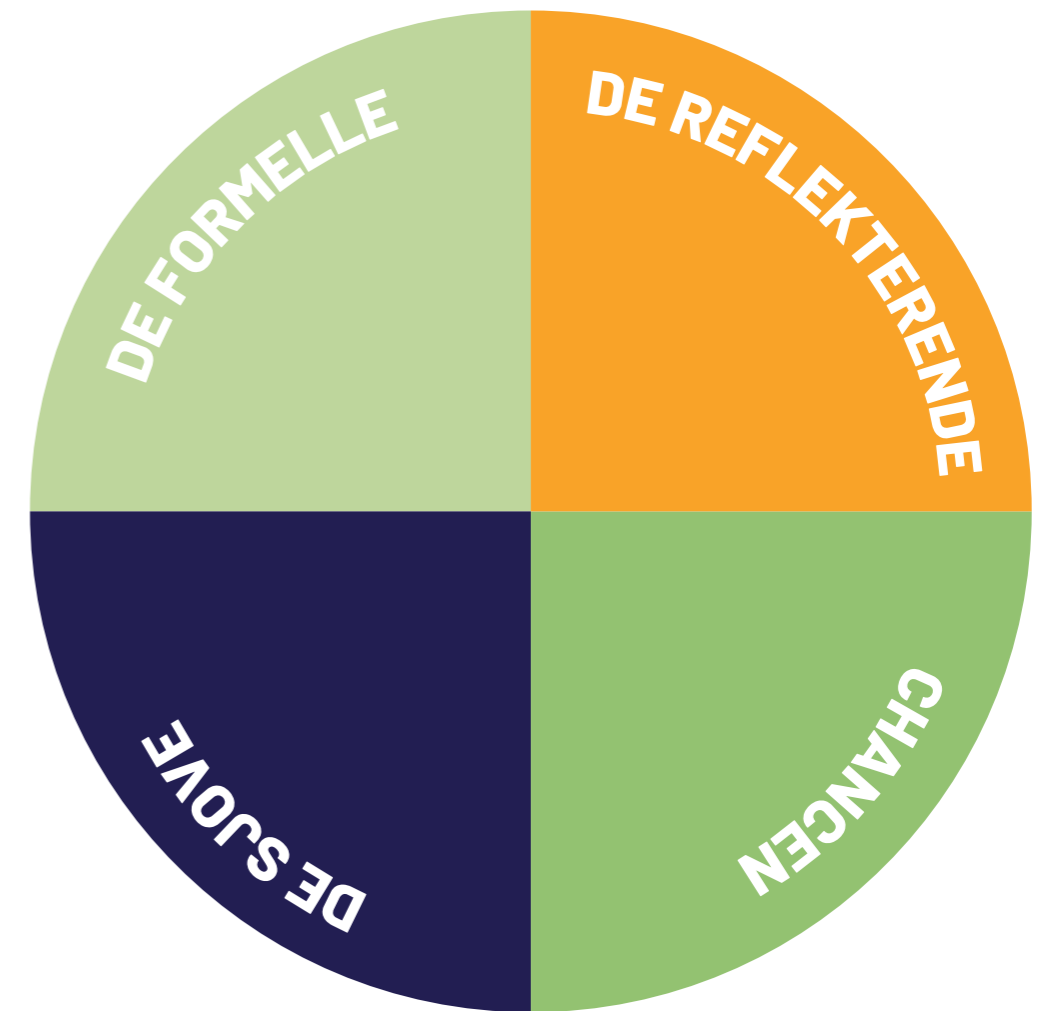
Figur 68: Workshop med castede aktører

6.2.8 DET ENDELIGE KONCEPT: "MED DØDEN SOM INDSATS"

Vores endelige koncept og dialogspil har fået navnet "Med døden som indsats". Centralt for spillet er, at alle spillere kommer til orde og deler deres ønsker til deres afsked med de andre spillere.

Spillet er udformet således, at det kan printes på en computer, og at spillerne selv skal klippe delementerne ud og sammensætte spillet. Det indeholder et hjul med fire kategorier (se figur 69), to ark med i alt 16 kort til hver spiller, et fællesark med chancekort (se bilag 24: Med dødens som indsats endelig koncept), et ark med tallene 1-4 til hver spiller (se figur 70), samt en formular, som kan udfyldes løbende. Med spillet vil der ligeledes være et regelsæt, der sætter spillerne ind i formen og spillereglerne, som vil indeholde en vejledning med forslag til forskellige spørgeteknikker, der kan hjælpe dialogen på vej. Hjulet er valgt for at gøre spillet intuitivt, idet et af kriterierne siger, at *spillet bør være så simpelt som muligt at forstå og bruge.* (kriterie p5).

De to spørgsmålsark skal printes til hver deltagende spiller, således at alle spillere får tildelt de samme kort. Dette har til formål at *diktere antallet af spillere mindst muligt*, som beskrevet i kriterierne (kriterie p3). Kortene er inddelt i de samme kategorier, som er på hjulet. Kortene klippes ud, kategoriseres af hver spiller i tre bunker svarende til de tre kategorier, og bunkerne blandes hver især. Alle spillere sidder altså med tre bunker kort. Chancekortene klippes ud og lægges på midten af bordet, så de er tilgængelige for alle spillere. Disse fire kategorier er lavet for at *definere spørgsmålsrammen mest muligt*, som nævnt i kriterierne (kriterie p1). Tallene klippes ligeledes ud, således at hver spiller sidder med fire "brikker" med tallene 1-4.



Figur 69: Hjul til Med døden som indsats



Figur 70: Prioriteringstal til Med døden som indsats

De fire kategorier indebærer:

DE FORMELLE

Disse kort er udarbejdet til at være korresponderende med Min Sidste Vilje. Hvert kort repræsenterer de kategorier, formularen indeholder, som fx valget om bisættelse eller begravelse (se figur 71). De formelle kort bidrager til at få så mange som muligt til at udfylde Min Sidste Vilje (kriterie p9), idet spillerne skal svare på konkrete spørgsmål om afskeden.

DE FORMELLE

Den største detalje ved din afsked, vil typisk være, om du vil brændes eller begraves.

VIL DU BRÆNDES?
80% af befolkningen vælger at blive brændt. Her brændes kisten efter ceremonien, og urnen nedsættes nogle uger senere.

VIL DU BEGRAVES?
Når man begraves, følger man kisten efter ceremonien til kirkegården, hvor kisten nedsættes.

1 **2**

Diskuter dit svar bagefter!

Figur 71: Kategorikort: De formelle

DE REFLEKTERENDE

Disse kort har til formål at trække døden som samtaleemne op på et lidt højere abstraktionsniveau. Det er svært at snakke om døden, når den kommer tæt på, men når vi snakker om det som noget abstrakt, sker det modsatte. Kortet indeholder derfor spørgsmål, der lægger op til refleksioner omkring døden (se figur 73). De reflekterende kort bidrager derfor til kriteriet *spillet bør lægge mest muligt op til dialog* (kriterie p10).

DE REFLEKTERENDE

Når du forlader denne Jord, vil du naturligt give et eftermæle. Hvordan vil du huskes?

1 **DEN DER GIK EFTER SINE DRØMME?**

2 **DEN DER VAR GOD TIL AT LYTTE?**

3 **DEN DER ALTID SKABTE GOD STEMNING?**

Diskuter dit svar bagefter!

Figur 73: Kategorikort: De reflekterende

DE SJOVE

Disse kort er lavet ud fra et kriterie om, at spillet også skal være underholdende at spille, og dermed imødekommer spillet kriteriet: *bør have mest muligt balance mellem det sjove og det seriøse* (kriterie p4). Her stiller vi spørgsmål, der rækker ud over de mere praktiske overvejelser og stræber efter at lette stemningen i den svære snak (se figur 72).

DE SJOVE

Mad siger en hel del om vores personlighed! Så hvad vil du helst servere til dit gravøl?

1 **EN RISTET MED DET HELE OG EN COCIO?**

2 **ØSTERS OG CHAMPAGNE?**

3 **HØJTBELAGT SMØRREBRØD MED FADØL?**

Diskuter dit svar bagefter!

Figur 72: Kategorikort: De sjove

CHANCEN

Disse kort er et afbræk fra konkurrencen og indebærer en række informationer, som den gennemsnitlige borger ikke kender til. Vi har fokuseret på at oplyse om både bæredygtigheden i afskeden, men også blot 'fun-facts' om afskeden (se figur 74). Nederst på kortet er angivet en handling, som fx "Spin hjulet igen" eller "Du får +2 point". Chancekortene oplyser dermed både om miljøbelastning og afskeden generelt på en let forståelig og nuanceret måde (kriterier p7 og p6);, og desuden bidrager disse kort til konkurrenceelementet (kriterie p2).

CHANCEN

Vidste du at...

DER FAKTISK ER MANGE MILJØBELASTENDE PRAKSISSE I AFSKEDEN?

For det første produceres mange kiste i miljøbelastende materialer. Derudover er der alle de ekstrating, såsom blomster der importeres, sprøjtede fra Kenya og gravsten af granit der importeres fra Kina.

Man kan faktisk gøre meget for at undgå dette, så overvej om det er noget, der skal prioriteres for dig!

TILLYKKE DU FÅR 2+ POINT

Figur 74: Kategorikort: Chancen

Spillet handler om at gætte hinandens svar. Det igangsættes ved, at en spiller spinner hjulet og trækker et kort fra den kategori, pilen lander på. Spilleren læser kortet højt, vælger det svar, de ønsker, uden at røbe det for de andre, og lægger det tilhørende tal med forsiden nedad. De andre spillere lægger det tal, de tror den første spiller har svaret; også med forsiden nedad. Når alle har lagt et tal, vender alle spillere deres talkort på samme tid, og på den måde afslører spilleren sit valg for de andre. Hvis en spiller gætter rigtigt, får vedkommende et point, hvilket ligeledes bidrager til konkurrenceelementet (kriterie p2). Efter optælling af point, diskuterer spillerne om hvorfor de har valgt, som de har gjort, og dermed deles spillerens overvejelser med de andre spillere (kriterie p11). Spillets opsætning og konkurrenceelement gør, at man skal passe på med at dele sine egne ønsker i samtalen, da man selv får det samme spørgsmål senere i spillet. Spillet lægger på den måde også op til, at man øver sig i at spørge ind til andre frem for at overtage samtalen. På den måde sikrer vi, at alle kommer til orde, deler deres tanker og tager stilling til det, kortet spørger ind til. Dette er grunden til, at vi i regelsættet har inkluderet forslag til spørgsmål, der kan lede samtalen, og dette bidrager direkte til kriteriet om, at spillet *bør omhandle spillerens egen død mest muligt* (kriterie p8).

Når snakken ophører, er det næste spillers tur til at spinne hjulet. Hver gang der er blevet trukket et kort fra kategorien "De formelle", skal spilleren sætte en ring om deres valgte svar og placere kortet i den tilhørende formular, der også er printet (se figur 75)

Når alle spillere har besvaret samtlige spørgsmål, og spillet er slut, er alle kort udfyldt og lagt i formularen. På denne måde kan hver spiller tage et billede af deres formular og uploade det på Min Sidste Viljes platform, hvilket gør det nemt at udfylde Min Sidste Vilje (kriterie p9).

Spilleren med flest points, når alle kort er gennemgået, har vundet spillet.

Vi har nu præsenteret vores tre prototyper, det endelige koncept 'Med dødens som indsats' samt redesign af Min Sidste Viljes platform og konceptualiseringen dertil. Begge koncepter er skabt på baggrund af en problemformulering, der bygger på projektets empiri. Vi har således ladet vores empiri vise vejen for vores endelige løsning. Koncepterne er et resultat af en succesfuld co-designproces med de castede aktører, som nu er indrulleret og har en ejerskabsfølelse over koncepterne.

UDFYLD DIN SIDSTE VILJE, OG LÆG DEM OP PÅ HJEMMESIDEN!			
BRUG QR-KODEN ELLER GÅ PÅ MINSIDSTEVILJE.NU			
<i>Placer dit formelle kort her!</i>	<i>Placer dit formelle kort her!</i>	<i>Placer dit formelle kort her!</i>	<i>Placer dit formelle kort her!</i>
Min sidste vilje	Min sidste vilje	Min sidste vilje	Min sidste vilje
<i>Placer dit formelle kort her!</i>	<i>Placer dit formelle kort her!</i>	<i>Placer dit formelle kort her!</i>	<p><small>Kom du på andre ting i løbet af spillet der skal ind på Min Sidste Vilje? Eller var andre kort vigtige for dig? Så skriv det som noter her, eller placer endnu et kort!</small></p> 
Min sidste vilje	Min sidste vilje	Min sidste vilje	Min sidste vilje

Figur 75: Min Sidste Vilje formular til ønsker

7 STRATEGI FOR UDBREDELSE AF KONCEPTET

For at levere værdi tilbage til vores samarbejdspartnere var det ikke nok at udvikle et koncept; vi er også nødt til at overveje, hvor og hvordan dette koncept kan udbredes, således at det kan leve videre, når vi slipper projektet, og endeligt mobilisere alle de centrale aktører. Vi vil nu præsentere de overvejelser, vi har gjort os i denne forbindelse.

7.1 UDBREDELSEN Gennem MIN SIDSTE VILJE

Det første og vigtigste step for udbredelsen af vores koncept har været at lokalisere en grænseflade, hvor spillet kunne være tilgængeligt for alle borgere. Efter backstage forhandlinger blev strategien, at konceptet skulle ligge på Min Sidste Viljes hjemmeside. Dette blev besluttet efter en række møder med Anna, hvor vi fik at vide, at brancheforeningen på nuværende tidspunkt arbejder på at lave en ny og opdateret version af deres platform. Dermed så vi potentiale for implementering af konceptet. Her har deres tidlige indrullering i co-designprocessen været afgørende for at sikre deres løbende engagement og involvering i projektet, og de har dermed udtrykt sig villige til at promovere det.

Som nævnt tidligere i rapporten, er det på nuværende tidspunkt en meget lille procentdel af befolkningen, der benytter sig af platformen Min Sidste Vilje, så det vil ligeledes være en meget lille procentdel, der finder spillet derigennem. Desuden er spillets formål bl.a. at få borgere til at udfylde Min Sidste Vilje, men dem, der finder det på platformen, må formodes allerede at have denne hensigt. Derfor var det vigtig at udvikle en strategi for udbredelsen af konceptet, hvilket vi vil præsentere i de følgende afsnit.

7.2 UDBREDELSEN Gennem BRANCHEFORENINGEN DANSKE BEDEMÆND

Mobilisering af Min Sidste Vilje er afgørende for projektet; ikke kun for at få dem til at promovere konceptet på deres hjemmeside, men også for at udnytte deres relationer i netværket. Min Sidste Vilje er ejet af Brancheforeningen Danske Bedemænd som repræsenterer størstedelen af bedemænd i Danmark. Hvis Min Sidste Vilje, som mobiliseret aktør, promoverer vores spil til dette netværk, vil vi derfor pludselig have en relation til en bred skare af aktører, der ikke nødvendigvis vægter bæredygtighed højt, men alligevel udbreder et koncept for vores vision. Dette ville derfor være en stor hjælp for vores udbredelse, men det kræver, at Min Sidste Vilje kan translatere viden videre til bedemændene. Derfor skal vi fokusere på at give Min Sidste Vilje et værktøj til, hvordan spillet omtales og "sælges".

7.3 UDBREDELSEN GENNEM VORES NETVÆRK

Udover netværket af bedemænd, har vi naturligvis også Grønt Udvalg. Projektet har taget afsæt i et bredt katalog af aktører herfra, som vi, vha. SNS-frameworket, løbende har interesseret i projektet. Mange af de aktører, vi løbende har interageret og samarbejdet med, har udvist stor interesse i videre samarbejde og har inviteret os til at holde oplæg til diverse arrangementer. Dette har resulteret i en bred skarpe af aktører i afskedsbranchen, der advokerer for vores projekt og har udmeldt deres villighed til at bruge deres relationer i netværket til at udbrede konceptet, hvilket bliver afgørende for projektets mobilitet. Vores netværk skal derfor også have en konkret vejledning og beskrivelse af, hvordan aktører skal promovere spillet, så denne ikke mislykkes.

7.4 ANDRE FORMER FOR UDBREDELSE

De ovennævnte metoder til eksponering ville være enormt givende for udbredelsen af konceptet, men den vil samtidig være begrænset, da det kun inkluderer aktører fra branchen. Ved videre arbejde med projektet vil det derfor ses som fordelagtigt at arbejde på en mere effektiv form for promovering, der også når ud til den gængse befolkning. Dette kunne være i form af sociale medier, kontakt til kendte personligheder, indrullering af flere magtfulde aktører eller samarbejde med virksomheder. Dette fik vi også bekræftet til vores besøg på Bispebjerg Krematorie:

“Nogle vigtige mennesker skal informere at man skal tage stilling før døden. Ligesom efter Prins Henriks død, hvor alle pludselig skulle spredes til søs, fordi han ville” - Tom Olsen, leder af Danske Krematories Landsforening, 1.marts.2022

Ligeledes bør vi søge det offentlige mediebillede og forsøge at række ud med et håb om, at befolkningen ser enten en historie eller et godt budskab ved vores projekt. Vi er allerede på nuværende tidspunkt blevet interviewet flere gange af forskellige medier: Sjællandske Medier (Mortensen, 2022 & Palm, 2022), bloggen “Kirkepartner” (Dybkjær, 2022) og “Grønt” et nyhedsbrev fra 3F: Landsbrancheklubben for Kirke- og Kirkegårdsansatte. Vi ser derfor allerede en interesse i emnet og agendaen.

Bæredygtig afsked: Tænk over døden inden det er for sent

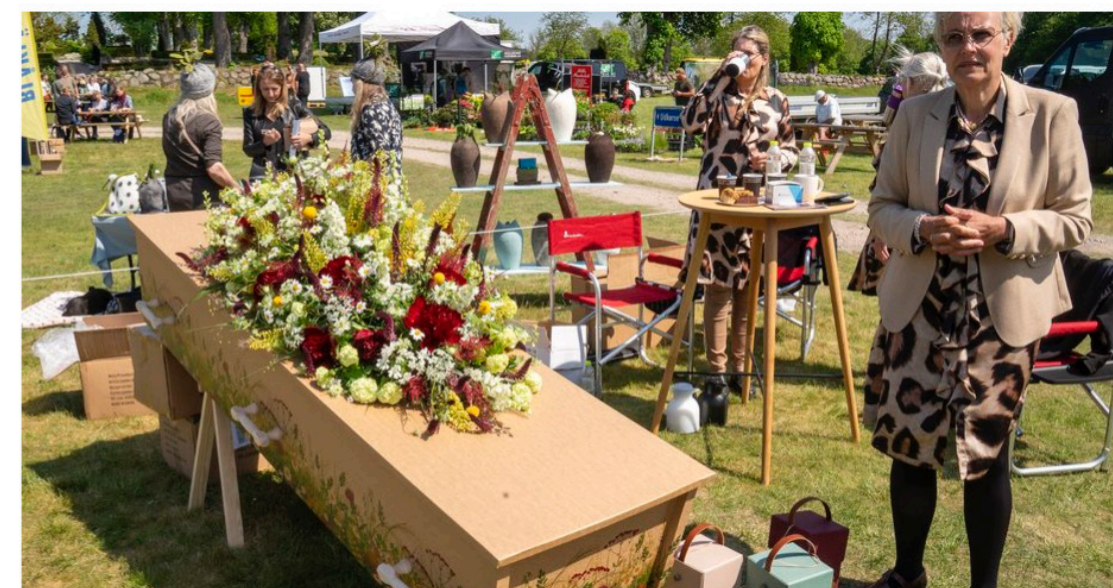
Du kan godt begynde at tænke over, hvordan du selv vil sige farvel til verden, lyder rådet fra studerende fra Aalborg Universitet, der sammen med Herlufsholm Kirkegård undersøger, hvordan din død kan blive både økologisk og bæredygtigt.



NÆSTVED | MILJØ

Tør du tale om døden? Det er første skridt til en bæredygtig begravelse

Onsdag blev der afholdt inspirationsdag ved Herlufsholm Kirkegaard. Her var der miljøvenlige kister, urner og genbrugsgravsten – og et helt nyt samtale spil om døden.



8 DISKUSSION

I de følgende afsnit vil vi dykke ned i, hvorvidt projektets løsning og strategien for udbredelsen løser projektets problemformulering. Er det en trædesten mod en mere bæredygtig virkelighed? Derudover vil vi reflektere over hele designprocessen samt hvilken rolle bæredygtighed bør have i afskeden.

8.1 LØSER VI PROBLEMFORMULERINGEN?

Vi har valgt at arbejde ud fra en problemformulering med rigtig mange deelelementer. Vi vil have borgere til at snakke om døden med deres nærmeste, udfylde Min Sidste Vilje og blive oplyst om bæredygtighed på én og samme tid. Vores designproces har ledt os til at løse denne problemformulering vha. et dialogspil, men blot fordi spillet er designet og produceret, og vores arbejde argumenterer for, at det *kan* løse vores problemformulering, er det ingen garanti for, at vores koncept kan leve videre, når vi slipper projektet.

En essentiel faktor der spiller ind er, hvor villige borgere vil være til at anvende spillet. Vores projekt drejer sig om et meget sårbart emne, så det kan virke paradoksalt, at vores projekt har mundet ud i, at det lige netop er et *spil*, der skal være med til at åbne snakken om døden. Spørgsmålet er, om det er for kontroversielt? Hvis man allerede har valgt at spille et spil om døden, så ved man formodentligt, hvad man går ind til, men vores empiri indebærer rigeligt med eksempler på borgere, der ikke mener, døden er noget vi bør tale om, så vores primære målgruppe er nok begrænset til et vist omfang. Til gengæld kan det kontroversielle aspekt af spillet måske netop være en appel, på samme måde som vi bliver draget af gyserfilm, sort humor og skandaløse nyhedsoverskrifter. Løst problemformuleringen, og har designet en løsning som et skridt i omstillingen.

Hvis det lykkedes at få borgere til at spille spillet, er der heller ingen garanti for, at de udfylder Min Sidste Vilje, eller at de vælger mere bæredygtige alternativer. Men det har på sin vis heller ikke været målet. Målet har rettere været at åbne op for, at vi tænker på og taler om døden på en ny måde, at vi får øjnene op for bæredygtighedens plads i afskeden, og at der på den måde skabes nye muligheder for at bæredygtighed vinder indpas i afskeden. Vi normaliserer samtalen, stillingtagen og idéen om bæredygtighed, men selve den konkrete effekt på bæredygtigheden kan vi ikke vide os sikre på.

I forhold til konceptualisering tilgik vi den med øje for strategisk navigation og opnåede afstemning af concerns og mobilisering af aktører. Det vil sige at vi i processen formåede at iscenesætte de bedste betingelser for translation mellem aktørverdnerne via en iterativ proces mellem frontstage og backstage. I kraft af at have nået den ønskede translation, kan vi sikre at koncept kan agere performativt (Andreasen et al. 2015). Vi vil derfor argumentere for, at vi har løst problemformuleringen, og har designet en løsning som et skridt i omstillingen.



8.1.1 BESTÅR DEN NYE ARENA, NÅR VI GIVER SLIP?

Forandringer i arenaen skaber nye relationer. Vi har inddraget udviklingsarenaen i en ny underarena ved at skabe en relation mellem Grønt Udvalg og Min Sidste Vilje. Spørgsmålet er nu, om denne relation holder, efter vores projekt er endt. Dette kommer an på, om vi har translateret vores viden godt nok, og om begge aktører ser værdi i at samarbejdet fortsætter, så spillet kan udbredes. Ved at promovere spillet, anerkender aktørerne hinanden som vigtige relationer, og hvis vores mobilisering ikke er sket, vil resultatet blive, at spillet ikke kommer langt nok ud. Denne del er op til fremtiden at vise. Bedemandens relation til pårørende vil blive påvirket, da man, efter vores interaktion, ikke længere skal mægle mellem pårørende i samme grad, da beslutninger allerede står sort på hvidt. Der vil altså ske en aflastning af ansvaret hos bedemanden, hvilket samtidig betyder, at noget af deres magt og indflydelse blive forskudt. Hvis alle beslutninger, i kraft af dialogspillet, vil blive taget på forhånd, vil bedemanden ikke længere have samme mulighed for at promovere og sælge produkter fra deres sortiment og samarbejdspartnere. Dette kan potentielt have stor effekt på bedemandens indtægtskilder og resultere i nogle større omrokninger i markedet, da producenter ikke længere er sikrede salg af deres produkter på baggrund af et samarbejde med en bedemand. Men dette skift og brud på et så stabiliseret marked er netop en af de ændringer på arenaen, vi vurderer som nødvendig, for at bæredygtige alternativer kan vinde indpas.

8.2 VORES PROCES OG DETS UDFALD

Gennem et designprojekt, har vi som gruppe stået overfor en række skilleveje; tidspunkter, hvor vi har skullet vælge, om vi vil gøre det ene eller det andet. Når vi kigger tilbage på vores proces, er det vigtigt at reflektere over de valg, vi har taget, samt hvordan det ville have påvirket vores projekt, hvis vi var gået en anden vej. Dette indebærer altså også en erkendelse af, at vores koncept er et produkt af vores valg og fokus. Der er altså ikke en "endelig" eller "rigtig" løsning på problemet, men et godt bud blandt mange på, hvordan vi kan ændre BAU.



8.2.1 HAR VI BLACK-BOXET NOGET AFGØRENDE?

Generelt har projektet haft fokus på systemdesign frem for produktdesign. Dette valg har vi taget på baggrund af det faktum, at der i forvejen findes bæredygtige alternativer på markedet, og at den største forhindring lå i, hvordan disse kunne udbredes. Vi har dog ikke lagt meget energi i at bekræfte, hvor bæredygtige disse alternativer egentlig er. Der findes mange produkter på markedet, der beskrives som bæredygtige, og med vores kendskab til begrebet er der stor sandsynlighed for 'green washing' på markedet; altså vildledende markedsføring (Greenwashing: Bliver du snydt af løfter om bæredygtighed? n.d.). Vi kunne derfor med fordel have udviklet en detaljeret livscyklusanalyse (LCA), der beregner den specifikke miljøbelastning på et produkt, og herefter undersøgt, hvorledes produktet kunne redesignes til fordel for miljø og social praksis. Vi valgte dog at 'black-boxe' dette, da vores aktører, og dem der ikke er producerer, snakkede så godt for produkterne at vi fandt mere værdi i at fokusere på systemet, de var en del af. Mange af miljøbelastningerne er desuden så iøjnefaldende i den nuværende praksis, at vi vurderer, at et produkt, der bare er mere bæredygtigt end de foregående, er et skridt i den rigtige retning. Hvis vi havde redesignet på de eksisterende produkter uden en systemisk ændring, ville der være risiko for, at de stadig ikke ville få plads på markedet, i hvilket tilfælde en besparelse af CO2 ikke havet gjort meget nytte for det overordnede regnskab.

Vores fokus viser, at projektet i høj grad er præget af de brugere, vi har inddraget gennem vores projekt. Vores fokus på co-design har sikret vores aktørers opbakning til projektet, og vores afstemning af concerns har gjort det lettere for os at møde vores aktører i øjenhøjde. Dette har været et helt bevidst valg med henblik på at kunne skabe en løsning, der imødekommer dem, vi designer til (se afsnit 2.1.4 Co-design). Det giver naturligvis også en vinkel, der skildrer de inddragede aktørers virkelighed og ikke nødvendigvis andre yderpunkter af netværket, hvilket man skal være opmærksom på, når man skaber et performativt koncept. Vi vurderer dog med vores arbejde, at vi har afgrænset feltets syn på vores koncept, så godt som muligt.

8.2.2 ET SKRIDT MOD EN STØRRE FORANDRING

At vores koncept blot er én god løsning ud af mange mulige, fremhæver også, at projektet ikke er den fulde løsning, men en del af en bevægelse på vej mod en større forandring. Dette bruges gennem systemteori (se afsnit 2.2 Systemdesign) som et argument for, at vi som designere ikke nødvendigvis skal gå ind og ændre hele systemer til at være mere bæredygtige, men at vi derimod kan gå ind og skabe et *'windows of opportunity'* for bæredygtigheden i afskeden. Derved designer vi trædesten, som kan bidrage til den større omstilling. Dette valgte vi at gøre ved at ændre praksissen, kulturen og måden, vi snakker om døden på. Det mener vi nemlig kan drive visionen om en bæredygtig afsked på længere sigt, og det er dét, vi betegner som en *transition pathway* (se afsnit 2.2.2 Visionen der driver værket). Med det sagt, vil redesignet af produkter også være en del af løsningen for at opnå visionen i fremtiden, da det er kombinationen af alle løsningerne, der i sidste ende skaber den nødvendige forandring.

Når vi arbejder ud fra denne teori, er det vigtigt konstant at inddrage og indrullere vores samarbejdspartnere i vores strategi. Grønt Udvalg kontaktede os med et ønske om en konkret forandring, og hvis vi ikke havde inddraget og afstemt concerns omkring vores fokus og reframings, kunne deres interessement være faldet helt til jorden, da et dialogspil i den kontekst kan føles tomt. Dette var tydeligt ved fremvisning af vores endelige løsning, hvor Grønt Udvalg var meget begejstret for vores idé og forstod værdien i det, netop fordi vi løbende har inddraget dem.

8.2.3 HVAD KAN VI KRITISERE?

En proces er aldrig "rigtig" eller "forkert". Dog kan man altid reflektere tilbage på sine beslutninger og se, om andre tilføjelser skulle være inddraget, eller noget skulle være undgået. For det første er vores indgang til bæredygtig innovation tredelt (se afsnit 1.4 Hvad er bæredygtighed), men vi har kun fokuseret på social og miljømæssig bæredygtighed. Vi har altså ikke problematiseret eller konceptualiseret med henblik på økonomisk bæredygtighed, hvilket er en faldgrube, når man anser en endelig løsning for at være bæredygtig. Dog kan vi sige, at Min Sidst Vilje ikke mister ressourcer på vores koncepter, og da spillet er gratis, og der derfor ikke er nogen kapitalstrømme, vil man derfor også sige, at disse kapitalstrømmene er fair. Vi har altså ikke indtænkt økonomien i vores projekt, men vurderer heller ikke, at vi er gået på kompromis med den.

Generelt for vores projekt er, at vores kontakter med aktører fra afskedsbranchen er opstået løbende, ved at vi er blevet videresendt fra en aktør til en anden. Dette tog afsæt i den indledende workshop med Grønt Udvalg; en samling af aktører fra branchen, der alle har bæredygtighed på deres agenda. Mange af vores udtalelser fra fagpersoner er altså præget heraf, hvilket kan resultere i en vis bias. Helt ideelt bør vi have inkorporeret interaktioner med branchefolk, der forholder sig mere neutralt eller endda afvisende overfor den bæredygtige agenda for at sikre, at spillet også er inskriberet med deres concerns og dermed styrke forudsætningerne for spillets udbredelse derigennem. Dette havde sikret en større sikkerhed for mobilisering, da vi breder spillet ud gennem alle bedemænd i Danmark; ikke kun dem, der vægter bæredygtighed højt.

Desuden er vores projekt lavet ud fra et fokus om at nå så bredt ud som muligt og samle generationerne over en fælles materialitet. Man kan reflektere over, hvordan vores projekt havde set ud, hvis vi havde valgt at designe spillet ud fra en konkret kontekst. Vi kunne have fokuseret på et spil til en specifik målgruppe, fx ældre, hvilket havde sikret deres forståelse og indrulling, og dermed også mobilisering efter vores projekt er endt. Vi har valgt at designe til en meget bredere målgruppe, men ved at man rækker ud til samtlige aldersgrupper, risikerer man også en faldgrube mht., at ingen føler sig set, hørt eller underholdt af vores spil. Det kunne vi muligvis have sikret ved dykke konkret og målrettet ned i en målgruppe, hvor holdninger og værdier typisk vil være mere i overensstemmelse og dermed også nemmere at designe for. Dette har været en konkret strategisk overvejelse for os, da vi ønskede at snakken om døden skal kunne tages generationer imellem, da de typisk alle er repræsenteret som pårørende for afdøde.

8.3 BÆREDYGTIGHEDENS PLADS I AFSKEDEN

I dette afsnit vil vi diskutere, hvorledes afskeden i Danmark rummer mulighed for en miljømæssig bæredygtig forandring; herunder om forandringen i det hele taget er etisk forsvarlig. Vi har i dette projekt beskæftiget os med både den miljømæssige og den sociale bæredygtighed. Den afskedspraksis, vi kender i dag, er oprindeligt designet til at tage vare på den afdøde i efterlivet og senere hen fået præg af hensyn til de sørgende pårørende ved brug af velkendte rammer, udlicitering af ansvarsopgaver og fokus på æstetik og bekvemmelighed; alt sammen i den sociale bæredygtigheds tegn. Med vores projekt forsøger vi at udfordre BAU og tillader os at advokere for den miljømæssige bæredygtigheds indpas i praksissen og branchen.

8.3.1 ER DER NOGLE OMRÅDER VI BØR VENDE MED AT OMSTILLE?

Afskeden i dag er meget traditionsbundet, og har stort set ikke ændret sig i den tid, de ældste af os har været på jorden. Markante forandringer i traditioner og praksisser kan derfor virke voldsomme, men historisk set har afskeden været igennem mange transformationer i takt med samfundsmæssige bevægelser og omstændigheder. En af de største bevægelser, vi står overfor i nutidens samfund, er den grønne omstilling. Spørgsmålet er bare, om afskeden følger med? Eller er der nogle ting i denne verden, der bør være fredet for inddragelse i omstillingen, som fx et så følelsesladet ritual, som afskeden er?

Bæredygtighed er stadig en forholdsvis ny bevægelse, så det synes naturligt, at de praksisser, der forbindes med noget meget sårbart og traditionsbundet, er noget af det sidste, vi berører.

Måske skal omstillingen accelereres med udgangspunkt i områder, der er mere modtagelige overfor forandring, for når samfundet først har vænnet os til, at bæredygtighed er en integreret del af vores hverdag og vores mentalitet, så vil det naturligt begynde at virke underligt, hvis der er dele af vores samfund, der ikke følger med. Men måske er omstillingen allerede nået til det punkt. Klimaforandringerne bliver tydeligere år for år, så spørgsmålet er også, om mennesket har råd til at vente med den omstilling, der ikke føles oplagt. Gennem vores feltarbejde oplevede vi en enorm åbenhed overfor idéen om, at bæredygtighed bør indtænkes i afskeden, så måske er vi bare for forsigtige med initiativerne.

8.3.2 EN NY DISKURS FOR AFSKEDEN

Under vores interview med præst Helene kommenterede hun, at der er uenighed blandt præster og menighedsråd mht., om kirkerne skal engagere sig i klima og miljø, da *“Nogle mener, det bliver politisk og at spænde kirken og biblen ved en specifik vogn.”* (H. Rasmussen, personlig kommunikation, 24.feb.2022). Ifølge Helene går kristendommen og bæredygtighed dog perfekt hånd i hånd, som nævnt i afsnit 2.1.1 Hvilke aktører er afgørende for at drive forandring? I vores undersøgelser har vi stødt på borgere, der har udtalt prioriteten i, at afskeden først og fremmest skal være til ære for den afdøde, men kan man ikke argumentere for, at bæredygtigheden kan være med til at gøre afskeden mere smuk? Hvad hvis vi tænker på det som en mulighed for at forlade denne jord og blive en del af økosystemet på en så naturlig måde som muligt og samtidig passe på de næste generationer?

Et diskuterende afsnit er altid op til fortolkning, og definerer ikke hvad, der er rigtigt og forkert. Uanset hvad, kan man stadig arbejde videre på projektet for optimering.

8.4 VIDERE ARBEJDE

En løsning er aldrig endegyldig, men en strategisk udformet brik i en evig proces af udvikling, som peger i en retning, vi ønsker. I dette afsnit vil vi reflektere over, hvor vi ser strategisk potentiale i at fortsætte arbejdet, såfremt vi selv eller andre ser sig motiverede til at gribe stafetten.

8.4.1 FORBEDRINGER AF SPILLET

Gennem spillet beskæftiger vi os med en praksis og branche, som vi prøver at forandre, samt en verden og viden om klima og miljø, der er i evig udvikling. Dette betyder, at spillets fortsatte relevans og kvalitet med tiden vil kræve løbende opdateringer. Spillet er i sin nuværende form udviklet efter de interaktioner, der har været mulighed for, indenfor projektets rækkevidde, så det vil ligeledes være essentielt fortsat at udføre test af spillet på relevante brugere og herigennem revurdere og redesigne spillets features, form, indhold og udtryk. I denne forbindelse ville vi iscenesætte et space for, at brugere kan prøve spillet af uden nogen form for facilitering eller vejledning, udover hvad spillet selv er inskriberet med. På denne måde kan vi teste, om borgere forstår spillet, om det afforder samtale, stillingtagen og udfyldning af Min Sidste Vilje, om det oplyser om bæredygtighed, og om det i det hele taget fungerer som ønsket.



9 KONKLUSION

Dette projekt forsøger at gøre afskeden mere bæredygtig. I dagens praksis bruges enorme mængder ressourcer på at producere og importere de produkter, vi kender fra afskeden, såsom kister, gravsten og blomster. Dette vil projektets primære samarbejdspartner, Grønt Udvalg, forsøge at ændre på. Udvalget består af en række aktører inden for afskedsbranchen, og en af deres primære concerns er, at de bæredygtige alternativer til konventionelle produkter, der eksisterer i dag, ikke kan vinde ind på markedet. Projektet har derfor handlet om, hvordan man redesigner et system fremfor et produkt. Visionen for projektet er derfor:

Vi vil sikre miljømæssig og social bæredygtighed i afskeden.

Gennem analysen blev det belyst, at få borgere kender til miljøbelastningen ved afskeden, hvilket skaber incitament til at ændre praksissen gennem oplysning. Bedemanden blev derfor kontaktet for at undersøge, hvad der står i vejen for promovning af de bæredygtige alternativer. Bedemanden er i øjeblikket en af de mest magtfulde aktører i praksissen, idet de møder pårørende efter et dødsfald, hvor afskeden skal planlægges. Her blev det tydeligt, at bedemanden synes, det er svært at promovere bæredygtighed, når familien står i et sårbart sted, samt at bedemanden har nogle faste aftaler med producenter, hvorigennem de sikrer deres forretnings omsætning. Derfor blev det vurderet, at det ville være mest fordelagtigt, hvis forbrugeren selv efterspurgte de bæredygtige alternativer. Det blev derfor undersøgt, hvilket forhold borgere har til bæredygtighed i afskeden, hvorledes det viste sig, at der er størst chance for, at man prioriterer bæredygtige produkter, hvis man planlægger sin egen afsked, da planlægningen af andres afsked bliver for følelsesladet. Fokus blev derfor på at få folk til at tage stilling til deres egen afsked og undersøge, hvad der forhindrer dem i at gøre det nu. Her blev det klart, at der i dag hersker et tabu omkring døden; særligt når det gælder vores kæres død. Den er dog lettere at forholde sig til, hvis den er på afstand, og derfor blev projektets fokus, at man bør tage stilling, når døden synes langt væk, og at samtalen skal tage hensyn til, at den er uberørt for mange. Det blev herefter undersøgt, hvordan bedemandens praksis vil forandre sig, hvis borgeren tager stilling, hvorved det blev tydeligt, at der også her er en social fordel i, at man tager stilling. Bedemanden oplever tit konflikter blandt pårørende, som udspringer fra uenigheder omkring, hvad afdøde ønskede, eller frygt for at afskeden ikke bliver i 'afdødes ånd'.

Ligeledes opleves det, at bedemandens praksis bliver mere gnidningsfri, hvis borgeren har nedskrevet sin ønsker i Min Sidste Vilje. Derfor blev der opstartet et samarbejde med Min Sidste Vilje, der også er en magtfuld aktør i vores felt. Dog blev det klargjort, gennem kampagnen Start Dialogen, at man bør snakke med sine pårørende, før dette sker, således at alle, der er inkluderet i afskeden, bliver hørt. For at leve op til visionen for projektet blev ønsket derfor at starte en dialog om døden internt i familier og relationer og at oplyse om bæredygtighed. Problemformuleringen blev dermed:

"Hvordan kan borgere starte dialogen med sine nærmeste og således afbuiserer døden, hvorfor borgere kan tage stilling til deres egen afsked på Min Sidste Vilje før døden indtræffer og blive oplyst om muligheden for bæredygtige alternativer i afskeden?"

Gennem en konceptualisering ud fra ovenstående, var det muligt at udvikle et dialogspil, der skulle ligge frit tilgængeligt på Min Sidste Viljes hjemmeside, og implementere oplysninger om bæredygtighed samme sted. Spillet blander de formelle spørgsmål om døden med mere humoristiske emner for dermed at skabe en underholdningsfaktor og gøre snakken om døden til noget interessant fremfor noget trist. Spillet er udviklet i samarbejde med Grønt Udvalg, Min Sidste Vilje og Start Dialogen for at sikre deres interesse og indrullering i projektet. Derudover er spillet testet på borgere for at sikre, at fremtidens brugere finder relevans ved spillet.

Til slut blev der udviklet en strategi for, hvordan dialogspillet skal udbredes, således at samarbejdspartnere har en måde at gå til det fremtidige arbejde, og der blev desuden nøje udvalgt, hvor der ses et potentiale for mobilisering af projektet.

Designprocessen blev udarbejdet vha. aktør-netværksteori, der anskuer alle aktører som forbundet i et netværk af relationer. Teorien har bistået projektet i en struktureret og velovervejet belysning af kontroverserne for forandring. Som man kan se på den komplekse problemformulering, arbejder projektet med et *wicked problem*, og disse teoretiske briller har derfor været essentielle for at kunne udrede problematikken og designe en løsning.

Rapporten diskuterer, hvordan projektet ikke er den endelige løsning på visionen, men et skridt på vej derhen. Dette projekt og koncept sætter en trædesten mod en større forandring, og ud fra det valgte teoretiske fokus så vi større værdi i dette fremfor lappeløsninger, der ikke tager hånd om roden til problematikken. Vi vurderer altså derfor, at dette projekt er et skridt imod en mere bæredygtig afsked til gavn for generationer nu og i fremtiden.

10 REFERENCER

Andreasen, M.M., 2015, *Conceptual Design*, Springer International Publishing Switzerland.

Andreasen, M.M., Hansen, C.T. and Cash, P. (2015), "Change, Development, and Conceptualization: Setting the Scene", *Conceptual Design*, Springer, pp. 13–34.

Bedemand | UddannelsesGuiden. (n.d.). ug.dk. Retrieved February 25, 2022, from <https://www.ug.dk/job/paedagogiskkirkeligtogsocialarbejde/begravelsekirkegdr/bedemand>

Begravelse eller bisættelse - Hvad er forskellen? (2021, August 2). Godafsked. <https://www.godafsked.dk/begravelse-eller-bisaettelse>

Begravelse - Få det fulde overblik. (n.d.). Dokument24. Retrieved May 14, 2022, from <https://dokument24.dk/begravelse>

Begravelsens historie i Danmark: Fra stenalderen til i dag. (2021a, b, c May 26). Landsforeningen Liv&Død. <https://livogdoed.dk/temaer/begravelse-i-danmark-historisk-set/>

Beyer, H. & Holtzblatt, K., 1997, *Contextual Design; defining customer centered systems*, in *Context Enterprises*.

Brancheforeningen Danske Bedemænd. (2021, April 6). Min sidste vilje. Danske Bedemænd. Retrieved May 5, 2022, from <https://bedemand.dk/min-sidste-vilje/>

Brodersen, S., Pedersen, S., 2020, *Circulating objects between frontstage and backstage: collectively identifying concerns and framing solution spaces*, Edward Elgar Publishing Limited

Byens Begravelser. (2020, November 6). Urnenedsættelse. Retrieved February 25, 2022, from <https://byensbegravelser.dk/praktiske-raad/urnenedsaettelse/>

Bødker, S. (2000). Scenarios in user-centred design - setting the stage for reflection and action. *Interacting with Computers*, 13(1), 61-75. [https://doi.org/10.1016/S0953-5438\(00\)00024-2](https://doi.org/10.1016/S0953-5438(00)00024-2)

Callon, M. (1986). Some Elements Of A Sociology Of Translation: Domestication Of The Scallops And The Fishermen Of St Brieuc Bay. In I. J. (Ed.), *Power, action and belief: a new sociology of knowledge?* (pp. 196-223). London: Routledge.

Carlile, P., 2002, *A Pragmatic View of Knowledge and Boundaries: Boundary Objects in New Product Development*.

Ceschin, F. & Gaziulusoy, I., 2019 *Design for Sustainability, A Multi-level Framework from Products to Socio-technical Systems*.

Christensen, K., Kreiner, K., 1991, *Projektledelse i løst koblede systemer*, Jurist- og økonomiforbundets forlag.

Cross, N., 2008, *Engineering Design Methods*, Wiley, Open university, UK.

Gaziulusoy, I. & Öztekin, E.,E., 2020, *Co-positioning design for sustainability transitions, practice theory and transitions theories: towards dialogue and collaboration*.

Den Fri Bedemand. (2016, November 24). Hvad sker der når du dør? Retrieved March 20, 2022, from <https://www.denfribedemand.dk/hvad-sker-der-naar-du-doer/>

Design Council (2019). What is the framework for Innovation? Design Council's evolved double diamond. Retrieved April 20, 2022, from <https://www.designcouncil.org.uk/news-opinion/what-framework-innovation-design-councils-evolved-double-diamond>

Dybkjær, C. (2022, May 20). Herlufsholm kirkegård inspirationsdag 2022. Kirkepartner. Retrieved May 30, 2022, from <https://kirkepartner.dk/herlufsholm-kirkegaard-inspirationsdag-2022/>

Elmhøj, J., & Piil, S. (2019, May 1). Tabu om døden står i vejen for den gode død. *Information*. <https://www.information.dk/indland/2014/10/tabu-doeden-staar-vejen-gode-doed>.

Gravgaard, A., Nørgaard-Højen, P., & Kjær, U. (2021, May 28). kirke. *Den Store Danske*. Retrieved February 25, 2022, from <https://denstoredanske.lex.dk/kirke>

Grøn Kirke er Danske Kirkers Råds arbejde med klima og miljø. (2021, November 24). GRØN KIRKE. Retrieved May 30, 2022, from <https://www.gronkirke.dk/om-gron-kirke/>

Grønbech, D. (2018, February 10). Valentins dag: Dine roser har afrikanske rødder. DR. Retrieved February 17, 2022, from <https://www.dr.dk/nyheder/viden/klima/valentins-dag-dine-roser-har-afrikanske-roedder>

Historiske forhold om død og begravelse Arkiv. (n.d.). Landsforeningen Liv&Død. Retrieved May 31, 2022, from <https://livogdoed.dk/tema/historiske-forhold/>

Houde, S., & Hill, C., 1997, What do Prototypes Prototype?, Apple Computer, Inc., Cupertino, CA, USA

Hvad er et kapel - en kirkelig bygning til ceremonier. (n.d.). bedrebegravelse.dk. Retrieved February 25, 2022, from <https://www.bedrebegravelse.dk/6440/hvad-er-et-kapel>

Jensen, C.L (2016) Energieffektiv belysning - et dynamisk produkt af lokalitet, materialitet og praksis. I: Kognition & Pædagogik, nr. 102, 26. årgang, s. 94-108.

Jørgensen, U. & Sørensen, O.H. (1999) Arenas of Development - A Space Populated by Actor-worlds, Artefacts, and Surprises, Technology Analysis & Strategic Management, 11:3, 409-429

Jørgensen, U. (2012). Mapping and navigating transitions - The multi-level perspective compared with arenas of development. Research Policy, 41(6), 996-1010. <https://doi.org/10.1016/j.respol.2012.03.001>

Keijzer, E., 2016, The environmental impact of activities after life: life cycle assessment of funerals Received: 23 August 2015 / Accepted: 5 August 2016.

Kragh, B., & Kofod, E. M. (2009, February 4). begravelse (Begravelseskikke - Danske skikke i 1800- og 1900-t). Den Store Danske.

Kremering | Hvad er det, og hvad koster det. (2022, March 9). Lavendla. Retrieved February 25, 2022, from <https://lavendla.dk/planlaeg-begravelsen/hvad-sker-der-med-afdoede-ved-kremering/>

Latour, B., 2004, Why Has Critique Run out of Steam? From Matters of Fact to Matters of Concern, the university of Chicago.

Latour, B., 1987, Science in action: how to follow scientists and engineers through society: Opning Pandora's Black box, Cambridge: Harvard University Press,

Lindegaard, H., 2008, 1.2 Teknologiers egenskaber og betydning, Polyteknisk Forlag.

Lindegaard, H., 2013, Lecture note; Feltstudier og indsamling af viden - en vigtig del af designprocessen, Bæredygtig Design, AAU, CPH.

Lindegaard, H., 2017, Lecture note Om diskurser og diskursanalyse, Kursusnotat – Feltstudier og Socio-materiel analyse UDKAST

Madsen, S., Paludan, A., Pedersen, R. og Stenico, L., 2022, navn. SKU eksamen, AAU CPH.

Mind Tools. (2021, December 3). Brainstorming - Creativity Techniques from MindTools.com. Retrieved May 29, 2022, from <https://www.mindtools.com/brainstm.html>

Mortensen, J. F. (2022, May 18). Tør du tale om døden? Det er første skridt til en bæredygtig begravelse. sn.dk - Sjællandske Nyheder. Retrieved May 30, 2022, from <https://www.sn.dk/naestved-kommune/toer-du-tale-om-doeden-det-er-foerste-skridt-til-en-baeredygtig-begravelse/>

Møller, F., 2010, Gravsten er godt for miljøet, lokaliseret på <https://genbrugsgravsten.dk/p/fordele>.

Nationalmuseet i København. (n.d.). Kristendommen kom til Danmark omkring 900-tallet. Nationalmuseet. Retrieved March 22, 2022, from <https://natmus.dk/historisk-viden/danmark/oldtid-ind-til-aar-1050/vikingetiden-800-1050/tro-og-magi-dod-og-ritual/kristendommen-kom-til-danmark/>

Natureurn.com. (n.d.) Retrieved May 30, 2022, from <https://www.natureurn.com/index.php/da/>

Nielsen, L. N. (n.d.). Side ikke fundet – Personas. Personas.dk. Retrieved May 21, 2022, from http://www.personas.dk/?page_id=196

Orbit - Kister - fuglebjergkistefabrik. (n.d.). Fuglebjergkistefabrik. Retrieved May 30, 2022, from <https://www.fuglebjergkistefabrik.dk/Orbit>

Palm, K. (2022, May 14). Bæredygtig afsked: Tænk over døden inden det er for sent. sn.dk - Sjællandske Nyheder. Retrieved May 30, 2022, from <https://www.sn.dk/naestved-kommune/baeredygtig-afsked-taenk-over-doeden-inden-det-er-for-sent/>

Pedersen, S., Bogers M.L.A.M., Clausen C. (2022, April). Navigating collaborative open innovation projects: Staging negotiations of actors' concerns.

Pedersen, S. (2020). Staging Negotiation Spaces: A co-design framework. *Design Studies*, 68, 58-81. <https://doi.org/10.1016/j.destud.2020.02.002>

Philipp, H. (n.d.). Social bæredygtighed skaber konkurrencefordele. Social bæredygtighed skaber konkurrencefordele - DI Handel. Retrieved May 22, 2022, from <https://www.danskindustri.dk/brancher/di-handel/nyhedsarkiv/nyheder/2021/11/social-baeredygtighed-skaber-konkurrencefordele/>

Rasmussen, K., 2007, Sociologens fotografiske feltnoter Et bidrag til "thick description"? Institut for psykologi og uddannelsesforskning Roskilde Universitetscenter.

Raworth, K., 2017, Doughnut Economics Seven Ways to Think Like a 21st Century Economist.

Rhinow, H., Köppen, E., and Meinel, C., 2012, Prototypes as Boundary Objects in Innovation Processes. Conference Paper in the Proceedings of the 2012 International Conference on Design Research Society (DRS 2012), Bangkok, Thailand.

Røpke, I. R. Urhammer, E., (n.d.). Biofysiske grænser for Vækst – ØKOLOGISK ØKONOMI. Eco-macundervisning.dk. Retrieved May 22, 2022, from <http://www.ecomacundervisning.dk/metabolisk-vaekst/>

Seto, K. C., Davis, S. J., Mitchell, R. B., Stokes, E. C., Unruh, G., & Ürge-Vorsatz, D. (2016). Carbon Lock-In: Types, Causes, and Policy Implications. *Annual Review of Environment and Resources*, 41(1), 425–452. <https://doi.org/10.1146/annurev-environ-110615-085934>

Sutherland, J., 2014, SCRUM: The art of doing twice the work in half the time, CROWN BUSINESS.

Tænk (n.d.). Greenwashing: Bliver du snydt af løfter om bæredygtighed? (n.d.). Tænk. Retrieved May 30, 2022, from <https://taenk.dk/raadgivning/markedsfoering/greenwashing-undgaa-blive-snydt-af-groen-salgsgas>

United Nations, 1987, Report of the World Commission on Environment and Development: Our Common Future, Brundtland.

Vaajakallio, K. and Mattelmäki, T. (2014): Design games in codesign: as a tool, a mindset and a structure. *CoDesign: International Journal of CoCreation in Design and the Arts* Technology Editors: Anne Marie Kanstrup, Ann Bygholm, Pernille Bertelsen and Christian Nøhr. IOS

Vinck, D., (2012), Accessing Material Culture by Following Intermediary Objects (Role of intermediary objects), University of Lausanne, Switzerland.

Valg af kirkegård og gravsted - km.dk. (n.d.). km.dk. Retrieved February 25, 2002, from <https://www.km.dk/borgerinformation/doedsfald/kirkegaardsvalg>

REFERENCELISTE TIL FIGURER

Philipp, H. (n.d.). Social bæredygtighed skaber konkurrencefordele. Social bæredygtighed skaber konkurrencefordele - DI Handel. Retrieved May 22, 2022, from <https://www.danskindustri.dk/brancher/di-handel/nyhedsarkiv/nyheder/2021/11/social-baeredygtighed-skaber-konkurrencefordele/>

Røpke, I. R. & Urhammer, E., (n.d.). Biofysiske grænser for Vækst – ØKOLOGISK ØKONOMI. Eco-macundervisning.dk. Retrieved May 22, 2022, from <http://www.ecomacundervisning.dk/metabolisk-vaekst/>

Tidligere kræftamt professor: Døden er vor tids sidste tabu. (2016, November 8). Politiken. Retrieved April 22, 2022, from <https://politiken.dk/debat/art5612636/Tidligere-kr%C3%A6ftamt-professor-D%C3%B8den-er-vor-tids-sidste-tabu?fbclid=IwAR2c0tSDKwEa0folmf9Kyv6kuXe8rx1GGu-8zZQOUAgfzLlpQ3o-kz-bAoXc>

Wikipedias brugere. (n.d.). Bæredygtigt byggeri. Wikipedia, den frie encyklopædi. Retrieved May 22, 2022, from https://da.wikipedia.org/wiki/B%C3%A6redygtigt_byggeri

Wikipedias brugere. (n.d.-b). Doughnut-model. Wikipedia, den frie encyklopædi. Retrieved May 22, 2022, from <https://da.wikipedia.org/wiki/Doughnut-model>

