

FLYREJSER, TURISME OG POPULÆRKULTUR

Szilvia Gyimóthy, Aalborg Universitet



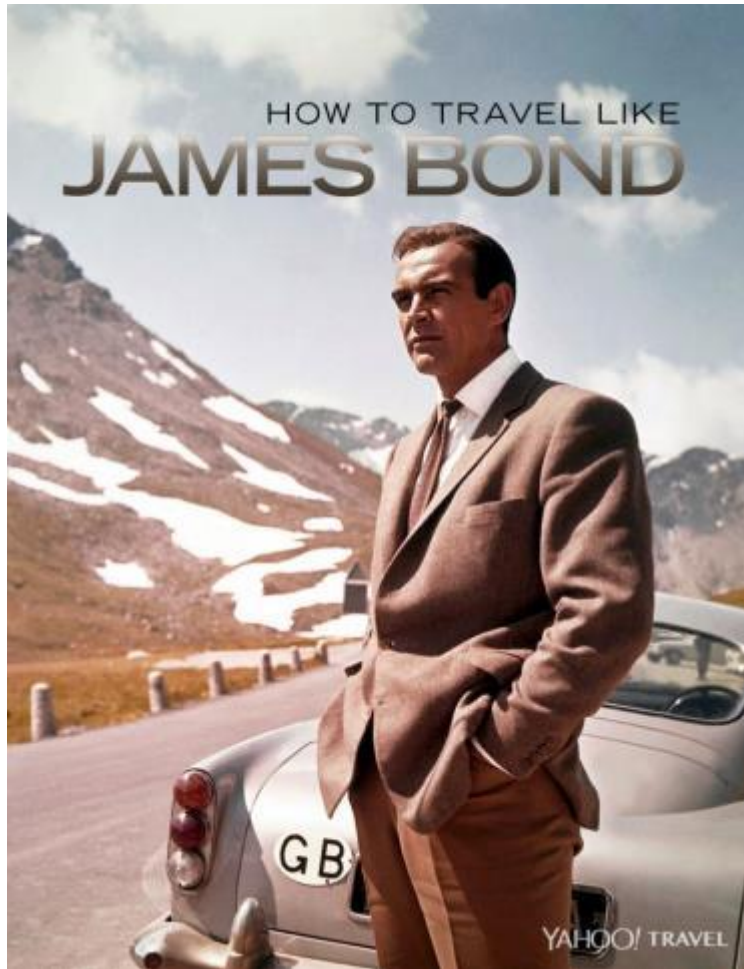
AALBORG UNIVERSITY
DENMARK

Forbrugerkultur og flyrejser

- (Fly)turisme som social markør
- Rejser i film og popkultur
- Oplysning, holdninger vs. adfærd (KAP-gap)
- "Decarbonising", nye markeder og ulighed
- Kreative løsninger til at påvirke forbrugerne



Langdistancerejser på det store lærred



James Bonds rejsevaner som modedefænomen



- Siden 1962, agent 007 har besøgt
- 149 rejsemål
- 49 lande
- populariseret eksotiske rejsemål

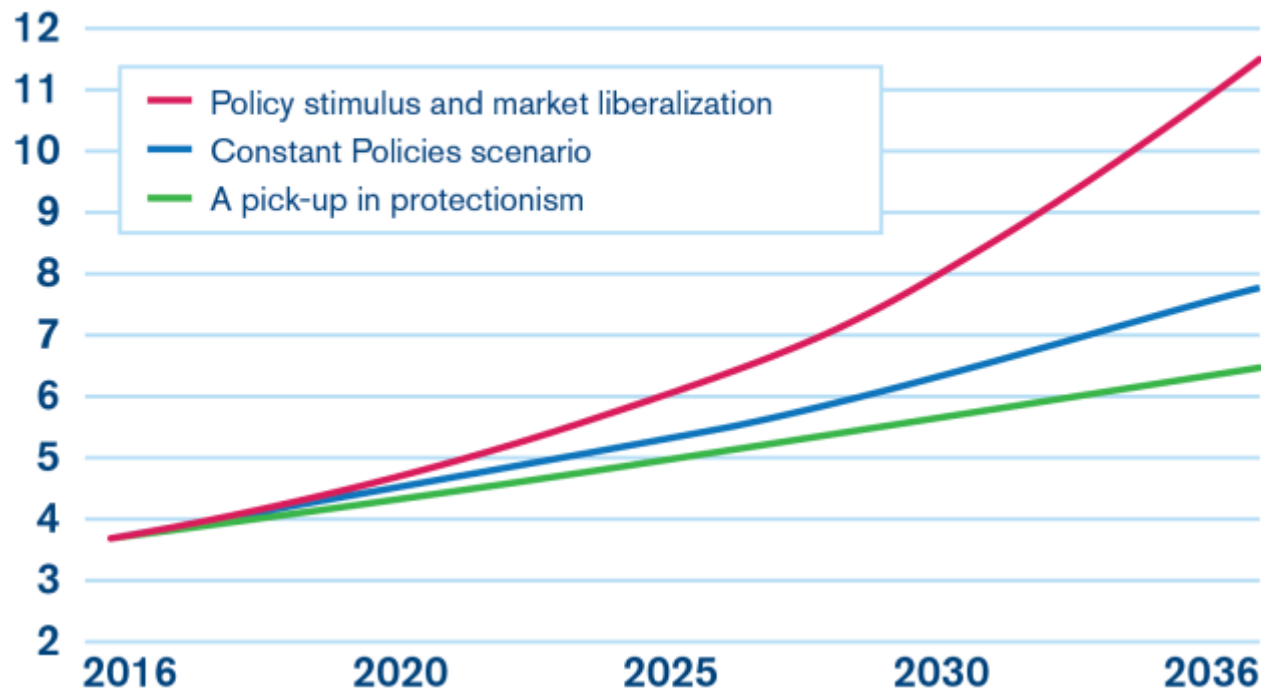


Bollywood-i-Europa: eksotiske steder som romantiske kulisser



Fordobling af flyrejsende i 2036: størst vækst på asiatiske markeder

Global Passengers (billion, segment basis)



(IATA 2017)

Flyrejsers klimaaftryk og flightshaming



- Til at holde temperaturstigninger indenfor 2°C -målet, den globale CO₂-udledning må begrænses på 750 md ton indtil 2050.
- Det svarer til en årlig udledning på ca. 2.3 ton pr person (med en gennemsnitsbefolkning på 8,2 md mennesker)

atmosfair.de

Klimaaftrykket på en enkelt konferencerejse svarer til 2900 kg CO₂ (CPH-IAD t/r)

Congratulations!
You have just
overshoot your
climate compatible
annual emissions
with 26%

Kendis-aktivismе

...periodisk fokus på dommedagsscenarier

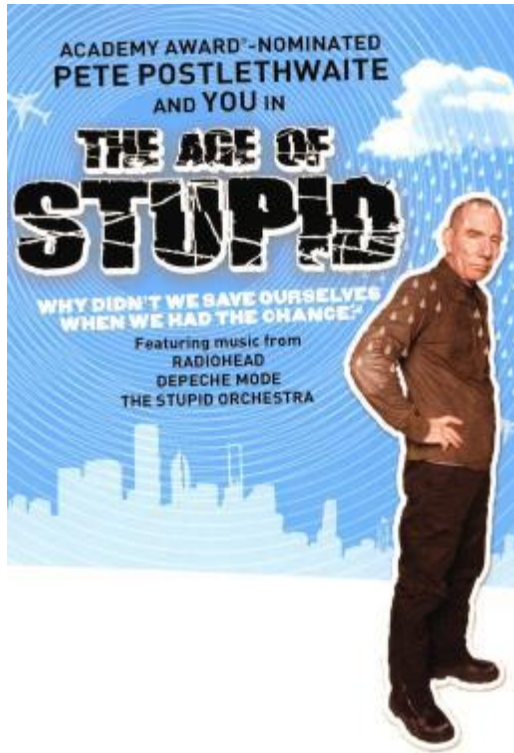


Neutraliseringsstrategier er det nok af...

- Frikendelse: "Dette er mit job"
- Kompenserende adfærd: "Jeg er vegetar"
- Relativisme: "Jetsetters forurener meget mere"
- Ansvarfralæggelse: "Det bør lægges klimaskat på flyrejser"; "Politikerne/flyselskaber bør gøre noget"
- Kynisme: "Det er alligevel for sent"
- Uvidenhed/Skepticisme: "Ved ikke noget om det"; "Man kan ikke stole på tallene"
- Passivitet: "Jeg er forvirret om/hvad kan jeg gøre"

**Hvordan kan vi skabe forestillinger
om fremtiden, der aktiverer (og
ikke lammer) forbrugerne og
beslutningstagere?**

Climate fiction(CLI-FI)



Climate justice aktivisme: Ulighed og klima i virale kortfilm



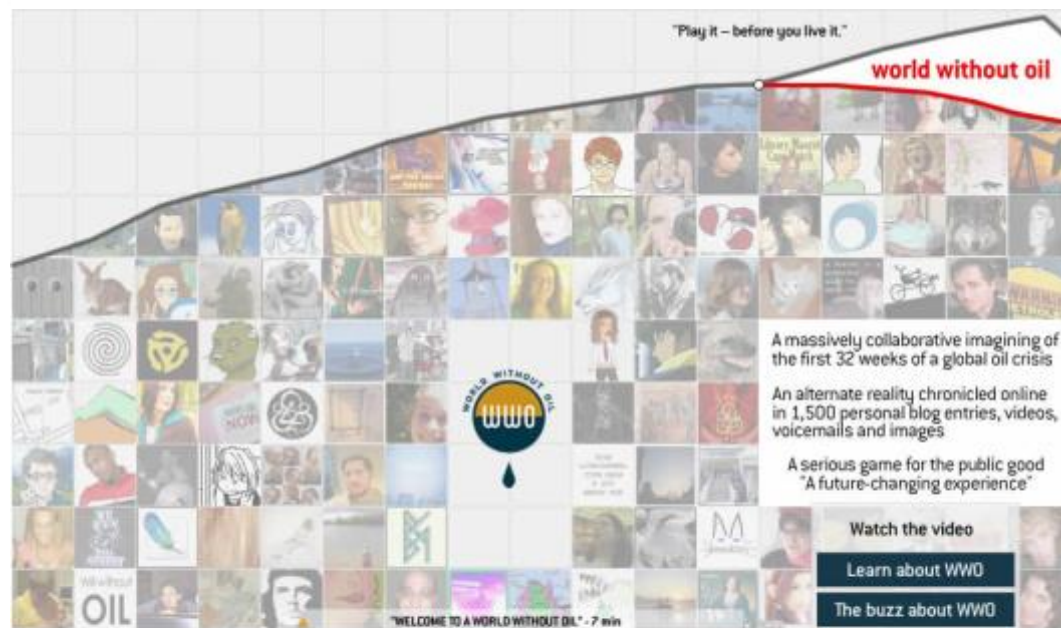
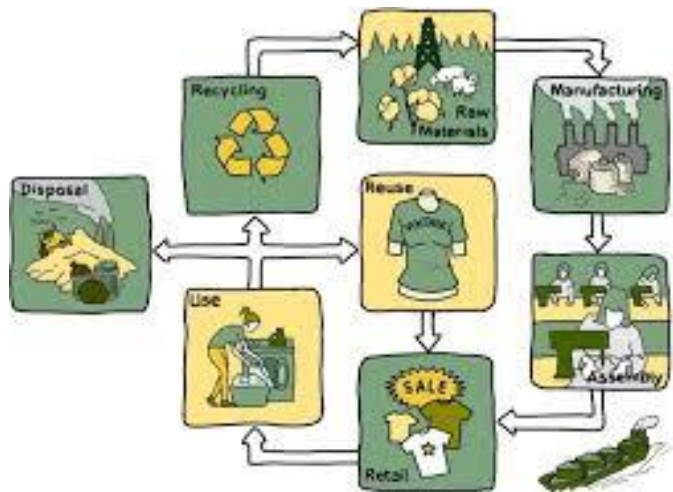
Die Rechnung [Hvem betaler regningen?] Germanwatch, 2009

<https://www.youtube.com/watch?v=rWfb0VMCQHE>

Gør fremtiden håndgribelig

- Visuel æstetik: konkret, sanselig fremtid
- "Relatable": Dramatiske heltefortællinger, der ikke slukker alt håb
- Aktiverende: udmønter mulige løsninger
- Gamification: "Alternative world" multiplayer videospil til at løse komplekse problemer
- Inddragelse til samarbejde og adfærdsændring

Kreativ medieproduktion og turisme



An **INDEPENDENT LENS**
Web-Exclusive Presentation

An **electric shadows**
PROJECT

Presented by **ITVS**

Funded by **cpb**
Corporation for Public Broadcasting

Produced by **WGBH**

TAK!



AALBORG UNIVERSITET