



MEGASTRAT

**Megatrends für individuelle Chancenprognosen
und strategische Entwicklung nutzbar machen**

**Kreativitätsworkshops zur Identifizierung
von Verbrauchern gewünschter
Blockchain-Anwendungen für die ferne
Zukunft**





MEGA STRAT

Europäischen Exekutivagentur für Bildung und Kultur (EACEA) wider. Weder die Europäische Union noch die EACEA können dafür verantwortlich gemacht werden.

Copyright

© Copyright 2024 Das MegaStrat-Konsortium

Bestehend aus:

- BWCON GMBH (E10040962)
- HOCHSCHULE DER MEDIEN (HDM) (E10202533)
- INFORMATION S.L. (INFO) (E10202533)
- Universität Süddänemark (SDU) (E10209170)
- GAIA (E10204201)
- GRÜN Innovation Group A/S (E10082413)

Dieses Dokument darf ohne schriftliche Genehmigung des MegaStrat-Konsortiums weder ganz noch teilweise für irgendeinen Zweck kopiert, reproduziert oder verändert werden. Darüber hinaus muss eine Nennung der Autoren des Dokuments und aller relevanten Teile des Urheberrechtsvermerks eindeutig erfolgen.

Dieses Dokument kann ohne vorherige Ankündigung geändert werden.

Dokumentenklassifizierung

Titel	Kreativitätsworkshops zur Identifizierung von Verbrauchern gewünschter Blockchain-Anwendungen für die ferne Zukunft
Typ	Factsheet zur Fallstudie
Ausgabe	
Partner	MegaStrat-Konsortium
Autoren	Fabian Szabolcs, Patricia Wolf
Verbreitungsebene	öffentlich

Versionskontrolle

Version	Beschreibung	Name	Datum
1,0	Erste Version	Fabian Szabolcs	11.06.2024
2,0	Zweite Version	Patricia Wolf	13.06.2024





Kreativitätsworkshops zur Identifizierung von Verbrauchern gewünschter Blockchain-Anwendungen für die ferne Zukunft

Kurzzusammenfassung

Der Fall beschreibt den Einsatz von Kreativitätsworkshops, um die Perspektiven zukünftiger Verbraucher auf Szenarien wünschenswerter Kreislaufwirtschaften in ferner Zukunft zu erschließen, die Blockchain-Technologie nutzen.

Beschreibung

Kontext

Trotz des gesellschaftlichen Konsenses darüber, dass die Blockchain-Technologie das Potenzial hat, Kreislaufwirtschaften (CEs) für einen saubereren Konsum und eine sauberere Produktion zu ermöglichen, ist die Akzeptanz bei Unternehmen für diesen Zweck nach wie vor gering. Dies mag zum Teil auf die mangelnde Reife der Technologie zurückzuführen sein, Artikel weisen aber auch auf einen Mangel an Visionen für Blockchain-Anwendungen hin. Insbesondere mangelt es den Unternehmen an Wissen über die vom Verbraucher gewünschten zukünftigen CE-Szenarien, was für das Verständnis der Wahrscheinlichkeit einer Verbraucherakzeptanz von entscheidender Bedeutung ist.

Daher beschreibt dieser Fall, wie Kreativitätsworkshops genutzt werden können, um die Vorstellungskraft der Verbraucher anzuregen, indem 57 gewünschte CE-Szenarien analysiert werden, in denen Blockchain verwendet wird. Diese wurden von einer Stichprobe von 83 Master-Studenten in Betriebswirtschaft und Management einer großen Universität in Dänemark entwickelt.

Durchführung

In den Szenarioentwicklungsprozessen des Kreativitätsworkshops wurden vielfältige Methoden eingesetzt, um an die Zukunftsvisionen der Teilnehmer zu gelangen. Der Workshop umfasste fünf Phasen:

- Es begann mit einer *hochlade-Übung*, um alle bereits vorhandenen Ideen zu sammeln und beiseite zu legen.
- Die folgende *divergenten Phase* lag der Schwerpunkt explizit darauf, visionäres Wissen zu nutzen, um in Inspirations- und Assoziationsübungen möglichst viele unterschiedliche Ideen als Grundlage für die Szenarien zu schaffen.





MEGA STRAT

- Auf diese Phase folgte eine *Wendepunkt-Übung*, um den Teilnehmern den Kopf frei zu machen und ihnen bewusst zu machen, dass eine neue Workshop-Phase beginnt.
- Die folgende *convergente Phase* umfasste Kombinations- und Bewertungsübungen, bei denen es darum ging, die Zahl der Ideen zu reduzieren und konkrete Szenarien zu entwickeln.
- Es folgte eine *Reflexion* der Ergebnisse des Workshops und des Workshop-Prozesses.

Auswirkungen

Die Analyse ergab vier primär gewünschte Szenariocluster: Nachhaltigkeitsmanagement, Sharing Economy, Lieferkette und Wissensaustausch mit jeweils 2–3 Unterclustern. Im Hinblick auf die vom Verbraucher gewünschten Wertversprechen, die über die saubereren Produktions- und Konsummuster hinausgehen, stellten sich die Teilnehmer Transparenz und einen einfachen Zugang zu automatisch aktualisierten und zuverlässigen Informationen zur Produktnachhaltigkeit vor. Darüber hinaus suchen Verbraucher nach CE-Modellen, die Blockchain nutzen, um die Datenerfassung und -analyse zu verbessern, die Zusammenarbeit zu fördern, Systeme zu optimieren und den Wissensaustausch innerhalb der Gesellschaft zu erleichtern. In dieser Hinsicht gab es reichlich Zugang zu vertrauenswürdigen Informationen, gemeinsamen Ressourcen und lokaler Ressourcenfreigabe, wobei Verbraucher als Konsumenten und aktive Mitwirkende an der Schaffung von Ressourcen betrachtet wurden. Schließlich stellen zahlreiche Szenarien mäßig komplexe CE-Systeme dar, in denen Verbraucherverhalten und Konsummuster überwacht und reguliert werden.

Die Studie zeigt Entwicklungsrichtungen für CE-Blockchain-Anwendungen auf. Hierbei wird die Stabilität und Reife von CE-Blockchain-Anwendungen vorausgesetzt und muss daher als unabdingbare Voraussetzung für die Akzeptanz durch den Verbraucher anerkannt werden. Es wird auch betont, dass Verbraucher über eine einzige zentralisierte und integrierte Anwendung Zugang zu Informationen über nachhaltige Produkte und Dienstleistungen wünschen – dies erfordert die Entwicklung integrierter CE-Blockchain-Anwendungen. Darüber hinaus sehen die Szenarien die Integration anderer neuer Technologien wie dem Internet der Dinge oder Big-Data-Analysen mit CE-Blockchain-Anwendungen vor.

Die Studie hebt hervor, dass der Kreativitätsworkshop es potenziellen zukünftigen Verbrauchern ermöglicht hat, sich die Einführung von Technologien der fernen Zukunft vorzustellen, selbst wenn keine technologisch ausgereifte Lösung vorhanden ist und es an Erfahrungen oder Möglichkeiten mangelt, sich mit der Blockchain-Technologie für die Teilnahme an CEs zu beschäftigen. Dieser Ansatz hat sich als nützlich erwiesen, um Einblicke in die Einführung von Benutzertechnologien in Umgebungen zu gewinnen, in denen beide technologischen Lösungen nicht verfügbar sind und der gesellschaftliche Wandel sich erst in der Anfangsphase befindet.

Ressourcen

Relevante Ressourcen finden Sie in den entsprechenden Modulen.





Veröffentlichungen/Aufsätze/Bücher

Wolf, P., Klotz, U., & Frederiksen, M. H. (2024). Consumer flash fiction: A methodology to support the early sensing of far-future innovation opportunities. *Technovation*, 133, 103014

