



MEGASTRAT

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

**Flash Fiction: Eine Methode zur
Inspiration nachhaltiger Szenarien durch
Zugang zu Verbrauchervisionen für die
ferne Zukunft**





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	Flash Fiction: Eine Methode zur Inspiration nachhaltiger Szenarien durch Zugang zu Verbrauchervisionen für die ferne Zukunft
Typ	Factsheet zur Fallstudie
Ausgabe	
Partner	MegaStrat-Konsortium
Autoren	Jonas Toftgaard, Patricia Wolf
Verbreitungsebene	öffentlich

Versionskontrolle

Version	Beschreibung	Name	Datum
1,0	Erste Version	Jonas Toftgaard	10.06.2024
2,0	Zweite Version	Patricia Wolf	13.06.2024





Flash Fiction: Eine Methode zur Inspiration nachhaltiger Szenarien durch Zugang zu Verbrauchervisionen für die ferne Zukunft

Kurzzusammenfassung

Der Fall stellt drei Organisationen vor, die Flash Fiction verwenden:

1. eine, die die Mobilitätsbedürfnisse der Verbraucher in der fernen Zukunft versteht,
2. ein weiteres, das sich auf zukünftige Anwendungsfälle von Drohnen konzentriert, und
3. die letzten sich entwickelnden Visionen der Zukunft digitalisierter Universitäten.

Der Fall bietet dem Leser ein differenziertes Verständnis dafür, wie die Methode die Schaffung nachhaltiger Innovationsstrategien und -angebote für die ferne Zukunft inspiriert, die auf Verbrauchervisionen für die ferne Zukunft basieren.

Beschreibung

Kontext

Flash Fiction ist eine Prognosemethode, die von mehreren Organisationen verwendet wird, um nachhaltige Innovationsstrategien und -angebote für die ferne Zukunft zu entwickeln, die auf Verbrauchervisionen für die ferne Zukunft basieren. Hierzu zählen auch die hier vorgestellten Fälle von

1. eine Schweizer Universität mit dem Ziel, eine Digitalisierungsstrategie zu entwickeln (Fall 1),
2. ein Schweizer Eisenbahnunternehmen untersucht die Mobilitätsbedürfnisse der Verbraucher in der fernen Zukunft (Fall 2) und
3. Ein dänisches Forschungszentrum, das von einem Drohnen-Entwickler Cluster damit beauftragt wurde, Verbrauchervisionen für Drohnen-Anwendungsfälle der fernen Zukunft zu identifizieren (Fall 3).

Der Zweck all dieser Organisationen bestand darin, die Vorteile des Zugriffs auf Verbrauchervisionen für langfristige Strategieentwicklung und Innovationsbemühungen zu nutzen, indem Verbraucher-Flash-Fiction in die Szenarioentwicklung einbezogen wurde.

Durchführung

Die drei Organisationen beteiligten eine diverse Gruppe von insgesamt 297 Verbrauchern (80/89/135) an 14 (3/4/7) Workshops für kreatives Schreiben. Hier schrieb der Konsument





859 Flash-Fiction-Geschichten (219/235/405). Die Themen wurden wie erwähnt von den Organisationen festgelegt.

Die Flash-Fiction-Methode wurde wie folgt durchgeführt: Nach Aufwärmübungen wurden die Teilnehmer zunächst gebeten, ihren Charakter zu benennen und dann in einer ersten Schreibrunde die Welt zu beschreiben, in der sie im jeweiligen Jahr leben. In der zweiten und dritten Runde verfassten die Teilnehmer eine Geschichte über ein positives und negatives Erlebnis der Hauptfigur im Kontext der beschriebenen Welt und des Themenfeldes (z. B. beim Studium an der digitalisierten Universität im Jahr 2030). Die entwickelten Geschichten wurden dann analysiert und gruppiert, was zu vier (Fälle 1 und 2) bis zehn (Fall 3) unterschiedlichen Szenariotypen für die ferne Zukunft führte. Diese Szenariotypen wurden mit anderen aktuellen Prognosen in denselben Bereichen verglichen, um die Ergebnisse zu validieren und zu bereichern.

Auswirkungen

Um Kundenpräferenzen zu ermitteln, führen Unternehmen in der Regel Verbraucherbefragungen durch, beziehen Verbraucher in den Entwicklungsprozess ein oder betreiben offene Innovationsplattformen. Während sich diese Methoden bei der Generierung neuer Produkte und Dienstleistungen für die nahe Zukunft als erfolgreich erwiesen haben, fehlt ihnen die nötige Perspektive für eine Planung in der fernen Zukunft.

Stattdessen ermöglichte der Einsatz von Flash Fiction in den drei Fällen den Organisationen einen Einblick in potenziell ferne Zukunftsaussichten. Sie gewannen konkrete Einblicke in die Zukunftsvisionen der Verbraucher, einschließlich ihrer Hoffnungen, Wünsche und Ängste. Der Story-Telling-Ansatz ermöglichte es den Verbrauchern, sich kontextspezifische Szenarien für die ferne Zukunft für bestimmte zukünftige Angebote vorzustellen. Bemerkenswerterweise identifizierten alle drei Fallorganisationen Szenarien, die mit herkömmlichen Prognosemethoden nicht entdeckt worden waren, und die Szenarien aus den Flash-Fiction-Geschichten waren oft radikaler. Im zweiten Fall entstand beispielsweise das Szenario „Mobile Living“. In diesem Szenario ist das Leben nicht an einen Ort gebunden, sondern wird in mobilen Boxen erlebt, die sich von Ort zu Ort bewegen. Insgesamt sind Unternehmen durch die Integration dieser Methode in die Szenarioentwicklung gut gerüstet, um sich auf vielfältige und sogar nach den meisten Prognosen unerwartete Zukunftsszenarien vorzubereiten, was letztendlich zu widerstandsfähigeren und anpassungsfähigeren Strategien führt.

Ressourcen

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.





Bilder

Bilder aufgenommen von: <https://www.pexels.com/>





