

Zukünftige Kundenbedürfnisse und Mobilität – oder mit Hilfe von Science-Fiction Geschichten neue Wege beschreiten

Ute Klotz
Departement Informatik
Hochschule Luzern
Suurstoffi 41b, 6343 Rotkreuz, Schweiz
E-Mail: ute.klotz@hslu.ch

Patricia Wolf und Sheron Baumann
Departement Wirtschaft
Hochschule Luzern
Frankenstrasse 7/9, 6002 Luzern, Schweiz
E-Mail: patricia.wolf@hslu.ch,
sheron.baumann@hslu.ch

Keywords

Zukunft, Kundenbedürfnisse, Mobilität, Bahn, Digitalisierung, Science-Fiction, Flash Fiction, Szenario

Abstract

Zukunft und Kundenbedürfnisse vorherzusagen, ist schwierig. In diesem Projekt ging es um beides: es sollten die zukünftigen Kundenbedürfnisse der erwerbstätigen Bevölkerung in der Schweiz bezüglich Mobilität herausgefunden werden. Als Methode wurde Flash Fiction gewählt, d.h. das Schreiben von sehr kurzen Science-Fiction Geschichten, die inhaltsanalytisch untersucht wurden. Insgesamt wurden 221 Geschichten geschrieben, analysiert und daraus die folgenden vier Szenarien abgeleitet: (1) Zentrale Aufgabenteilung und Überwachung (2) Emanzipation von digitalen Helfern (3) Mobil leben und arbeiten (4) Freie Auftragsarbeit und seltene physische Treffen. Aus der Basis dieser Szenarien wurden vom Projektteam spezifische Empfehlungen für den Auftraggeber, die Schweizerischen Bundesbahnen, ausgesprochen. Aus den geschriebenen Flash Fiction Geschichten wurden insgesamt 32 ausgewählt, teilweise ergänzt und redigiert und in einem kleinen Buch veröffentlicht.

Zukunftsforschung und Science-Fiction

Die Zukunftsforschung macht keine Vorhersagen, sondern versucht mithilfe von Zukunftsbildern bzw. –szenarien Entwicklungen und Wege aufzuzeigen, die angenommen oder abgelehnt werden können. Ein wichtiger Punkt wird sein, diese Zukunftsbilder so zu kommunizieren, dass diese gerne konsumiert und verstanden werden, und je nach Abhängigkeit von Situation, Empfängergruppe und Zukunftsbild wird man auch versucht sein, eine gewisse Überzeugungskraft von diesen zu verlangen (Schäfer, 2014).

Um diese Zukunftsbilder zu erzeugen, wäre eine Möglichkeit, Abschlussberichte in narrative Fiktion zu übersetzen (Schäfer, 2014).

Fiktionen

Schäfer (2014) stellt die Frage, warum Fiktionen so mächtig sind. Eine Vermutung ist, dass die Menschen ihre Welt grundsätzlich in Geschichten organisieren. Sterling (2009) meint dagegen, dass Science-Fiction in erster Linie Unterhaltung ist. Er interessiert sich aber gleichzeitig für die Grenzen der Vorstellungskraft. Grenzen, die z.B. durch die Anzahl Zeichen der Verlage oder Redaktionsteams bzw. dem Anspruch des Geldverdienens gesetzt werden. Herdegen & Rammler (2006) zeigen anhand von Beispielen, dass Science-Fiction bezogen auf die Zukunftssicht ernst genommen werden kann.

Projekt

Diese Publikation ist als Fortsetzung des Überblicksartikels (Klotz, Wolf, Kummeler, Doerk, 2018) gedacht und beschreibt konkret den Einsatz der Methode Flash Fiction im Rahmen eines Forschungsprojektes, das in Zusammenarbeit mit den Schweizerischen Bundesbahnen (SBB, o.J.) im Jahr 2017 durchgeführt und durch den SBB Forschungsfonds finanziert wurde.

Dabei lautete die inhaltliche Forschungsfrage: «*Was sind die zukünftigen Mobilitätsbedürfnisse der erwerbstätigen Bevölkerung? Wann benötigen die verschiedenen Persona-basierten Segmente der zukünftigen arbeitstätigen Bevölkerung Mobilität, und was sind dabei ihre Anforderungen und Bedürfnisse?*» (Wolf, Klotz, Baumann, 2018c, S.5)

Die zweite Fragestellung bezog sich auf den Einsatz der Methode und lautete: «*Inwiefern und wie können zukünftige Bedürfnisse durch das Erfassen von selbst-transzendendem Wissen mit Flash Fiction Geschichten greifbar gemacht werden?*» (Wolf, Klotz, Baumann, 2018c, S.5)

Da es schwierig ist, die zukünftigen Kundenbedürfnisse im Jahr 2057 durch Interviews oder Befragungen zu erfassen, wurde versucht mithilfe von durch Kunden geschriebenen Science-Fiction Geschichten die Zukunftsvorstellungen über deren Mobilität herauszufinden. Dabei wurden im Rahmen von drei durchgeführten Creative Writing Workshops, an denen 84 Personen teilgenommen

haben, 221 Geschichten geschrieben und diese inhaltsanalytisch untersucht. Die Erkenntnisse aus der Inhaltsanalyse wurden dann im Rahmen eines Expertenworkshops bezüglich Plausibilität und Handlungsbedarf gemeinsam reflektiert, um darauf aufbauend vier Zukunftsszenarien und deren mögliche Kundenbedürfnisse abzuleiten (Wolf, Klotz, Baumann, 2018c).

Methoden Flash Fiction

Flash Fiction Stories sind sehr kurze Geschichten, die ungefähr 100 bis 350 Wörter umfassen. Gleichbedeutend werden die Begriffe Sudden Fiction, Micro Fiction, Short Short Stories oder Quick Fiction verwendet. Diese Art von Geschichten konzentrieren sich oftmals auf ein Thema, einen Konflikt, eine Botschaft, eine Situation oder eine Person (Ganley, 2015; Farr, 2014; Gaffney, 2012; Tuch, o.J.). Im Rahmen der Vorbereitungsarbeiten werden die Themen von den Forschenden recherchiert und daraus abgeleitet Fragestellungen formuliert. Im Workshop selbst können dann zur Inspiration der Teilnehmenden themenspezifische Filme, Bilder, Prompts oder auch Story Cubes (Story Cubes, o.J.) eingesetzt werden. Die Flash Fiction Geschichten müssen innerhalb kurzer Zeit geschrieben werden, in diesem Projekt waren es jeweils drei Minuten. Der Grund dafür ist, dass die Workshop-Teilnehmenden die Geschichten nicht systematisch aufbauen, sondern intuitiv schreiben sollen. Schreibblockaden können verhindert werden, indem ein erster Durchgang als Aufwärmübung gemacht wird, einzelne Geschichten zur Inspiration vorgelesen und zusammen mündlich weiterentwickelt werden oder auf dem Computer statt von Hand geschrieben werden. In diesem Projekt wurden den Workshop-Teilnehmenden jeweils ein Heft aus fünf DIN A5 große Seiten ausgeteilt. Eine DIN A5 Seite entspricht ungefähr der erwarteten Länge einer Flash Fiction Geschichte. Diese wurden nach jedem Workshop transkribiert und inhaltsanalytisch untersucht. Einzelne deskriptive quantitative Statistiken wurden ebenfalls erstellt (Wolf, Klotz, Baumann, 2018c (siehe Paragraphen: *Deskriptive Angaben, Verteilung der Geschichten auf die Szenarien, Mobilitätsformen der Zukunft*))

Beispielhaft wird in *Tabelle 1 Ablauf in den Flash Fiction Workshops* der Workshop Plan aufgeführt.

Tabelle 1: Ablauf in den Flash Fiction Workshops

Was?	Wie?	Dauer
Einführung	Einführende Präsentation durch Projektteam zum Thema des Workshops und zur Flash Fiction Methode	5-10 Minuten
Selbsteinschätzung Personas	Teilnehmende nehmen mit einem Fragebogen eine Selbsteinschätzung vor und bestimmen, welche Persona ihnen entspricht. Ausstellen der Templates in der entsprechenden Farbe.	10 Minuten
Vorstellen der Leitfrage	Stell Dir vor, Du gehörst 2057 zur arbeitenden Bevölkerung. Beschreibe in einer Geschichte, wie ein normaler Dienstag in Deinem Leben aussieht. Detailfragen: • Arbeit: Wie, wo und wann arbeitest Du? • Freizeit: Wie, wo und wann erholst Du Dich? • Wege: Wie, wohin und wann bist Du unterwegs? Was erlebst Du unterwegs?	3 Minuten
Passives Warm-Up/Inspiration	Präsentation über Utopisches zur Mobilität aus Märchen und Science Fiction Filmen (Welche Themen tauchen dort immer wieder auf und wie werden die behandelt?)	5 Minuten
Aktives Warm-up/Assoziation	Teilnehmende sammeln Wörter zur Mobilität der Zukunft, diese werden an der Tafel oder auf Karten notiert und geteilt.	5 Minuten
Tipps und Tricks zum Creative Writing	Kurzführung ohne Präsentation (z.B. einen Protagonisten wählen, auf einen Geschichtenstrang fokussieren etc.)	3 Minuten
1. Durchgang Creative Writing	Geschichten zum Thema/zur Frage: <i>Arbeitswelt des Projektmitarbeitenden im Jahr 2057?</i> „Was wird da getan? Wie wird es gemacht? Was bedeutet Arbeit? Was ist neu?“	3 Minuten
Teilen der Geschichten	Vorlesen von Geschichten durch Freiwillige, Kommentare von interessanten Aspekten durch das Projektteam	10 Minuten
2. Durchgang Creative Writing	Geschichten zum Thema/zur Frage: <i>Meeting des Projektmitarbeitenden im Jahr 2057?</i> „Wo finden die Meetings statt? Wie kommt man zu den Meetings und wieder zurück? Was passiert auf dem Weg dorthin und zurück?“	3 Minuten
Teilen der Geschichten		10 Minuten
3. Durchgang Creative Writing	Geschichten zum Thema/zur Frage: <i>Freizeitaktivitäten des Projektmitarbeitenden im Jahr 2057?</i> „Wie sehen die Freizeitaktivitäten aus? Wo finden diese statt? Wie kommt man dorthin und zurück? Was passiert auf dem Weg dorthin? Wer geht mit?“	3 Minuten
Teilen der Geschichten		10 Minuten
Abschluss	Dank fürs Mitmachen, Erklärung zum Vorgehen beim Erstellen des Buches	5 Minuten

Workshops



Abbildung 1: Workshop-Teilnehmende am Schreiben (Wolf, Klotz, Baumann, 2018c, S.10)



Abbildung 2: Vorlesen von Geschichten durch Freiwillige nach dem ersten Schreib-Durchgang (Wolf, Klotz, Baumann, 2018c, S.10)



Abbildung 3: Diskussion nach dem Vorlesen einer Geschichte (Wolf, Klotz, Baumann, 2018c, S.10)

Deskriptive Angaben

Die folgenden Zahlen verdeutlichen nochmals den Flash Fiction Charakter (Wolf, Klotz, Baumann, 2018c, S.11):

- Anzahl durchgeführter Workshops: 3
- Anzahl Geschichten aus allen Workshops: 221
- Anzahl Autoren in allen Workshops: 84
- Anzahl Wörter in allen Geschichten: 15'950
- Durchschnittliche Anzahl Wörter pro Geschichte: 72

Um die Zahlen besser einordnen zu können, kann man sich an den Angaben der VG Wort (2019) orientieren: sie nehmen 1'500 Zeichen inklusive Leerzeichen pro Normseite an.

Datenanalyse

Die Geschichten wurden transkribiert und die folgende inhaltliche Analyse in mehreren Schritten durchgeführt (Miles, Huberman & Salanda, 2013). Zuerst wurden die Transkripte von zwei Projektmitgliedern, unabhängig voneinander, vercodet, d.h. Textstellen, die inhaltlich gleich waren, wurden mit den gleichen Codes versehen. Damit war es möglich, einen Überblick über die verschiedenen Codes und deren Häufigkeit zu gewinnen. Danach wurden die Codes zwischen den Forschenden verglichen, Codes Cluster gebildet und

diese wiederum mit anderen Codes in eine sinnvolle Verbindung gebracht, um thematische Verbindungen aufzuzeigen. In einem nächsten Schritt wurden dann ähnliche Geschichten miteinander verglichen, um daraus abgeleitet Szenarien zu entwickeln, die ähnliche Eigenschaften und Zustände beschreiben. (Wolf, Klotz, Baumann, 2018c).

Szenarien

Gemäss Kahn & Wiener (1967) sind Szenarios Versuche, die Entwicklung von Ereignissen so zu beschreiben, dass diese zu der gedachten Situation führen. Sie können dazu verwendet werden, um die zukünftige Entwicklung der Welt als Ganzes zu beschreiben, aber auch von Gruppen, wie in diesem Projekt die arbeitende Bevölkerung, die gleichzeitig Kundinnen und Kunden der Schweizer Bundesbahnen (SBB, 2019) sind.

Die entwickelten Szenarien können dann für weiterführende Diskussionen genutzt werden. Dabei haben sie folgende Aufgabe (Kahn & Wiener, o.J.):

1. Sie können ein grösseres Spektrum an Möglichkeiten aufzeigen, und zwingen einen dazu, sich mit der Zukunft und der Gegenwart auseinanderzusetzen.
2. Sie dramatisieren die Möglichkeiten, aber auf eine nützliche Art und Weise.
3. Sie verlangen, dass man sich mit Details auseinandersetzt. Auch wenn diese willkürlich ausgewählt wurden, können sie hilfreich sein.
4. Sie ermöglichen es, das Zusammenwirken unterschiedlicher Faktoren, wie z.B. wirtschaftliche, gesellschaftliche, finanzielle und politische, anzuschauen.
5. Sie können helfen, eventuell stark vereinfacht, bestimmte Themen oder Fragen anzuschauen, die man in der realen, aber komplexen, Welt genau deswegen nicht anschauen würde.
6. Sie können auch verwendet werden, um vergangene Ereignisse unter alternativen Bedingungen und Ergebnissen zu prüfen.
7. Sie können verwendet werden, um Fallgeschichten aufzubauen, weil konkrete Beispiele nicht vorhanden sind.

Die hier entwickelten Szenarios sind aber, im Gegensatz zu anderen Forschenden und deren Publikationen, keine *Personas* oder *Science-Fiction Geschichten* (Shearer, 2004; Shell International, 2014). Diese Szenarien hier basieren auf von Workshop Teilnehmenden geschriebenen kurzen Science-Fiction Geschichten.

Insgesamt wurden in diesem Projekt vier Szenarien definiert:

Szenario 1



Abbildung 4: Zentrale Aufgabenteilung und Überwachung (Heintges, 2018, S. 20)

Die Arbeitsaufgaben werden in diesem Szenario zentral und elektronisch den Menschen zugeteilt. Sie arbeiten online, sind überwacht und verlassen sich stark bis hin zur Abhängigkeit auf die digitalen Helfer. Die Aufgaben, die die digitalen Helfer übernehmen, reichen von der Ernährung bis zur Kommunikation. Die Wohnung muss nicht mehr unbedingt verlassen werden. Die Mobilität, die noch stattfindet, ist zielgerichtet, wird vom Auftraggeber initiiert und verlangt (Wolf, Klotz, Baumann, 2018c).

Szenario 2



Abbildung 5: Emanzipation von digitalen Helfern (Heintges, 2018, S. 20)

Dieses Szenario kann als Aussteiger-Szenario bezeichnet werden. Die Menschen haben sich aus einem abhängigen Verhältnis, nämlich dem zu den digitalen Helfern, befreit. Sie entziehen sich der Überwachung und damit auch teilweise der Gesellschaft. Sie leben den Gedanken der Selbstversorgung, sind in der Landwirtschaft tätig und haben traditionelle Berufe. Die Mobilität findet zu Fuss oder mit dem Fahrrad statt. Dementsprechend ist der Aktionsradius kleiner als wenn Bahn, Auto oder Flugzeug verwendet würde (Wolf, Klotz, Baumann, 2018c).

Szenario 3



Abbildung 6: Mobil leben und arbeiten (Heintges, 2018, S. 20)

In diesem Szenario leben und arbeiten die Menschen in mobilen Boxen. Diese können je nach Arbeits- oder Wohnort transportiert werden, entweder mit dem Zug, einer Drohne oder mit der selbstfliegenden mobilen Box. Den Begriff «zu Hause», den man mit einem fixen Ort verwendet, kann höchstens auf die mobile Box bezogen werden. «Mobil sein», das ist das Lebensmotto (Wolf, Klotz, Baumann, 2018c).

Szenario 4



Abbildung 7: Freie Auftragsarbeit und seltene physische Treffen (Heintges, 2018, S. 20)

Die Menschen leben in diesem Szenario an dem Ort, an dem sie auch leben möchten. Die Arbeit wird selbstorganisiert und ortsunabhängig erledigt. Die Menschen bewerben sich um kreative Auftragsarbeiten auf verschiedenen Online-Plattformen. Die Routinearbeiten werden von Robotern übernommen. Auch Sitzungen finden virtuell statt, persönliche Treffen sind selten geworden. Auch in diesem Szenario findet die selten gewordene Mobilität zielgerichtet statt, d.h. man trifft sich mit Freunden, Bekannten oder Arbeitskollegen. Die Häufigkeit der Mobilität ist bezogen auf die Arbeit und Freizeit unterschiedlich: so trifft man sich mit Freunden und Nachbarn wöchentlich, aber mit Kolleginnen und Kollegen nur alle sechs bis zwölf Monaten. Zudem trifft man Freunde und Nachbarn im öffentlichen Raum, wie z.B. in Parks, in einer Bar oder beim Spaziergang mit dem Hund. Zuhause trifft man sich nicht (Wolf, Klotz, Baumann, 2018c).

Verteilung der Geschichten auf die Szenarien

In Tabelle 2 wurden die Szenarien mit der Anzahl der Geschichten in Verbindung gebracht. Hier zeigt sich, dass ca. ein Fünftel der Geschichten mit einem Überwachungsszenario rechnen.

Tabelle 2: Relative Verteilung der Geschichten auf die Szenarien (Wolf, Klotz, Baumann, 2018c, S.14; eigene Darstellung)

Szenario	Beschreibung Szenario	Anzahl Geschichten in Prozent
1	Zentrale Aufgabenteilung und Überwachung	19
2	Emanzipation von digitalen Helfern	11
3	Mobil leben und arbeiten	15
4	Freie Auftragsarbeit und seltene physische Treffen	55

Mobilitätsformen der Zukunft

Die Geschichten wurden ebenfalls hinsichtlich der erwähnten Verkehrsmittel untersucht. Viele Autorinnen und Autoren sehen darin keine Mobilität mehr. Mobilität, wenn sie denn stattfindet, findet berufsbedingt statt. Fast 26% aller Geschichten beschreiben, dass keine Bewegung mehr von Ort zu Ort stattfindet. In ca. 11% der Geschichten wird Mobilität zu Fuss beschrieben. Zusätzlich werden eine Vielzahl von Verkehrsmittel beschrieben, die in Tabelle 3 tabellarisch und mit Häufigkeiten aufgeführt werden (Wolf, Klotz, Baumann, 2018c, S.23).

Tabelle 3: Genannte Verkehrsmittel in der Zukunft (Wolf, Klotz, Baumann, 2018c, S. 17)

Kategorie	Verkehrsmittel	Anzahl Nennungen	
Personentransmitter	Beamten	9	
	Farb- bzw. Energiestrahler	4	
Fluggeräte	Fliegendes Auto bzw. Gefährt	10	
	Flugzeug	6	
	Drohne	3	
	Glaskugel	1	
	Undefiniert „fliegen“	4	
Fahrzeuge	Selbstfahrendes Auto	8	
	Fahrrad	7	
	Autonomer elektrischer Bus	4	
	Robotaxi bzw. selbstfahrendes Taxi	3	
	Abenteurer „selbst Auto fahren“	1	
	Bus	1	
	Roboterpferd	1	
	Undefiniert „fahren“	1	
	Bahn	Schnellbahn, häufig als Luxus	8
		Ungerundbahn	7
Mobile Box	Zug als „Proletariats“-Transportmittel	4	
	Mobiles Büro oder Zuhause	10	
Raumschiffe	Weltraumtram	1	
	Weltraumreisen/-flug undefiniert, z. T. auf festen Strecken (z. B. Erde-Mars; Erde-Mond)	5	
Rohre	Rohrpost - Röhren zwischen Häusern	5	
Andere	Trampolin hüpfen	1	
	Hochgeschwindigkeitskapsel	1	
	Zeitreise	1	
	Schiff	1	
	Drogen	1	
Autofrei	„öffentlicher Verkehr“	1	
	Es gibt keine Autos mehr	3	

Kundenbedürfnisse bezüglich Mobilität

Es konnten verschiedene Mobilitätsbedürfnisse entdeckt werden. Die folgenden wurden mehr als fünf Mal in den Geschichten erwähnt. So heisst es (Wolf, Klotz, Baumann, 2018c): Die Transportmittel sind alle aufeinander abgestimmt und somit vernetzt. Es wird eine optimale Auswahl der Transportmittel erwartet, und, im Falle einer Beeinträchtigung, eine Alternative. Der Kauf eines Tickets verläuft einfach, stressfrei oder automatisch. Die Fahrt selbst ist sehr schnell. Distanzen scheinen keine grosse Rolle mehr zu spielen. Die Ankunft ist pünktlich, oft sogar direkt

im Raum selbst. Die Reisenden möchten eine Vielzahl von Dingen während der Fahrt erledigt haben bzw. erledigen können. So möchten sie entspannen, schlafen, meditieren und feiern können. Die Möglichkeit elektronisch kommunizieren zu können, ist selbstverständlich, sich zurückziehen können ebenfalls.

Empfehlungen

Basierend auf der Frage «Auf was sollte man sich vorbereiten?» (Wolf, Klotz, Baumann, 2018c, S.23). wurden Empfehlungen je Szenario bezogen auf die Mobilität abgegeben. Diese werden hier verkürzt dargestellt:

- Szenario 1: Zentrale Aufgabenteilung und Überwachung (siehe Szenario 4).
- Szenario 2: Emanzipation von digitalen Helfern. Aussteiger Communities sind heute schon sichtbar, allerdings ohne allzu grosse Verbreitung. Dieses Szenarios wird als Gegenteil wahrgenommen. Eine mögliche Angebotsentwicklung für Aussteiger Communities wäre denkbar.
- Szenario 3: Mobil leben und arbeiten. Es wird als kulturell disruptives Szenario verstanden, in dem man sich vom ortsbundenen Leben und Wohnen abwendet. Die Vorbereitung auf dieses Szenario setzt eine langfristige Planung voraus, u.a. die Bereitstellung von mobilen Wohnräumen.
- Szenario 4: Freie Auftragsarbeit und selten physisches Treffen. Die Mobilitätsbedürfnisse beziehen sich mehrheitlich auf die Schnelligkeit und Effizienz sowie Privatsphäre und Entspannung, aber in unterschiedlichen Ausprägungsformen. Hier wird aktueller Handlungsbedarf gesehen.

Die Diskussionen im Expertenworkshop, im Rahmen dessen die Ergebnisse und Szenarien reflektiert wurden, ergaben, dass all diese Mobilitätsbedürfnisse nicht von einem Anbieter befriedigt werden können. Die Experten erwarten eine integrative Angebotsplattform (Wolf, Klotz, Baumann, 2018c).

Science-Fiction Buch

Von den insgesamt 221 Geschichten wurden 32 ausgewählt, um in einem Buch (Wolf, Klotz & Baumann, 2018b) veröffentlicht zu werden. Die 32 Geschichten widerspiegeln u.a. die inhaltliche Vielfalt und die vier verschiedenen Mobilitäts-szenarien (Wolf, Klotz, Baumann, 2018c).

Die Workshopeteilnehmenden hatten die Möglichkeit ihre selbst geschriebenen Geschichten mit Namen abzugeben. Diejenigen, die das getan haben, wurden dann im Rahmen der Buchgestaltung angefragt, ob sie ihre Geschichten weiterschreiben möchten. Nicht alle Autorinnen und Autoren konnten das zeitlich übernehmen. So kam es zu Ko-Autorenschaften, bei denen Projektteammitglieder mit Zustimmung der

Autorinnen und Autoren die Geschichten weiterschrieben (Wolf, Klotz, Baumann, 2018c).

Hier werden zwei Geschichten als Beispiel aufgeführt:

«Horizont

Es ist 2057. Vor zwei Jahren gab es einen Kollaps und alle digitalen Verbindungen wurden gekappt. Die Welt befindet sich im Wiederaufbau. Die Menschen kommen nicht mehr weit. Sie leben lokal in kleinen Gemeinschaften zusammen und betreiben Ackerbau, um zu überleben. Das funktioniert nur, weil die älteren Generationen die nötigen Kenntnisse noch überliefern können. Das restliche Wissen ist mit der Cloud am Horizont verschwunden» (Wolf, Klotz & Baumann, 2018b, S.55).

«Der Schienennomade

Wir halten pünktlich und ich öffne die Tür meines Studios im Wohn- und Arbeitszug. Ich lebe nun seit sieben Jahren auf der Schiene und der Zug ist meine neue Heimat geworden. Er ist autonom bezüglich der Versorgung seiner Bewohner und seit der globalen Standardisierung der Schienen kommt er überall hin; Landesgrenzen stellen keine Barrieren mehr dar. Ich bin eigentlich immer unterwegs und am Arbeiten. Wenn ich Zeit habe, lehne ich mich über das Display im Fenster des Zugs die vorbeirasende Landschaft und Städte erklären. Ortsgebundenes Wohnen ist so teuer geworden, dass ich mir nur so ein Eigenheim leisten kann. Da ich keinen festen Wohnsitz habe, wird mein Zusatzeinkommen nun von meinem Mobility-Provider besteuert und auch die Hypothek fürs Studio läuft über ihn. Falls ich doch mal einen festen Wohnsitz brauche, wird der mir von ihm gegen eine entsprechende Gebühr organisiert. Entweder steige ich dann am richtigen Ort aus oder es dockt bei mir am Studio ein Mobilitätspod an. Der bringt mich dann direkt oder bei grösseren Distanzen via Podcarrier an den richtigen Ort. Immer öfter schickt mir auch der grosse Koordinator einen Mobilitätspod vorbei, um mich zu einem Kreativitätsworkshop zu bringen. Unterwegs lasse ich mir dann jeweils mein Kreativitätszentrum im Gehirn visuell und akustisch stimulieren. Nur noch kreative Arbeiten sind nicht automatisiert oder rationiert. Zum Glück habe ich eine gute Fantasie und neben der eigenen Akquise von Aufträgen über mein Netzwerk wird die Arbeit für den Koordinator zunehmend wichtig für mich. Das Grundeinkommen ist halt ein bisschen knapp bemessen und die Ausbildungswünsche meiner Kinder verlangen nach einer zusätzlichen Einkommensquelle.» (Wolf, Klotz, Baumann, 2018b, S. 43-44)

Ausblick

Eine Möglichkeit, diese Forschung weiterzuführen, wäre, jährliche Workshops mit der gleichen Themenstellung durchzuführen, aber mit anderen, neuen Workshopteilnehmenden. Die Szenarien

könnten damit verifiziert oder erweitert werden. Eine andere Möglichkeit wäre, die Szenarien erstmals nach 10 Jahren oder alle 10 Jahre auf ihre Umsetzung hin zu überprüfen. Damit könnten eventuell auch Rückschlüsse auf die Wirksamkeit der Methode gezogen werden.

Literatur

- Ganley, D. (2015). *13 Tips for Writing Flash Fiction. So you want to learn to write flash fiction?* <http://flashfictiononline.com/main/2015/04/thirteen-tips-for-writing-flash-fiction/> (24.03.2019)
- Heintges, V. (2018). *Science Fiction? Flash Fiction!* <https://www.hslu.ch/en/lucerne-university-of-applied-sciences-and-arts/about-us/medien/magazin/archiv/2018/02/12/science-fiction/> (22.03.2019)
- Herdegen, K., & Rammler, S. (Hrsg.). (2006). *Phantastische Mobilität: Sciencefiction, Zukunftsforschung und Transportation Design*. Braunschweig: Hochschule für Bildende Künste.
- Kahn, H., & Wiener, A. J. (o.J.). *The Use of Scenarios*. <https://www.hudson.org/research/2214-the-use-of-scenarios> (22.03.2019)
- Klotz, U., Wolf, P., Kummler, B. & Doerk, M. (2018). *Wie sieht denn nun die Zukunft der Arbeit aus? Aktivitäten des interdisziplinären Zukunftslabors CreaLab im Rahmen des Schwerpunktthemas «Zukunft der Arbeit»*. *Anwendungen und Konzepte der Wirtschaftsinformatik (AKWI)*, 8 (5), 50-54. <https://ojs-hslu.ch/ojs302/index.php/AKWI/article/view/131>
- Merric, A., Keys, P., Metian, M., & Österblom, H. (2018). *Radical ocean futures-scenario development using science fiction prototyping*. *Futures*, 95, 22–32. <https://doi.org/10.1016/j.futures.2017.09.005>
- Miles, M. B., Huberman, A. M. & Saldaña, J. (2013). *Qualitative data analysis. A methods sourcebook* (3. Aufl.). Los Angeles: Sage.
- Schäfer, R. (2014). *Design Fiction* (iF Schriftenreihe No. 01/14). Berlin.
- Shearer, A. W. (2004). *Applying Burke's Dramatic Pentad to scenarios*. *Futures*, 36(8), 823–835. <https://doi.org/10.1016/j.futures.2004.01.009>
- Shell International. (2014). *New Lenses: Städte der Zukunft: Ergänzung zu den New Lens-Szenarien*. https://www.shell.com/energy-and-innovation/the-energy-future/scenarios/new-lenses-on-future-cities/jcr_content/par/textimage_163599365.stream/1447854251447/c7cb20c247918f4a610e9d53ca7c00778f64ce88eb657a49ac44cfla47269949/new-lenses-on-future-cities-german-2014.pdf (22.03.2019)
- Schroeder, K. D. (2011). *"Safety Glass." Presenting Foresight Findings as Fiction*. Master Thesis. Ontario College of Art and Design University, Toronto, Ontario, Canada. <http://openresearch.ocadu.ca/id/eprint/134/1/Karl%20Schroeder%20OCADU%20MRP%20-%20Safety%20Glass%20-%20presenting%20foresight%20findings%20as%20fi>

[ction%20-%20Sept%2020%2C%202011%20-%20signed.pdf](#) (22.03.2019)

Schweizerische Bundesbahnen (SBB). (o.J.). *Alles für Ihre Mobilität*. <https://www.sbb.ch/de/home.html> (22.03.2019)

Sterling, B. (2009). *Design Fiction*. Interactions, Volume XVI.3 (May + June), 20–24. <http://doi.acm.org/10.1145/1516016.1516021>

Story Cubes. (o.J.). <https://www.storycubes.com/> (24.03.2019)

Tuch, B. (o.J.). *Flash Fiction: What's It All About?* <http://www.thereviewreview.net/publishing-tips/flash-fiction-whats-it-all-about> (22.03.2019)

Verwertungsgesellschaft Wort (VG Wort). (Hrsg.). (2019). *Wissenschaftliche Zeitschriften, Fachzeitschriften, Special-Interest-Zeitschriften*. <https://www.vgwort.de/auszahlungen/wissenschaftliche-publikationen/fach-und-sachzeitschriften.html> (24.03.2019)

Wolf, P., Klotz, U. & Baumann, S. (2018a). *What can we do for you? Far-future mobility-related customer needs*. In Continuous Innovation Network (Hrsg.), Proceedings of the 19th International CINet Conference. Continuous Innovation - Spinning out and spinning in (447-456). Overdinkel: CINet.

Wolf, P., Klotz, U. & Baumann, S. (Hrsg.). (2018b). *Zukunftsgeschichten: Band 2: Mobilitätswelten 2057*. Norderstedt: Books on Demand.

Wolf, P., Klotz, U. & Baumann, S. (2018c). *Future customer needs of the working population with regard to mobility - Zukünftige mobilitätsbezogene Kundenbedürfnisse der arbeitenden Bevölkerung* (Zukunftslabor CreaLab Working Papers Nr. 5). Luzern: Hochschule Luzern - Wirtschaft.