

# ANTICIPATECH

## SCENARIO GAME

mit technologischen Trends und Megatrends

Benutzer-  
handbuch

Bundesamt für Rüstungsgüterbeschaffung  
armasuisse  
Wissenschaft und Technologie  
Feuerwerkerstraße 39  
3602 Thun

Entwurf von: Jan Oliver Schwarz, Konstantinos Konstantinidis & Philipp Schweiger

Kontakt: [quentin.ladetto@armasuisse.ch](mailto:quentin.ladetto@armasuisse.ch)

# INHALT

Zielsetzung des Scenario Games .....	4
Vorbereitung und Ressourcen .....	6
Grundlegende Prinzipien.....	9
Anleitung zum Scenario Game .....	12
Variationen des Scenario Games .....	18
Zeitplan für den Workshop .....	21
Nutzung von Foresight-Einsichten .....	23
Über uns .....	25

## Zielsetzung des Scenario Games

Die Arbeit mit Foresight wird oft dadurch erschwert, dass nicht genügend Mitglieder einer Organisation oder Entscheidungsträger einbezogen werden. Während die analytische Trendarbeit die grundlegende Basis für die Entwicklung von Foresight darstellt, ist es von entscheidender Bedeutung, über alternative Zukunftsbilder und verschiedene Szenarien nachzudenken. Dies geschieht am besten in Gruppendiskussionen und interaktiven Settings.

Gruppendiskussionen ermöglichen nicht nur die Einbeziehung unterschiedlicher Perspektiven, sondern fördern auch die aktive Auseinandersetzung mit Trends, Szenarien und vielfältigen Zukünften. Gemäß dem Paradigma „Verstehen statt Konsumieren“ haben wir ein ansprechendes Workshop-Format entwickelt. Es richtet sich an Führungskräfte, Foresight-Experten und alle anderen potenziellen Stakeholder oder Experten, die sich für die zukünftigen Auswirkungen von disruptiven Technologien und umfassenden Megatrends interessieren.

Dieses Workshop-Konzept wird als „Scenario Game“ bezeichnet. Das übergeordnete Ziel des Scenario Game ist es, gemeinsam Zukunftsbilder zu entwickeln. Diese basieren auf den Informationen über Technologie- und Megatrends, die im begleitenden „AnticipaTech Trend Report“ zusammengetragen wurden. Darüber hinaus soll das Scenario Game den Teilnehmern die Möglichkeit geben, sich mit verschiedenen Zukünften auseinanderzusetzen und ihre Annahmen über die Zukunft zu hinterfragen.

Das Scenario Game zielt darauf ab, einen weniger zeitaufwändigen Ansatz zu bieten, der häufiger angewandt werden kann. Das kompakte Format ermöglicht ein schnelleres und konzentrierteres Arbeiten bei der Erstellung von Szenarien. Der interaktive Aspekt steigert das Engagement der Teilnehmer und somit ihre Leistung und Lernerfahrung. Der kollaborative Aspekt verbessert die Akzeptanz der

resultierenden Szenarien durch die teilnehmenden Mitglieder einer Organisation sowie die Teambildung.

Dies kann natürlich nicht die analytische Strenge eines vollständigen Szenarienplanungsprozesses oder die Auswirkungen verschiedener organisatorischer Maßnahmen ersetzen. Wir glauben jedoch, ein Format geschaffen zu haben, das entweder als Ausgangspunkt für die Beschäftigung mit der Zukunftsforschung dient oder Diskussionen über die Zukunft einen Schritt weiterbringt. Im Folgenden stellen wir grundlegende Ideen für die Gestaltung des Scenario Game vor.



Abbildung 1: Eindrücke aus den durchgeführten Workshops

# Vorbereitung und Ressourcen

Zur Erleichterung des Scenario Games stellen wir die folgenden Ressourcen zur Verfügung:

- AnticipaTech Trendbericht
- Technologische Trendkarten und Megatrendkarten
- Zwei Szenario-Leinwände
- Video-Anleitung
- Präsentation für die Moderation des Scenario Game

Das Scenario Game kann entweder online oder offline gespielt werden. Wenn Sie das Scenario Game online nutzen möchten, kontaktieren Sie uns bitte.

Für die Offline-Nutzung des Scenario Games ist das gesamte Material druckbar. Die Trendkarten können entweder in DIN A4 oder DIN A5 gedruckt werden. Sie können überlegen, ob Sie die Trendkarten auf dickerem Papier oder Karton drucken wollen.

Wir empfehlen, die Leinwände im Format DIN A1 zu drucken, um genügend Platz für die Arbeit mit Post-its zu haben.

Checkliste für benötigte Materialien:

- Trendkarten DIN A5 oder DIN A4
- Scenario Game-Canvas 1 DIN A1
- Scenario Game-Canvas 2 DIN A1
- Post-its (mindestens ein Stapel pro Team)
- Sharpies oder Marker zum Beschriften der Post-its (einer pro Teammitglied)
- Klebeband oder Stecknadeln für jedes Team (bei der Arbeit an Pinnwänden)
- Countdown oder Uhr, für alle Teilnehmer sichtbar

Die Workshop-Umgebung sollte so gewählt werden, dass sie die Arbeit an den Leinwänden und die Diskussionen zwischen den Teammitgliedern erleichtert und Möglichkeiten zur Rückmeldung an die gesamte Gruppe der Teilnehmer bietet.

Pinnwände haben sich hierfür als gutes Werkzeug erwiesen, aber auch Tafeln oder andere Hilfsmittel zum Aufhängen der Leinwände und zum einfachen Anbringen von Post-its sollten ausreichen. In Abb. 2 sind einige Bilder von moderierten Workshops und ihren Umgebungen zur Inspiration zu sehen. Das hier verwendete Material war ein Prototyp.



Abbildung 2: Beispiele für moderierte Workshops

## Bildung von Teams

Es wird empfohlen, die Teammitglieder im Voraus einzuteilen. Ideal wären Teamgrößen von 3-6 Mitgliedern, die sich aus Experten der Branche/des Schwerpunkts der Fragestellung oder Experten der zu bearbeitenden Trends zusammensetzen. Natürlich können auch Nicht-Experten das Scenario Game spielen.

Die Teams werden ihre Szenarien diskutieren und ihre Ergebnisse nach jedem der beiden Hauptschritte des Scenario Games präsentieren.

Wenn Sie weitere Informationen darüber benötigen, wie Sie Workshops am besten moderieren können, empfehlen wir Ihnen, diese Online-Ressourcen durchzulesen.

- Facilitation 101:  
<https://www.workshopper.com/post/the-ultimate-guide-to-facilitation>
- Wie man einen effektiven Workshop leitet:  
<https://www.workshopper.com/post/how-to-run-a-workshop>

# Grundlegende Prinzipien

Das Scenario Game beruht auf zwei Prinzipien.

1. Die Zukunft kann nicht vorhergesagt werden, aber auf der Grundlage aktueller Trends lassen sich mögliche Szenarien beschreiben. Dies wird durch den *Zukunftskegel* veranschaulicht (Abb. 3).

2. Szenario-Übungen neigen dazu, vier Archetypen möglicher Szenarien zu beschreiben; dies ist grundlegend für das Scenario Game.

Der *Zukunftskegel* ist eine Darstellung der verschiedenen Arten von Szenarien, denen man im Umgang mit der Zukunft begegnen kann. Diese Typen sind:

- Prognostiziertes Szenario: Dies ist die lineare Fortführung der heutigen Entwicklungen und gilt als das "wahrscheinlichste" Szenario.
- Wahrscheinliches Szenario: Aktuelle Trends deuten darauf hin, dass ein solches Szenario in der Zukunft "eintreten könnte".
- Plausibles Szenario: Nach aktuellem Kenntnisstand "könnte ein solches Szenario eintreten".
- Mögliches Szenario: Zukunftsbezogenes Wissen deutet darauf hin, dass ein solches Szenario "geschehen könnte".
- Wünschenswertes Szenario: Dies stellt eine erstrebenswerte Zukunft dar, die "gewünscht wird" oder "eintreten soll".

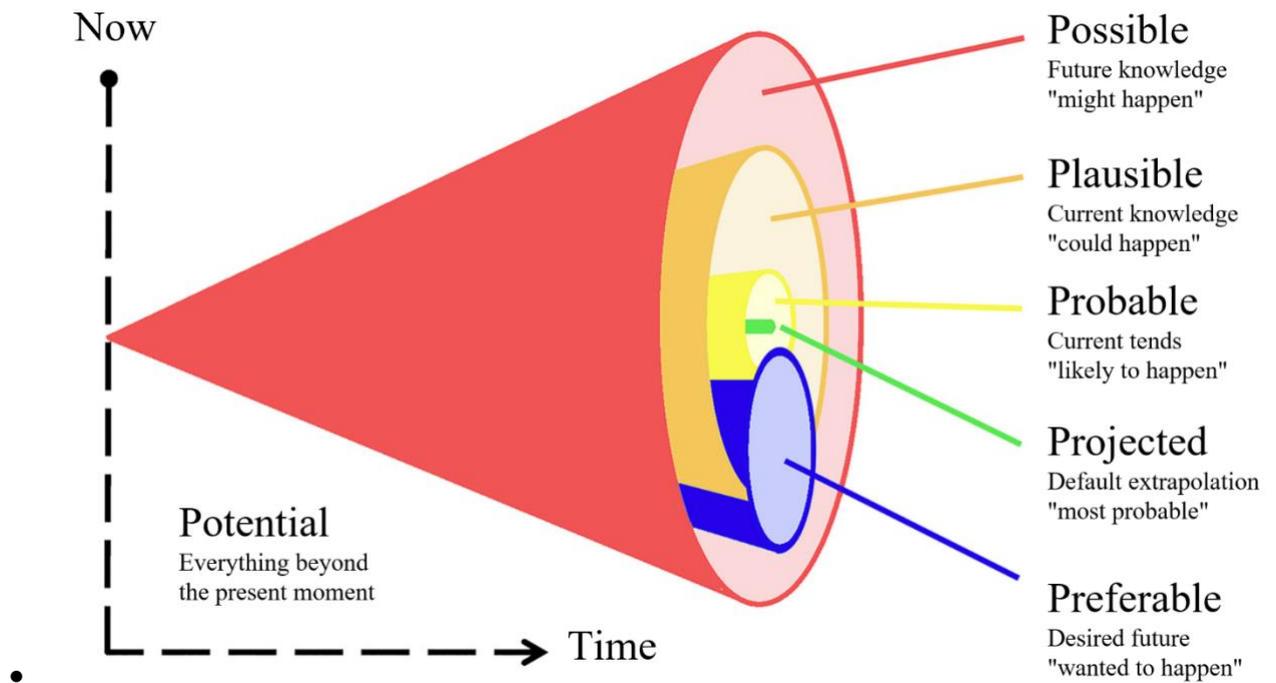


Abbildung 3: Der Zukunftskegel [van Dorsser et al., 2018]

Forschungsergebnisse deuten darauf hin, dass Szenarienübungen typischerweise Szenariensets hervorbringen, die sich um eine ähnliche Tonalität gruppieren – bezeichnet als die „Vier Archetypen“ [Dator, 2009] (siehe Abbildung 5). Die Vier Archetypen stellen eine Klassifikation von Zukunftsszenarien dar, die vier unterschiedliche Typen von Zukünften beschreibt und sich als besonders nützlich für die Auseinandersetzung mit möglichen Zukünften erwiesen hat. Die Vier Archetypen werden wie folgt definiert [Dator, 2009]:

- **Continued Growth** (Kontinuierliches Wachstum) beschreibt eine Zukunft, in der sich der aktuelle Entwicklungspfad fortsetzt und weiterentwickelt – jedoch auch bestehende Probleme mitgenommen werden. Eine Ausdehnung der Gegenwart. Diese Zukunft ähnelt dem *Business as usual* (Weiter wie bisher), ist jedoch nicht identisch: *Business as usual* meint die Fortsetzung des Status quo, nicht unbedingt die Fortschreibung des aktuellen Entwicklungstrends.
- **Collapse** (Zusammenbruch) beschreibt eine Zukunft, in der das System seine Grenzen erreicht und kollabiert.

- **Discipline** (Disziplin) ist eine Zukunft des Gleichgewichts. Eine stabile Zivilisation, die sich auf Nachhaltigkeit und Selbstbeschränkung konzentriert.
- **Transformation** (Transformation) bezeichnet eine Zukunft des radikalen Bruchs mit der Gegenwart durch ein transformierendes Ereignis oder Phänomen – spirituell oder technologisch –, in der das menschliche Dasein grundlegend neu definiert wird.



Abbildung 4: Die "Vier Archetyp-Szenarien"

Diese Konzepte liegen dem Scenario Game zugrunde. Es ist ratsam, theoretische Prinzipien wie den *Zukunftskegel* in der Einleitung des Workshops zu erwähnen, um das Verständnis für die verschiedenen möglichen Zukünfte und damit die Variationen von Szenarien zu stärken.

# Scenario Game Anleitungen

Das Scenario Game besteht aus zwei Schritten:

- Canvas 1, ein erster, eher explorativer Schritt, und
- Canvas 2, ein zweiter, stärker strukturierter Schritt.

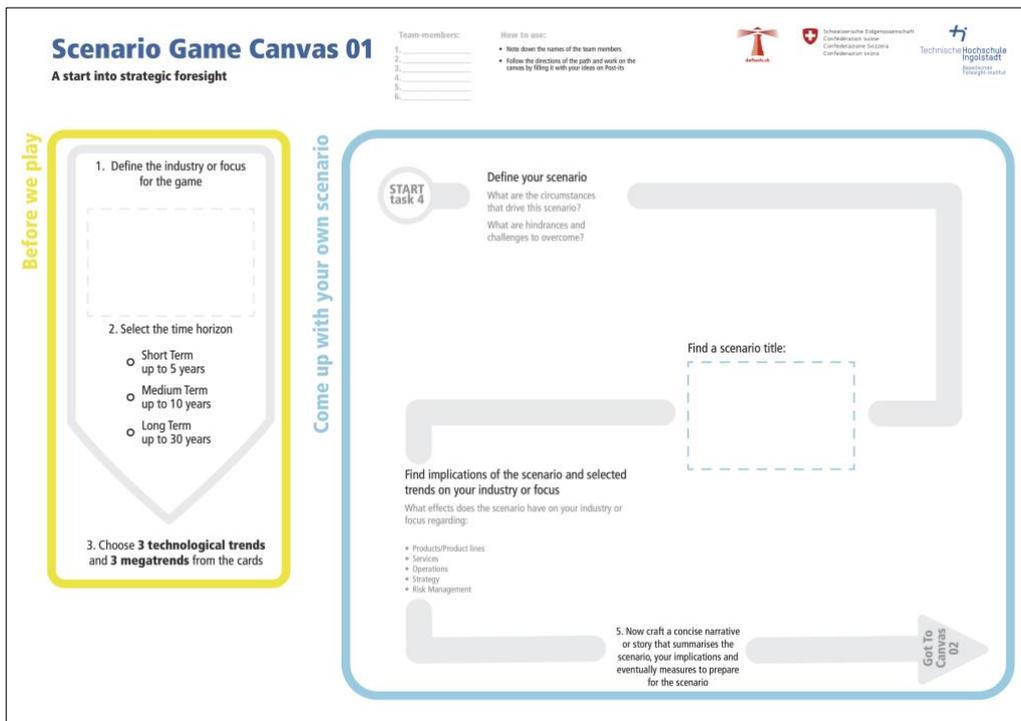


Abbildung 5: Leinwand 1 für den ersten, explorativen Schritt des Scenario Game  
Entworfen von: Ameesha Bhorkade, Utsav Patel, Aljehan Somji, Simon Mayer - Technische Hochschule Ingolstadt.

Im ersten, explorativen Schritt werden die Teilnehmer in Teams eingeteilt und erhalten die erste Leinwand (Abb. 4) sowie die Trendkarten.

Die Aufgaben 1 bis 3 des ersten Canvas müssen von dem/der Moderator/in vorher in den Varianten 1 und 2 festgelegt werden (siehe Seite 10). Die meiste Zeit sollte für die Aufgaben 4 und 5 im ersten Canvas eingeplant werden.

Die Teams haben die folgenden Aufgaben, die auch auf der Leinwand aufgeführt sind:

### AUFGABE 1: DEFINIEREN SIE DEN SCHWERPUNKT

Bestimmen Sie die Branche oder den Bereich, auf den sich die Teilnehmer konzentrieren möchten. Dabei können entweder alle Teams an einem Thema arbeiten oder jedes Team arbeitet an einzelnen Themen.

### AUFGABE 2: DEFINIEREN SIE DEN ZEITHORIZONT

Legen Sie den Zeithorizont fest, auf den sich die Teilnehmer konzentrieren möchten. Dieser kann je nach Branche oder Interessengebiet zwischen fünf, zehn und 30 Jahren oder sogar darüber hinaus liegen. Stellen Sie sicher, dass man sich darüber im Klaren ist, dass die Foresight-Aktivitäten umso unsicherer und komplexer werden, je länger der Zeithorizont ist.

### AUFGABE 3: TRENDKARTEN AUSWÄHLEN

Wählen Sie 2-3 Technologie- und Megatrends aus, die für den gewählten Schwerpunkt und Zeithorizont am relevantesten sind. Je nach der zur Verfügung stehenden Zeit können auch mehr Trends berücksichtigt werden. Um ein umfassendes Verständnis der Zukunft zu entwickeln, ist es wichtig, Trends aus beiden Bereichen einzubeziehen. Nicht ausgewählte Trends werden während des Spiels nicht verworfen – wenn sie eine Rolle spielen, werden sie in das Szenario aufgenommen.

### AUFGABE 4: ENTWICKLUNG EINES EIGENEN SZENARIOS

Entwickeln Sie ein Szenario, das die ausgewählten Trends zu einem konsistenten Bild der Zukunft kombiniert. Finden Sie einen aussagekräftigen Titel, der diese zukünftige Welt (Szenario) beschreibt, und beschreiben Sie sie in wenigen Aufzählungspunkten.

Bei der Entwicklung eines Szenarios sollten die Teilnehmer Folgendes beachten: Die Entwicklung eines Szenarios beinhaltet die Erstellung einer detaillierten und strukturierten Erzählung oder Abfolge von Ereignissen, die eine mögliche Zukunft, Situation oder eine Reihe von Handlungen skizziert. Die Teilnehmer sollten diskutieren, wie die gewählten Trends zu einem konsistenten Bild der Zukunft kombiniert werden können.

Optional kann die im Bericht erläuterte Cross-Impact-Analyse genutzt werden, um die Szenarien im Detail darzustellen, aber auch um die Zusammenhänge zwischen den Trends zu bewerten.

#### AUFGABE 5: AUSWIRKUNGEN DES ENTWICKELTEN SZENARIOS

Überlegen Sie, welche Auswirkungen die gewählte Branche oder der gewählte Schwerpunkt z. B. auf Produkte, Dienstleistungen, Arbeitsabläufe, Strategie oder Risikomanagement hat.

Nach Abschluss dieser Aufgaben präsentieren alle Teams kurz ihre Ergebnisse und können erste Empfehlungen oder Ideen vorlegen, wie sich dieses Szenario auf die Entscheidungsfindung und Planung für das Tagesgeschäft und die Strategie im vorgegebenen Zeitrahmen auswirkt.

Im zweiten, strukturierten Schritt werden die Teilnehmer in zwei Schlüsselprinzipien des Scenario Game eingeführt: Der Zukunftskegel und die vier Archetypen. Grundlegend ist zu Betonen, dass die Zukunft nicht vorhergesagt werden kann, aber dass man auf der Grundlage aktueller Trends alternative Bilder der Zukunft/Szenarien entwickeln kann.

Die Teilnehmer haben die folgende Aufgabe auf der zweiten Leinwand (Abb. 6):

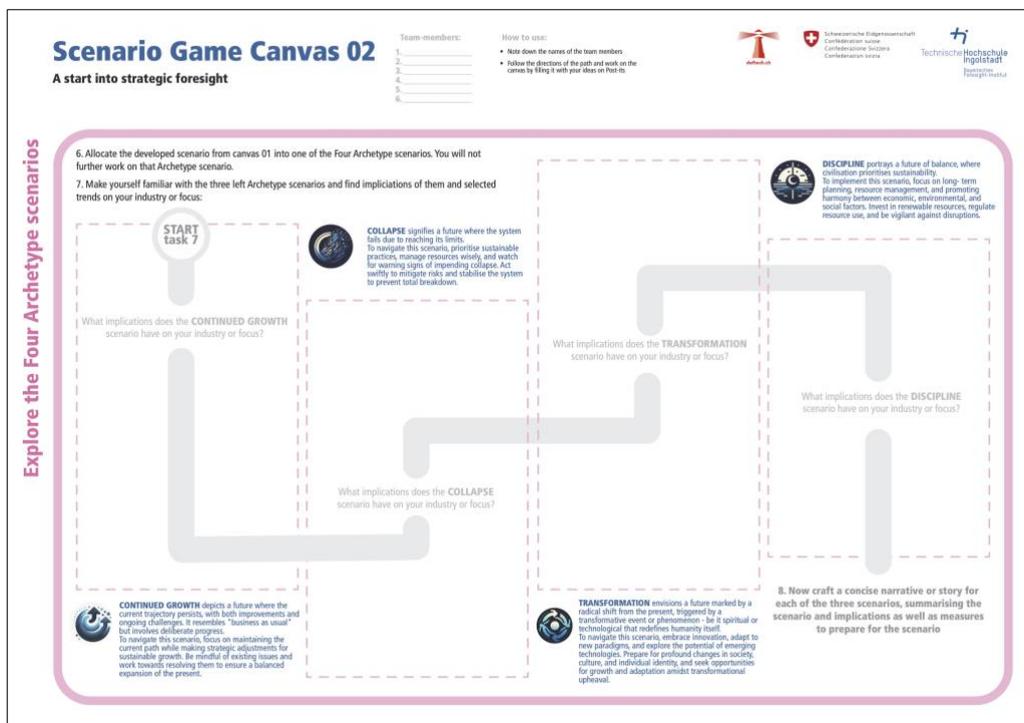


Abbildung 6: Canvas 2 für den zweiten, strukturierten Schritt des Scenario Game

Entworfen von: Ameesha Bhorkade, Utsav Patel, Aljehan Somji, Simon Mayer - Technische Hochschule Ingolstadt.

## AUFGABE 6: ORDNET SIE DAS ENTWICKELTE SZENARIO EINEM DER VIER ARCHETYPEN-SZENARIEN ZU

Lesen Sie sich die vier Archetypen-Szenarien auf Canvas 2 durch. Ordnen Sie das zuvor entwickelte Szenario aus Canvas 1 einem der vier Archetypen-Szenarien zu. Welchem Typ entspricht es am ehesten?

Das Archetyp-Szenario, dem es zugewiesen wurde, wird in diesem Teil nicht mehr bearbeitet, da die Ergebnisse wahrscheinlich die gleichen wären. Für Canvas 2 werden die Teams nur an den drei verbleibenden Archetype-Szenarien arbeiten.

## AUFGABE 7: ENTWICKELN SIE DIE SZENARIEN DER RESTLICHEN ARCHETYP-SZENARIEN

Beurteilen Sie, wie sich das zuvor entwickelte Szenario in den drei verbleibenden Archetypen abspielen würde. Stellen Sie sich vor, wie das ursprünglich entwickelte Szenario in einem anderen Kontext aussehen würde; hier sind einige Vorschläge, worüber die Teilnehmer nachdenken könnten:

- a. Für das *Continued Growth* Szenario können sich die Teilnehmer darauf konzentrieren, den derzeitigen Weg beizubehalten und gleichzeitig strategische Anpassungen für ein nachhaltiges Wachstum vorzunehmen. Sie können auch angewiesen werden, auf bestehende Probleme zu achten und auf deren Lösung hinzuarbeiten, um eine ausgewogene Expansion der Gegenwart zu gewährleisten.
- b. Im *Collapse* Szenario können die Teilnehmer nachhaltigen Praktiken Vorrang einräumen, Ressourcen klug verwalten und auf Warnzeichen für einen drohenden Zusammenbruch achten. Sie können rasch handeln, um die Risiken zu mindern und das System zu stabilisieren, um einen völligen Zusammenbruch zu verhindern.
- c. Beim Szenario *Discipline* können sich die Teilnehmer auf die langfristige Planung, das Ressourcenmanagement und die Förderung der Harmonie zwischen wirtschaftlichen, ökologischen und sozialen Faktoren konzentrieren. Sie können erneuerbare Ressourcen in Betracht ziehen, die Ressourcennutzung regulieren und wachsam gegenüber Störungen sein.
- d. Für das Szenario der *Transformation* können die Teilnehmer Innovationen annehmen, sich an neue Paradigmen anpassen und das Potenzial neuer Technologien erkunden. Sie sollten tiefgreifende Veränderungen in

Gesellschaft, Kultur und individueller Identität anstreben und nach Möglichkeiten für Wachstum und Anpassung suchen.

### AUFGABE 8: ABLEITUNG VON KONSEQUENZEN FÜR DIE DREI VERSCHIEDENEN ARCHETYPE-SZENARIEN

Wie bei Canvas 1 für ihr eigenes entwickeltes Szenario werden die Teilnehmer auf Canvas 2 an den Auswirkungen für die drei Archetype-Szenarien arbeiten.

Nach Abschluss dieser Aufgaben berichten die Teams, wie ihre Szenarien aussehen und wie sie sich auf die Entscheidungsfindung und Planung für das Tagesgeschäft und die Strategie im vorgegebenen Zeitrahmen auswirken.

Das Ergebnis sollten Ideen sein, wie bspw. eine Organisation durch verschiedene Szenarien in der Zukunft beeinträchtigt werden kann und welche Maßnahmen ergriffen werden können, um kritische Schläge, die sich aus diesen Szenarien ergeben, zu überstehen.

## Variationen des Scenario Game

Während wir Vorschläge dazu geben, wie das Konzept des Scenario Game genutzt werden kann, möchten wir gleichzeitig betonen, dass dieser generische Ansatz auf vielfältige Weise umgesetzt werden kann – für unterschiedliche Zwecke und in verschiedensten Kontexten.

Unsere hier vorgestellten Anregungen basieren auf mehreren Scenario Game-Workshops, die wir durchgeführt haben – sie spiegeln unterschiedliche Rahmenbedingungen, Teilnehmendenkonstellationen sowie verschiedene zeitliche Perspektiven wider.

Warum nennen wir diesen Ansatz *Scenario Game*? Dabei geht es nicht ums Gewinnen – man kann die Zukunft nicht gewinnen. Vielmehr geht es um Zusammenarbeit und darum, auf spielerische Weise verschiedene Zukunftsbilder mithilfe von Trends in strukturierter Form zu erkunden.

Im Folgenden geben wir einige Vorschläge, wie das Scenario Game durchgeführt werden kann.

Tabelle 1: Scenario Game-Varianten

	Variante 1 Sprint (30-45 Minuten)	Variante 2 Quick & Full (90 Minuten)	Variante 3 Full Monty (1/2 Tag - 1 Tag)
1. Schritt - Offen	<p><u>Schwerpunkt</u>: eine Branche für alle Teams oder einzelne Teams</p> <p><u>Trends</u>: Vorauswahl von Trends für alle oder einzelne Teams</p> <p><u>Dauer</u>: 30 bis 45 Minuten</p> <p><u>Vorteile</u>: Auseinandersetzung mit Trends und Denken in mehreren Zukünften</p>	<p><u>Schwerpunkt</u>: eine Branche für alle Teams oder einzelne Teams</p> <p><u>Trends</u>: Vorauswahl von Trends für alle oder einzelne Teams</p> <p><u>Dauer</u>: 30 bis 45 Minuten</p> <p><u>Vorteile</u>: Auseinandersetzung mit Trends und Denken in mehreren Zukünften</p>	<p><u>Fokus</u>: Teilnehmer wählen den Fokus pro Team</p> <p><u>Trends</u>: Teilnehmer wählen Trends pro Team</p> <p><u>Dauer</u>: ½ des geplanten Workshops</p> <p><u>Vorteile</u>: Vertiefung der Auseinandersetzung mit Trends und Denken in mehreren Zukünften</p>

<p>2. Schritt - Strukturiert</p>		<p><u>Schwerpunkt:</u> Auseinandersetzung mit den vier Archetype-Konzepten</p> <p><u>Dauer:</u> 30 bis 45 Minuten</p> <p><u>Vorteile:</u> Einbindung in das Denken in mehreren Zukünften und Hinterfragen der eigenen Annahmen.</p>	<p><u>Schwerpunkt:</u> Auseinandersetzung mit den vier Archetypenkonzepten</p> <p><u>Dauer:</u> ½ des geplanten Workshops</p> <p><u>Nutzen:</u> Vertiefte Auseinandersetzung mit dem Denken in mehreren Zukünften, Hinterfragen der eigenen Annahmen.</p>
--------------------------------------	--	---	---



**Grundlegend gilt:** Je mehr Zeit ich in die Durchführung eines Scenario Game-Workshops investieren kann, desto mehr kann ich in Bezug auf vertiefte Erkenntnisse und Lernerfahrungen erwarten.

Unsere Sprint-Variante eignet sich ideal, um einen ersten Einstieg in das Thema Foresight sowie den Umgang mit Trends und Szenarien zu bieten. Diese Version richtet sich insbesondere an Gruppen, die neu im Themenfeld sind und ein erstes Gefühl dafür bekommen möchten, was es bedeutet, Trends und Zukunftsszenarien in strukturierter Weise zu diskutieren.

Die Variante **Quick & Full** erweitert die Sprint-Variante um die Arbeit mit den **Szenarien-Archetypen**. Damit geht die Diskussion einen Schritt weiter – es wird nicht nur ein möglicher Zukunftsentwurf auf Basis einzelner Trends betrachtet, sondern das Konzept einer offenen Zukunft mit mehreren Szenarien eingeführt. Diese Variante bietet zudem die Gelegenheit, eigene Zukunftsannahmen zu hinterfragen.

Unsere Variante **Full Monty** ermöglicht eine intensive Auseinandersetzung mit Trends und Szenarien. Sie erlaubt es, über eine reine Zukunftsbetrachtung hinauszugehen und beispielsweise gezieltere Diskussionen zu branchenspezifischen Entwicklungen zu führen.

Allerdings sind dies lediglich Vorschläge, die auf unseren bisherigen **Scenario Game**-Erfahrungen beruhen. Sie können das Format gerne anpassen, weiterentwickeln oder experimentell einsetzen. Wir freuen uns über jedes Feedback – insbesondere

darüber, wie das Konzept angewendet und welche Erfahrungen dabei gemacht wurden.

Nachfolgend finden Sie einen **vorgeschlagenen Ablaufplan für einen 90-minütigen Workshop** der **Quick & Full**-Variante. Für die **Full Monty**-Variante sollte die Zeitplanung auf einen halben oder ganzen Tag ausgeweitet werden.

.

## Zeitplan für den Workshop

Nachstehend finden Sie einen Vorschlag für den Workshop-Zeitplan für die Quick- und Full-Variante (90 Minuten). Für die Full Monty-Variante passen Sie die Zeiten auf einen halben Tag/einen Tag Workshop oder nach Belieben an.

Tabelle 2: Vorgeschlagener Zeitplan für den Workshop.

Teil des Workshops	Was ist zu tun?	Zeit	Variation
Einführung	Einführung in den Umfang des Workshops und der Vorausschau	10 min	1   2   3
Aufgabe 1: Definieren Sie den Schwerpunkt	Teams definieren den Schwerpunkt/Branche/Geschäftsbereich	5 min	3
Aufgabe 2: Definieren Sie den Zeithorizont	Teams definieren den Zeithorizont	5 min	3
Aufgabe 3: Trendkarten auswählen	Die Teams wählen die Trendkarten aus, die sie im Scenario Game verwenden wollen.	10 min	3
Aufgabe 4: Entwicklung eines eigenen Szenarios auf Canvas 1	Teams erstellen ihr eigenes Szenario auf Canvas 1	10 min	1   2   3
Aufgabe 5: Auswirkungen des entwickelten Szenarios	Die Teams ziehen aus dem erstellten Szenario auf Canvas 1 Konsequenzen für ihren Schwerpunkt und berichten darüber	25 min	1   2   3
Pause			

Aufgabe 6: Zuteilung des entwickelten Szenarios	Teams ordnen das entwickelte Szenario einem der Archetyp-Szenarien auf Canvas 2 zu	5 min	2   3
Aufgabe 7: Entwickeln Sie die linken Archetyp-Szenarien auf Canvas 2	Teams entwickeln die Szenarien der linken Archetyp-Szenarien auf Canvas 2	15 min	2   3
Aufgabe 8: Ableitung von Konsequenzen für die drei verschiedenen Archetype-Szenarien	Teams leiten die Implikationen für die Archetyp-Szenarien auf Canvas 2 ab	15 min	2   3
Rückblickend	Der Moderator schließt den Workshop mit einem kurzen Rückblick und dem Feedback der Teilnehmer ab	10 min	1   2   3

# Nutzung von Foresight-Einsichten

## Foresight-Erkenntnisse nutzen

Der Scenario Game-Workshop bietet eine Plattform, um potenzielle Zukunftslandschaften zu erkunden. Die daraus gewonnenen Erkenntnisse sind von großem Wert für strategische Entscheidungen und die Anpassungsfähigkeit von Organisationen. Für die Schritte nach dem Workshop sollten folgende Punkte beachtet werden:

**Foresight in die Strategie integrieren:** Nutze die entwickelten Szenarien, um Chancen und Risiken zu identifizieren. Integriere Foresight in strategische Planungsprozesse, um die Organisation auf zukünftige Turbulenzen vorzubereiten.

**Foresight-Rhythmus etablieren:** Überlege, eine regelmäßige Foresight-Praxis aufzubauen, um kontinuierlich Umweltveränderungen zu beobachten und Szenarien zu aktualisieren. Dies kann in Form von vierteljährlichen oder jährlichen Foresight-Sessions mit dem Scenario Game geschehen.

**Foresight-Team bilden:** Stelle ein interdisziplinäres Team zusammen, das sich gezielt mit Foresight-Themen beschäftigt. Dieses Team kann Foresight-Initiativen vorantreiben, Wissen teilen und die Integration in verschiedene Bereiche der Organisation sicherstellen.

**Schlüsselindikatoren beobachten:** Verfolge die im Workshop identifizierten Indikatoren, um die Entwicklung von Trends und Szenarien besser einschätzen zu können. Diese Informationen helfen dabei, Strategien anzupassen und auf Veränderungen zu reagieren.

**Erkenntnisse kommunizieren:** Teile die Ergebnisse des Workshops mit relevanten Stakeholdern, um ein gemeinsames Verständnis möglicher Zukunftsentwicklungen zu fördern. Eine klare und zugängliche Kommunikation ist entscheidend für die organisationsweite Ausrichtung.

**Foresight-Kultur aufbauen:** Foresight ist kein einmaliges Ereignis, sondern ein kontinuierlicher Prozess. Durch die Verankerung von Foresight in der

Organisationskultur lassen sich Agilität, Innovationsfähigkeit und Resilienz stärken. Dieses Handbuch bietet einen ersten Einblick in den Aufbau von Foresight-Kompetenzen. Kontinuierliches Lernen und Anpassung sind der Schlüssel, um den Nutzen von Foresight langfristig zu maximieren.

Wir wünschen viel Freude bei der Auseinandersetzung mit der Zukunft und hoffen, dass unser Foresight-Ansatz inspirierend war.

.

# Über

Dieses Benutzerhandbuch ist Teil des Scenario Games, das vom Bavarian Foresight-Institute in Ingolstadt und dem Technologie-Forschungsprogramm von armasuisse Science & Technology, auch bekannt als Deftech - <https://deftech.ch> - entwickelt wurde.

Dieses Spiel ist frei verfügbar. Jegliche Nutzung dieses Spiels, einschließlich, aber nicht beschränkt auf Modifikationen, Verbreitung oder öffentliche Aufführung, erfordert eine ordnungsgemäße Namensnennung, einschließlich des Namens der Ersteller, Logos und eines Links zur Quelle. Das Gleiche gilt, wenn seine Komponenten verwendet oder weitergegeben werden.

Ein besonderer Dank geht an die Studenten des Masterstudiengangs Design Leadership an der Technischen Hochschule Ingolstadt. Sie haben uns mit großartigen Re-designs für unsere Scenario Game Canvases und Trendkarten versorgt. Teil des Teams der neu gestalteten Ressourcen waren Ameesha Bhorkade, Simon Mayer, Utsav Patel und Jehan Somji.

## REFERENZEN UND WEITERFÜHRENDE LITERATUR

- Van Dorsser, C et al. 2018. "Improving the Link between the Futures Field and Policymaking", Futures 104: 75-84, 2018, <https://www.sciencedirect.com/science/article/abs/pii/S0016328717302513>
- Dator, J., "Alternative Futures at the Manoa School", Journal of Futures Studies, Vol. 14, No. 2, 2009, <https://jfsdigital.org/articles-and-essays/2009-2/vol-14-no-2-november/articles/futuristsalternative-futures-at-the-manoa-school/>
- Fergnani, A., "4 Archetypes", Shell, 2x2: Top Three Scenario Planning Methods Explained and Compared", Artikel, Medium, 2020,

<https://medium.com/predict/4-archetypes-shell-2x2-three-scenario-planning-methods-explained-and-compared-d2e41c474a37>

- Schwarz, J. O. (2023) Strategic Foresight: An Introductory Guide to Practice. London: Taylor & Francis.