

# BRÜCKE IN DIE ZUKUNFT

Eine haptische Brücke für das Zukunftsdenken schaffen.

## **Ich möchte...**

... die Mitwirkenden aus dem Gegenwartsdenken ins Zukunftsdenken führen. Sie sollen sich durch Rollenspiele in die Perspektive der Betroffenen hineinversetzen.

## **Typische Dauer**

45 Minuten

## **Personenzahl**

4-12 Personen

## **Benötigtes Material**

Prototyping-Material: Papier, Karton, Schnur, Draht, Stoff, Leder, Leim, Stifte, Schere  
Workshop-Timer

## **Umsetzung**

### 1. Objekt wählen (5')

Die Mitwirkenden gehen durch das Haus/Büro/Gebäude und suchen einen Gegenstand, der zukünftig im Alltag der Benutzer:innen von grosser Bedeutung sein könnte.

### 2. Objekt für Zukunft ertüchtigen (10')

Sie ergänzen den gewählten Gegenstand mit neuen Eigenschaften, die den Benutzer:innen das Leben erleichtern oder verschönern können. Das Objekt kann auch in einem

ganz anderen Zusammenhang verwendet werden, wenn es dadurch für die künftigen Herausforderungen besser geeignet sein wird. Die Mitwirkenden nutzen Papier, Karton, Draht, Stoff, Klebeband oder Stifte, um den Gegenstand durch ganz einfaches Prototyping zu erweitern.

### 3. Objekt präsentieren (5')

Die Facilitator:in bildet zwei bis drei Gruppen à je zwei bis vier Personen. Die Gruppenmitglieder zeigen sich gegenseitig ihre Gegenstände und erklären, welche neuen Eigenschaften und Funktionen diese nun aufweisen und welchen Nutzen sie stiften.

### 4. Alltagssituation der Benutzer:innen (10')

Die Gruppen erhalten den Auftrag, eine Geschichte einer zukünftigen Alltagssituation der Benutzer:innen (z.B. Frühstück, Einkauf, Arbeitssituation, Transport) zu entwickeln. Dabei spielen die erweiterten Objekte eine Rolle und kommen mit ihren neuen Funktionen zur Anwendung. Die Präsentation ist ein Rollenspiel (Dauer 2'), bei dem die Mitwirkenden die Benutzer:innen verkörpern.

### 5. Pre-Enactment (5')

Die Gruppen spielen einander die erfundenen Zukunftssituationen in einem Rollenspiel vor. Dabei bringen sie die verbesserten Gegenstände zum Einsatz und demonstrieren, wie diese den Benutzer:innen helfen werden, die künftigen Herausforderungen besser zu bewältigen.

## 6. Reflexion (10')

Im Plenum: Die Facilitator:in stellt drei Leitfragen zur gemeinsamen Reflexion:

- a) Was hat euch überrascht?
- b) Welche Bedürfnisse der Benutzer:innen sind sichtbar geworden?
- c) Was lernen wir über ihre möglichen Zukünfte?

## Einsatzmöglichkeiten

Die Methode eignet sich zum Einstieg in die Problemerkundung von Herausforderungen, die in der Zukunft liegen. Die Mitwirkenden werden über eine haptische Brücke aus dem Gegenwartsdenken ins Zukunftsdenken geführt. Für die Imagination der möglichen Zukunftsszenarien sollen sich die Mitwirkenden in die Schuhe der betroffenen Benutzer:innen stellen und aus deren Sicht die zukünftigen Erwartungen und Herausforderungen in einem Rollenspiel (Pre-Enactment) verkörpern.

<https://designtools.zhdk.ch/methoden/bruecke-in-die-zukunft/>

## Kontakt

Lukas Bosshard, [mail@lukasbosshard.com](mailto:mail@lukasbosshard.com)