

# Die prospektiven Personas

Ein methodisches Konzept als Beitrag zur Verbesserung der  
Vermittlung von Szenarien

*Katharina Schäfer<sup>1</sup>, Axel Zweck<sup>2</sup>, Alexander Mertens<sup>1</sup>, Christopher  
Brandl<sup>1,3</sup>, Verena Nitsch<sup>1</sup>*

Keywords: Personas, Szenarien, Intuitive Logics, Engaging Approach, Wilson-matrix

DOI: <https://doi.org/10.63370/zfz.v13i1.8>

Version 0.1 © Zeitschrift für Zukunftsforschung

## Zusammenfassung (deutsch)

Die Verknüpfung von Methoden, die sich einerseits mit Zukunftsfragen und andererseits mit Gestaltungsfragen beschäftigen, bieten einen Ansatz, Zukünfte konkreter, lebendiger und plastischer zu gestalten. Insbesondere weist die Verknüpfung von Personas und Szenarien großes Potenzial auf, da dieser Ansatz zwei Methoden miteinander verbindet, welche bereits starke wechselseitige Bezüge aufweisen. Personas sind empirisch erarbeitete, archetypische Gruppen Nutzer:innen, während es sich bei Szenarien um potenzielle Zukunftsbilder handelt. Eine Möglichkeit, beide methodischen Ansätze zu verknüpfen, ist das interdisziplinäre, methodische Konzept der prospektiven Personas. Prospektive Personas sind in der Zukunft angesiedelte, fühlende und handelnde Akteur:innen, die aus der Gegenwart heraus empirisch modelliert werden. Eines der Ziele der Entwicklung prospektiver Personas besteht darin, potenzielle Zukünfte kommunikativ greifbarer zu machen und somit eine bessere Vermittlung und einen verstärkten Beitrag zur Gestaltung von Zukünften zu leisten. Im vorliegenden Beitrag wird das empirisch erprobte, methodische Konzept der prospektiven Personas mit dem zentralen Ergebnis eines standardisierten Vorgehens mit Freiheitsgraden zur unterschiedlichen Anwendung dargestellt. Ein weiteres Ergebnis sind die in der Zukunft nachvollziehbar und plastisch agierenden Akteur:innen, also die prospektiven Personas selbst.

---

<sup>1</sup> Lehrstuhl und Institut für Arbeitswissenschaft der RWTH Aachen University, Eilfschornsteinstr. 18, 52062 Aachen, Tel +49 241 80 99488, [k.schaefer@iaw.rwth-aachen.de](mailto:k.schaefer@iaw.rwth-aachen.de)

<sup>2</sup> Innovations- und Zukunftsforschung, Institut für Soziologie Eilfschornsteinstr. 7, 52062 Aachen

<sup>3</sup> Fraunhofer-Institut für Kommunikation, Informationsverarbeitung und Ergonomie FKIE, Campus Boulevard 55-57, 52074 Aachen

### **Abstract (englisch)**

The combination of methods that deal with future issues on the one hand and design issues on the other offers an approach for making more concrete and vivid futures of socially relevant developments in a vivid and tangible way. In particular, the linking of personas and scenarios/prospectives offers great potential, as this approach combines two methodological methods which are already strongly interrelated. Personas are empirically developed, archetypal groups of users, while scenarios represent images of potential futures. One way of combining both methodological approaches is the interdisciplinary concept of prospective personas. Prospective personas are actors who feel and act in the future while being empirically modeled from present states. One of the aims of prospective personas is to make potential futures more tangible in terms of communication, thereby improving mediation while also making a greater contribution towards shaping futures. This article presents an empirically tested concept of prospective personas with the central result of a standardized procedure with degrees of freedom. Another result are the actors who act comprehensibly and vividly in the future, i.e. the prospective personas themselves.

## 1 Einleitung

Die Szenarienentwicklung ist eine häufig verwendete Methode der Zukunftsforschung und Technikbewertung (s. hierzu VDI 3780). Sie beinhaltet die Entwicklung von Zukunftsperspektiven, -bildern, -szenarien und Prospektionen, welche mögliche Zukünfte verbalisieren und zum Teil auch visualisieren (Kosow & Gaßner, 2008). Dabei können sowohl Zukunftsbilder je nach Methode unterschiedlich detailliert sein und verschiedene Aussagen, Wünsche, Befürchtungen und Bedenken vermitteln, während sie zugleich auch Unsicherheiten und Komplexitäten aufzeigen (Wright et al., 2013).

Die ursprüngliche Szenarienentwicklung legt methodisch einen primären inhaltlichen Fokus, wobei zukünftige Stakeholder:innen und handelnde Akteur:innen eher in den Hintergrund rücken. Seit einigen Jahren werden jedoch Diskussionen bezüglich einer Verknüpfung von Szenarienentwicklung und der Personamethode geführt (Gaßner & Steinmüller, 2009; Streit et al., 2021). Sogenannte „Personas“ werden traditionell im Kontext des nutzer:innenzentrierten Designs (UCD) eingesetzt. Sie stellen archetypische Nutzer:innen gegenwärtiger und zukünftiger Systeme oder Produkte dar mit dem Ziel, Entwickler:innen von innovativen Technologien individuelle Bedürfnisse potenzieller Nutzer:innen näherzubringen, sodass diese frühzeitig in Technologieentwicklungen mit berücksichtigt werden können (Cooper, 1998; Grudin & Pruitt, 2002; Nielsen, 2019). Die Beschreibungen von Personas konzentrieren sich dabei auf Interessen, Meinungen und Ziele sowie auf Emotionen potenzieller Nutzer:innen. Sie werden bspw. von Wissenschaftler:innen auf der Grundlage empirischer Daten und auch mithilfe fiktiver, jedoch nachvollziehbarer Elemente entworfen (Coney & Steehouder, 2000; Konstan et al., 2012; Pruitt & Grudin, 2003). Durch Personas können Emotionen und subjektive Einstellungen modelliert werden. Darüber hinaus können aufgrund differenzierter und vielschichtiger Wahrnehmungen von Personas zugleich verschiedene Emotionen, aber auch Empathie bei den betrachtenden Personen, z.B. den Entwickler:innen, Endnutzer:innen und Politiker:innen ausgelöst werden (Fergnani, 2019). Dies hilft den betrachtenden Personen dabei, die Personas besser zu begreifen und so ein Gefühl für die Bedürfnisse und Bedarfe dieser zu entwickeln.

Die Einbindung empirisch-fundierter Personas in die Entwicklung von Szenarien birgt großes Potenzial, um vage Zukunftsbilder zu konkretisieren. Personas können laut Singh (2019) darüber hinaus Komplexität reduzieren und trotzdem emotionale, visuelle und textliche Komponenten vermitteln. Sie stellen Alternativen zu gängigen Nutzer:innengruppierungen dar, indem sie Intuition und Empathie bei den Betrachtenden fördern.

ter:innen wecken, was aufgrund rein generischer Berichte und abstrakter Erzählungen eher schwierig ist (Floyd et al., 2008). Konkret dargestellte Ergebnisse und Konsensbildungen stellen nur einige Vorteile von Personas dar (Salminen et al., 2021).<sup>4</sup> Empirisch entwickelt und eingesetzt, repräsentieren Personas mehrdimensionale Charaktere. Die Mehrdimensionalität ergibt sich dabei aus zusätzlichen Informationen, die den Personas entnommen werden können (z. B. Aussehen, Hintergründe, ...) (Floyd et al., 2008). Dem zugrunde liegt eine Datenbasis, die dabei hilft, stereotypes Denken zu meiden und zugleich kommunikative Prozesse unterstützt (Neate et al., 2019; Salminen et al., 2021). So könnten Personas dazu genutzt werden, präformierte, unbeabsichtigt implementierte oder verfestigte Denkmuster in Szenarien aufzubrechen und Räume für interdisziplinäres Denken zu schaffen. Die Verwendung von Personas zielt also auf besonders nachvollziehbare und plastischere Szenarien ab. Eine Option, welche Personas und die Entwicklung von Szenarien koppelt, ist das methodische und empirisch erprobte Konzept prospektiver Personas, welches im vorliegenden Beitrag vorgestellt wird.<sup>5</sup> Das Konzept basiert sowohl auf Grundannahmen des „Engaging Approach“ für den Personaansatz, welches dem „User-Centered Design“ entstammt, als auch auf denen der „Intuitive Logics, die als Szenariotechnik im Foresightbereich der Zukunftsforschung Verwendung findet.

Das Konzept beginnt zunächst mit einer Entwicklung von Szenarien und Personas. Beide werden anschließend mittels Issues-Mapping und Wilson-Matrix zu prospektiven Personas verknüpft (Schäfer, 2024).<sup>6</sup> Das Ergebnis, die entwickelten prospektiven Personas, stellen modellierte, zukünftige Personas dar, welche in Szenarien modellhaft agieren, fühlen und denken (ebd.). Die Darstellung des methodischen Konzeptes prospektiver Personas ist das versierte Ziel des vorliegenden Beitrags.

---

<sup>4</sup> Die Konsensfindung wird mithilfe von Personas in einem strukturierten Prozess erreicht, indem verschiedene Akteur:innen ihre Perspektive bei der Betrachtung von Personas äußern und so versuchen Lösungen für bspw. Designprobleme zu entwickeln.

<sup>5</sup> Die Gründe für den Namen des Konzeptes können bei Schäfer (2024) nachgelesen werden.

<sup>6</sup> Das ursprüngliche Konzept sowie die umfassende Erprobung des Konzeptes prospektiver Personas kann bei Schäfer (2024) nachgelesen werden.

## 2 Stand der Forschung und Identifikation der Forschungslücke

### 2.1. Stand der Forschung

In den letzten Jahren wurden zahlreiche Methoden publiziert, die sich mit Fragen rund um die Verknüpfung von Zukünften und der Gestaltung von Produkten, Dienstleistungen und Umwelten beschäftigen. Dies ist nicht verwunderlich, ist doch die Verknüpfung von zukunftsforerischen Methoden sowie Designmethoden ein reizvoller Ansatz, um konkretere Zukünfte gesellschaftlicher Entwicklungen zu antizipieren. So leisten zum Beispiel Entwicklung und Erprobung neuer nutzer:innen-zentrierter Designmethoden zur Förderung kreativer und kollaborativer Aktivitäten einen Beitrag, insbesondere wenn die Aktivitäten in der Zukunft liegen (Bonnardel & Pichot, 2020). Es ist dabei überaus relevant, Methoden zu entwickeln, die Designer:innen helfen, kreative Elemente in Projekte einzubringen (Bonnardel & Pichot, 2020). Gleichzeitig kann hierdurch eine neue Qualität von Zukunftsbildern und -aussagen erreicht werden, in der es vermehrt um die Erforschung und Erkundung potenzieller wünschenswerter sowie nicht wünschenswerter Zukünfte geht (Schwarz et al., 2023, S. 3). Zukünfte können durch die Nutzung von Personas greifbarer und anschaulicher gestaltet werden, was hilft, potenzielle Entwicklungen an die relevanten politischen, wirtschaftlichen, wissenschaftlichen und gesamtgesellschaftlichen Stakeholder:innen zu vermitteln (Fergnani, 2019).

Schwarz et al. (2023) untersuchen in ihrer Arbeit, inwieweit im Design Thinking bereits Methoden der strategischen Vorausschau („Strategic Foresight“) genutzt werden, um so zukünftige Produkte und Dienstleistungen im Sinne der Kund:innen zu entwickeln. Für diesen Zweck wurden Umfragedaten von insgesamt 302 Design Thinking Projekten herangezogen. Design Thinking stellt dabei einen menschenzentrierten Innovationsprozess dar, in welchem u. a. Prototypen entwickelt werden (Schwarz et al., 2023). Schwarz et al. (2023) geben weiterhin an, dass sich aus der Perspektive von Foresight nur wenige Autor:innen mit dem Thema Design beschäftigen.<sup>7</sup> Dabei könnte die Verknüpfung beider Ansätze hilfreich bei Entwicklungen zukünftiger Ergebnisse und Produkte sein (Schwarz et al., 2023). Demgegenüber stehen eine Reihe von Methoden zur Zukunftsmodellierung oder Zukunftsantizipa-

---

<sup>7</sup> Beispiele sind Buehring und Bishop (2020) und Gordon et al. (2019)

tion, welche im Design Thinking Verwendung finden.<sup>8</sup> Die Verknüpfung von Design Thinking und Foresight erweckt den Eindruck eines in sich vielversprechenden Ansatzes zur Antizipation von Zukünften. Folglich bietet es sich an, Methoden, bspw. aus dem User-Centered Design, wie Personas, mit den Methoden aus Foresight, bspw. Szenarien, zu verknüpfen. Dieser Gedanke wird von weiteren Autor:innen<sup>9</sup> aufgegriffen:

So halten Wang et al. (2023) am Beispiel von Einrichtungsgegenständen fest, dass Produkte häufig aufgrund der sich ständig weiterentwickelnden Technologie und der modischen Entwicklung nicht bis zum Ende ihres Produktlebenszyklus genutzt werden. Die Autor:innen haben für ihre Untersuchung ein Vorgehen bestehend aus vier Schritten entwickelt, in welchem ein Teilschritt die Verknüpfung einer Personamethode mit einer explorativen Szenariomethode umfasst, um so die zukünftigen Bedarfe von Endnutzenden bei der Produktnutzung zu modellieren (Wang et al., 2023). Für die Personaentwicklung wurden dabei Fokusinterviews durchgeführt und ausgewertet.

Stummer et al. (2021) hingegen verknüpfen in ihrer Arbeit agent:innengestützt Simulationen mit Szenarien, mit dem Ziel, zukünftige Märkte modellieren zu können. Die Agent:innen können dabei laut den Autor:innen menschliche Akteur:innen oder abstrakte Entitäten wie Organisationen, aber auch politische Entscheidungsträger:innen sein. Agent:innen zeichnen sich durch ihre Ziele und Bedürfnisse aus (Stummer et al., 2021). Hierfür erfolgt zuerst eine Szenarioanalyse, in der verschiedene Zukunftsbilder entwickelt werden. Anschließend werden für jedes Szenario diverse strategische Entscheidungen mit der agent:innengestützten Simulation simuliert, um so einen Einblick in das zukünftige Handeln im Markt zu erhalten (Stummer et al., 2021). Die Agent:innen wurden dabei als abstrakte, generische Personas modelliert, welche bestimmte Eigenschaften innehaben und ein spezifisches Verhalten am Markt aufweisen.

---

<sup>8</sup> Die Übersicht ist bei Schwarz et al. (2023) zu finden.

<sup>9</sup> Die Auflistung der Autor:innen ist exemplarisch. Insgesamt haben sich der Thematik weitere Autor:innen angenommen, bspw. Kofler et al. (2022); Arnaldi (2018); Fergnani (2019); Hines und Zindato (2016); Kneale et al. (2017); Lokker et al. (2021); Lub et al. (2016); Martin et al. (2021); Ojasalo et al. (2015); Schmacke et al. (2023); Sheahan et al. (2022); Streit et al. (2021); Vallet et al. (2020); Wolff et al. (2021). Dies deutet auf die Relevanz der Thematik im wissenschaftlichen Diskurs hin. Gleichzeitig ist erkennbar, dass sich noch kein wissenschaftlicher Standard etabliert hat.

Sahakian et al. (2023) diskutieren in ihrem Beitrag die konzeptuellen und methodischen Arbeiten, um Personas der Zukunft entwickeln zu können. Die Personas wurden zwecks Integration in Umweltszenarien entwickelt, welche sich mit dem Netto-Null-Emissionsziel in der Schweiz im Jahr 2035 beschäftigen. Sie verfolgen dabei den Ansatz, dass nicht nur die Entwicklungen auf der Makroebene, sondern auch die auf der Mikroebene betrachtet werden müssen (Sahakian et al., 2023). Die Personas und Szenarien entwickelten die Autor:innen in Bürger:innenworkshops. Herausstechend bei den zukünftigen Personas ist dabei, dass auch kleine Details, wie bspw. das Kochen eines Gerichts, modelliert werden (Sahakian et al., 2023).

Peruccon & Simeone (2023) untersuchen die menschenzentrierten, systematischen und zukunftsnahe Komponenten von Service Design im Kontext von Zukunftsforschung und Foresight. Sie vertreten die Haltung, dass die menschenzentrierte Perspektive in Zukunftsforschung und in Foresight häufig nicht hinreichend genug betrachtet wird (Peruccon & Simeone, 2023). Gleichzeitig merken die Autor:innen jedoch an, dass Design Thinking Einzug in die Zukunftsforschung hält und Methoden wie User Journeys, Personas und partizipative Feldforschungen zwecks Entwürfen von Zukunftsbildern genutzt werden (Peruccon & Simeone, 2023). Die Autor:innen schlagen ein Vorgehen vor, welches Service Design mit Zukunftsforschung verknüpft, um Szenarien für Wohnungsbau und Wohnungsgenossenschaften entwickeln zu können (Peruccon & Simeone, 2023). In den insgesamt fünf Schritten zur Szenarienentwicklung finden ebenfalls Personas Verwendung, welche bestimmten Gruppierungen entsprechend (ältere Menschen, Mieter:innen, usw.) modelliert wurden. Die Personas fließen in die zu entwickelnden Szenarien mit ein (Peruccon & Simeone, 2023).

## **2.2. Forschungslücke der Persona- und Szenarioforschung**

Ein Szenario kann als Erzählung betrachtet werden, während die Persona als die im Szenario lebende und handelnde Person verstanden werden kann. Diese die erzählerische Eigenschaft betonende Definition von Szenarien und die damit verbundene Verknüpfung von Szenarien und Personas wurden bereits von verschiedenen wissenschaftlichen Publikationen aufgegriffen. Cooper (1998), beispielsweise, betont, dass Personas mithilfe von Szenarien wie in einem Drehbuch gespiegelt werden und sowohl Empathie als auch Verständnis für die Gedanken und Gefühle von Endnutzer:innen fördern. Shyba und Tam (2005) haben Theateraufführungspraktiken untersucht, um sie auf die Mensch-Computer-Interaktion (HCI) zu

übertragen. Für die Autor:innen ähnelt die Nutzung von Szenarien der Verwendung von Skripten, die das Ergebnis der Arbeit lebendiger gestalten (Shyba & Tam, 2005). Personas und Szenarien können als ähnliche und gut verbindbare Konzepte betrachtet werden, was eine wissenschaftliche Verknüpfung der Methoden nahelegt. In Bezug auf die Entwicklung von Personas fehlt jedoch eine standardisierte Herangehensweise, wie Szenarien und Personas miteinander verbunden werden können (Salminen, Wenyun Guan et al., 2022). Entsprechend existiert eine Notwendigkeit, den aktuellen Forschungsstand um konkrete Ansätze der Methodenverschränkung zu ergänzen (Zweck, 2014). Insbesondere, da es dem Wissen der Autor:innen dieses Beitrags zufolge bisher keinen wissenschaftlichen Standard für die Kopplung von Persona- und Szenariomethoden gibt.

Folglich bietet es sich an, die Methode des Engaging Approach aus dem User-Centered Design mit der Methode der Intuitive Logics aus dem Bereich Foresight zu verknüpfen und ein systematisches Vorgehen der Entwicklung zukünftiger Personas in Szenarien zu entwerfen – ein Vorgehen, nach welchem auch bei der Konzeption prospektiver Personas vorgegangen wurde.

### **3 Theoretischer Rahmen des Konzeptes prospektiver Personas**

#### **3.1. Die Intuitive Logics als Szenariotechnik**

Seit der Einführung von Szenarien als Planungsinstrument durch Herman Kahn hat es eine breite Diskussion über die konzeptionellen, theoretischen und praktischen Grundlagen von Szenarien gegeben (Amer et al., 2013). Das Ziel der Szenarientwicklung besteht darin, hypothetische Zukunfts- und Entwicklungsbilder zu antizipieren, welche u. a. die politischen Planungs- und Entscheidungsfindungen durch eine Reduktion der Komplexität zukünftiger Entwicklungsmöglichkeiten unterstützen soll (Bradfield et al., 2005; Steinmüller, 2017; Wright et al., 2013). Dieses Ziel wird u. a. durch Aufzeigen von Wechselwirkungen verschiedenster Trends und Ereignissen, der Überprüfung der Konsistenz von Zukunftsaussagen sowie einer verständlichen und einfachen Verbalisierung von Zukünften erreicht (Martino, 2003).

Szenarien werden gemäß Spaniol und Rowland (2019) durch ihr zeitliches Element, welches in der Zukunft angesiedelt ist, definiert.<sup>10</sup> Dabei beziehen sich die entwickelten Szenarien auf externe Kräfte als Einflussfaktoren (bspw. technologische Entwicklung oder demographische Veränderungen), die zukünftige Entwicklungen prägen und oft in Form plausibler, nachvollziehbarer Narrative dargestellt werden (Shearer, 2004; Spaniol & Rowland, 2019). Sie sind als konsistente Darstellungen einer möglichen zukünftigen Welt (Burt et al. 2006, zitiert nach Weimert et al., 2021) anzusehen. Die Besonderheit der Szenarienentwicklung besteht darin, dass stets mehrere Szenarien, welche als denkbar angesehen werden, entwickelt werden (Spaniol & Rowland, 2019).

Eine Möglichkeit der Szenarienentwicklung stellt die Methode der „Intuitive Logics“ dar, welche als narrative, intuitive und kreative Szenariotechnik Expert:innenwissen heranzieht, um Zukunftsbilder zu entwickeln (Mietzner & Reger, 2005).<sup>11</sup> Die Methode zeichnet sich durch einen starken Fokus auf die während des Entwicklungsprozesses von Zukunftsbildern getätigten Entscheidungen sowie einer Berücksichtigung möglichst sämtlicher verfügbarer Informationen aus (Kosow & Gaßner, 2008).<sup>12</sup> Mittels Intuitive Logics werden in der Regel zwei bis vier gleich plausible, normative oder deskriptive Szenarien entwickelt (Amer et al., 2013). Diese können dabei global, regional, landesweit oder branchenbezogen sein und/oder ein spezielles Thema behandeln. Der zeitliche Rahmen des Zukunftsbezugs von Szenarien variiert zwischen drei bis zwanzig Jahren. Die Methode der Intuitive Logics verbindet ein subjektives und qualitatives Vorgehen (ebd.). Insbesondere kritische Ungewissheiten, vorgegebene Trends sowie das Verhalten von Individuen werden mittels Intuitive Logics untersucht und in den Kontext von politischen, wirtschaftlichen, sozialen, technologischen, ökologischen und rechtlichen Faktoren (kurz „PESTEL-Faktoren“) gesetzt (Bradfield et al., 2005; Wright et al., 2013).<sup>13</sup> In der Umsetzung der Intuitive Logics existieren in der Praxis fünf bis fünfzehn Erstellungsschritte (Bradfield et al., 2005). Für das methodische Konzept prospektiver

---

<sup>10</sup> Die Ausführungen der Autoren beziehen sich auf die Methode der Intuitive Logics (Spaniol und Rowland, 2019).

<sup>11</sup> Die Methodik wurde erstmals von Wack (1985) beschrieben und vom Stanford Research Institute (kurz SRI), Global Business Network (kurz GBN) und Shell plc entwickelt.

<sup>12</sup> Die Spezifika der Intuitive Logics können Amer et al. (2013) entnommen werden.

<sup>13</sup> Alternativ kann die STEEP-Analyse genutzt werden (von Society, Technology, Economy, Ecology und Politics) (Amer et al., 2013).

Personas wurde der Ansatz nach Wright et al. (2013) gewählt, welcher auf insgesamt acht Schritten basiert (vgl. Abbildung 1).

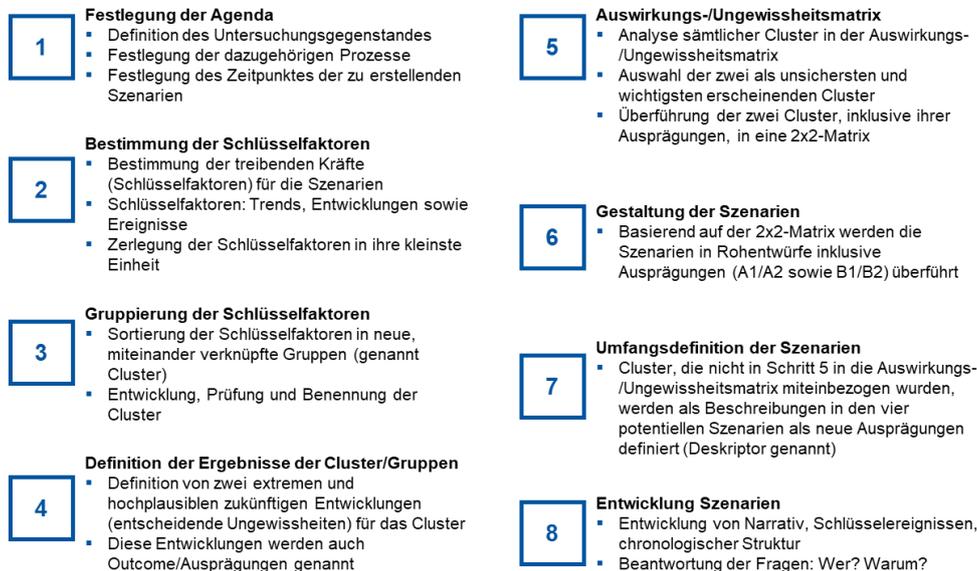


Abbildung 1: Schritte zur Erstellung von Szenarien in der Intuitive Logics, übersetzte Darstellung zit. n. Wright et al. (2013) (eigene Darstellung).

### 3.2. Der Engaging Approach als Personaansatz

Personas stellen fiktionale, modellhafte Personen und archetypische Gruppen von Nutzer:innen dar, denen grundlegende Informationen wie Namen, Geschlecht, Alter, Wohnort, Interessen, Emotionen, Ängste und Ziele zugeordnet werden (Blomquist & Arvola, 2002; Grudin & Pruitt, 2002; Miller & Williams, 2006; Salminen et al., 2021). Ursprünglich wurden Personas in den 1990er Jahren entwickelt, um die Evaluierung neuer Software vonseiten der Endnutzer:innen zu begleiten (Cooper, 1998; Nunes et al., 2010; Rönkkö et al., 2004; Wobig, 2012).<sup>14</sup> Ziel des Einsatzes von Personas besteht in der Sensibilisierung für die Bedürfnisse und Bedarfe von Endnutzer:innen sowie in der Schärfung des Bewusstseins von politischen und wirtschaftlichen Akteur:innen oder Entwickler:innen technischer Geräte (LeRouge et al., 2013).

Personas werden in der Praxis eingesetzt, da sie laut Adlin und Pruitt (2010) kognitive Reibungsverluste, wie Informationsüberlastungen, verringern, die Genauigkeit der Definition bestimmter Gruppen verbessern, eine Kommunikationsbasis bereit-

<sup>14</sup> Vorreiter der Personaansätze werden bei Floyd (2008) diskutiert.

stellen oder bei der Identifikation von politischen und sozialen Annahmen der zu betrachtenden Gruppen unterstützen. Mithilfe von Personas können gesellschaftliche Trends, Entwicklungen und Einstellungen mit einem niedrigen Abstraktionsniveau in Form von Bildern, Zitaten und Textpassagen modelliert werden (Schäfer, Mertens et al., 2019; Schäfer, Rasche et al., 2019). Dies wird insbesondere durch datenbasierte Ansätze der Personaentwicklung unterstützt, da Erstellung, Validierung, Falsifikation und Verifikation, Repräsentativität sowie tatsächliche Nutzungen in den vergangenen Jahren vermehrt untersucht wurden und bspw. die Identifikation von kulturellen, regionalen, überregionalen oder sogar nationalen Facetten ermöglichen (Acuña et al., 2012; Cabrero et al., 2016; Chapman & Milham, 2016; Konstan et al., 2012; McGinn & Kotamraju, 2008; Nielsen, 2013; Rönkkö et al., 2004).

Der Engaging Approach von Nielsen (2013), entwickelt in den 2000er Jahren und im Jahr 2013 synthetisiert, publiziert in ihrem Buch „Personas – User Focused Design“, stellt einen empirischen Ansatz zur Personaentwicklung dar. Der Ansatz verfolgt das Ziel, Entwickler:innen und Entscheidungsträger:innen für die Bedürfnisse von Endnutzer:innen zu sensibilisieren und dabei gleichzeitig stereotypisches Denken zu minimieren. Durch die entwickelten Personas sollen Erkenntnisse effizient und möglichst effektiv transportiert werden und ein Verständnis für die Hintergründe, Motive und Gedanken der Endnutzer:innen geschaffen werden (Nielsen, 2013). Mithilfe des Ansatzes wird versucht, eine Involviertheit mit den Personas zu erzeugen, indem innerhalb des Narrativs der Personas bspw. auf soziale Hintergründe, psychologische Eigenschaften oder emotionale Aspekte eingegangen wird. Die Narrative werden sowohl mithilfe der gewonnenen Daten als auch mithilfe fiktionaler Elemente entwickelt (Madsen & Nielsen, 2009, 2010; Nielsen, 2013, 2018).<sup>15</sup> Nielsen definiert zehn Schritte zur Erstellung der Personas (Nielsen, 2013) (Abbildung 2).

---

<sup>15</sup> Die fiktiven Elemente werden bspw. dazu genutzt, die Personas detaillierter auszuarbeiten und so ihr Narrativ nachvollziehbarer zu gestalten.

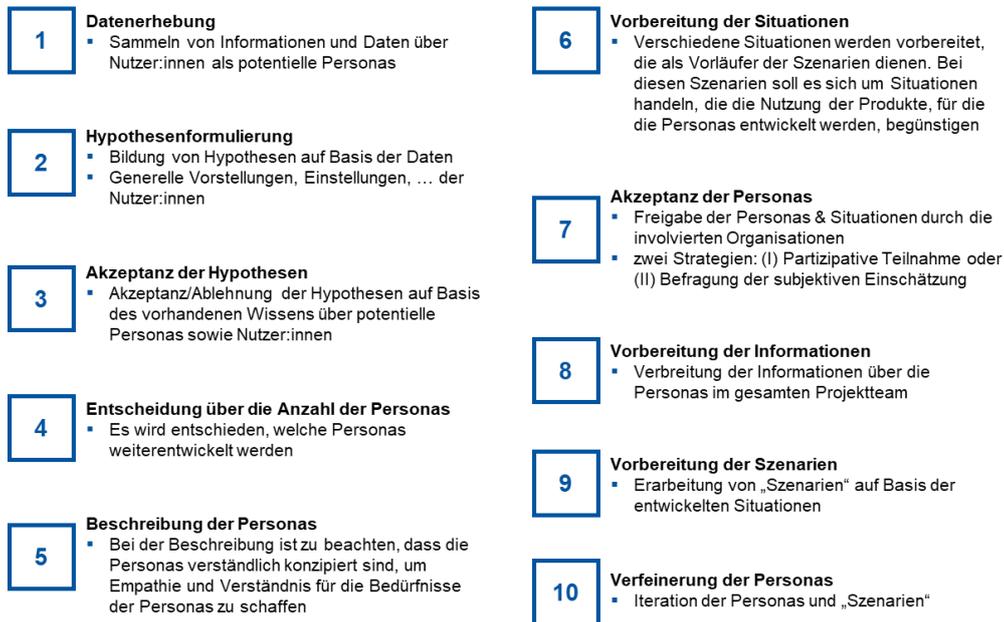


Abbildung 2: Schritte zur Erstellung von Personas im Engaging Approach, übersetzte Darstellung zit. n. Nielsen (2013) (eigene Darstellung).

### 3.3. Die Wilson-Matrix als Verknüpfung von Personas und Prospektionen

Mit der Wilson-Matrix werden aufkommende Probleme und Herausforderungen in der Szenarienentwicklung frühzeitig identifiziert, um auf diese Weise proaktive Strategien entwickeln zu können (Pillkahn, 2008; Wilson, 1983). Die Wilson-Matrix wird z. T. auch als „Issues-Priority-Matrix“ bezeichnet, wobei sich „Issues“ (Einflüsse) auf aufkommende Trends, die einen Einfluss auf Organisationen oder ähnliche Entitäten haben, bezieht (Pillkahn, 2008). Im Vorfeld werden hierfür mit der Wilson-Matrix mittels Issues-Mapping relevante Trends, Themen und Schlüsselfaktoren identifiziert und argumentativ herausgefiltert (Rogers et al., 2015). Dabei werden zu Beginn eine individuell für das Vorhaben festgelegte Menge von Trends, Schlüsselfaktoren und Themen betrachtet, welche mithilfe von Argumenten schließlich auf die wesentlichen begrenzt werden. Die übrig gebliebenen Themen, Trends und Schlüsselfaktoren werden anschließend in einem zweidimensionalen Koordinatensystem hinsichtlich ihrer zukünftigen Entwicklungswahrscheinlichkeit und ihres Einflusses auf die Organisation mit hoch, mittel oder niedrig bewertet (Amer et al., 2013; Klüfers et al., 2017; Murphy, 1989). Ein hoher Wert wird zugeordnet, wenn die Entwicklungswahrscheinlichkeit und der Einfluss eines Themas, Trends

oder Schlüsselfaktors sich für die Organisation zum Problem zu entwickeln als hoch eingeschätzt wird.

### 3.4. Potential der Methodenkopplung

Die Gründe für die Verknüpfung von Szenarien und Personas werden bereits bei Betrachtung der Begrifflichkeiten deutlich: Szenarien sind Erzählungen über Zukünfte, während Personas modellierte und abstrahierte Rollen darstellen. Dies spiegelt sich bereits im *Engaging Approach* nach Nielsen (2013) wieder: Es werden Situationen vorbereitet, die anschließend als Szenarien ausgearbeitet werden. Auch hier werden Szenarien als Narrative verstanden, die eine Geschichte rund um die Personas darstellen. In der Tradition der Intuitive Logics werden dabei normative oder deskriptive Szenarien entwickelt. Der Engaging Approach kann dazu beitragen, die Komplexität in der Szenarien- und Prospektionsentwicklung zu reduzieren und gleichzeitig emotionale, visuelle und textuelle Elemente zu vermitteln (Singh, 2019). Diese Wirkung kann durch die Verknüpfung mit der Intuitive Logics verstärkt werden und die entstehenden Szenarien bereichern. Personas schaffen Alternativen zur üblichen Gruppe von Nutzer:innen, da sie Empathie bei den Betrachtenden hervorrufen, was sich bei generischen Berichten, namenlosen Gesichtern und abstrakten Erzählungen schwieriger gestaltet (Floyd et al., 2008). Zu den Vorteilen von Personas gehören fokussierte Ergebnisse für die Anwender:innen, Konsensbildung und eine verbesserte Positionierung des Produkts (Salminen et al., 2021). Richtig entwickelt und eingesetzt sind Personas mehrdimensionale, modellhafte Charaktere, die durch zusätzliche Informationen wie dem Aussehen in Form einer visuellen Darstellung und den persönlichen Hintergründen verdeutlicht werden (Floyd et al., 2008), wodurch sie dazu beitragen, bestehende Denkmuster in den Szenarien der Intuitive Logics durch handelnde, fühlende und konkret modellierte Akteur:innen aufzubrechen.

## 4 Darstellung des methodischen Konzeptes

Das Konzept prospektiver Personas wurde auf Basis einer exemplarisch durchgeführten Erprobung theoretisch, inhaltlich und redaktionell überarbeitet.<sup>16</sup> Das finale

---

<sup>16</sup> Die Darstellung der Erprobung ist bei Schäfer (2024) zu finden.

Konzept ist in Abbildung 3 dargestellt und basiert auf insgesamt sieben aufeinander aufbauenden Schritten.

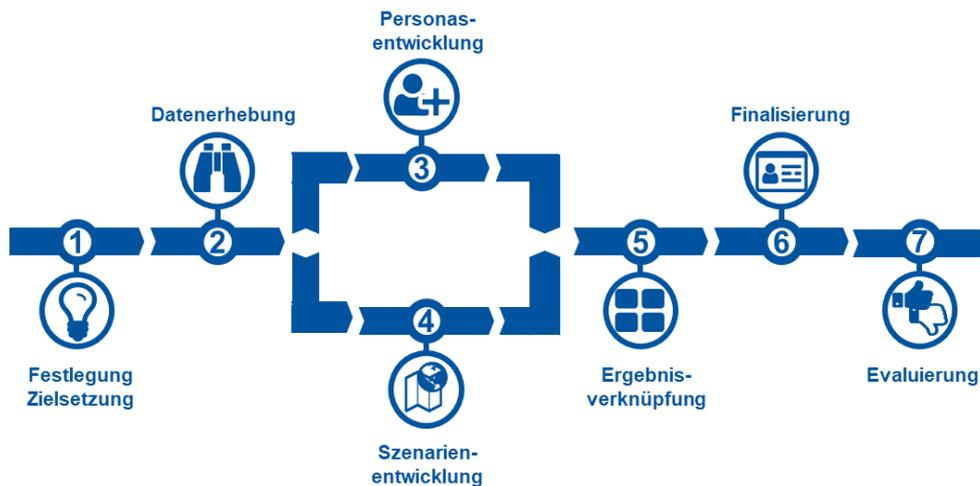


Abbildung 3: Darstellung des Prozesses zur Entwicklung prospektiver Personas.

Im ersten Schritt erfolgt die Festlegung der Zielsetzung, in welcher von bspw. einem Forschungs- oder Entwicklungsteam das Ziel, die relevanten Akteur:innen sowie die Kriterien für die Untersuchung und der zukünftige, zu modellierende Zeitpunkt definiert werden. Außerdem wird eine für die Untersuchungsdauer repetitiv zu aktualisierende Literaturlanalyse durchgeführt (Abbildung 6 im Anhang).

In Schritt zwei wird von dem Forschungs- oder Entwicklungsteam die empirische Datenerhebung geplant und umgesetzt. Dies beinhaltet die Festlegungen sowohl von Erhebungsmethoden als auch von Erhebungsinstrumenten bzw. -parametern sowie die Erprobung von Methodik und Instrumenten. Auch muss festgelegt werden, welche Proband:innen und Expert:innen befragt werden, da diese auf der einen Seite die Grundlage für die zu entwickelnden Personas darstellen und zum anderen ihr Wissen zentral für die Entwicklung der Szenarien ist. Idealtypisch erfolgt anschließend die Datenerhebung, d. h. die Befragung von Proband:innen und Expert:innen und folgsam die Festlegung eines Verfahrens zur Analyse der erhobenen Daten. Das Analyseverfahren, das von dem Forschungs- oder Entwicklungsteam eingesetzt wird, kommt dabei sowohl für die Entwicklung von Personas als auch für die Szenarien zum Einsatz. Die daran anknüpfenden Schritte drei und vier finden parallel statt (Abbildung 7 im Anhang).

In Schritt drei steht die Entwicklung der Personas in Anlehnung an die Methodik des Engaging Approach (Nielsen, 2013) im Fokus. Die Anzahl der Personas ist dabei stark abhängig von der zugrundeliegenden Forschungsfrage. Es wird jedoch emp-

fohlen, nicht zu viele und nicht zu wenige Personas zu entwickeln, d. h. drei bis zwölf Personas wären zu Beginn der Analyse ein realistischer Schätzwert für die Entwicklung. Dabei sollten möglichst alle relevanten Akteur:innen, die für die Beantwortung der Forschungsfrage eine Rolle spielen und als Probanden befragt wurden, als Personas möglichst repräsentativ modelliert werden. Hierfür werden die erhobenen Daten von dem Forschungs- oder Entwicklungsteam analysiert sowie Charakteristika für die Personas entwickelt, welche im weiteren Verlauf detaillierter ausgearbeitet werden. Für jede potenzielle Persona werden dabei Charakteristika generiert und anschließend im entsprechenden Rahmen (Forschungs- oder Entwicklungsteam, mit Auftraggeber:innen) besprochen. Im Anschluss erfolgt eine kritische Überprüfung der potenziellen Personas hinsichtlich ihrer Relevanz. Basierend auf den Ergebnissen der durchgeführten Relevanzanalyse werden dann die als relevant eingestuften Personas ausgewählt, finalisiert und für die Erarbeitung der prospektiven Personas vorbereitet (Abbildung 8 im Anhang).

Im vierten Schritt erfolgt die Entwicklung von Szenarien in der Tradition der Intuitive Logics (Wright, 2013) mithilfe der empirischen Datenbasis. Hierfür werden die Daten ein zweites Mal aus einem verlagerten Blickwinkel auf potenzielle zukünftige Ereignisse von Forschungs- oder Entwicklungsteams ausgewertet.<sup>17</sup> Basierend auf dieser Auswertung werden Schlüsselfaktoren formuliert und nachfolgend iteriert. Die Schlüsselfaktoren werden bis in ihre kleinste Einheit zerlegt und gemäß ihren Inhalten in Cluster logisch sortiert. Anschließend werden die Zusammenhänge der Schlüsselfaktoren innerhalb der Cluster visuell kenntlich gemacht, bspw. mittels Pfeilen. Jedes Cluster enthält in der Tradition der Intuitive Logics (Wright, 2013) zwei extreme, aber dennoch plausible, zukünftige Ausprägungen.<sup>18</sup> Die Cluster werden in ein Koordinatensystem überführt und hinsichtlich Unsicherheit und Relevanz bewertet, um so die zwei relevantesten und unsichersten Cluster zu identifizieren. Mit diesen zwei Clustern erfolgt die Entwicklung der Szenarien (Abbildung 9 im Anhang).

Nach der Entwicklung von Personas und Szenarien werden diese in Schritt fünf miteinander verknüpft. Hierfür werden die Cluster mit dem Issues-Mapping vom

---

<sup>17</sup> Während sich die Auswertung zwecks Personaentwicklung stark auf die Meinungen, Verhaltensweisen und emotionalen Aspekte der Probanden konzentriert, liegt der Fokus der zweiten Erhebungsrunde auf Zukunftsvorstellungen sowie deren Implikationen.

<sup>18</sup> Die Fokussierung auf zwei extreme und plausible Szenarien ermöglicht zum einen, dass die wesentlichen Unterschiede in den Fokus genommen werden und zum anderen eine Vergleichbarkeit, mit der Klarheit der Szenarien gewährleistet wird.

Forschungs- und Entwicklungsteam bewertet, da auf diese Weise Charakteristika, mit welchen die Personas im Hinblick auf ein Zukunftsbild versehen werden, entwickelt werden können. Für die Bewertung wird zum einen die zuvor durchgeführte Literaturanalyse hinzugezogen und bei Bedarf um erneute Recherchen ergänzt. Zum anderen erfolgt die Bewertung in einem kreativen Prozess. Die als relevant erachteten Cluster erfahren anschließend eine Bewertung hinsichtlich ihrer Relevanz für die Persona und die final ausgewählten Cluster werden in Charakteristika überführt (Abbildung 4).

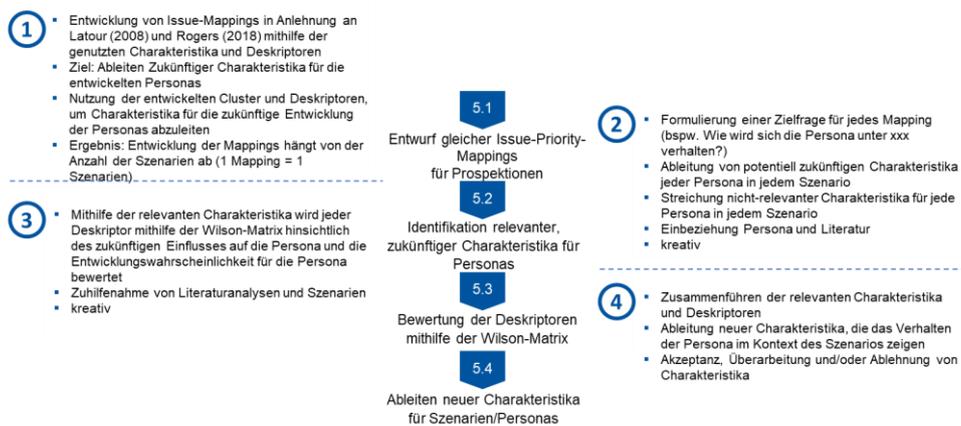


Abbildung 4: Darstellung des fünften Schrittes des Konzeptes der prospektiven Personas, inklusive der Teilschritte zur Umsetzung.

In Schritt sechs erfolgt die Ausarbeitung der prospektiven Personas basierend auf den entwickelten Charakteristika. Hierfür werden die prospektiven Personas von dem Forschungs- oder Entwicklungsteam ausformuliert bevor eine Entscheidung hinsichtlich potenzieller bildlicher Visualisierungen sowie eine Iteration der entwickelten prospektiven Personas erfolgt (Abbildung 5).

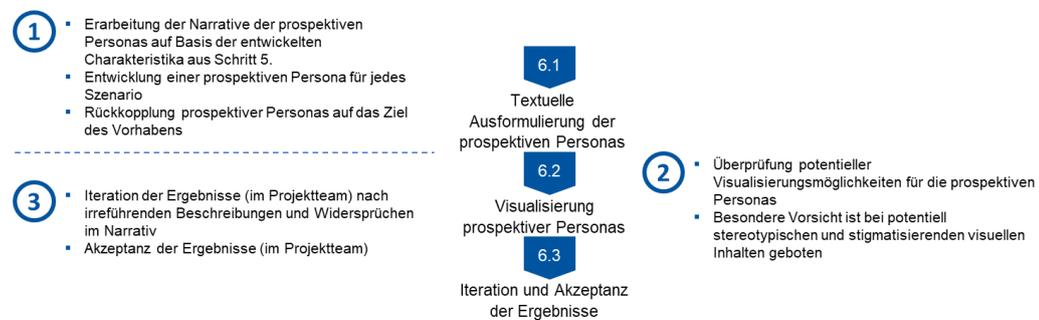


Abbildung 5: Darstellung des sechsten Schrittes des Konzeptes der prospektiven Personas, inklusive der Teilschritte zur Umsetzung.

Der siebte Schritt beinhaltet die Evaluierung der prospektiven Personas. Für die Evaluation ist dabei zuerst seitens des Forschungs- oder Entwicklungsteams eine Methodenbestimmung notwendig. Diese kann anhand einer textuellen Überprüfung der prospektiven Personas oder anhand einer Überprüfung der subjektiven Wahrnehmung erfolgen. Bei der textuellen Überprüfung erfolgt mithilfe der heuristischen Evaluierung eine Untersuchung der textuellen Bausteine sowie deren Verständlichkeit. Bei der Evaluierung der subjektiven Wahrnehmung der prospektiven Personas findet mittels Mixed-Method-Design die Überprüfung der Verständlichkeit der prospektiven Personas statt. Die Erhebungen werden wiederum mit Proband:innen und Expert:innen durchgeführt. Für das Forschungs- und Entwicklungsteam gilt es, die Ergebnisse beider Überprüfungen in die prospektiven Personas einzuarbeiten (Abbildung 10 im Anhang). Zwei exemplarische Auszüge prospektiver Personas, die nach dem dargestellten Vorgehen (Schritt 1 – 7 der prospektiven Personas) entwickelt wurden, können Abbildung 11 und 12 im Anhang entnommen werden. Die vollumfänglich entwickelten prospektiven Personas sind bei Schäfer (2024) zu finden.

## 5 Diskussion und Limitationen

### 5.1. Vergleich zwischen Konzept und wissenschaftlicher Literatur

Das Konzept der prospektiven Personas unterscheidet sich in mehreren Punkten von den zuvor erläuterten Methodenverknüpfungen in Kapitel 2. So legt das Konzept der prospektiven Personas im Vergleich zu Wang et al. (2023) einen starken methodischen Schwerpunkt auf die Verknüpfung der Personas und Szenarien. Insbesondere erhielt die Evaluation im Konzept der prospektiven Personas eine hohe Gewichtung um sicherzustellen, dass die prospektiven Personas verständlich, nachvollziehbar und ergebnisorientiert entwickelt wurden. Weiterhin werden in dem Konzept der prospektiven Personas idealtypische Personas entwickelt und nicht wie bei Stummer et al. (2021) agentengestützte Simulationen. Der Anwendungsraum im Konzept der prospektiven Personas ist entsprechend weiter, da der Fokus von Stummer et al. (2021) auf der Analyse von zukünftigen Märkten lag, während prospektive Personas sich auf das kollektive Verhalten von Akteur:innen in Form von einzelnen, konkret dargestellten Personas fokussieren. Für die Entwicklung der prospektiven Personas können, genau wie bei Sahakian et al. (2023), Workshops als Methode herangezogen

werden. Im Konzept der prospektiven Personas können aber ebenfalls qualitative und quantitative Ansätze zur Datengenerierung genutzt werden. Insbesondere wird dabei Wert auf die Perspektive von Expert:innen gelegt, welche eine vergleichsweise objektive Bewertung ermöglicht. Eine weitere Besonderheit des Konzeptes liegt in der Evaluierung der Ergebnisse, was es von Arbeiten von Peruccon & Simeone (2023) unterscheidet. Das methodische Konzept der prospektiven Personas kann darüber hinaus in verschiedenen Bereichen, Themen- und Fragestellungen angewendet werden. Das standardisierte Vorgehen setzt dabei wenig Vorwissen voraus und die Entwicklung prospektiver Personas kann in einem intuitiven Prozess erfolgen.

Insgesamt kann festgehalten werden, dass der Personaansatz nicht nur zwei konkrete methodische Ansätze verbindet, sondern auch ein Verfahren zur Kopplung von Personas und normativen bzw. deskriptiven Szenarien vorschlägt, welches auf dem Issues-Mapping und der Wilson-Matrix (Wilson, 1983) basiert. Damit sollen verschiedene potenzielle Entwicklungsmöglichkeiten der Personas, ausgehend von einem definierten Ist-Zustand hin zu einem potenziellen Zukunftszustand, ermöglicht werden. Hintergrund sind die sich ständig verändernden Nutzer:innengruppen sowie aufkommende Phänomene und schwache, zukünftige Signale, die Potenziale für unerwartete und emergente Entwicklungen mit sich bringen. Die dabei zugrundeliegende Annahme ist, dass nicht nur Zukünfte oftmals unvorhersehbar sind, sondern ebenfalls die Entwicklungen der darin vorkommenden Individuen. Eine Modellierung der Individuen und ihrer möglichen Entwicklungen kann datengestützt erfolgen. Dadurch können konkretere Hypothesen aufgestellt werden, welche durch kreative Elemente ergänzt werden können und schlussendlich in prospektiven Personas, also Zukünften mit darin emotional agierenden Akteur:innen enden. Hierdurch wird der Anspruch, Zukünfte zu erforschen und zu erkunden (Schwarz et al., 2023, S. 3), adressiert und verschiedene Entwicklungsmöglichkeiten können folgsam verbalisiert und bei Bedarf visualisiert werden. Darüber hinaus bietet der prospektive Personasansatz eine konkrete Vorgehensweise, die die Erstellung der prospektiven Personas nachvollziehbar beschreibt und gleichzeitig Transparenz für den wissenschaftlichen Diskurs aufweist. Da das eigentliche Konzept eine detailliertere, nachvollziehbare Erläuterung der prospektiven Personaentwicklung darstellt, lässt es individuelle (inter- und transdisziplinäre) Abweichungen zu. Dabei kann die Methodik aufgrund ihres modularen Aufbaus auch leicht entsprechend der Frage- und Zielsetzung angepasst werden: Zum Beispiel können unterschiedliche Szenarienmethodiken anstelle der Intuitive Logics eingesetzt werden, um die narra-

tiven Szenarien zu entwickeln.<sup>19</sup> Denkbar wäre bspw. der Einsatz von explorativen oder prädikativen Szenariotechniken, um so hypothetische Entwicklungen und strategische Fragen verstärkt in den Fokus nehmen zu können.<sup>20</sup>

Das Konzept der prospektiven Personas reiht sich entsprechend in eine entstehende Tradition von konkreter werdendem Zukunftsdenken mit ein. Laut O'Brien & Forbes (2021) stellt die Antizipation von Zukünften, mit denen immer vielfältigere Gruppen modelliert werden können, eine gewaltige Aufgabe dar.<sup>21</sup> Demzufolge werden nicht nur Zukünfte komplexer, sondern auch die zu modellierenden Akteur:innen. Werden die potenziellen Zukünfte mit den potenziellen Entwicklungsmöglichkeiten verknüpft, steigert sich die Komplexität noch einmal maßgeblich – etwas, was das Konzept der prospektiven Personas zu modellieren versucht.

## 5.2. Anwendung des methodischen Konzeptes der prospektiven Personas

Prospektive Personas sind modellierte, empathische und kollektive Akteur:innen, die Zukunftsbilder konkreter und plastischer darstellen können.<sup>22,23</sup> Sie finden in Bereichen, in denen Personas bereits umfassend eingesetzt werden (Softwareentwicklung, Produktentwicklung, Gesundheitswesen, universitärer Ausbildung) Anwendung (Salminen, Jung et al., 2022). Die Verwendung von Personas bietet Mehrwerte wie verbesserte Informationsorganisation, Unterstützung bei Aufgabenbewältigung und ein besseres Verständnis für die mithilfe der Personas modellierte Gruppe (Salminen, Jung et al., 2022). Diese Vorteile gelten auch für prospektive

---

<sup>19</sup> Dies muss jedoch erst wissenschaftlich erprobt werden.

<sup>20</sup> Dabei müsste geprüft werden, inwiefern andere Szenariotypen als narrative Szenarien in Kombination mit der Personamethode für eine Verknüpfung geeignet sind.

<sup>21</sup> Zwar beziehen sie ihre Aussage auf die Komplexität von lernenden Personen und der Gestaltung von Lernaufgaben, jedoch gilt es, die Aussage ebenso auf die generelle Gestaltung von Zukünften und den dort modellierten Akteur:innen zu beziehen.

<sup>22</sup> Sie können kollektive Akteur:innen sein, weil in den Personen durch den empirischen, evidenzbasierten Charakter ebenfalls Meinungen gesellschaftlicher (Sub-)Gruppen modelliert werden können. Auch wenn Personas in ihrer Modellierung Individuen darstellen, können die dahinterliegenden Daten die von kollektiven Akteur:innen sein.

<sup>23</sup> Durch die datenbasierte Grundlage der Personas können diese ebenfalls als aktiv handelnde Akteur:innen dargestellt werden, welche in bestimmten Zukünften über Möglichkeits- und Handlungsspielräume verfügen. Die verschiedenen Entscheidungen, die in den jeweiligen Zukünften getroffen werden, könnten bis zu einem gewissen Grad antizipiert und mithilfe kreativer Elemente detaillierter ausgearbeitet werden.

Personas, die im Gesundheitsbereich, in wirtschaftlichen Branchen, bei der Entwicklung von Innovationen oder im Gameplay eingesetzt werden können, um die Einstellungen potenzieller Nutzer:innen unter verschiedenen Entwicklungspfaden zu antizipieren. Durch den Zukunftsbezug der prospektiven Personas ist eine langfristige Planung von Projekten möglich und ein besseres Verständnis der Nutzer:innenbedürfnisse kann erlangt werden (Uhlenbrok et al., 2018).

Da prospektive Personas auf Basis von Szenarien entwickelt werden, können sie Zukünfte greifbarer machen und Entscheidungstragende aus Politik, Wissenschaft und Wirtschaft bei fundierten Entscheidungen unterstützen (Grunwald, 1999). Die Erarbeitung von Handlungsempfehlungen kann zielgruppenspezifisch erfolgen, indem die Bedürfnisse gesellschaftlicher Subgruppen datenbasiert implementiert werden. Dies ermöglicht es, verschiedene Verhaltensweisen dieser Subgruppen zu antizipieren und zu modellieren. Prospektive Personas sind auch in bereits etablierten Bereichen wie Politik- und Unternehmensberatung einsetzbar. Sie können in Foresightprozessen zur strategischen Planung implementiert werden, um den diskursiven Prozess zu unterstützen (Steinmüller, 2017) und die Kommunikation zwischen verschiedenen Entscheidungsträger:innen zu verbessern. Es ist auch denkbar, prospektive Personas zur Kommunikation mit der Bevölkerung einzusetzen, um politische Entscheidungen transparenter und nachvollziehbarer zu gestalten.

### 5.3. Limitationen

Das methodische Konzept muss vor einer Implementierung in der Praxis noch weiter erprobt werden, um als vollumfängliches Instrumentarium zu gelten. Hierbei muss insbesondere angeführt werden, dass das Konzept mit weiteren Datenquellen getestet werden muss, um so potenzielle weitere Schwächen des Konzeptes aufzudecken und eine Weiterentwicklung voranzutreiben. Eine weitere Limitation liegt in der begrenzten Möglichkeit der Reproduzierbarkeit der Ergebnisse, da die prospektiven Personas potenzielle Zukunftspfade darstellen, über welche es keinerlei Kenntnisstand gibt.<sup>24</sup> Die Nutzung kreativer und subjektiver Elemente bei der Entwicklung kann auch als Limitation gedeutet werden. Jedoch können ebendiese kreativen und

---

<sup>24</sup> Zwar können die datenbasierten Anteile der Entwicklung unter Umständen reproduziert werden, jedoch nicht die zukunftsgerichteten Anteile, in denen die Antizipation verschiedener Zukünfte und der damit zusammenhängenden Entwicklungen der Personas in den Szenarien stattfindet.

subjektiven Momente gleichfalls als Stärke betrachtet werden, wenn sie bewusst eingesetzt und transparent im Forschungsprozess dargelegt werden. Weiterhin darf nicht ausgeklammert werden, dass Zukünfte stets ungewiss und die entwickelten prospektiven Personas rein hypothetisch sind und emergente Phänomene immer auftreten können. Das Besondere am Konzept der prospektiven Personas ist, dass emergente Phänomene datenbasiert erfasst und in die bestehenden prospektiven Personas implementiert werden können. Auf diese Weise können die entwickelten prospektiven Personas – für einen begrenzten Zeitraum – als aktuell angesehen werden. Auch könnte in der Entwicklung der Personas selbst eine Limitation liegen: Personas können unter Umständen die vorherrschende Diversität in der Gesellschaft nicht abbilden oder bereits im Entstehen einem subjektiven Bias unterliegen. Die prospektiven Personas würden diese Limitationen fortführen und so zukünftige, einseitige Narrative entwickeln. Entsprechend wichtig ist es, diese Limitation bei der Formulierung der Forschungsfrage sowie bei der Planung der empirischen Erhebungen (insbesondere in Hinblick auf die Auswahl von Proband:innen) zu berücksichtigen.

Eine Möglichkeit für zukünftige Nutzungen und ggf. auch Überprüfungen des Konzeptes der prospektiven Personas stellt die Anwendung von Backcasting-Verfahren dar (Quist et al., 2011). So könnten die prospektiven Personas dabei unterstützen, potenzielle politische, wirtschaftliche und gesamtgesellschaftliche Interventionen zu entwickeln. Gleichzeitig könnte die Identifikation relevanter Gabelungen aus der Zukunft in die Gegenwart heraus aufzeigen, unter welchen Möglichkeiten sich die prospektiven Personas in die beschriebene Richtung entwickeln können. Für weitere Erprobungsrunden wäre es darüber hinaus spannend, prospektive Personas mithilfe von KI-Ansätzen zu visualisieren und zu entwickeln, um die prospektiven Personas noch authentischer, lebendiger und menschlicher modellieren zu können.<sup>25</sup> Prospektive Personas können darüber hinaus auch genutzt werden, um KI-Anwendungen zu trainieren.<sup>26</sup>

---

<sup>25</sup> Zum Beispiel deuten die Arbeiten von Holzinger et al. (2022) darauf hin, dass bei KI-Anwendungen die Bedürfnisse von Nutzer:innen über herkömmliche Softwareanwendungen hinaus adressiert werden.

<sup>26</sup> Bei Farrow (2021) werden bspw. User Stories mit inkludierten Personas genutzt, um die Anforderungen an KI zu erfassen. Dabei geht die Autorin davon aus, dass Transformationsprozesse, wie sie auch in der KI-Forschung zu beobachten sind, meist von den Bedürfnissen der Organisationen und nicht von den Bedürfnissen der Endnutzer:innen

## 6 Fazit

In dem vorliegenden Beitrag wurde ein erprobtes, methodisches Konzept vorgestellt, welches auf Methoden der Foresight und des User-Centered Design basiert. Das Konzept der prospektiven Personas beruht zum einen auf dem Engaging-Approach und der Intuitive Logics. Für die Verknüpfung von Personas und Szenarien werden zum anderen das Issues-Mapping sowie die Wilson-Matrix herangezogen. Die Implikationen, die mit dem Ansatz der prospektiven Personas verbunden sind, lauten wie folgt: Als praktischer Ansatz hat die Verknüpfung von Personas und Prospektionen eine theoretische Grundlage, mit der Absicht der praktischen Anwendung. Dabei können verschiedene Datenquellen genutzt werden, um die prospektiven Personas zu entwickeln. Die prospektiven Personas selbst stellen modellierte, fühlende und handelnde Akteur:innen in nachvollziehbaren, emphatischen und konkreten Zukunftsbildern dar.

In Summe versteht sich das methodische Konzept als Impuls, um die immer komplexer werdenden derzeitigen und zukünftigen Sachverhalte, aber auch individuellen Verhaltensweisen, erfassbar zu machen. Nichtsdestotrotz muss das Konzept weiter erprobt werden, damit es als in der Praxis gängiges Konzept Anwendung finden kann. Es besteht bspw. ein Bedarf an weiterer empirischer Forschung, um herauszufinden, ob und wie Personas effektiv eingesetzt werden können, um Zukunftsbilder an unterschiedliche Zielgruppen zu kommunizieren. Weiterhin wäre es spannend, das Konzept mit weiteren methodischen Ansätzen zu erproben: Neben der potenziellen Implementierung von Backcasting-Verfahren wäre es denkbar, das Konzept mit KI-Modellen und dem daraus resultierenden Vorgehen zu erproben. Gleichermäßen einsichtsvoll wäre die Einbindung quantitativer Daten. Bereits beim erprobten Einsatz des methodischen Konzeptes der prospektiven Personas liefert eben dieses einen hilfreichen Beitrag, um Zukunftsbilder zielgruppenspezifisch, verständlich, nachvollziehbar, plastisch und konkret zu gestalten.

---

bestimmt sind (Farrow, 2021). Eine Integration der Bedürfnisse von Endnutzer:innen empfindet die Autorin jedoch als äußerst bereichernd.

## 7 Literaturverzeichnis

- Acuña, S. T., Castro, J. W. & Juristo, N. (2012). A HCI technique for improving requirements elicitation. *Information and Software Technology*, 54(12), 1357–1375. <https://doi.org/10.1016/j.infsof.2012.07.011>
- Adlin, T. & Pruitt, J. (2010). *The essential persona lifecycle: Your guide to building and using personas*. Elsevier/Morgan Kaufmann. <http://site.ebrary.com/lib/alltitles/docDetail.action?docID=10408161>
- Amer, M., Daim, T. U. & Jetter, A. (2013). A review of scenario planning. *Futures*, 46, 23–40. <https://doi.org/10.1016/j.futures.2012.10.003>
- Arnaldi, S. (2018). Retooling Techno-Moral Scenarios. A Revisited Technique for Exploring Alternative Regimes of Responsibility for Human Enhancement. *NanoEthics*, 12(3), 283–300. <https://doi.org/10.1007/s11569-018-0329-6>
- Blomquist, Å. & Arvola, M. (2002). Personas in Action: Ethnography in an Interaction Design Team. In O. W. Bertelsen (Hrsg.), *Proceedings of the second Nordic conference on Human-computer interaction - NordiCHI '02* (S. 197–200). ACM Press. <https://doi.org/10.1145/572020.572044>
- Bonnardel, N. & Pichot, N. (2020). Enhancing collaborative creativity with virtual dynamic personas. *Applied ergonomics*, 82, 1\_7. <https://doi.org/10.1016/j.apergo.2019.102949>
- Bradfield, R., Wright, G., Burt, G., Cairns, G. & van der Heijden, K. (2005). The origins and evolution of scenario techniques in long range business planning. *Futures*, 37(8), 795–812. <https://doi.org/10.1016/j.futures.2005.01.003>
- Buehring, J. & Bishop, P. C. (2020). Foresight and Design: New Support for Strategic Decision Making. *She Ji: The Journal of Design, Economics, and Innovation*, 6(3), 408–432. <https://doi.org/10.1016/j.sheji.2020.07.002>
- Cabrero, D. G., Winschiers-Theophilus, H., Abdelnour-Nocera, J. & Kapuire, G. K. (2016). A hermeneutic inquiry into user-created personas in different Namibian locales. In C. Bossen, R. C. Smith, A. M. Kanstrup, J. McDonnell, M. Teli & K. Bødker (Hrsg.), *Proceedings of the 14th Participatory Design Conference: Full papers - Volume 1* (S. 101–110). ACM. <https://doi.org/10.1145/2940299.2940310>
- Chapman, C. N. & Milham, R. P. (2016). The Personas' New Clothes: Methodological and Practical Arguments against a Popular Method. *Proceedings of the Human Factors and Ergonomics Society Annual Meeting*, 50(5), 634–636. <https://doi.org/10.1177/154193120605000503>
- Coney, M. & Steehouder, M. (2000). Role Playing on the Web: Guidelines for Designing and Evaluating Personas Online. *Technical communication*, 47(3), 327–340.

- Cooper, A. (1998). The inmates are running the asylum: [why high-tech products drive us crazy and how to restore the sanity] (6 [print.]. Sams.
- DIN ISO 9241-210:2020-03. Ergonomie der Mensch-System-Interaktion – Teil 210: Menschzentrierte Gestaltung interaktiver Systeme (ISO 9241-210:2019); Deutsche Fassung EN ISO 9241-210:2019.
- Farrow, E. (2021). Extending the Participant’s Voice to Guide Artificial Intelligence Transformation Using Futures Methodology and Layered User Story Analysis. *World Futures Review*, 13(3-4), 214–236. <https://doi.org/10.1177/19467567211030377>
- Fernani, A. (2019). The future persona: a futures method to let your scenarios come to life. *Foresight*, 21(4), 445–466. <https://doi.org/10.1108/FS-10-2018-0086>
- Floyd, I. R., Twidale, M. B. & Jones, C. M. (2008). Resolving Incommensurable Debates: A Preliminary Identification of Persona Kinds, Attributes, and Characteristics. *Journal of Design Practice*, 2(1), 12–26.
- Gaßner, R., & Steinmüller, K. (2009). Welche Zukunft wollen wir haben? Visionen, wie Forschung und Technik unser Leben verändern sollen. Zwölf Szenarios und ein Methodenexkurs, Werkstattbericht Nr, 104.
- Gordon, A., Rohrbeck, R. & Schwarz, J. (2019). Escaping the ‘Faster Horses’ Trap: Bridging Strategic Foresight and Design-Based Innovation. *Technology Innovation Management Review*, 9(8), 30–42. <https://doi.org/10.22215/timreview/1259>
- Grudin, J. & Pruitt, J. (2002). Personas, participatory design and product development: An infrastructure for engagement. *Proceedings of the Participatory Design*, 144–152.
- Grunwald, A. (1999). Ethische Grenzen der Technik? Reflexionen zum Verhältnis von Ethik und Praxis. In A. Grunwald & S. Saupe (Hrsg.), *Ethik in der Technikgestaltung* (S. 221–252). Springer Berlin Heidelberg. [https://doi.org/10.1007/978-3-642-60033-3\\_11](https://doi.org/10.1007/978-3-642-60033-3_11)
- Hines, A. & Zindato, D. (2016). Designing Foresight and Foresighting Design. *World Futures Review*, 8(4), 180–192. <https://doi.org/10.1177/1946756716672477>
- Holzinger, A., Kargl, M., Kipperer, B., Regitnig, P., Plass, M. & Müller, H. (2022). Personas for Artificial Intelligence (AI) an Open Source Toolbox. *IEEE Access*, 10, 23732–23747. <https://doi.org/10.1109/ACCESS.2022.3154776>
- Klüfers, P., Masala, C., Tepel, T. & Tsetsos, K. (2017). Strategic Foresight – Die Zukunft antizipieren. *SIRIUS - Zeitschrift für Strategische Analysen*, 1(1), 53–67. <https://doi.org/10.1515/sirius-2017-0004>
- Kneale, L., Mikles, S., Choi, Y. K., Thompson, H. & Demiris, G. (2017). Using scenarios and personas to enhance the effec-

- tiveness of heuristic usability evaluations for older adults and their care team. *Journal of Biomedical Informatics*, 73, 43–50. <https://doi.org/10.1016/j.jbi.2017.07.008>
- Kofler, I., Habicher, D., Walder, M. & Tomelleri, A. (2022). *Zukunftsszenarien für ein digitalisiertes Handwerk: die Berufe der Zukunft; neue Chancen durch Digitalisierung*. Bozen. Eurac Research.
- Konstan, J. A., Chi, E. H. & Höök, K. (Hrsg.) (2012). *Proceedings of the 2012 ACM annual conference on Human Factors in Computing Systems - CHI '12*. ACM Press.
- Kosow, H. & Gaßner, R. (2008). *Methods of future and scenario analysis: overview, assessment, and selection criteria*. DEU. [https://www.ssoar.info/ssoar/bitstream/handle/document/19366/ssoar-2008-kosow\\_et\\_al-methods\\_of\\_future\\_and\\_scenario.pdf?isAllowed=y&lnkname=ssoar-2008-kosow\\_et\\_al-methods\\_of\\_future\\_and\\_scenario.pdf&sequence=1](https://www.ssoar.info/ssoar/bitstream/handle/document/19366/ssoar-2008-kosow_et_al-methods_of_future_and_scenario.pdf?isAllowed=y&lnkname=ssoar-2008-kosow_et_al-methods_of_future_and_scenario.pdf&sequence=1). Letzter Zugriff 27.04.2023
- LeRouge, C., Ma, J., Sneha, S. & Tolle, K. (2013). User profiles and personas in the design and development of consumer health technologies. *International Journal of Medical Informatics*, 82(11), e251–68. <https://doi.org/10.1016/j.ijmedinf.2011.03.006>
- Lokker, C., Gentles, S. J., Ganann, R., Jezrawi, R., Tahir, I., Okelana, O., Yousif, C., Iorio, A. & Valaitis, R. (2021). Knowledge translation strategies for sharing evidence-based health information with older adults and their caregivers: findings from a persona-scenario method. *BMC geriatrics*, 21(1), 665. <https://doi.org/10.1186/s12877-021-02588-x>
- Lub, X. D., Rijnders, R., Caceres, L. N. & Bosman, J. (2016). The future of hotels. *Journal of Vacation Marketing*, 22(3), 249–264. <https://doi.org/10.1177/1356766715623829>
- Madsen, S. & Nielsen, L. (2009). Using storytelling to improve scenarios. *Proceedings of the IADIS International Conference Information Systems*, 25–27.
- Madsen, S. & Nielsen, L. (2010). Exploring Persona-Scenarios - Using Storytelling to Create Design Ideas. In D. Katre, R. Orngreen, P. Yammiyavar & T. Clemmensen (Hrsg.), *IFIP Advances in Information and Communication Technology. Human Work Interaction Design: Usability in Social, Cultural and Organizational Contexts* (Bd. 316, S. 57–66). Springer Berlin Heidelberg. [https://doi.org/10.1007/978-3-642-11762-6\\_5](https://doi.org/10.1007/978-3-642-11762-6_5)
- Martin, A., Agnoletti, M.-F. & Brangier, É. (2021). Improve Creativity in Future-Oriented Design with the Prospective Persona. In N. L. Black, W. P. Neumann & I. Noy (Hrsg.), *Lecture Notes in Networks and Systems. Proceedings of the 21st Congress of the International Ergonomics Association (IEA 2021)* (Bd. 219, S. 726–736). Springer International Publishing. [https://doi.org/10.1007/978-3-030-74602-5\\_99](https://doi.org/10.1007/978-3-030-74602-5_99)

- Martino, J. P. (2003). A review of selected recent advances in technological forecasting. *Technological Forecasting and Social Change*, 70(8), 719–733. [https://doi.org/10.1016/S0040-1625\(02\)00375-X](https://doi.org/10.1016/S0040-1625(02)00375-X)
- McGinn, J. & Kotamraju, N. (2008). Data-driven persona development. In M. Czerwinski, A. Lund & D. Tan (Hrsg.), *Proceeding of the twenty-sixth annual CHI conference on Human factors in computing systems - CHI '08* (S. 1521–1524). ACM Press. <https://doi.org/10.1145/1357054.1357292>
- Mietzner, D. & Reger, G. (2005). Advantages and disadvantages of scenario approaches for strategic foresight. *International Journal of Technology Intelligence and Planning*, 1(2), 220–239.
- Miller, G. & Williams, L. (2006). *Personas: Moving beyond role-based requirements engineering*. Microsoft and North Carolina State University., North Carolina.
- Murphy, J. J. (1989). Identifying Strategic Issues. *Long range planning*, 22(2), 101–105.
- Neate, T., Bourazeri, A., Roper, A., Stumpf, S. & Wilson, S. (2019). Co-Created Personas. In S. Brewster, G. Fitzpatrick, A. Cox & V. Kostakos (Hrsg.), *Proceedings of the 2019 CHI Conference on Human Factors in Computing Systems* (S. 1–12). ACM. <https://doi.org/10.1145/3290605.3300880>
- Nielsen, L. (Hrsg.). (2013). *Personas - User Focused Design*. Springer London.
- Nielsen, L. (2018). Design Personas - New Ways, New Contexts. *Persona Studies*, 4(2), 1–4. <https://doi.org/10.21153/psj2018vol4no2art799>
- Nielsen, L. (2019). *Personas - User Focused Design* (2nd ed. 2019). *Human-Computer Interaction Series*. Springer London; Imprint: Springer.
- Nunes, F., Silva, P. A. & Abrantes, F. (2010). Human-computer interaction and the older adult. In F. Makedon (Hrsg.), *Proceedings of the 3rd International Conference on Pervasive Technologies Related to Assistive Environments - PETRA '10* (S. 49–56). ACM Press. <https://doi.org/10.1145/1839294.1839353>
- O'Brien, R. & Forbes, A. (2021). Speculative Futuring: Learners as Experts on Their Own Futures. *Journal of Futures Studies*, 26(2), 19–36.
- Ojasalo, K., Koskelo, M. & Nousiainen, A. K. (2015). Foresight and Service Design Boosting Dynamic Capabilities in Service Innovation. In R. Agarwal, W. Selen, G. Roos & R. Green (Hrsg.), *The Handbook of Service Innovation* (S. 193–212). Springer London. [https://doi.org/10.1007/978-1-4471-6590-3\\_10](https://doi.org/10.1007/978-1-4471-6590-3_10)
- Peruccon, A. & Simeone, L. (2023). *Designing Systems in a Fine-Grained and Inclusive Way, by Integrating Service Design*

- within Futures Studies and Foresight. *Design Management Journal*, 18(1), 5–19.
- Pillkahn, U. (2008). Using trends and scenarios as tools for strategy development: Shaping the future of your enterprise. Publicis Corporate Pub.
- Pruitt, J. & Grudin, J. (2003). Personas: Practice and Theory. In J. Arnowitz, A. Chalmers, T. Swack, R. Anderson & J. Zapolski (Hrsg.), *Proceedings of the 2003 conference on Designing for user experiences - DUX '03* (S. 1–15). ACM Press. <https://doi.org/10.1145/997078.997089>
- Quist, J., Thissen, W. & Vergragt, P. J. (2011). The impact and spin-off of participatory backcasting: From vision to niche. *Technological Forecasting and Social Change*, 78(5), 883–897. <https://doi.org/10.1016/j.techfore.2011.01.011>
- Rogers, R., Sánchez-Querubín, N. & Kil, A. (2015). *Issue Mapping for an Ageing Europe*. Amsterdam University Press English-language titles are distributed in the U.S. and Canada by the University of Chicago Press.
- Rönkkö, K., Hellman, M., Kilander, B. & Dittrich, Y. (2004). Personas is not Applicable: Local Remedies Interpreted in a Wider Context. In A. Clement & P. van den Besselaar (Hrsg.), *Proceedings of the eighth conference on Participatory design Artful integration: interweaving media, materials and practices - PDC 04* (S. 112–120). ACM Press. <https://doi.org/10.1145/1011870.1011884>
- Sahakian, M., Moynat, O., Senn, W. & Moreau, V. (2023). How social practices inform the future as method: Describing personas in an energy transition while engaging with teleo-affectivities. *Futures*, 148, 103133. <https://doi.org/10.1016/j.futures.2023.103133>
- Salminen, J., Jung, S., Chowdhury, S., Robillos, D. R. & Jansen, B. (2021). The ability of personas: An empirical evaluation of altering incorrect preconceptions about users. *International Journal of Human-Computer Studies*, 153, 1–11. <https://doi.org/10.1016/j.ijhcs.2021.102645>
- Salminen, J., Jung, S., Kamel, A. M. S., Santos, J. M. & Jansen, B. J. (2022). Using artificially generated pictures in customer-facing systems: an evaluation study with data-driven personas. *Behaviour & Information Technology*, 41(5), 905–921. <https://doi.org/10.1080/0144929X.2020.1838610>
- Salminen, J., Wenyun Guan, K., Jung, S. & Jansen, B. (2022). Use Cases for Design Personas: A Systematic Review and New Frontiers. In S. Barbosa, C. Lampe, C. Appert, D. A. Shamma, S. Drucker, J. Williamson & K. Yatani (Hrsg.), *CHI Conference on Human Factors in Computing Systems* (S. 1–21). ACM. <https://doi.org/10.1145/3491102.3517589>
- Schäfer, K. (2024). Theoretische Herleitung, Vorstellung und empirische Erprobung des Konzeptes der „prospektiven Personas“ am Beispiel plattformbasierter Arbeit im Rahmen eines

- system- und handlungstheoretischen Diskurses [, RWTH Aachen University]. DataCite.
- Schäfer, K., Mertens, A., Rasche, P., Theis, S., Bröhl, C., Apdarmani, O., Seinsch, T., Nitsch, V., Brandl, C. & Wille, M. (2019). Datenbasierte Personas älterer Endbenutzer für die zielgruppenspezifische Entwicklung innovativer Informations- und Kommunikationssysteme im Gesundheitssektor. *Zeitschrift für Arbeitswissenschaft*, 73(2), 177–192. <https://doi.org/10.1007/s41449-019-00150-5>
- Schäfer, K., Rasche, P., Bröhl, C., Theis, S., Barton, L., Brandl, C., Wille, M., Nitsch, V. & Mertens, A. (2019). Survey-based personas for a target-group-specific consideration of elderly end users of information and communication systems in the German health-care sector. *International journal of medical informatics*, 132, 103924. <https://doi.org/10.1016/j.ijmedinf.2019.07.003>
- Schmacke, Tim Charly & Vogt, R. (2023). Trends of Current and Future Retail Formats Based on Customer Personas. Implications on the Example of the Premium Automotive Retail, *International Journal of Multidisciplinary Research*, 191–219. <https://doi.org/10.5281/ZENODO.10429996>
- Schwarz, J. O., Wach, B. & Rohrbeck, R. (2023). How to anchor design thinking in the future: Empirical evidence on the usage of strategic foresight in design thinking projects. *Futures*, 149, 1–10. <https://doi.org/10.1016/j.futures.2023.103137>
- Sheahan, J., Hjorth, L., Figueiredo, B., Martin, D. M., Reid, M., Aleti, Torgeir & Buschgens, M. (2022). Co-Creating ICT Risk Strategies with Older Australians: A Workshop Model. *International journal of environmental research and public health*, 1–15.
- 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>
- Shyba, L. & Tam, J. (2005). Developing character personas and scenarios: vital steps in theatrical performance and HCI goal-directed design.: 12 - 15 April, Goldsmiths College London; an ACM SIGCHI conference; proceedings 2005; [Creativity and Cognition 2005 Symposium, 187–194.
- Singh, V. (2019). Personas and Scenarios as a Methodology for Information Sciences. *Qualitative and Quantitative Methods in Libraries*, 7(1), 123–134.
- Spaniol, M. J. & Rowland, N. J. (2019). Defining scenario. *Futures & Foresight Science*, 1(1), e3. <https://doi.org/10.1002/ffo2.3>
- Steinmüller, K. (2017). Methoden der Zukunftsforschung – Langfristorientierung als Ausgangspunkt für das Technologie-Roadmapping. In M. G. Möhrle & R. Isenmann (Hrsg.), *Technologie-Roadmapping* (S. 29–46). Springer Berlin Heidelberg. [https://doi.org/10.1007/978-3-662-52709-2\\_3](https://doi.org/10.1007/978-3-662-52709-2_3)

- Streit, J. M. K., Felknor, S. A., Edwards, N. T. & Howard, J. (2021). Leveraging Strategic Foresight to Advance Worker Safety, Health, and Well-Being. *International journal of environmental research and public health*, 18(16), 1–17. <https://doi.org/10.3390/ijerph18168477>
- Stummer, C., Lüpke, L. & Günther, M. (2021). Beaming market simulation to the future by combining agent-based modelling with scenario analysis. *Journal of Business Economics*, 91(9), 1469–1497. <https://doi.org/10.1007/s11573-021-01046-9>
- Uhlenbrok, J., Zitzke, T., Schön, E.-M. & Thomaschewski, J. (2018). Unternehmensweite Einführung von Personas – Ein Erfahrungsbericht. <https://doi.org/10.18420/MUC2018-UP-0178>
- Vallet, F., Puchinger, J., Millonig, A., Lamé, G. & Nicolai, I. (2020). Tangible futures: Combining scenario thinking and personas - A pilot study on urban mobility. *Futures*, 117, 102513. <https://doi.org/10.1016/j.futures.2020.102513>
- Wack, P. (1985). The gentle art of re-perceiving. *Harvard Business Review*, 63(5), 72–89.
- Wang, H., Mitake, Y., Tsutsui, Y., Alfarisi, S. & Shimomura, Y. (2023). A requirement analysis method for the design of the upgradable product-service system. *Procedia CIRP*, 119, 402–407. <https://doi.org/10.1016/j.procir.2023.01.006>
- Weimert, B. & Römer, S. (2021). Bestandsaufnahme der Szenariomethodik - Ansätze einer kritischen Analyse. *Zeitschrift für Zukunftsforschung* (1), 81–123. DOI: <https://doi.org/10.63370/zfz.v9i1.95>.
- Wilson, I. (1983). The strategic management handbook. The strategic management handbook, 11(27), 21.
- Wobig, M. (2012). Benutzermodellierung mit Personas und Zielen. Leibniz Universität Hannover, Informatik. <http://www.se.uni-hannover.de/pub/File/kurz-und-gut/ss2012-proseminar-inf-usabiliy/Wobig2012.pdf>
- Wolff, A., Knutas, A., Pässilä, A., Lautala, J., Kantola, L. & Vainio, T. (2021). Designing SciberPunks as Future Personas for More than Human Design. In Y. Kitamura, A. Quigley, K. Isbister & T. Igarashi (Hrsg.), *Extended Abstracts of the 2021 CHI Conference on Human Factors in Computing Systems* (S. 1–8). ACM. <https://doi.org/10.1145/3411763.3443443>
- Wright, G., Bradfield, R. & Cairns, G. (2013). Does the intuitive logics method – and its recent enhancements – produce “effective” scenarios? *Technological Forecasting and Social Change*, 80(4), 631–642. <https://doi.org/10.1016/j.techfore.2012.09.003>
- Zweck, A. (2014). Beiträge der Innovationsforschung für die Zukunftsforschung. *Zeitschrift für Zukunftsforschung*, 3(2), 18–40. <https://doi.org/10.63370/zfz.v3i2.69>.

## Anhang



Abbildung 6: Darstellung des ersten Schrittes des Konzeptes der prospektiven Personas, inklusive der Teilschritte zur Umsetzung.

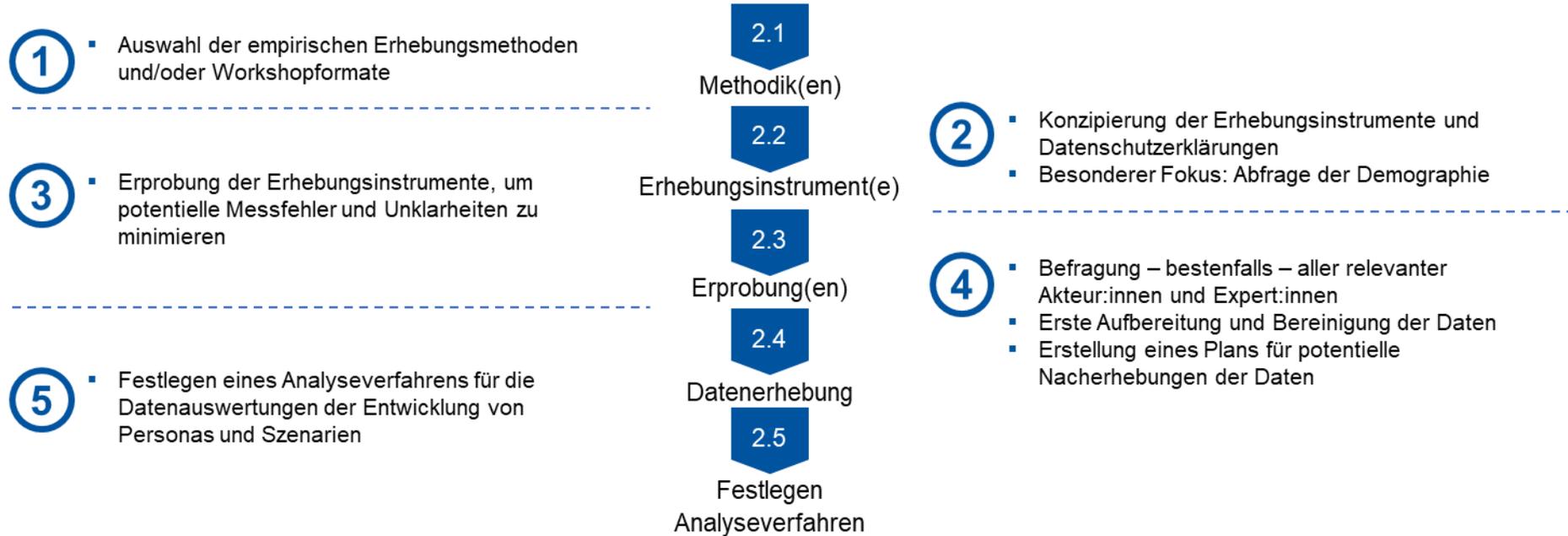


Abbildung 7: Darstellung des zweiten Schrittes des Konzeptes der prospektiven Personas, inklusive der Teilschritte zur Umsetzung.

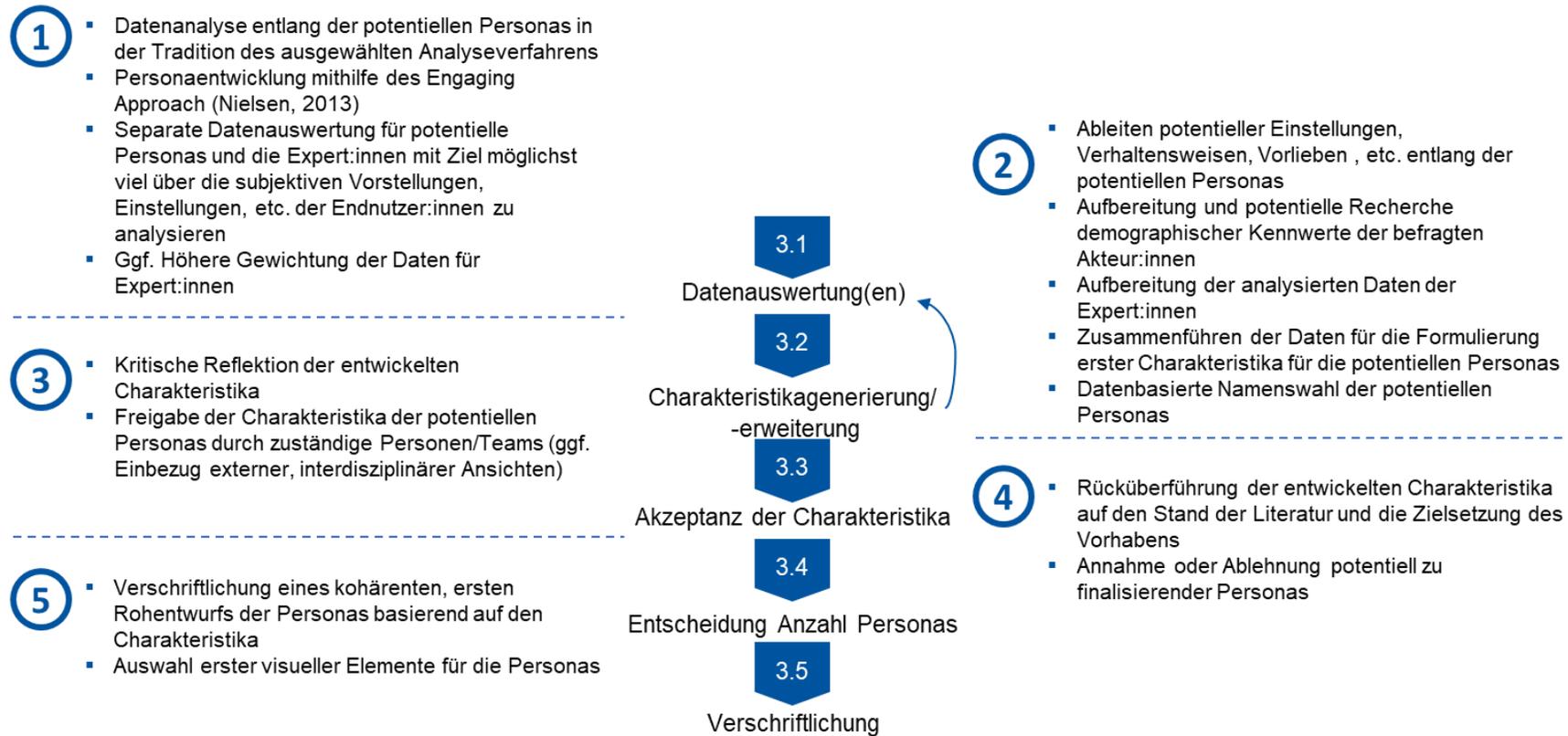


Abbildung 8: Darstellung des dritten Schrittes des Konzeptes der prospektiven Personas, inklusive der Teilschritte zur Umsetzung.

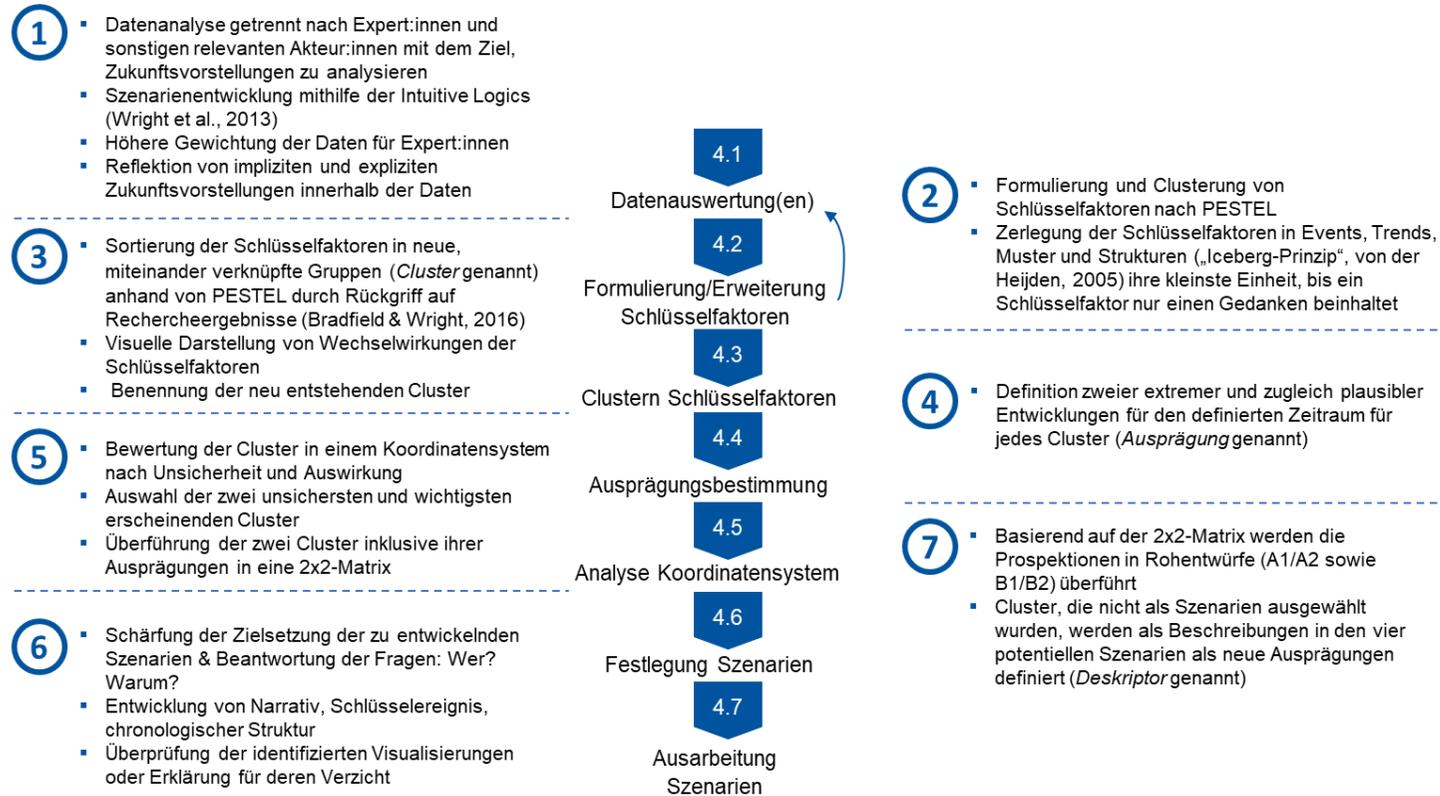


Abbildung 9: Darstellung des vierten Schrittes des Konzeptes der prospektiven Personas, inklusive der Teilschritte zur Umsetzung.

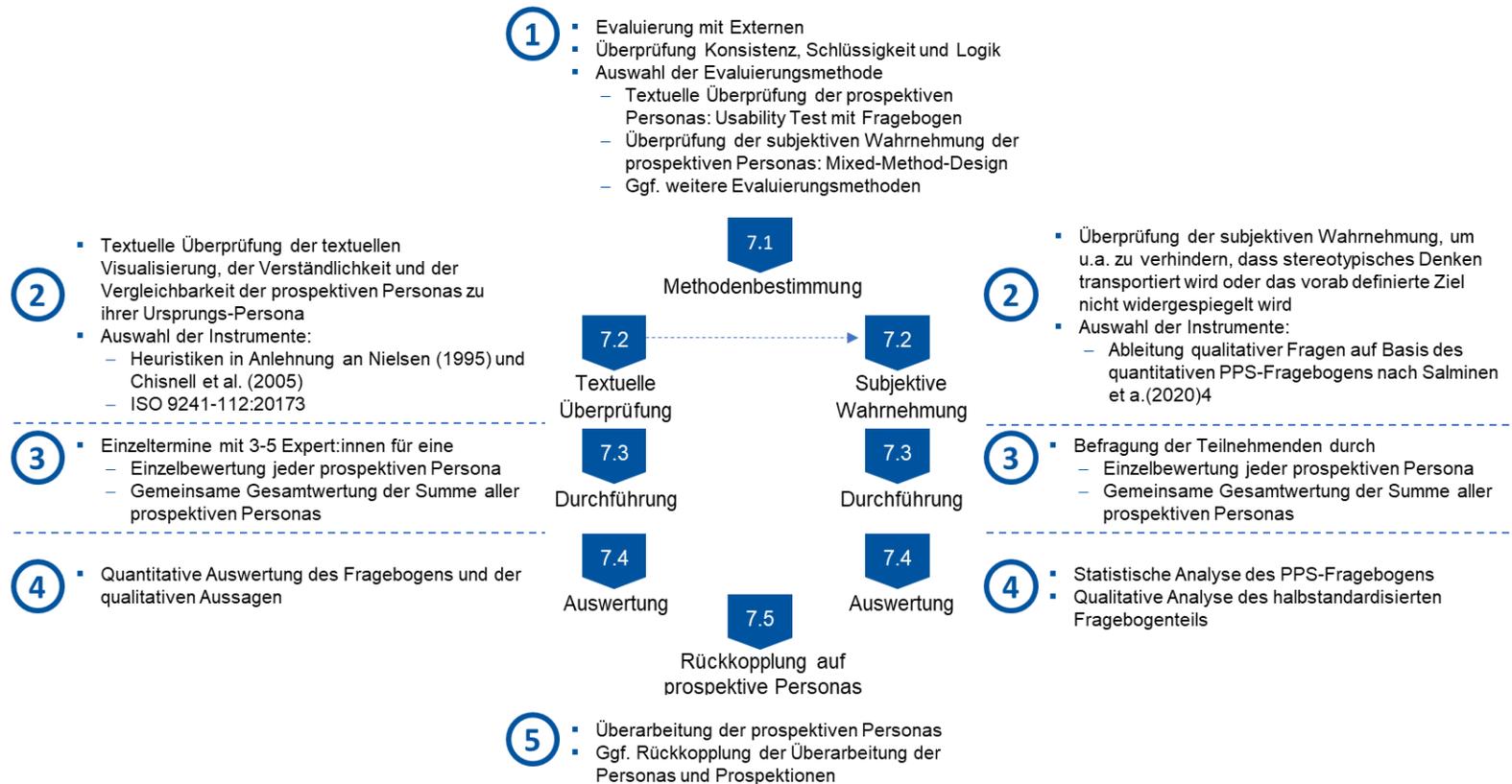


Abbildung 10: Darstellung des siebten Schrittes des Konzeptes der prospektiven Personas, inklusive der Teilschritte zur Umsetzung.

**pP<sub>1</sub>: Anne und ihr Leben im goldenen Zeitalter der Plattformarbeit**

 Geschieden  Eine Tochter  Führungsrolle im Startup

- Die Mobilitätsplattform von Annes Startup ist deutschlandweit im Einsatz
- Das Startup hat ein „Ethik“-Zertifikat für die Plattform erworben und die Plattform wird seitens Politik als Alternative zu Global Playern beworben
- Anne arbeitet sehr viel und wünscht sich eine 40-Stunden-Woche, engagiert sich aber trotzdem zusätzlich in wohltätigen Organisationen
- Anne ist begeistert von der Nutzung künstlicher Intelligenz im Startup, da sie dadurch mehr Zeit für kreative Arbeit hat

**pP<sub>2</sub>: Anne und ihr Leben bei der Einführung fairer europäischer Plattformarbeit**

 Geschieden  Eine Tochter  Fair bezahlte Startup-Mitarbeiterin

- die Mobilitätsplattform von Annes Startup besetzt eine regionale Nische
- Das Startup hat seit Gründung faire Arbeitsbedingungen gehabt, wird aber nicht von der Politik beworben
  - Anne würde gern als „kreativ arbeitende“-Person im Unternehmen tätig sein, da ihre Strukturen zusehends reguliert werden
  - Sie hat Sorge, dass die Nutzung von KI im Verkehr Unfälle zur Folge hat

**pP<sub>3</sub>: Anne und ihr Alltag nach dem ethischen Technikboom der Plattformarbeit**

 Geschieden  Eine Tochter  leitet eine kleine Arbeitsgruppe im Startup

- Das Startup von Anne stand kurz vor dem Verkauf, der dank des ethischen Technikbooms verhindert werden konnte
- Das ethische, deutsche Startup ist klein und wird von der Politik beworben
- Anne fühlt sich im Startup oft isoliert, da die Arbeit noch technischer geworden ist
- Seitdem in Annes Startup KI erprobt wird, bekommt das Startup viele Beschwerden/Drohungen, was Anne ungerechtfertigt findet

**pP<sub>4</sub>: Anne und ihre Entwicklung beim Kampf ums Überleben auf Plattformen**

 Ledig  Keine Kinder  Mitarbeiterin im Startup

- Die Mobilitätsplattform von Annes Startup ist nicht sonderlich erfolgreich
  - Anne würde das Startup gerne verlassen, hat aber Angst keine andere Anstellung zu finden und als digitale Tagelöhnerin arbeiten zu müssen
  - Anne ist bestürzt, dass die in ihrem Startup eingesetzte KI diskriminierend wirkt
  - Das Startup, für das Anne arbeitet, war in einem Datenskandal involviert, was zu Vertrauensverlust bei den Nutzenden geführt hat



Abbildung 11: Exemplarische Darstellung der prospektiven Persona Anne in insgesamt vier unterschiedlichen Szenarien.

**pP<sub>1</sub>: Daniel und sein Leben im goldenen Zeitalter der Plattformarbeit**

 Verheiratet  Zwei Kinder  Freelancer, sucht sich Aufträge aus

- Daniel arbeitet oft für globale Plattformen, da diese besseres Entgelt zahlen
- Er bekommt die Möglichkeit ethisch anspruchsvollen Code für europäische Plattformen zu schreiben
- Er ist ein begehrter Freelancer und sucht sich seine Projekte aus
- Er findet gut, dass die EU-Datensicherheit härter wird, doch ihn stört, dass sich globale Plattformen aus der EU zurückziehen

**pP<sub>2</sub>: Daniel und sein Leben bei der Einführung fairer europäischer Plattformarbeit**

 Verheiratet  Zwei Kinder  Freelancer, bekommt einfach Aufträge

- Er hat einen Ruf als Experte, weswegen er viele gute Aufträge bekommt
- Daniel nimmt gelegentlich Aufträge von regionalen Plattformen an
- Er bevorzugt Aufträge globaler Plattformen, da diese mehr Freiheiten bieten
- Für Daniels Geschmack wurden zu viele EU-Regularien für Plattformen eingeführt und er vermisst die früheren Freiheiten



**pP<sub>3</sub>: Daniel und sein Alltag nach dem ethischen Technikboom der Plattformarbeit**

 Verheiratet  Zwei Kinder  Freelancer, hohe Konkurrenz um Aufträge

- Daniel gefallen die Aufträge, die sich mit ethischer Technik beschäftigen, er hat aber Probleme solche Aufträge zu bekommen
- Globale Plattformen ziehen sich, aufgrund der DSGVO zunehmend aus Europa zurück, weswegen Daniel für unethische Plattformen arbeiten muss
- Daniel unterstützt eine Bewegung, die sich für die Absicherung freiberuflicher Personen einsetzt, aus Sorge, seine privaten Absicherungen reichen nicht aus

**pP<sub>4</sub>: Daniel und seine Entwicklung beim Überlebenskampf auf Plattformen**

 Verheiratet  Zwei Kinder  Freelancer, Kampf um Aufträge

- Daniel ist dauerhaft gestresst, muss in seiner Freizeit viele Fortbildungen besuchen und lebt in ständiger Angst, seine Arbeit könnte automatisiert werden
- Nachdem sich eine globale DSGVO nicht durchgesetzt hat, gab es laut Daniel einen Zustand der Anarchie im digitalen Bereich
- Für Daniel sind die öffentlich-rechtlichen Medien Marionetten der Plattformen und er fühlt sich gläsern

Abbildung 12: Exemplarische Darstellung der prospektiven Persona Daniel in insgesamt vier unterschiedlichen Szenarien.

## Deklaration

Dieses Forschungs- und Entwicklungsprojekt wird durch das Bundesministerium für Bildung und Forschung (BMBF) in den Programmen „Innovationen für die Produktion, Dienstleistung und Arbeit von morgen“ und „Innovation & Strukturwandel“ (Fördernummer: 02L20B110) gefördert und vom Projektträger Karlsruhe (PTKA) betreut. Die Verantwortung für den Inhalt dieser Veröffentlichung liegt beim Autor.

**Dr. Katharina Schäfer:** Katharina Schäfer ist stellvertretende Abteilungsleiterin am Institut für Arbeitswissenschaft der RWTH Aachen University. Sie promovierte an der interdisziplinären Schnittstelle zwischen Arbeitswissenschaft, Zukunftsforschung und Soziologie.

*Lehrstuhl und Institut für Arbeitswissenschaft der RWTH Aachen University,  
Eilfschornsteinstr. 18, 52062 Aachen, Tel +49 241 80 99488, k.schaefer@iaw.rwth-aachen.de*

**Prof. Dr. Dr. Axel Zweck:** Axel Zweck ist Abteilungsleiter am VDI Technologiezentrum Düsseldorf und Honorarprofessor für Innovations- und Zukunftsforschung an der RWTH Aachen University.

*Innovations- und Zukunftsforschung, Institut für Soziologie, Eilfschornsteinstr. 7, 52062 Aachen, Tel. +49 241 80-97773, azweck@soziologie.rwth-aachen.de*

*VDI Technologiezentrum GmbH, VDI Platz 1, 40468 Düsseldorf, Tel +49 211 6214-572, zweck@vdi.de*

## Lizenz

Jedermann darf dieses Werk unter den Bedingungen der Digital Peer Publishing Lizenz elektronisch übermitteln und zum Download bereitstellen. Der Lizenztext ist im Internet unter der Adresse: [http://www.dipp.nrw.de/lizenzen/dppl/dppl/DPPL\\_v2\\_de\\_06-2004.html](http://www.dipp.nrw.de/lizenzen/dppl/dppl/DPPL_v2_de_06-2004.html) abrufbar.

## Empfohlene Zitierweise

Schäfer, K./Zweck, A./Mertens, A./Brandl, C./Nitsch, V. (2025): Die Prospektive Personae. Ein methodisches Konzept als Beitrag zur Verbesserung der Vermittlung von Szenarien. In: *Zeitschrift für Zukunftsforschung*, 13, S. 52-88. <https://doi.org/10.63370/zfz.v13i1.8>

Bitte geben Sie beim Zitieren dieses Artikels die exakte URL und das Datum Ihres letzten Besuchs bei dieser Online-Adresse an.