

WDR¹

GENERATION ALPHA

Zukünfte einer neuen Ära von Nutzer:innen
Ein Zukunftsreport des WDR Innovation Hub

INNOVATION HUB

EINLEITUNG

2035. Die Generation Alpha ist im jungen Erwachsenenalter. Alice hat gerade ihren ersten Job ergattert, lebt in einer smarten Wohnung und lässt sich von ihrem digitalen Assistenten Neo durch den Tag leiten. Sie ist damit nur eine von vielen verschiedenen Alphas.

Wer ist die Generation Alpha? Wie können wir uns Alphas in ihrem zukünftigen Alltag vorstellen? Und was lässt sich daraus für Medienhäuser ableiten?

Das beantworten wir – der WDR Innovation Hub – in unserem Zukunftsreport »Generation Alpha«. Gemeinsam mit Zukunftsforscher:innen und Mitarbeiter:innen des WDR haben wir drei Beispiel-Alphas entwickelt und lassen sie einen Tag im Jahr 2035 erleben. Warum drei? Weil es nicht die *eine* oder den *einen* Alpha gibt. Die Zukunft unserer potenziellen Nutzer:innen kann immer verschiedene Ausprägungen haben. Welche genau, wissen wir nicht. Aber wir wollen vorbereitet sein.

INHALT

WER IST DIE GENERATION ALPHA?

SEITE 04

WER SIND ALICE, BARAM UND LEONIE?

SEITE 10

THESEN & EMPFEHLUNGEN

SEITE 30

WER IST DIE GENERATION ALPHA?

FÜR DEN FÜHRENDEN Generation-Alpha-Forscher Mark McCrindle¹ kamen die ersten Babys der Generation Alpha zur Welt, als 2010 in den USA das erste iPad erschien. Zur Generation Alpha zählen für ihn alle Menschen, die seit dem Jahr 2010 geboren wurden und noch bis zum Ende des Jahres 2024 auf die Welt kommen werden².

Die Generationenforschung fasst Menschen zu Gruppen wie der Generation Alpha zusammen, weil Menschen einer Generation in der Regel Erfahrungen, Einstellungen und Verhaltensformen teilen.³ Wie viele Jahre eine Generation umfasst, darüber streitet sich die Wissenschaft. Einige Forschungsteams schlagen unterschiedlich lange Lebensphasen von bis zu 22 Jahren vor⁴, viele andere bevorzugen aufgrund der besseren Vergleichbarkeit eine einheitliche Zeitspanne von 15 Jahren^{2,5}. Aus diesem Grund machen wir es in diesem Zukunftsreport genau so.

Gerade für die Charakterisierung jüngerer Generationen ist der technologische Fortschritt ein entscheidender Faktor. So wie zum Beispiel das erste iPad im Jahr 2010. Jüngere Generationen im Allgemeinen und die Generation Alpha im Speziellen wachsen mit Technologien auf, die sich rasant weiterentwickeln.

Alphas kommen schon im Kleinkindalter mit Displays digitaler Geräte in Berührung. Ihre Eltern setzen sie zur Unterhaltung oder als Erziehungshilfe mit Lernspielen ein. Die Generation Alpha

wird deshalb auch »Generation Glass« genannt. Damit sind die Alphas die erste Generation, die schon früh stark von digitaler Technologie und damit auch immer mehr von Systemen umgeben ist, die auf künstlicher Intelligenz basieren^{2,6,7}. Veränderungen in allen Bereichen und zu jeder Zeit ihres Lebens sind für die Generation Alpha Normalität, sie kennt es nicht anders.

Die Alphas sind stark geprägt durch die Neo-Ökologie (siehe unten). Dadurch entwickeln sie ein eigenes Werteset, das in jeden Bereich ihres Alltags hineinreicht.

Sie wachsen in sich rasant verändernde Arbeitswelten hinein, in denen lange gesetzte gesellschaftliche Standards immer wieder neu definiert werden müssen und

es »die« eine Arbeitswelt längst nicht mehr gibt.

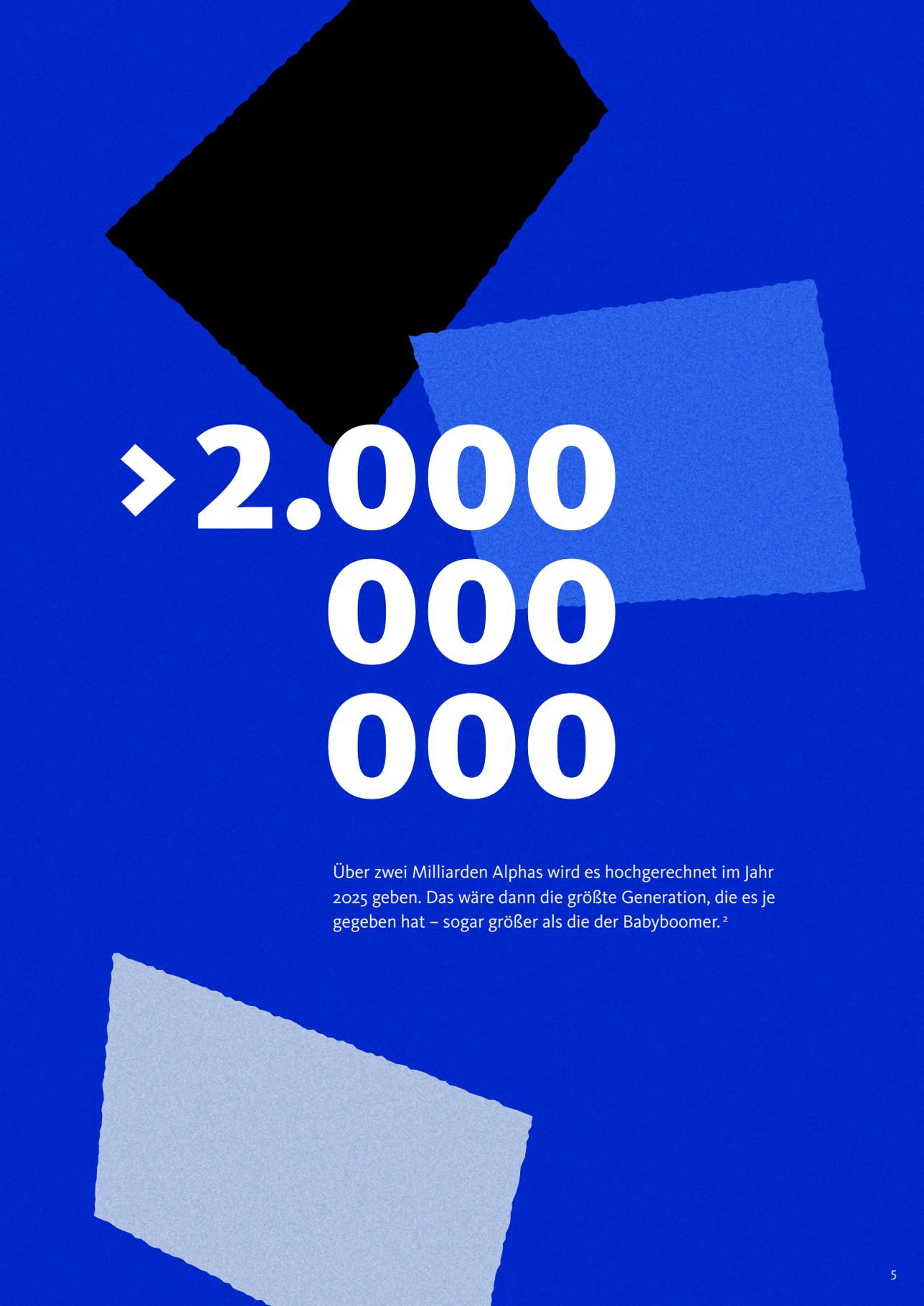
Familie und Sicherheit sind für sie hohe Güter – auch als Gegengewicht und Anker in einer unbeständigen, unsicheren, komplexen und mehrdeutigen Welt.

Die Generation Alpha ist

die erste Generation, die vollständig im 21. Jahrhundert zur Welt kommt. Auch deshalb wählte McCrindle für den Namen dieser Generation das griechische Alpha, statt wieder mit dem lateinischen A zu starten, um so den Beginn von etwas völlig Neuem zu verdeutlichen².

NEO-ÖKOLOGIE: Neo-Ökologie meint die gesellschaftlichen Veränderungsprozesse hin zu einem klimabewussten, ressourcenschonenden und nachhaltigen Wirtschaften. Die »Fridays for Future«-Bewegung ist eine Ausprägung dieses Trends.

“GENERATION ALPHA IS PART OF AN UNINTENTIONAL GLOBAL EXPERIMENT WHERE SCREENS ARE PLACED IN FRONT OF THEM FROM THE YOUNGEST AGE AS PACIFIERS, ENTERTAINERS AND EDUCATIONAL AIDS.”¹



**> 2.000
000
000**

Über zwei Milliarden Alphas wird es hochgerechnet im Jahr 2025 geben. Das wäre dann die größte Generation, die es je gegeben hat – sogar größer als die der Babyboomer.²

DIE GENERATIONEN⁵

GENERATION BETA, 2025 – 2039: ...

GENERATION ALPHA, 2010 – 2024:

Smartphones und Tablets kennen sie seit dem Kleinkindalter. Alphas wachsen mit künstlicher Intelligenz und Sprachassistenten als ihre besten Freund:innen auf.

GENERATION Z, 1995 – 2009: Krisen in Politik, Wirtschaft, Umwelt und Terror prägen diese Generation. Sie nutzt täglich Smartphones, ist süchtig nach Feedback und Bestätigung in sozialen Medien.

GENERATION Y, 1980 – 1994: Wirtschaftlicher Wohlstand, E-Mails, Smartphones und Freiheit zeichnet die Y's beziehungsweise Millennials aus: erst Selbstverwirklichung, dann Familienpläne.

GENERATION X, 1965 – 1979: Tschernobyl und Computer waren Katastrophen und Sensationen für diese Generation. Bestehend aus Individualist:innen, sucht sie nach einem Sinn und versucht, Arbeit und Leben miteinander in Einklang zu bringen.

BABYBOOMER, 1955 – 1964: Der Kalte Krieg, der wirtschaftliche Aufschwung und die Friedens- und Freiheitsbewegung der 68er-Jahre haben diese Generation geprägt. Sie haben hohe Karriereziele, sind anpassungsfähig und liberal.

TRADITIONALISTEN, 1922 – 1954: Eine vom Zweiten Weltkrieg und dem anschließenden Wiederaufbau geprägte Generation. Sie kennen strenge Verhaltensregeln, respektieren Autoritäten und sind fleißig, denn »Arbeit ist Leben« für sie.

“THE GENERATION ALPHA IS CONTROLLING THE ARTIFICIAL INTELLIGENCE, NOT THE AI IS CONTROLLING THEM.”

»Die Generation Alpha lässt sich nicht von künstlicher Intelligenz kontrollieren, sie kontrolliert die KI.«



ASHLEY FELL

Speaker & Director of Advisory @ McCrindle

METHODIK



Wie lebt die Generation Alpha in Zukunft? Und wie könnten die Alphas dann Medien nutzen? Um sich den Antworten auf diese Fragen zu nähern, haben wir für diesen Zukunftsreport Generationenforschung, Trendforschung und die sogenannte Persona-Methodik zusammengebracht. Herausgekommen sind **Zukunftspersonas**.



SINUS-JUGENDSTUDIE 2020 »Universelle Werte von Jugendlichen 2020«⁸

PERSONAS sind prototypische Abbilder eines Menschen in einer bestimmten Zielgruppe. Sie werden in Medienhäusern zur Formatentwicklung eingesetzt. In der Zukunftsforschung kombiniert man Personas mit Trends und Szenarien und kreiert so Zukunftspersonas.

GESTARTET haben wir mit einer klassischen Literaturrecherche, um zunächst auf den aktuellen Wissens- und Forschungsstand zur Generation Alpha zu kommen. Mit Blick auf die Zukunftspersonas haben besonders die aktuellen Jugendmilieus des Sinus-Instituts⁹ unsere Aufmerksamkeit gewonnen. Sie liefern empirische Daten über die heutigen Lebenswelten und Wertesysteme von Jugendlichen in Deutschland. Diese

Daten bilden das Fundament unserer Personas *Alice*, *Baram* und *Leonie* im Hier und Jetzt. Aber um daraus echte Zukunftspersonas zu machen, hat uns noch etwas gefehlt: die Trendforschung. Mit ihr befassen wir uns im WDR Innovation Hub seit unserer Gründung Anfang 2020. Jugendforschung und Trendforschung zu kombinieren, war aber neu für uns. Doch es hat funktioniert. Die Lebenswelten und Werte unserer drei Personas Alice, Baram und Leonie haben wir mit Trends und Wandlungsphänomenen verbunden und sie so ins Jahr 2035 katapultiert. Das Ergebnis dieser Arbeit ist das Herzstück dieses Zukunftsreports.

UND JETZT: Lernt Alice, Baram und Leonie am besten selbst kennen!

WER SIND ALICE, BARAM UND LEONIE?





In diesem Kapitel gehen wir auf drei Zeitreisen ins Jahr 2035. Dort treffen wir zwar immer wieder auf ähnliche Trends wie autonome Mobilität, künstliche Intelligenz oder neue Formen der Arbeit. Trotzdem sind Alice, Baram und Leonie drei ganz unterschiedliche Alphas, die in unterschiedlichen Milieus leben. So können wir gleich drei verschiedene mögliche Nutzer:innen der Zukunft kennenlernen und miterleben, wie sie einen Tag im Jahr 2035 verbringen.

ALICE



ÜBER ALICE

LEBENSITUATION: Alice ist 21 Jahre alt und lebt im Neubauviertel Köln-Kreuzfeld zur Miete. Alice ist heterosexuell und in einer glücklichen Beziehung, bevorzugt aber getrennte Wohnungen. Sie hat noch keine Kinder, plant sie aber in den nächsten zehn Jahren. Alice' Mutter ist Nigerianerin, ihr Vater Deutscher. Sie empfindet diese Bikulturalität als Vorteil.

ARBEIT: Alice hat nach ihrem Studium einen Einstiegsjob als Junior-VersTech-Spezialistin bei einer großen Versicherung bekommen. Sie kann sich aussuchen, ob sie von zu Hause aus oder im Büro arbeitet. »Nine to five« kennt sie nur von ihren Eltern, Alice arbeitet zeitlich flexibel und schiebt gerne mal eine Sporteinheit zwischen ihre Termine.

DENKWEISE & VERHALTEN: Alice ist zielstrebig und hat immer einen Plan. Sie versucht, möglichst spontan zu sein. Wird sie aber mit größeren Veränderungen konfrontiert, braucht sie Bedenkzeit. Ethischer Konsum liegt ihr am Herzen, alle Annehmlichkeiten will sie dafür aber nicht aufgeben. Sie reist gerne auch weiter weg und sieht Auslandserfahrungen als wichtige Chance und Erfahrung.

WERTE: Alice möchte Karriere machen, achtet aber trotzdem auf eine gute Work-Life-Balance. Den Lebensstandard, den sie sich aufgebaut hat, möchte sie schützen. Deshalb geht sie ungern Risiken ein. Während ihre Freund:innen beim Kryptomining zocken, legt Alice ihr Geld lieber langfristig an.

FREIZEIT & HOBBYS: Fast hätte Alice Tanz studiert, so sehr liebt sie ihn. Sie hat sich schließlich zwar für ein »vernünftiges« BWL-Studium entschieden, tanzt aber nach der Arbeit, so oft sie kann. Zerstreuung und Inspiration holt sich Alice am liebsten in der digitalen Welt, das geht einfach und schnell. Sie trifft sich gerne – real und virtuell – mit ihren Freund:innen, auch weil die immer gute Ideen haben, wie sie ihre Zeit verbringen können.

TRÄUME & VISIONEN: Alice orientiert sich nicht an Utopien, sondern am Machbaren. Ideologien steht sie eher skeptisch gegenüber. Sie hat zwar viele Wünsche, entscheidet sich aber für das Vernünftige. Sie ist glücklich in ihrer Situation und wünscht sich, dass sie Karriere, Familie und Freunde weiter gut miteinander vereinbaren kann.

SORGEN: Alice ist erfolgreich in ihrem Job. Ihr ist aber bewusst, dass sie auch etwas dafür tun muss. Manchmal erlebt sie Rassismus. Das macht ihr auch deshalb sehr zu schaffen, weil sie immer versucht, alles richtig zu machen und sich keines Fehlverhaltens bewusst ist.

TECHNOLOGIE & MEDIENVERHALTEN: Alice ist nicht immer die Erste, die die neueste Tech-Ausstattung hat. Aber sie ist auch nicht die Letzte. Sie konsumiert Medien, die gerade angesagt sind und bekommt Infos auch oft aus ihrem Freundeskreis. Alice versucht, sich ständig digital weiterzubilden, um nicht den Anschluss zu verlieren.

EIN TAG IM LEBEN VON ALICE IM JAHR 2035





»AUFWACHEN, ALICE!« Alice' holografischer LifeCoach Neo weckt sie mit den relevanten Infos zum Start in den Tag: »Dein Kaffee läuft schon, das Bad heizt gerade auf 21 Grad auf und dein Protein-Porridge wurde vor deiner Haustür abgestellt. Deine Schlaf- und Nährwerte habe ich schon in dein AirGo-Gesundheitskonto übertragen.«

Alice wohnt in einem Smartment. Smartments sind smarte Wohnungen von der Stange im Kölner Neubaugebiet. Alice musste nur einziehen, ihre Geräte verbinden und fertig.

Jetzt platzt ihr Freund mit seinem Holo-Aufwach-Call rein und verdrängt Neo vom Nachttisch:

»Guten Morgen, Schatz«, meldet sich Lias. »War ich heute schneller als Neo? Und bleibt's eigentlich heute Abend beim Kochen bei dir?« »Ja, du warst diesmal der Erste! Klar, Kochen ist safe. Ich muss jetzt ins Bad, bis später.«

Alice steht auf und aktiviert damit das Morgenroutine-Lichtsetting in ihrem Smartment. Während sie

unter der Dusche steht, meldet sich Neo über die Lautsprecher: »Nudel-Rückstand erkannt.« Ein Signalton informiert darüber, dass die Nachlieferung veranlasst ist.

Alice genießt das gelieferte Frühstück und den fertig gebrühten Kaffee, dann ist Arbeit angesagt. Wie ihre Nachbarn kann auch Alice in ihrem

Smartment perfekt remote arbeiten. Da das aber die meisten ihrer Teamkolleg:innen tun, genießt sie es manchmal, ins Büro zu gehen. Tapetenwechsel und Ruhe – das braucht sie auch heute. Das Wetter ist gut, Alice verzichtet auf den Mover, den autonomen Bus, und geht zu Fuß. Das bringt direkt noch ein paar Punkte aufs Gesundheitskonto ihrer gesetzlichen Krankenkasse. Als die Tür hinter ihr zufällt, reguliert sich Alice' Smartment automatisch auf den Eco-Modus. Auf dem Weg zeichnen ihre In-ear-Kopfhörer die Umgebungsgeräusche aus dem Park auf. Im Büro angekommen, verbinden sich die Kopfhörer automatisch mit ihrem WorkBoard. Das Vogelgezwitscher und das Rascheln des Laubs beruhigen sie und helfen, sich zu konzentrieren.

Alice mag ihre Arbeit und ist froh, dass sie nach ihrem Studium direkt eine Juniorstelle als VersTech-Spezialistin bei der AirGo-Versicherungsgruppe ergattert hat. Sie arbeitet gerade im Projekt »Cyberversicherung« mit, mit dem die AirGo-Versicherung Biohacks der Bevölkerung absichert. Auf dem Workboard erarbeitet Alice gerade den Projektplan, als eine Pushnachricht sie daran erinnert, dass sie noch zur von AirGo organisierten hybriden Meditationssession gehen wollte. Beim letzten Mal haben die Teilnehmer:innen dort von der neuen Arbeitsmethode »Hyper Agile Thinking« (HAT) gesprochen, die sehr effektiv und einfach sein soll. Weil Alice HAT noch nicht kennt, organisiert sie sich am Workboard direkt ein virtuelles One-hour-Coaching. Auf dem



ALICE STEHT AUF UND AKTIVIERT DAMIT DAS MORGENROUTINE-LICHTSETTING IN IHREM SMARTMENT.

Heimweg überlegt sie, wie sie HAT für ihre Arbeit und die Erstellung des Projektplanes nutzen kann.

Am Abend lässt Alice die Arbeit ruhen und macht ein Dance-Workout, angeleitet vom holografischen LifeCoach Neo. Beim Cooldown platzt ihr Freund Lias rein, diesmal in real. Er will damit beginnen, das Abendessen zu kochen: »Ich komme nie mit deinem neuen Technikram in der Küche klar, kannst du mir helfen?« »Ich habe dir schon alles eingestellt, du musst nur noch die Zutaten in den ThermoMax werfen und ihn starten. Ich bin jetzt noch kurz mit

Esra und Dani in Holo-3000 verabredet.« Alice mag Videospiele eigentlich gar nicht, ihre Freundinnen sind aber große Fans. Deshalb lässt sie sich auch heute dazu breitschlagen, sich virtuell im Game zu treffen.

Esra erzählt von Eco-Creatorin Leonie, bei der sie gesehen hat, dass man Reisen wegen der CO₂-Bilanz jetzt nur noch virtuell macht. Sie schlägt vor, spontan einen virtuellen Mädelsstrip zu buchen. Das geht seit einiger Zeit auch direkt

in Holo-3000. Alice lässt sich mitziehen und einen Sprachbefehl später ist die V-Reise nach St. Tropez gebucht.

»Essen ist fertig«, meldet sich Lias aus der Küche. Alice verabschiedet sich und verlässt das Spiel.

Am Essenstisch erzählt Alice von der V-Reise. Sie

und Lias beschließen, auch noch zusammen Urlaub zu machen. Aber beide wollen »in echt« verreisen. »Wenn wir eine dieser langsameren Hybridairlines buchen, ist es auch gar nicht sooo schlimm. Und es muss ja auch niemand wissen«, sagt Alice. »Gefällt mir.

Dann legen wir uns einfach faul irgendwo an den Strand. Wir können ja mal nach Schnäppchenflügen suchen. Oder noch besser: Neo kann jetzt endlich einmal zeigen, was er drauf hat.« Neo findet das perfekt auf die beiden zugeschnittene Angebot und bucht direkt. Als die beiden im Bett liegen, schaut sich Alice noch ihre tägliche News-Zusammenfassung per Projektion auf die Zimmerdecke an. Danach ist nur noch Feel-good-Fiction angesagt. Als Neo merkt, dass beide schlafen, schaltet er alles aus.





SMARTES FERTIGHAUS ¹⁰: Das in Singapur ansässige Unternehmen Nestron hat ein 25 Quadratmeter großes Fertighaus (Tiny House) präsentiert, das mit Smart-Home-Technologie ausgestattet ist. Es umfasst vernetzte Haushaltsgeräte wie Waschmaschine, Kühlschrank, Herd und Klimaanlage. Diese können zentral über den KI-basierten Smart-Home-Assistenten »Canny« gesteuert werden.
→ nestron.house/portfolio/cube-two

KI HÄLT SMALLTALK ¹¹: Der Technologiekonzern Google hat ein künstlich intelligentes System entwickelt, das fundierte Gespräche führen kann. Lamda (Language Model for Dialogue Applications) beantwortet Fragen und führt natürlich anmutende Konversationen, die thematisch variieren. Lamda kann sich in verschiedene Charaktere versetzen und sich während des gesamten Gesprächs auf konkrete Fakten und Ereignisse beziehen.

→ blog.google/technology/ai/lamda



KOPFHÖRER TRACKT GEHIRNSTRÖME FÜR BESSERE WORK-LIFE-BALANCE ¹²:

Das Start-up Neurable hat ein Gehirn-Computer-Interface in Form eines Kopfhörers entwickelt, das für mehr Produktivität und eine bessere Work-Life-Balance sorgen soll, indem es die Gehirnaktivität auswertet. Das Gerät unterstützt seine Nutzer:innen beim Zeitmanagement, indem es Pausen vorschlägt, um die Konzentration den Tag über zu steigern. Oder es stellt Benachrichtigungen automatisch stumm, wenn die Nutzer:innen beschäftigt sind.

→ www.neurable.com

SPRACHREISEN IN DER VIRTUELLEN REALITÄT ¹³: Das neuseeländische Start-up ImmerseMe hat eine Virtual-Reality-basierte Lernplattform für Sprachen gestartet, die es Nutzer:innen ermöglicht, virtuell durch die Welt zu reisen und in Situationen, die der Realität nachempfunden sind, Sprachen zu lernen. Die Nutzer:innen können sich zum Beispiel virtuell in ein Straßenbistro in Frankreich begeben, um in nahezu realer Atmosphäre auf Französisch ein Baguette zu bestellen.

→ immerseme.co



BARAM



ÜBER BARAM

LEBENSITUATION: Baram ist 19 Jahre alt und lebt mit seiner alleinerziehenden Mutter in einer Wohnung in Herne. Baram ist bikulturell und zweisprachig aufgewachsen und schätzt sowohl Kultur und Gepflogenheiten aus Deutschland als auch aus Syrien.

ARBEIT: Baram ist nach der Realschule in Ausbildung zum Isolierfacharbeiter gegangen und pendelt täglich zur Arbeit.

DENKWEISE & VERHALTEN: Baram ist es wichtig, finanziell unabhängig zu sein, dafür arbeitet er. Wenn er Rabatte einheimsen kann, ist er dabei. Er sieht Dinge realistisch und pragmatisch. Baram fühlt sich gleichermaßen in der realen wie auch in der virtuellen Welt wohl.

WERTE: Baram ist ein Familienmensch. Er ist loyal und legt viel Wert auf eine enge Beziehung zu seiner Freundin Kira und seiner Familie. Sein Gerechtigkeitsgefühl ist ausgeprägt: Wenn er anderen helfen kann, greift er ein.

FREIZEIT & HOBBYS: Baram ist immer interessiert an den neuesten Technikgadgets, und Videospiele sind seine Leidenschaft. Baram hat mehrere digitale Identitäten und schlüpft gerne in verschiedene Rollen, er schaut sich aber auch

gerne Let's Plays an. Gerade, wenn er unterwegs ist. Handwerken macht ihm Spaß, er hilft Familie und Freunden, wenn zum Beispiel mal die Spülmaschine hakt. Abends macht Baram Sport, um gut auszusehen und fit zu bleiben.

TRÄUME & VISIONEN: Das Wichtigste für Baram ist die soziale Absicherung seiner Familie und seiner Freundin. Er plant, mit seiner Freundin in die erste gemeinsame Wohnung zu ziehen.

SORGEN: Seine große Begeisterung für neue technische Geräte verwandelt sich oft in Frust, weil sich Baram die meisten Dinge nicht leisten kann. Er empfindet ein Ungleichgewicht in der Gesellschaft, glaubt aber nicht daran, dass er in der realen Welt etwas daran ändern kann.

TECHNOLOGIE & MEDIENVERHALTEN: Baram gehört zur Early Majority, er kennt sich also sehr gut mit dem aus, was gerade angesagt ist. Auf Datenschutz legt er bei seinem Konsum nur minimalen Wert. Der Deal »Daten gegen Leistung« ist für ihn völlig in Ordnung, und er hinterfragt ihn nicht. Gaming bedeutet für Baram nicht nur Zerstreuung und Spaß. Im Game kann er sein, wer er will, Missstände anpacken und etwas bewegen.

**EINTAG
IM
LEBEN
VON
BARAM
IM
JAHR
2035**





6.15 UHR. Die digitale Assistentin Dana weckt Baram: »Guten Morgen, Baram! Aufstehen! Du hast noch 32 Minuten, bis der Mover abfährt. Wenn du ihn verpasst, kommst du zu spät zur Arbeit.«

Baram springt aus dem Bett, zieht sich an und geht ins Badezimmer. Über die In-ear-Kopfhörer bekommt er als Erstes die neusten Game-News aus Holo-3000 und erfährt, dass sein Freund Said letzte Nacht einen Level aufgestiegen ist. Rechtzeitig erreicht Baram den Community-Mo-

ver. In dem autonomen Bus bekommt Baram mit, wie eine ältere Dame schroff angepöbelt wird. Er geht beherzt dazwischen und ergreift Partei für sie. Dabei erfasst seine EyeGlass die Szene und streamt alles live an seine Holo-3000-Follower:innen und engsten Freunde. Baram wird für seine Aktion mit Likes belohnt und gefeiert.

In Barams Firma, in der er seine Ausbildung zum Isolierfacharbeiter macht, ist die Auftragslage gut, viele Immobilienbesitzer:innen müssen gerade auf die neue Eco-Dämmnorm umstellen. Weil er zu Hause oft abgelenkt ist, hat sich Baram angewöhnt, in die Firma zu fahren. Unterstützung bekommt er dort von seinem künstlichen Assistenten »Bau-Bot«, der Daten und Aufträge filtert, Baram bei Abweichungen informiert und bei der Steuerung der Reparatur-

roboter auf den Baustellen hilft. Die handwerkliche Arbeit erfordert zwar manchmal noch, dass Baram selbst auf die Baustelle fährt. Aber gerade kleine Fehler können oft schon die Reparaturroboter übernehmen. Sie führen die Anweisungen präzise aus.

Um 17 Uhr ertönt das Feierabendsignal vom Bau-Bot. Baram macht sich auf, um mit dem Community-Mover zurück nach Hause zu fahren. Geschafft von seinem Arbeitstag, streamt er auf dem Rückweg das neue Let's-play-Video von Tarik Gameking, seinem liebsten Streamer, der regelmäßig neue Holo-3000-Hacks zeigt. Auf der Fahrt fällt Baram wieder eine dieser Werbetafeln der Lokalpolitik auf: »Raus aus deiner Bubble! Sei offen für echte Wahrheiten in deinem Block-Raum. Sammle Punkte, immer wenn du Nachrichten mit unserem Siegel liest. Deine Stadt.« Der Block-Raum ist ein digitaler Treffpunkt, in dem Baram auch angemeldet ist. Er teilt aber – anders als viele andere Mitglieder – keine Inhalte mit der Community. Moderiert werden die Räume nicht, deshalb kursiert dort eine Menge angeblicher »Wahrheiten«, darunter auch Deepfakes.

Zu Hause angekommen öffnet sich nach dem Iris-Scan die Haustür. Baram hat die Wohnung seiner Mutter mit allen Gadgets ausgestattet, die er sich leisten kann. Seine Freundin kann es überhaupt nicht leiden, dass er Geld für neue Gadgets ausgibt, statt für die Einrichtung der gemeinsamen Wohnung zu sparen. Sie streiten deswegen oft.



»WILLKOMMEN DAHEIM!«, DIE ANGENEHME STIMME VON HOST DANA EMPFÄNGT BARAM. »UPDATE!«, FORDERT BARAM. DANA SPIELT SEINE PERSÖNLICHEN SPRACHNACHRICHTEN AB:»HEUTE WURDE DIE NEUESTE HOLO-3000-VERSION RELEASED, ES GIBT NEUE FAHRZEUGE UND WAFFEN ...«.



»Willkommen daheim!«, die angenehme Stimme von Host Dana empfängt Baram. »Update!«, fordert Baram. Dana spielt seine persönlichen Sprachnachrichten ab: »Heute wurde die neueste Holo-3000-Version released, es gibt neue Fahrzeuge und Waffen ...«.

Jetzt will Baram eine Runde joggen gehen und den Community-Fitness-Space im Park nutzen. Er hat Lust, sich auszupowern. Unterwegs erinnert ihn Dana an den Workoutplan: »Noch zwei Einheiten in dieser Woche, und du wirst in der Fitnesscommunity für die neuen Air Jordans freigeschaltet.« Dana trackt alle Gesundheitsdaten mit.

Nach dem Sport bestellt Baram für sich und seine Freundin Kira über den Alirando-Lieferservice bei seinem Lieblingsrestaurant. Seit kurzem liefern autonom fahrende Buggys das Essen aus. Dana meldet: »Noch fünf Minuten bis zur Lieferung. Zur Überbrückung streame ich dir

ein exklusives Wartezeitvideo.« Baram liebt die lustigen Clips.

Wenn alle schlafen, startet Baram sein Holo-3000-Game. Darin ist er ein erfolgreicher Freiheitskämpfer in AleppoX. Gemeinsam mit seinen Freunden Leo, Said und Mehmet hat er im Spiel Proteste angezettelt. Dass sich solche Aktionen auszahlen können, zeigte zuletzt eine Protestwelle, die im Spiel so enorm war, dass der internationale Wasserpreis um 10 Dollar gefallen ist. Das Spiel startet immer mit den neuesten Nachrichten. Heute aus dem echten Aleppo: »Auch in dieser Nacht gibt es Unruhen.« Zeit für Baram, in Holo-3000 für die gute Sache zu kämpfen. Um 23.30 Uhr erinnert ihn Dana daran, schlafen zu gehen: »Baram, in sieben Stunden muss ich dich wieder wecken. Du hast noch 15 Minuten, bis du Minuspunkte auf deiner Schlaf-Scorecard der AirGo-Versicherung sammelst.« Auf Minuspunkte hat Baram überhaupt keine Lust. Er schaltet deshalb das Spiel aus. Vom Bett aus bittet er Dana, das Schlafprogramm zu starten, und legt sich hin.



AUTONOMER KLEINBUS IN HAMBURG¹⁴: Die Stadt Hamburg hat einen autonom fahrenden Kleinbus in den Nahverkehr der Stadt eingebunden. Der HEAT (Hamburg Electric Autonomous Transportation) kann bis zu zehn Fahrgäste mit einer Geschwindigkeit von bis zu 50 Kilometern pro Stunde autonom über eine 1,8 Kilometer lange Ringlinie transportieren. Überwacht wird das Fahrzeug von der Leitstelle der Verkehrsbetriebe.

→ www.hochbahn.de/en/projects/the-heat-project



ROBOTER ASSISTIEREN BEI DER ARBEIT¹⁵: Das in Taiwan gegründete Start-up Techman Robot hat Roboter entwickelt, die mit menschlichen Mitarbeiter:innen kollaborieren können. Die integrierte Technologie macht es möglich, dass die Roboterarme ihre Umgebung und die Menschen, mit denen sie interagieren, wahrnehmen. Ein Einsatz ist in Warenlagern, dem Verpacken, bei Maler-, Schweiß- oder Montagearbeiten oder in der Lebensmittelzubereitung denkbar.

→ tm-robot.com

TREUEPUNKTE FÜR DEN VIP PASS¹⁶: Das Start-up POAP hat eine NFT-Treuepunkte-Aktion (siehe unten) ins Leben gerufen, bei der Nutzer:innen bei Veranstaltungen QR-Codes scannen und dadurch Punkte sammeln können. Diese Punkte können sie einlösen, um zum Beispiel VIP-Tickets für exklusive Events zu bekommen.

→ poap.xyz

GESCHICHTE LERNEN IM GAME »AGE OF EMPIRES«¹⁷:

Microsoft und Relic Entertainment haben den vierten Teil des 3D-Echtzeit-Strategiespiels »Age of Empires« mit historischen Fakten und Dokumentationen versehen. So können Spieler:innen während des Games von den Figuren selbst den historischen Kontext lernen und ihn verstehen. Die Figuren im Spiel reden dabei in einer der jeweiligen Zeit entsprechenden Sprache.

→ www.theverge.com/2021/4/10/22375911/age-of-empires-4-history-lesson-documentary-footage-music-languages

NFT: Ein Non-Fungible Token (NFT) ist ein digitales Echtheitszertifikat für einen digitalen geschützten Inhalt. Es beruht auf einem hinterlegten Code, der – im Gegensatz zu einem Fungible Token – nicht austauschbar oder kopierbar ist. Die Technik wird beispielsweise genutzt, um Dateien wie digitale Kunstwerke als Einzelstücke zu kennzeichnen.

LEONIE



ÜBER LEONIE

LEBENSITUATION: Leonie ist 24 Jahre alt, pansexuell, aktuell Single und frei von klassischen Labels. Sie lebt in einer Wohngemeinschaft mit sechs Mitbewohner:innen an der Stadtgrenze zu Wuppertal. Bis auf die Schlafzimmern und wenige persönliche Dinge teilt sich die Wohngemeinschaft alles.

ARBEIT: Leonie hat einen Bachelor-Abschluss in »Games Programming«. Sie arbeitet seitdem hybrid und in 80-%-Teilzeit. Mit ihrer 30-%-Festanstellung als IT-Beraterin sichert sie sich ihren Unterhalt, zu 50 % ihrer Zeit arbeitet sie als freie Coderin. Ihre Mission: die digitale Welt grüner machen.

DENKWEISE & VERHALTEN: Leonie setzt sich für Diversität in der Gesellschaft ein und kämpft gegen Ungleichheit. Als Coderin verdient sie mehr als ihr Mitbewohner Akim, der Krankenpfleger ist. Deshalb hat Leonie für ihre Wohngemeinschaft ein Konto eingerichtet. Das Prinzip: Alle teilen 60 % ihres Nettoeinkommens mit allen. So gleicht die WG Ungleichheit ein Stück aus. Trotzdem haben alle ausreichend »Privateinkommen« für ihre persönlichen Ausgaben.

WERTE: Leonie hat einen humanistisch geprägten und sehr umfangreichen Wertekatalog: Demokratie, Gleichberechtigung, Freiheit, Toleranz, Gerechtigkeit und Sorgsamkeit gegenüber Mensch, Tier und Umwelt und natürlich das große Thema Nachhaltigkeit.

FREIZEIT & HOBBYS: Leonie sucht immer nach Neuem, ist politisch und sozial engagiert. Sie hat kreative und handwerkliche Hobbys und nutzt ein breites kulturelles Angebot. Leonie hat Reise-Nachholbedarf. Aber statt schnell um die Welt zu fliegen, reist sie slow durch Europa. Oder noch besser: virtuell.

TRÄUME & VISIONEN: Leonie strebt nach einem Leben mit Sinn, möchte aber trotzdem materiell abgesichert sein, um sich die schönen Dinge im Leben wie Reisen, Kulturangebote oder Technik leisten zu können.

SORGEN: Leonie hat Angst davor, in eine Schublade gesteckt zu werden, und will sich deshalb alles offenhalten. Sich zu entscheiden, fällt ihr schwer. Sie ist bedrückt von der Ungerechtigkeit in der Welt, weiß aber auch nicht, an welcher Stelle sie anfangen soll, daran etwas zu ändern. Das überfordert sie.

TECHNOLOGIE & MEDIENVERHALTEN: Leonie liebt echte Treffen mit ihren Freund:innen genauso wie das digitale soziale Leben. Sie weiß Bescheid über die neuesten Hypes, sie ist Early Adopterin. Für Leonie ist Datenschutz sehr wichtig. Statt des digitalen Assistenten von der Stange hat sie sich einen eigenen programmiert. Ihr Assistent begleitet sie von morgens bis abends. Ganz wichtig: der Alles-aus-Schalter.

EIN TAG

IM



LEBEN

VON

LEONIE



IM

JAHR

2035





7.45 UHR. Buddy, Leonies digitaler Assistent, simuliert den Sonnenaufgang mit der Zimmerbeleuchtung und meldet sich zu Wort: »Guten Morgen, Leonie! Es ist Zeit, aufzustehen.«

Im Bad und auf dem Weg in die WG-Küche erzählt Buddy Leonie die für sie relevantesten Nachrichten für den Tag. An der Kaffeemaschine angekommen, informiert er sie: »Du hast heute viel vor, ich erhöhe den Koffeingehalt um 10 %. Als Erstes steht heute Tech-Detox auf dem Plan. Schnapp dir doch deinen

Kaffee und geh raus zu den Schafen oder spazieren. Die Arbeit schaffst du auch, wenn du erst in 30 Minuten startest.«

Leonie sieht durchs Küchenfenster die Schafe im Garten und bekommt passend dazu eine Info ins Fensterglas: »Noch 38 Tage bis zum Scheren!« Bevor Leonie das Haus verlässt, um spazieren zu gehen, meldet sich Buddy noch ab: »Ich schalte mich jetzt aus und melde mich wieder, wenn dein Detox-Level im Normalbereich ist.« Weil Leonie Buddy selbst programmiert hat, vertraut sie ihm. Als Leonie vom Spaziergang zurück ist, beginnt sie mit der Arbeit. Aktuell arbeitet sie in einem Projekt bei der bekannten E-Commerce-Firma Ecolando, die ihren CO₂-Fußabdruck reduzieren möchte. Leonie entrümpelt die technologische Infrastruktur von unnötigem Code, um die

Ladezeiten beim Kunden zu verbessern und so Energie zu sparen. Ihr Arbeitsplatz ist ihre Smart Wrist, die alle Screens und Eingabefelder dorthin projiziert, wo Leonie sie benötigt.

»Leonie, du bist zwar gerade fokussiert bei der Arbeit, aber der Mover fährt in elf Minuten ab, und ich habe errechnet, dass du dich in zwei Minuten hier losreißen und dich auf den Weg machen musst, um ihn zu erwischen«, meldet sich Buddy zurück aus seiner Detox-Auszeit. Rechtzeitig erreicht Leonie die Mover-Station. Sie und ihre Freund:innen fahren gemeinsam nach Wuppertal und genießen die Zeit zusammen. Am Wupperspace angekommen, müssen sie noch kurz warten: Es gibt ein Problem am Safety Scanner, der Besucher:innen desinfiziert, auf verbotene Gegenstände checkt und ihr Konto für den Wupperspace aktiviert. Das Konto der Frau vor ihnen ist gesperrt, deshalb öffnet sich die Tür nicht. Bei Leonie und ihren Freund:innen klappt der Scan. Sie suchen sich einen freien Platz und lauschen der Hologramm-Beyoncé, die gerade ihr allerletztes Konzert gibt, das deshalb zeitgleich in der ganzen Welt gestreamt wird. Auf der Rückfahrt mit dem Mover checkt Leonie erst einmal ihre Wupperspace-Ausgaben auf der Smart Wrist: »8 Euro Getränke, 50 Euro Streamkonzert.« Die Abrechnung erfolgt automatisch beim Abschlussscan am Ausgang – natürlich alles bargeldlos. »Noch 27 Minuten bis zu Hause«, signalisiert Buddy. Das ist perfekt für eine neue Episode ihrer aktuellen Lieblingsserie. Leonie startet den Stream über ihre Smart Wrist



IHR ARBEITSPLATZ IST IHRE SMART WRIST, DIE ALLE SCREENS UND EINGABEFELDER DORTHIN PROJIZIERT, WO LEONIE SIE BENÖTIGT.



und lehnt sich zurück. Ein Glück, dass sie diesmal allein im Bus ist und die Folge sogar ohne In-ears über die Mover-Lautsprecher schauen kann. »Noch 90 Minuten bis zum Sonnenuntergang«, meldet Buddy ihr, als sie zu Hause ankommt. Leonie entscheidet sich dafür, die letzte Sonnenstunde zu nutzen, um ihre Arbeit für ihre 30%-Festanstellung zu erledigen. Sie setzt sich auf die Terrasse. Über die In-ears erhält sie von Buddy die To-dos. Währenddessen richtet sie ihre Smart Wrist schnell wieder zum Arbeitsplatz ein und legt los. Nach 75 Minuten ertönt Applaus von Buddy: »Du hast heute zwar nicht so viel geschafft wie gestern in derselben Zeit. Mach' aber trotzdem nicht zu lange, damit du fit bist für die Arbeit morgen. Happy Feierabend!« In der Küche tummeln sich schon Leonies Mitbewohner:innen. Minh hat ihre Mutter aus Vietnam für eine gemeinsame Kochsession zugeschaltet. Es gibt vegane Phở. Über den Commune-Stream läuft passende Musik auf Basis der Vorlieben

aller sieben Bewohner:innen. Nach dem Essen zieht sich Leonie in ihr Schlafzimmer zurück, denn Buddy hat recht: Die vergangenen Tage waren etwas stressig, sie braucht Schlaf. Um herunterzukommen, streamt Leonie noch eine Folge ihrer Lieblingsserie. In den letzten fünf Minuten der Episode simuliert die Lichtinstallation ihres Zimmers einen Sonnenuntergang, es wird dunkel. Leonie drückt den Alles-aus-Schalter, um die Nacht über Ruhe vor Buddy zu haben. Obwohl alles ruhig und dunkel ist, ist Leonie noch angespannt. Sie war nicht darauf gefasst, ihre Ex-Freundin im Wupperspace mit ihrem Neuen zu sehen. »Es ist doch erst drei Wochen her«, denkt sie und schaltet Buddy wieder ein, um eine weitere Episode zu schauen.



SOFTWARE SCHÜTZT PRIVATSPHÄRE¹⁸: Forscher:innen der University of Southern California Viterbi School of Engineering und der Princeton University haben die Software »Pretty Good Phone Privacy« entwickelt, die die Privatsphäre von Smartphone-Nutzer:innen schützt. Dabei entkoppelt sie personenbezogene Daten und anonymisiert sie.

→ viterbischool.usc.edu/news/2021/08/is-your-mobile-provider-tracking-your-location-this-new-technology-could-stop-it

MATCHING-PLATTFORM FÜR GEMEINSCHAFTLICHE

WOHNPROJEKTE¹⁹: Bring Together ist ein soziales Start-up, das auf den demografischen Wandel reagieren will. Interessierte können sich passgenau mit Gleichgesinnten zusammenbringen lassen und gemeinsam Wohnprojekte starten. Die Gründer:innen unterstützen den Sharing-Gedanken und wollen eine nachhaltige und ressourcenschonende Lebensweise fördern.

→ bring-together.de

PER AR-BRILLE AN VIRTUELLEN DISPLAYS ARBEITEN²⁰:

Der chinesische Elektronikkonzern Lenovo hat mit der ThinkReality A3 eine AR-Brille vorgestellt, die das Sichtfeld des Trägers mit bis zu fünf virtuellen Displays überlagern kann. Das Gerät sieht nicht wie ein auffälliges AR-Headset aus, sondern wie eine robuste Brille, die auch 3D-Hologramme einblenden kann.

→ lenovo.com/us/en/thinkrealitya3

EVENTS IN HYBRID REALITY²¹: Der Musikpromoter London Warehouse Events hat zusammen mit der Live-Event-Plattform Sansar das Veranstaltungskonzept »Tobacco Dock Virtual« entwickelt. Dafür wird der Londoner Veranstaltungsort im Detail virtuell nachgebildet und zum Ort für virtuelle Partys. Live-Events sollen zeitgleich im realen und im virtuell nachgebildeten Raum stattfinden.

→ tobaccodockvirtual.com

DIE THESEN

Im WDR Innovation Hub haben wir uns gefragt, was uns Alice, Baram und Leonie fürs Hier und Jetzt mitgeben. Aus unseren Erkenntnissen haben wir Thesen entwickelt, mit deren Hilfe wir in Austausch kommen, Debatten auslösen, viele unterschiedliche Perspektiven kennenlernen und uns so für die nächsten Generationen bereit machen wollen.

Wir haben gemeinsam mit Expert:innen aus verschiedenen Gebieten der Zukunftsforschung, der Jugendforschung, der Generationenforschung, aus der Technologie-Branche und der Formatentwicklung diskutiert und 14 Thesen über die Generation Alpha im Jahr 2035 formuliert:

DIE THESEN

- 01 Alphas konsumieren hyperpersonalisierte Inhalte, die sich an wechselnde Stimmungen, Bedürfnisse, Geräte und Aufenthaltsorte anpassen. So wird jede und jeder Alpha zum Gravitationszentrum ihres oder seines individuellen Universums, in dem Inhalte bei jeweils passender Gelegenheit auf sie oder ihn zufliegen.
- 02 Durch die Fragmentierung des digitalisierten Medienmarktes erreichen Medienhäuser die Alphas schwerer und können kaum noch massenmediale Momente erzeugen.
- 03 Alphas sind es gewohnt, dass alle Angebote, Geräte, Dienstleistungen und Personen miteinander vernetzt sind und ihnen das Leben leichter machen.
- 04 Alphas steuern ihre Medienwelt mit ihren Augen, mit Gesten und mit ihrer Stimme.
- 05 KI-Assistenten sind die Gatekeeper für den Medienkonsum. Sie unterstützen den Alltag der Alphas – vom Aufstehen bis zum Zubettgehen.
- 06 Gaming ist fester Bestandteil des Alpha-Alltags. Games sind multioptionale Plattformen, die sich nicht mehr nur auf das eigentliche Gaming fokussieren. Sie sind auch ein Ort für Medieninhalte.
- 07 In Medienunternehmen werden KI-Assistenz-Systeme in der gesamten Wertschöpfungskette eingesetzt. Alphas haben keine Berührungspunkte im Umgang und in der Arbeit mit KI-Systemen.
- 08 Alphas entscheiden sich für Jobs, die es ihnen möglich machen, eigenverantwortlich, zeitlich und örtlich flexibel zu arbeiten. Im Job ist den Alphas ein wertschätzendes Umfeld genauso wichtig wie die Sinnhaftigkeit der eigenen Aufgaben.
- 09 Wer neue Technologien ablehnt, ist kein Mainstream-Alpha.
- 10 Alphas leben in einer Welt, in der Realität und Virtualität miteinander verschmolzen sind.
- 11 Diverse Identitäten sind prägender Bestandteil im Leben der Alphas. Zu Faktoren der Diversität zählen sie Ethnie, Alter, Geschlecht, Religion, physische Fähigkeiten, Bildung, Sexualität, Einkommen und viele weitere.
- 12 Die Kluft zwischen privilegierten und schlechter gestellten Alphas wächst.
- 13 Der Klimawandel beschäftigt auch die Alphas. Die Palette ihrer Reaktionen reicht von CO₂-neutralem Leben bis Flugscham.
- 14 Für Alphas ist autonome Mobilität normal – sowohl im Individualverkehr als auch in öffentlichen Verkehrsmitteln. Unterwegs nutzen Alphas Medien aller Art.

EXPERT:INNEN IM AUSTAUSCH ÜBER DIE THESEN

»Die Generation Alpha wird die Wörter *Technologie* und *Digitalisierung* nicht mehr in den Mund nehmen, so wie wir heute auch nicht mehr von *Industrialisierung* sprechen.«

— *Tristan Horx*

»Ich hoffe, dass wir die durch die Digitalisierung *erhöhte Produktivität* dafür nutzen können, den Menschen ein anderes Leben zu ermöglichen. Ein Leben, in dem man den eigenen Ideen und den eigenen kreativen Projekten nachgehen kann und die eigentliche Arbeit, die bisher viele Menschen beschäftigt hat, automatisiert durch Computer erledigt werden kann.«

— *Sven Bliedung*

»Gehen wir mal davon aus, dass im Jahr 2035 Maschinen große Teile unserer Arbeit übernommen haben. Was macht die Generation Alpha dann? Dann könnte so etwas wie ein Grundeinkommen, eine *digitale Dividende*, wieder Thema werden. Das wird diese Generation definitiv beschäftigen.«

— *Tristan Horx*

»Digitale Assistenten werden wie der beste Freund oder die beste Freundin sein, eine *Wegbegleitung*, die immer dabei ist«

— *Dani Woytewicz*

“This Generation Alpha is going to be more *diverse* in their identity and what they define, and I think that it might not be either or.”

— Ashley Fell

»Auf der einen Seite wird Autonomie so wie im Bereich der Mobilität etwas Normales sein, auf der anderen Seite bleibt aber auch ein sehr starkes Bedürfnis nach *Selbstwirksamkeit*. Das heißt, sich eben nicht nur irgendwo reinzusetzen und fahren zu lassen, sondern selbst das Auto zu lenken. Die Faszination, selbst etwas zu können, bleibt bestehen.«

— Birgit Langebartels

»Die Generation Z ist es gewohnt, permanent Feedback zu bekommen. Ich poste etwas und warte keine Minute auf Feedback. Die Erwartungshaltung nach *Instant Feedback* nimmt auch immer mehr Einzug in den Arbeitsmarkt und wird sich so bei der Generation Alpha noch verstärken.« — Simon Schnetzer

DIE EXPERT:INNEN



ASHLEY FELL

Speaker & Director of Advisory @ McCrindle



BIRGIT LANGEBARTELS

Dipl.-Psychologin & Leiterin kids & family @ Rheingold



DANI WOYTEWICZ

Strategische Formatentwicklerin @ WDR COSMO



SIMON SCHNETZER

Speaker & Jugendforscher



SVEN BLIEDUNG VON DER HEIDE

Geschäftsführer @ Volucap



TRISTAN HORX

Autor & Zukunftsforscher @ Zukunftsinstitut

»Die Generation Alpha hat einen besseren *Digitalinstinkt*. Diesen gilt es zu stärken, sonst rutschen die Alphas in dieselbe Falle wie wir alle zuvor.« — *Tristan Horx*

“There are differences between the countries across the world, but this next generation is very *global*, and the trends that impact them will impact all of them.”

— *Ashley Fell*

»In einer *hybriden Arbeitswelt* muss man nicht mehr unbedingt für den Job umziehen und kann sich so in der eigenen Traumregion niederlassen. Darauf müssen sich Arbeitgeber einstellen.« — *Simon Schnetzer*

»Vertrauen ist eine starke Emotion, die man braucht, besonders bei Nachrichten. Ich glaube aber, wir müssen vor allem ein *Image* aufbauen. Damit wir einfach wieder attraktiv sind und unterhalten, so dass wir gesehen werden wollen.« — *Dani Woytewicz*

»Es wird auch ein *Gegengewicht zur Hyperpersonalisierung* geben. Menschen werden auch 2035 aktiv selbst bestimmen, welche Inhalte sie konsumieren wollen. Wenn ich mich zum Beispiel mit Freund:innen virtuell im Game verabrede, dann entscheide ich das bewusst.«

— *Sven Bliedung von der Heide*

»Alphas stellen sich Fragen wie: Was kann ich tun, was sinnstiftend ist? Was macht mich und andere glücklich? Sie setzen bei der *Personalisierung stärker auf den sozialen Aspekt der Individualisierung*. Sie wollen Inhalte, bei denen sie sich ehrlich angesprochen fühlen.« — *Birgit Langebartels*

**»WIR ÖFFENTLICH-
RECHTLICHEN MÜSSEN
SCHLÖSSER BAUEN
STATT REIHENHÄUSER,
DENN DIESE SIND
EINFACH NICHT MEHR
ATTRAKTIV FÜR DIE
GENERATION ALPHA.«**



DANI WOYTEWICZ

Strategische Formatentwicklerin @ WDR COSMO

UND NUN, WDR?

Welche Zukünfte uns erwarten können, zeigen nicht nur unsere Zukunftspersonas. Die Generation Alpha selbst zeigt uns heute schon, in welche Richtung es geht: Dreijährige versuchen, mit den Fingern Fotos in Zeitschriften groß zu zoomen. Fünfjährige befehlen Alexa und Co., ihre Lieblingssongs zu spielen. Und in den Schulen sind die neuesten Games und der Klimawandel gleichzeitig Thema.

Aus den Erfahrungen von heute und dem Wissen über mögliche Zukünfte ergeben sich Herausforderungen, zu denen wir im WDR Innovation Hub Handlungsempfehlungen erarbeitet haben.

- > Wir glauben nicht daran, dass wir die Generation Alpha noch mehrheitlich über Radio und Fernsehen erreichen können. Stattdessen sollten wir uns darauf konzentrieren, die individuellen Bedürfnisse der Alphas im digitalen und virtuellen Raum zu kennen und entsprechend passgenaue Angebote zu machen.
 - > Wir sollten einen Weg finden, die Generation Alpha mit hyperpersonalisierten Inhalten zu versorgen. Dafür verarbeiten wir Daten unserer Nutzer:innen, stellen aber sicher, dass nie die Transparenz darüber verloren geht, welche Daten wir sammeln und wofür wir sie einsetzen.
 - > Wir sollten uns damit befassen, wie künstliche Intelligenz die Produktion, Distribution und Nutzung von Medien beeinflussen wird. Im WDR wird sich künftig sogar ein eigenes Team mit diesen Fragen beschäftigen – auch für die ARD.
 - > Als Arbeitgeber werden wir künftig Alphas als Mitarbeiter:innen für den WDR gewinnen wollen. Das wird schwierig, weil wir heute nicht mehr so selbstverständlich wie in der Vergangenheit als attraktiver, innovativer und vielfältiger Arbeitgeber wahrgenommen werden. Dabei gibt es im WDR zahlreiche unterschiedliche spannende Jobprofile von Projektmanager:in über Programmierer:in bis Mediengestalter:in. Das müssen wir bekannter und transparenter machen.
 - > Wir möchten, dass die Menschen uns vertrauen – und arbeiten dafür, dass auch die Generation Alpha uns als vertrauensvolles Gegenüber wahrnimmt. Deshalb wollen wir den Dialog mit den Nutzer:innen stetig fortsetzen – wie zum Beispiel gerade erst im Zukunftsdialog der ARD.
 - > Wir sollten unsere Erkenntnisse über die Generation Alpha und nachfolgende Generationen nie als final betrachten. Durch den ständigen Austausch mit der Generation Alpha und den Nutzer:innen aller anderen Generationen wollen wir erfahren, wie sich ihre Lebenswelten verändern, welche neuen Bedürfnisse entstehen – und was vielleicht auch keine Rolle mehr spielt.
- DIESER ZUKUNFTSREPORT** ist auch Startschuss für Austausch und Diskurs im WDR selbst. Wir im WDR gehen jetzt ins Gespräch – über die und mit der Generation Alpha, unseren Nutzer:innen – jetzt und in der Zukunft.

QUELLEN

1. ————— McCrindle M. Meet Alpha: The Next 'Next Generation' - The New York Times [Internet]. 2015 [zitiert 25. Oktober 2021]. Verfügbar unter: <https://www.nytimes.com/2015/09/19/fashion/meet-alpha-the-next-next-generation.html>
2. ————— McCrindle M, Fell, Ashley, Buckerfield S. Generation alpha: understanding our children and helping them thrive. 2021.
3. ————— Mannheim K. Das Problem der Generationen [Internet]. 1928. Verfügbar unter: <https://doi.org/10.1007/s11577-017-0412-y>
4. ————— Strauss W, Howe N. Generations: The History of America's Future 1584 to 2069 (Book). Futurist [Internet]. 7. August 1991 [zitiert 25. Oktober 2021];25(4):38. Verfügbar unter: <https://search.ebscohost.com/login.aspx?direct=true&db=bth&AN=10046350&site=ehost-live>
5. ————— Schnetzer S. Generation XYZ Definition, Merkmale und Unterschiede verständlich erklärt [Internet]. Simon Schnetzer. 2021 [zitiert 25. Oktober 2021]. Verfügbar unter: <https://simon-schnetzer.com/generation-xyz/>
6. ————— Nagy Á, Kölcsey A. Generation Alpha: Marketing or Science. Acta Technologica Dubnicae [Internet]. 1. April 2017 [zitiert 25. Oktober 2021];7(1):107–15. Verfügbar unter: <https://content.sciendo.com/view/journals/atd/7/1/article-p107.xml>
7. ————— Jha AK. Understanding Generation Alpha [Internet]. OSF Preprints; 2020 Juni [zitiert 25. Oktober 2021]. Verfügbar unter: <https://osf.io/dze8g/>
8. ————— Eigene Darstellung. Werteuniversum in Anlehnung an Calmbach et al. 2020.
9. ————— Calmbach M, Flaig B, Edwards J, Möller-Slawinski H, Borchard I, Schleer C. Wie ticken Jugendliche? 2020: Lebenswelten von Jugendlichen im Alter von 14 bis 17 Jahren in Deutschland. Bundeszentrale für Politische Bildung, Herausgeber. Bonn: Bundeszentrale für politische Bildung; 2020. 623 S. (Schriftenreihe / Bundeszentrale für politische Bildung).
10. ————— Cube Two – Nestron [Internet]. [zitiert 25. Oktober 2021]. Verfügbar unter: <https://nestron.house/portfolio/cube-two/>
11. ————— LaMDA: our breakthrough conversation technology [Internet]. Google. 2021 [zitiert 25. Oktober 2021]. Verfügbar unter: <https://blog.google/technology/ai/lamda/>
12. ————— Freight S. Neurable [Internet]. Neurable. [zitiert 25. Oktober 2021]. Verfügbar unter: <https://neurable.com/>
13. ————— ImmerseMe - Using virtual reality to learn languages [Internet]. ImmerseMe - Using virtual reality to learn languages. [zitiert 25. Oktober 2021]. Verfügbar unter: <https://immerseme.co>
14. ————— The HEAT project [Internet]. [zitiert 25. Oktober 2021]. Verfügbar unter: <https://www.hochbahn.de/en/projects/the-heat-project>
15. ————— Collaborative Robots for a World of Applications [Internet]. Techman Robot. [zitiert 25. Oktober 2021]. Verfügbar unter: <https://www.tm-robot.com/en/>

16. ————— poapxyz. POAP [Internet]. [zitiert 25. Oktober 2021]. Verfügbar unter: <https://www.poap.xyz/>
17. ————— Clark M. The team behind Age of Empires IV wants you to learn history while playing the game [Internet]. The Verge. 2021 [zitiert 25. Oktober 2021]. Verfügbar unter: <https://www.theverge.com/2021/4/10/22375911/age-of-empires-4-history-lesson-documentary-footage-music-languages>
18. ————— Is Your Mobile Provider Tracking Your Location? This New Technology Could Stop It. [Internet]. USC Viterbi | School of Engineering. [zitiert 25. Oktober 2021]. Verfügbar unter: <https://viterbischool.usc.edu/news/2021/08/is-your-mobile-provider-tracking-your-location-this-new-technology-could-stop-it/>
19. ————— bring-together. Wir finden Deine passende Gemeinschaft. [Internet]. bring-together —Zusammen gemeinschaftlich wohnen. [zitiert 25. Oktober 2021]. Verfügbar unter: <https://www.bring-together.de/de/unternehmen>
20. ————— ThinkReality A3 Smart Glasses | Lenovo US | Lenovo US [Internet]. [zitiert 25. Oktober 2021]. Verfügbar unter: <https://www.lenovo.com/us/en/thinkrealitya3/>
21. ————— Tobacco Dock Virtual [Internet]. Tobacco Dock Virtual. [zitiert 25. Oktober 2021]. Verfügbar unter: <https://tobaccodockvirtual.com>

BILDQUELLEN

- S. 7 ————— © Fell A., McCrindle
- S. 17 ————— Screenshot, <https://nestron.house/portfolio/cube-two/>
 Screenshot, <https://www.neurable.com/>
 Screenshot, <https://immerseme.co/>
- S. 23 ————— Screenshot, <https://www.hochbahn.de/en/projects/the-heat-project>
 © Microsoft. Screenshot, <https://www.theverge.com/2021/4/10/22375911/age-of-empires-4-history-lesson-documentary-footage-music-languages>
- S. 29 ————— Screenshot, <https://www.lenovo.com/us/en/thinkrealitya3>
 Screenshot, <https://www.bring-together.de/de>
- S. 33 ————— Ashley Fell © Fell A., McCrindle
 Birgit Langebartels © Langebartels B.
 Dani Woytewicz © Beule V.
 Simon Schnetzer © piomars
 Sven Bliedung von der Heide © Volucap.
 Tristan Horx © Vyhnalek K.
- S. 35 ————— © Beule V.

Hier genannte Links wurden zuletzt am 25. Oktober 2021 aufgerufen.
 Sämtliche Screenshots wurden am 21. Oktober 2021 aufgenommen.

WIR ARBEITEN AM ÜBERMORGEN-WDR.



Wir sind der WDR Innovation Hub. Ein interdisziplinäres Team im WDR. Angetrieben von vielen Fragen: Wie bleibt der WDR innovativ und zukunftsfähig? Wie arbeiten wir in Zukunft? Wie pro-

duzieren wir unsere Inhalte? Wie verbreiten wir sie? Welche neuen medialen Ökosysteme entstehen? Wie sehen die Nutzer:innen der Zukunft aus? Von welchen Trends und Innovationen profitiert man tatsächlich als Journalist:in, Entwickler:in, Cutter:in?

WIR RECHERCHIEREN UND ANALYSIEREN ZUKUNFTSSZENARIEN.

Solo oder zusammen mit Partner:innen studieren wir Trends und gesellschaftliche Entwicklungen. Was uns brennend interessiert? Felder, die in zwei bis fünf Jahren für den WDR relevant sein werden. Aus diesen Innovationsfeldern machen wir dann Innovationsprojekte.

WIR SIND VIELE. Wir arbeiten mit Expert:innen zusammen, lernen aus Entwicklungen anderer Häuser, holen Wissenschaftler:innen dazu – teilen unser Wissen und sorgen dafür, dass sich die verschiedenen Disziplinen im WDR besser austauschen.

Zukunft kann man nicht alleine anpacken – wir auch nicht. Deshalb arbeiten wir immer in Teams. Sie bestehen aus WDR-Kolleg:innen und externen Partner:innen.

DIE ZUKUNFT BLEIBT SPANNEND. Und wir arbeiten dran.

IMPRESSUM

HERAUSGEBER

Westdeutscher Rundfunk Köln
Marketing
Appellhofplatz 1
50667 Köln

REDAKTION

Käthe Day

ILLUSTRATION

Philipp Burckhardt

LAYOUT

Christoph Rauscher

