

# mandagmorgen

## Fra Star Trek til smartphones: Brug science fiction som værktøj til innovation

Læs senere

KLUMME

0 kommentarer

Print



*Vidste du, at vi sikkert ikke ville have haft vores smartphones den dag i dag, hvis det ikke var for den amerikanske science fiction-tv-serie Star Trek? Vel at mærke den helt gamle udgave fra 1960'erne, hvor Captain Kirk fløj rundt i universet og duellerede med diverse rummonstre lavet i papmache.*

### Af Christian Villum

Leder af digital tænkning, Dansk Design Center

I 1960'erne blev Star Trek-serien set og nærstudert af millioner af seere, blandt andet den amerikanske ingeniør Martin Cooper, som af mange tilskrives æren at have fundet på mobiltelefonen nogle år senere, i 1973, hvor han arbejdede for Motorola.

Cooper fulgte Captain Kirk og co. i rumskibet USS Enterprise, hvor man kunne tale sammen trådløst gennem en såkaldt *communicator*. En fiktiv gadget, som, hvis man kigger nærmere på optagelserne fra dengang, minder usandsynligt meget om den klaptelefon, som Motorola senere sendte på forbrugermarkedet, og som i en periode gjorde selskabet til verdens foretrukne mobiltelefonproducent.

Som ledende produktudvikler hos Motorola formede Cooper således selskabets nye innovationer med de værktøjer, han havde for hånden: hans intellekt, tekniske kunnen – og hans fantasi.

Sidstnævnte var præget af de billeder, han havde oppe i hovedet fra diverse bøger og tv-serier, herunder Star Trek.

Fiction og papmache blev til det teknologiske omdrejningspunkt, som den dag i dag binder os allesammen sammen, nemlig vores smartphones. Og dermed illustrerer science fiction-genren i høj grad det gamle mantra: Ej blot til lyst.

## Fantasier, der former fremtiden

Mennesket, inklusive de folk, som sidder med hænderne på styretøjet hos de virksomheder, som former fremtiden, orienterer sig i høj grad via fantasien og de billeder, de har inde i hovedet.

Så spørgsmålet er: Hvem former de billeder? Det er ofte science fiction-genrens forfattere, og derfor har science fiction-begrebet mere indflydelse på, hvordan verden rent faktisk folder sig ud, end man måske lige går og tror.

Men hvad er det, science fiction kan, som er anderledes end den frie fantasi, som vi jo allesammen er udstyret med fra fødslen, i forhold til at give os forestillinger om fremtiden?

Science fiction taler mere til vores følelser end til vores rationelle fornuft og tager ofte form af enten utopier og oftere dystopier, som bygger idéer om teknologi og fremtiden ind i en større og ofte mere kompliceret kontekst.

Dermed prikker sci-fi-fortællingerne indirekte til vores værdier og verdensbillede og stimulerer den dybere refleksion, der er nødvendig for at skabe løsninger i en større sammenhæng, hvor en given teknologi giver os nye muligheder.

Den form for overvejelser er selvsagt yderst nyttige i en designproces. Der findes endda en designgenre, der udtrykkeligt bruger science fiction som en metode til at afdække forskellige muligheder og udfordringer i et fremtidigt scenarie. Det kaldes *design fiction* eller *speculative design*.

Science fiction er som en legeplads for designere. Design bygger på et princip om at eksperimentere, teste hurtige prototyper og komme ud over egne forudindtagede opfattelser.

Denne tilgang passer som fod i hose med den refleksion, som et dyk ned i science fiction-feltet vil give dig.

Lidt firkantet kan man sige, at hvor science fiction-genren sætter tankerne i gang og skærper dybere tanker om fremtiden, så sætter designtilgangen, metoderne og værktøjerne, dig i stand til at kanalisere den refleksion direkte ind i en skabelsesproces sammen med andre.

## Start med en god bog

Hvordan kan vi alle sammen bruge science fiction som et særligt greb til at forme fremtiden?

Det er der mange bud på, også i bogform.

Et bud kommer fra danske Ann Rosenberg, som er leder af Next-Gen-afdelingen i den store softwarevirksomhed SAP. Hun har udgivet bogen 'Science Fiction Thinking: A Starship for Enterprise Innovation', hvori hun argumenterer for, at store virksomheder – dem man på engelsk kalder for *corporates* – bør bruge science fiction aktivt i deres innovationsarbejde, hvis de vil forblive relevante.

Og så kan man selvfølgelig gå i gang med at læse noget god science fiction.

Start eksempelvis med forfattere som Isaac Asimov, Neal Stephenson og ikke mindst Cory Doctorow, som tilsammen repræsenterer tre forskellige generationer af science fiction-skabere. Så er det min overbevisning, at dine fremtidsperspektiver på både kort og lang sigt ikke blot vil ændres, men få kant og kritisk nerve.

Hvis du er nysgerrig på mere, kan jeg endvidere nævne, at vi i Dansk Design Center arbejder på flere tiltag i dette felt, eksempelvis ved at udvikle nye metoder og værktøjer til at skabe spekulative fremtidsscenerier, og med at skabe et åbent fællesskab for folk, som elsker science fiction-genren, og som samtidig er nysgerrige efter, hvordan principperne bag kan bruges til ikke bare at fantasere om fremtiden, men også præge den aktivt.

Hiv fat i os, hvis du har lyst til at være med.

---

Jurister, public affairs,  
direktører, kontorchefer,  
teamledere, centerchefer.  
Vi har dem du søger!

---

Skal du bruge en af disse i din organisation  
– så kontakt [annoncer@altinget.dk](mailto:annoncer@altinget.dk)

---

**Altinget**

**mandag**morgen