

Der Projektfischer: Storytelling und Gamification mit der „Heldenreise“

■ Einleitung

Ein (zu) selten beachteter Aspekt der Museumsarbeit ist der des Projektmanagements. In gelungenen Ausstellungen bleibt die fachwissenschaftliche Grundlage als Inhalt oder Thema in den Köpfen der Besuchenden. Die Gestaltung der Ausstellung bietet den Interessierten starke Bilder, die lange erinnert werden. Vermittler_innen stellen das „Gesicht“ des Museums dar, an das sich beispielsweise ganze Schulklassen lange erinnern.

Weniger populär arbeiten Menschen, die all diese Eindrücke möglich machen: Die Projektmanager_innen.

Die Menschen, die Ideen auf ihre Realisierbarkeit hin prüfen und auch manche unpopuläre Absage erteilen, sind echte „Helden“ des Kulturbetriebes. Zwischen allen Akteuren stehen sie und spielen den Anwalt des Projektes selbst, in dem alle anderen Akteure mehr oder weniger stark ihre ureigenen (Fachbereichs-) Interessen vertreten. In einer Welt, in der Partikularinteressen drohen, die Ordnung in Anomie, die Struktur in Chaos zu verwandeln, stehen Menschen wie Steine in der Brandung und halten zusammen, was auseinanderstrebt: Projektmanager_innen!

Im Folgenden wird ein Spielekonzept vorgestellt, das die vielfältigen Aufgaben des Projektmanagements anschaulich machen soll. Beispielhaft dient das EU-Mittel geförderte Projekt „North Sea Wrecks“, das mit fünf beteiligten Ländern und insgesamt über 30 Partnerinstituten und Organisationen einen großen Rahmen aufspannt, der durch vielseitige Projektmanagement-Aufgaben gefüllt werden muss.

In einem Mini-Game soll die klassische „Heldenreise“ in mehrstufigen Levels einen Zugang zu diesem Projekt bieten, um dieser wenig beachteten, aber absolut notwendigen Tätigkeit einen Platz zu geben.

Dazu wurde zu jeder Station einer „Heldenreise“-Erzählung ein Inhaltsblock erstellt, der in einer fiktionalen Erzählung einen Aspekt des Projektmanagements aufgreift und rings um den Charakter „Kaas“ eine Geschichte erzählt. Kaas ist Fischer in der Nordsee und wird,

indem er die Strukturmomente der „Heldenreise“ durchläuft, zum titelgebenden „Projektfischer“. Diese Geschichte kann als bunte Animation im Comicstil, mit Untertitel und aufgesprochener Audiospur verstanden werden.

Einfache, kleine Mini-Games/ Interaktionsmomente schaffen Handlungsmöglichkeiten für die Besuchenden. So wird eine spielerische Vermittlung ermöglicht und die reine Erzählung aufgelockert und strukturiert. Die relativ simplen Interaktionen im Spiel, die sich mit erzählenden Momenten vermischen, sollen ein hohes Maß an Abwechslung bieten, ohne zu ermüden. Das Erfüllen der Aufgaben scheitert nicht an bestimmten Schwellen, wie spezifischen Lösungswörtern oder zwangsläufig hohen Punkteständen. Sie dienen der Auflockerung der comichaften Erzählung und sollen motivieren, sich mit der Interaktionsfigur „Kaas“ möglichst zu identifizieren und selbst als aktiver Teil der Heldenreise in Erscheinung zu treten. In Momenten der hier vorgestellten Heldenreise, in denen per „Point & Click“ Elemente ausgewählt werden können, tritt dies in Erscheinung, da durch Interaktion mit den Elementen auf dem Bildschirm eine eigene Bewegung in der Spieloberfläche möglich wird. Aktive Ansprachen der Besuchenden („Hier hast du (...) gefunden“, oder ähnlich) sollen ermöglichen, abstrakte Informationen möglichst leichtgängig zu erfassen und durch die eigene Aktivität auch Spaß daran zu haben.

Die Umsetzung kann in Form einer Medienstation erfolgen. Durch die reduzierten Eingabemöglichkeiten, die bei fast allen Games/ Interaktionsmomenten lediglich Swipes oder Mausklicks erfordern, kann auch eine berührungslose Gestensteuerung („Leap-Motion“) in Corona-Zeiten umgesetzt werden. In dieser Form ist auch ein Angebot über Webseiten denkbar, um weitere Plattformen von Projektpartner_innen nutzen zu können und die Nutzbarkeit allgemein zu erhöhen.

■ Die Ausgangslage

Das Museumsvolontariat existiert in vielen Varianten. In meinem Fall war ich in das oben abgebildete Projekt vielseitig eingebunden: Ein Konzept für eine internationale Wanderausstellung musste erstellt, dessen Machbarkeit überprüft und im gegenseitigen Wechsel angepasst werden. Die Anforderungen an ein sehr vielseitiges, internationales Publikum an verschiedensten Orten mussten in Texten und zu setzenden lokalen Bezügen bedacht werden. Genauso sollten der Nutzbarkeit und der Notwendigkeit einer Webpräsenz, die das weiterhin laufende Projekt aktualisierend begleitet, Rechnung getragen werden. Interaktionsmomente in Form von Mini-Games

und Hands-on-Stationen wurden entwickelt und an die momentane Corona-Situation angepasst. Hinzu kamen logistische und konservatorische Aspekte, die geplant und realisiert werden mussten. Alle genannten Bereiche mussten mit den Akteuren des Projektes, den Fachwissenschaftler_innen und ihren jeweiligen Anliegen rückgekoppelt werden. Der Übergang zwischen dem Forschungsprojekt und der Ausstellung, die es vermitteln wird, wurden so fließend. In dieser Gemengelage wurde das Thema des Projektmanagements zu einem roten Faden, der alles und jeden miteinander verband.

■ Der Rahmen

Auch, wenn es kein „Projektmanagement“ als eigene Position gab, mussten die Aufgaben parallel erfüllt werden. Alles, was einmal geschehen soll, muss geplant und getaktet, eben „gemanagt“ werden. Durch diese ständige parallele Einbindung zwischen inhaltlicher Auseinandersetzung mit Forschungs- und Ausstellungsinhalten sowie der dahinter stehenden Organisation und Planung wurde das Thema „Projektmanagement“ zusehends interessant.

Die Inhalte des Projektes stellten viele interessante Bezüge bereit, von denen einer die grenzüberschreitende Kommunikation war. Es mussten viele kommunikative, administrative und allgemein Hürden jeder Art überwunden werden, bis das Projekt auch nur beginnen konnte. Das Management der Ausstellung stellte dabei nur einen von vielen Bausteinen dar.

Daraus entstanden Vermittlungsideen wie etwa der Plan eines „World Cafes“, in dem die innerhalb des Europäischen Förderrahmens zusammengekommenen Akteure in reduzierter Form abgebildet werden sollten, um zu veranschaulichen, wie schwer es ist, verschiedene Interessen und deren Vertretende über mehrere Grenzen hinweg zusammen zu bringen. Schüler_innen/ Studierende und andere Gruppen könnten so nachvollziehen, wie wichtig aber auch schwierig die internationale Kooperation sein kann. Nachdem mehrere multimediale Medienstationen in der Ausstellung Platz finden konnten, wurden verschiedene Hands-on und Vermittlungsideen in den digitalen Raum übertragen: Die Forschungsmethoden des Projektes werden beispielsweise als Mini-Game umgesetzt und so erfahrbar.

■ Die Idee

Aus den Notwendigkeiten der Projekt- und Ausstellungsplanung heraus erhält das Projektmanagement nur wenig Raum in der Ausstellung. Wie in jeder Ausstellung wurden Inhalte gestrafft und zu einem gut konsumierbaren Erlebnis zusammengeführt. Die Frage, wie genau so ein Projekt geplant wird, welche Hürden dabei existieren und wie sie überwunden werden, konnte so nur durch das beschriebene „World-Cafe“ konkret umgesetzt werden.

Während der Planung der Mini-Games in der Ausstellung wurde unter dem Eindruck der Fortbildung „Let´s play! Der Mehrwert von Playerjournays für das digitale Publikum“ (Anke von Heyl und Anita Thanhofer, Pausanio-Akademie) auch eine Rahmenidee für das hier vorliegende Konzept des „Projektfischers“ entwickelt. Leider konnte das etwas abseits der eigentlichen Projektinhalte stehende Thema des Projektmanagements nicht als Mini-Game realisiert werden. Dabei spielte auch eine Rolle, dass das als „trocken“ empfundene Thema viele Besuchende nicht so stark in die Inhalte hineinziehen würde, wie die konkurrierenden Themenschwerpunkte.

Um zu zeigen, wie auch dieses „trockene“ Thema durch Ansätze der Gamification und eine solide Vermittlungsidee spannend und ansprechend vermittelt werden könnte, wurde das hier vorliegende Konzept entwickelt.

Das Ziel dieser kleinen Arbeit soll also sein, eine Spieleidee zu entwerfen, die das Projektmanagement ansprechend und „leicht“ für möglichst breite Altersgruppen vermittelt. Dazu wurde ein Spielentwurf sowohl inhaltlich umrissen, als auch an die Stationen der „Heldenreise“ nach Christopher Vogler angelehnt. Die von Vogler vorgeschlagene Struktur schien am besten auf die Strukturmomente der Erzählung vom Projektmanagement zu passen, weshalb unter anderen Möglichkeiten genau diese Struktur gewählt worden ist. Die Form(en) der Heldenreise bieten in einem ungewöhnlichen Zusammentreffen von alter und weitreichender Kulturpraxis (wie das hier angeführte Werk „Der Heros in tausend Gestalten“ von J. Campbell nahelegt) und moderner Vermittlungsform eine Anleitung, Spiele und Interaktionsmomente zu nutzen, während Inhalte vermittelt werden können. Hans Hoppe schreibt im Buch „Spiele finden und erfinden“ etwa, dass viele Leitfäden zur Nutzung von Spiele-Ideen oft eher darin „[...] bestärken, dass letztlich doch nur wenige Spezialisten mit ihrem ausgeklügelten Know-How und der nur ihnen eigenen „genialen“ Kreativität in der Lage sind, auf neue Spielideen zu kommen und neue Spiele zu erfinden.“. Hoppe spricht dort zwar vornehmlich analoge Spiele an, macht aber den Vorteil

der „Heldenreise“ deutlich: Mit solch einer Struktur fällt es deutlich leichter, komplexe Inhalte in gut vermittelt- und konsumierbare Inhalte zu gliedern, als mit oft überkomplexen Ratgebern.

Ergänzend zu den Inhalten, die den Stationen Voglers zugeordnet worden sind, wurde auch die Absicht bzw. „Funktion“ des Abschnitts erläutert, um aufzuzeigen, wie hinter dem Spiel auch theoretische Inhalte in Erscheinung treten.

Die Tabellenform kann am besten diese Trias abbilden und kann hier, um einen theoretischen Einstieg zu wagen, schon unter dem Credo (und Titel eines Interviews) „Das Medium ist die Botschaft“ gelesen werden: Die Form der Erzählung, ob Tabelle oder digitales Game, ist hier im weiteren Sinne bereits Teil des Inhalts. Marshall Mc Luhan, der das Medium als Botschaft definiert, sagt dazu: „Wirkung ist immer ein verborgener Grund und niemals Teil der Figur. [...] Das Medium ist verborgen, der Inhalt offensichtlich. Aber die eigentliche Wirkung rührt vom verborgenen Grund her, nicht von der Figur. Bis heute hat niemand bemerkt, dass man beim Telefonieren keinen physikalischen Körper hat.“¹. Und ebenso merkt die Person im Spiel nicht, dass schon die Form einen Teil des Inhalts darstellt. McLuhan ging in seinem Beitrag schon 1978 so weit zu sagen, dass der Begriff „Job“ sich durch „Rollenspiel“ ersetzt hätte. Durch die ständige Wandlung der Welt in höherem Tempo sei es wesentlicher geworden, die „Rolle“ einer Arbeit zu spielen, als den „Job“ wirklich zu leben. Der Stellenwert, den das (Rollen-) Spiel so einnehmen kann, zeigt, wie die Form der Heldenreise zur Inhaltsvermittlung taugt: Wir „spielen“ dort, was wir sonst „arbeiten“, d.h. im vorliegenden Fall, mühsam durch Texte und abstrakte Inhalte erarbeiten müssten. Die folgende Skizze kann als Strukturplan gesehen werden, in den sich viele Inhalte in einer hohen Zahl von Varianten einarbeiten ließen.

1 Marshall McLuhan: Das Medium ist die Botschaft, Dresden 2001, S. 9/ 31-32

1 Ausgangspunkt ist die gewohnte, langweilige oder unzureichende Welt des Helden („Gewohnte Welt“).

◆ Erzählung des Games

„Kaas ist Fischer an der Nordsee. Schon viele Male ist er hinausgefahren und mit seinem Fang zurückgekommen. Mal mit mehr, mal mit weniger Erfolg. Manchmal hat er auch Dinge in seinem Netz gefunden, die eigentlich nichts in Meer verloren haben: Müll jeder Art, aber auch verloren gegangene Dinge von Touristen oder Menschen, die auf dem Meer arbeiten. Besonders schöne Dinge hebt er auf, die meisten aber bringt er an Land und entsorgt sie richtig, damit sie nicht weiter im Meer herumtreiben.“

Welchen Müll findest du, wenn du in der Nordsee schwimmst? Mache Schwimmbewegungen und finde es heraus!“

◆ Mini-Game

Mit Gestensteuerung/ der Maus/ Swipe müssen „Schwimmbewegungen“ gemacht werden. Nach einigen „Zügen“ tauchen verschiedene Müll-Sorten auf, die in den Meeren zu finden sind. Ein Bild zum Problem wird von einem kurzen Text begleitet, der das spezifische Problem mit einer Müll-Art umreißt. Besonders Plastik könnte hier gut als aktuelles und brisantes Beispiel dienen, um in das allgemeine Thema „Müll und Meer“ einzutauchen. Es sollte nach einigen Durchgängen mit einer Bestätigung abschließen „Toll, wieviel verschiedenen Müll du aus der Nordsee gefischt hast!“

◆ Theoretischer Kontext

Thomas Walden greift in seinem Buch „Hollywoodpädagogik“ die Heldenreise auf, um deren Anwendung in Hollywoodproduktionen zu analysieren. In Anlehnung an Vogler und Campbell schreibt er von dem Helden als einer Figur, die sich „[...] in Freiheit beugt.“ (Walden, Thomas: Hollywoodpädagogik, München 2015, S.123) und stellt dabei den Antagonismus von freiem und dienendem Handeln heraus. Kaas etwa ist in seiner „gewohnten Welt“ frei, „dient“ aber bereits dem Thema seiner Reise, indem er Müll aus dem Meer sammelt, wenn er kann. Damit ist ebenfalls schon eine Ankündigung seiner Berufung zur Heldenreise gegeben: Er hat das richtige Wesen, sich des Themas anzunehmen, bereits in sich. Das passt zu der Interpretation Campbells, dass der klassische Held bereits seit Geburt mit bestimmten Attributen versehen ist, die ihn als Helden ankündigen. Für Campbell ist der Heldenstatus so vorherbestimmt und wird nicht erarbeitet (Campbell, Joseph: Der Heros in tausend Gestalten, Frankfurt 1999, S. 303.) Eines der Themen rings um Kaas ist aber, wie sich in der Folge zeigen wird, dass er – der ja kein „göttlicher“ oder „metaphysischer“ Held ist – sehr wohl den Heldenstatus erarbeitet. Hier könnte wieder Thomas Walden angeführt werden, der meint, diese als „Kette von Wundern“ vorgestellte Lebensgeschichte des Helden würde etwa in Hollywood-Filmen zu wenige Identifikationspotentiale für die Besuchenden bieten, da „[...] das Leben bekanntlich *kein* Film ist.“ (Ebd.) Der Antagonismus des „Beugens in Freiheit“ bei Campbell wird bei Kaas zu einem aufklärerischen Moment, der mehr Identifikationspotentiale bietet: Er sammelt bereits Müll aus freiem Willen, bevor er aus freiem Willen weitere Schritte auf seiner Heldenreise unternimmt. Wer die Heldenreise von Kaas miterlebt, soll am Ende seine eigene Wirkmächtigkeit bestätigt bekommen und motiviert sein, sie auch zu nutzen.

2 Der Held wird von einem Herold zum Abenteuer gerufen („Ruf des Abenteuers“).

◆ Erzählung des Games

„Es sollte ein Tag werden wie jeder andere. Aber daraus wurde nichts: Als Kaas sein Schleppnetz einholte, sprang im letzten Moment noch ein Fisch ganz freiwillig hinein. Verwundert schaute Kaas den Fisch an und murmelte „Na, du bist ja ganz wild darauf, in meinem Netz zu landen“. Ihm fiel fast die Pfeife aus dem Mundwinkel, als der Fisch plötzlich antwortete: „Besser hier in deinem Netz, als da unten bei dem ganzen gefährlichen Schrott!“. Nach dem ersten Schreck begann Kaas ein interessantes Gespräch mit dem Fisch. Dieser erzählte ihm von den vielen Kriegswracks auf dem Meeresboden.

„Schauerlich“, dachte Kaas. Als der Fisch noch von der Munition erzählte, die sich in den Wracks und andernorts auf dem Grund der Nordsee türmte, und auch das Öl erwähnte, das aus ihnen ausströmte, kam Kaas sehr ins Grübeln. Er hatte immer nur den Müll aus seinen Netzen gesammelt und wenig darüber nachgedacht, was noch alles in der Nordsee versunken ist. Besonders die Hinterlassenschaften aus den vielen Kriegen, die auf der Nordsee geführt worden, sind ein Problem.

Der Tag war fast vorbei, als Kaas den Gast an einer weit entfernten Stelle in das Meer entließ, an der es dem Fisch sicher genug schien. Denn wenn Fische und Fischer, die beide sehr schweigsam sind, erst einmal ins Gespräch gekommen sind, reden sie meist sehr lange. Was der Fisch ihm erzählt hatte, ließ ihm keine Ruhe mehr.

Findest du alle Probleme heraus, die der Fisch Kaas mitteilt? Klicke auf die Objekte auf dem Meeresgrund und lerne mehr über Kriegswracks und ihre gefährliche Ladung!“

◆ Mini-Game

Die Besuchenden sollen Wracks, Munitionshalden, ausströmendes Öl, Wassersportgeräte und Baufahrzeuge auf See anklicken. Jedes Thema wird mit einem Symbolbild aufgegriffen und mit einem kurzen Text vermittelt. Etwa: Ein Bild eines Offshore-Windparks. Dazu bspw.:

„Bauvorhaben im Meer müssen gut geplant werden. Liegen Wracks im Weg, die vielleicht mit Munition belastet sind, ist das sehr gefährlich. Um mehr saubere Windenergie zu produzieren, brauchen die Menschen Infos zu den Wracks.

◆ Theoretischer Kontext

Kaas trifft den sprechenden Fisch, der ihm erstmals ein Problem vermittelt, das er noch nicht kannte. Joseph Campbell, der mit dem Buch „Der Heros in tausend Gestalten“ ein Grundlagenwerk zur Heldenreise schrieb, auf das auch Vogler mit seiner Struktur der Heldenreise aufbaute, findet dieses zufällige Treffen in vielen Mythen usw., etwa beim Froschkönig vor. Dieses Aufeinandertreffen, hier mit einem Fisch statt einem Frosch, ist ein: „Versehen, dem Anschein nach ein läppischer Zufall, [und] offenbart eine ungeahnte Welt und verstrickt den Menschen in ein Kräftespiel, dem sein Verständnis nicht gewachsen ist.“ (Campbell, Joseph: Der Heros in tausend Gestalten, Frankfurt 1999, S.52.). Man könnte noch weiter gehen und Campbells Exkurs zu Sigmund Freud aufgreifen, dass „[...] Fehlleistungen nicht rein zufällig sich ergeben, sondern das Resultat verdrängter Wünsche und Konflikte sind. [...] Ein Versehen kann sich zum Schicksal entwickeln.“ (Ebd.). Unter 1. sammelt Kaas bereits Müll. Nun wird er animiert, sich mit einer weiteren Belastung der Meere zu befassen. Das „Versehen“, das gerade Kaas den Fisch trifft, wird zu seinem Schicksal, das sich in seinem Anliegen, Müll zu sammeln, bereits abzeichnet.

3 Der Held wird von einem Herold zum Abenteuer gerufen („Ruf des Abenteuers“).

◆ Erzählung des Games

Kaas lebte sein Leben. Oder versuchte es. Denn bei jeder Ausfahrt dachte er an den Fisch und an die schaurigen Bilder vom Meeresgrund. Aber was sollte er als kleiner Fischer im großen Meer schon dagegen tun? Schulterzuckend und murmelnd erledigte er sein Tagewerk. Aber er zuckte sehr häufig murmelnd die Schultern. Bei Fischern ist das ein klares Zeichen, dass sie etwas beschäftigt. Und ständig wurde er daran erinnert...

◆ Mini-Game

Kaas fährt mit seinem Schiff:

Er muss Hindernissen in Seekarten ausweichen. Bei jeder drohenden Kollision kommentiert Kaas „Was!? Hier liegt auch etwas?“ Neben „typischen“ Seefahrtshindernissen wie Felsen, tauchen auch Wracks und Munition auf. Kaas kommentiert beständig „Mir war gar nicht klar, dass es so viele Wracks und Munition im Meer gibt“. Zu Wracks und Munitionshalden tauchen auch Infos mit Bildmaterial auf: Wer hat wann Dinge im Meer entsorgt? Dazu auch offene Kommentare: „Sowas! Auch Wracks aus dem Land (...) liegen hier.“ So soll spielerisch deutlich werden, wie vielseitig eingebunden Menschen in das Problem sind.

◆ Theoretischer Kontext

Campbell schreibt zur „Weigerung“ des Helden, „Die Mythen und Sagen der ganzen Welt legen übereinstimmend Zeugnis ab dafür, daß [sic!] die Weigerung wesentlich in der Hartnäckigkeit des Individuums bestehe, das nicht fahren lassen will, was es für sein eigenes Interesse hält.“ (Campbell, Joseph: Der Heros in tausend Gestalten, Frankfurt 1953, S.60.).

In Kaas Fall versucht dieser, die Probleme aus seinem Leben zu verdrängen. Aufgrund der vorangegangenen Erkenntnis ist es ihm aber nicht möglich: Er hat Wissen erlangt, von dem aus er keinen Schritt zurückgehen kann. Sein eigenes Interesse ist es, sein ruhiges Fischerleben weiterzuführen. Er muss erst seine eigene Hartnäckigkeit ablegen, an diesem „alten“ Lebensstand festzuhalten.

4 Ein Mentor überredet ihn daraufhin, die Reise anzutreten, und das Abenteuer beginnt („Begegnung mit dem Mentor“).

◆ Erzählung des Games

Einige Wochen später saß Kaas vor seinem Haus an den Dünen. Als eine Frau mit Schubkarre über die Düne kam, winkte Kaas ihr freundlich zu und als die Frau ihre Hand hob, um diesen Gruß zu erwidern, entglitt ihr die Schubkarre einen kleinen Moment. Kaas machte große Augen, als aus der Schubkarre ein längliches, vorne spitz zulaufendes Objekt fiel und ihm vor die Stiefel kullerte. Eilig sprang die Frau zu Kaas und entschuldigte sich: „Das tut mir ja furchtbar leid!“ Kaas winkte ab und fragte, was sie dort eigentlich vor sich her schob. Die Frau erklärte ihm, dass immer mal wieder Munition an Land angeschwemmt würde. Und weil das ein Unding sei, sammele sie die gefundenen Dinge ein und brächte sie zur Entsorgung. Dass nun ein Geschoss aus der Karre fiel und Kaas vor die Füße gekullert war, beunruhigte Kaas doch sehr. So erzählte er der Frau von seiner Begegnung mit dem Fisch. „Der Fisch hat völlig recht gehabt!“ sagte die Frau. Sie sei Kampfmittelbeseitigerin und wüsste, dass dieses Problem bestehe. Aber es sei gar nicht leicht herauszufinden, was man in der Sache tun könnte. Und wer verantwortlich sei oder gar wie man es lösen könnte. Die Kampfmittelbeseitigung kümmerte sich nämlich nur um Munition, die sie an Land oder direkt an den Küsten fänden. Dabei half Kaas ihr eine Weile, um mehr darüber zu hören. Als die Frau ihren Weg ging, befand Kaas, dass die Beseitigung der Wracks und ihrer gefährlichen Ladung ein großes Projekt mit vielen Menschen sein müsste. „Es muss doch jemanden geben, der so ein Projekt organisiert. Der es anstößt und dann managet.“

Hilf Kaas und der Kampfmittelbeseitigerin, die Munition am Strand einzusammeln. Findest du alle gefährlichen Objekte?

◆ Mini-Game

Ein Strand läuft von oben nach unten durch das Bild. Per Maus/ Geste wird Kaas von einem Objekt zum nächsten bewegt. Eingesammelte Dinge bringen Punkte. Neben Munitionsarten, die gefunden und durch eingblendete Symbolbilder und Texte erläutert werden, können auch Wrackteile gefunden werden. Auch Plastik/ verloren gegangene Überseecontainer usw. können als meeresbezogene Probleme eingebunden werden. Nachdem die nötige Punktzahl innerhalb einer Zeitfrist erreicht wurde, ist das Spiel gewonnen.

◆ Theoretischer Kontext

Kaas begegnet einer Mentoren-Figur. Die Kampfmittelbeseitigerin sollte hier eigentlich aus Gründen der Gender-Repräsentation weiblich sein. Es trifft sich, dass die Mentoren-Figur im klassischen Helden-Epos oft eine weibliche, die „Weltmutter“ spiegelnde Figur ist (Campbell, Joseph: Der Heros in tausend Gestalten, Frankfurt 1999, S.107.). In diesem Kontext spricht Joseph Campbell eine, von Sigmund Freuds Ansätzen hergeleitete, Mutter-Kind Beziehung an, die sich im Zusammenkommen der Göttin mit dem Heros spiegelt. Aber er öffnet diesen psychoanalytischen Ansatz hin zur allgemeinen Kulturgeschichte indem er feststellt: „Ebenso aber ist dieses Urbild in vielen religiösen Überlieferungen für die Reinigung des Geistes, seine Befreiung von Einseitigkeit und seine Einweihung in die Natur der sichtbaren Welt bewusst pädagogisch nutzbar gemacht worden.“(Ebd.). Genauso funktioniert auch die Erzählung um Kaas, den Projekt-Fischer: Sein Treffen mit der Kampfmittelbeseitigerin befreit ihn von Vorannahmen, reinigt seinen Geist gewissermaßen und führt ihn pädagogisch an den Auftrag seiner „Heldenreise“ heran.

5 Der Held überschreitet die erste Schwelle, nach der es kein Zurück mehr gibt („Überschreiten der ersten Schwelle“).

◆ Erzählung des Games

„Tage später saß Kaas bei sich zuhause und wälzte Bücher. Er wollte herausfinden, wer sich eigentlich um die Wracks und ihre Ladung im Meer kümmert, und ein Projekt dazu managen könnte.

„Hm“, murmelte er „Das scheint gar nicht so einfach zu sein“. Gehört ein Wrack dem Land, unter dessen Flagge es fuhr? Oder dem Land, vor dessen Küste es liegt? Oder ist es doch ganz anders?

Immer wieder fand Kaas neues heraus, aber eine echte Antwort fand er nicht. „Die Kampfmittel-Frau hatte völlig Recht“, dachte Kaas. „Aber jemand muss doch etwas tun! Und wenn es noch niemanden gibt, dann tue ich es!“ Kaas beschloss, sich um das Thema zu kümmern. Wenn in Zukunft alle Fische freiwillig in sein Netz springen würden, dachte er, würde er sowieso nicht mehr gerne Fischer sein.“

◆ Mini-Game

Akten durchwühlen: Besuchende scrollen durch Papiere, in denen Bilder/ Texte hervorgehoben sind. Diese sind auswählbar und stellen Begriffe vor, die Probleme bei der Problemlösung vorstellen.

Etwa „Ausschließliche Wirtschaftszone“: „Oh, Kaas hat etwas Interessantes gefunden! „Ausschließliche Wirtschaftszone“ bedeutet, dass ein Land in diesem Meeresbereich seine wirtschaftlichen Interessen vertreten darf. Aber muss sich das Land dann auch um Wracks kümmern? Nein, muss es nicht, findet Klaas heraus. Aber warum nicht? Und wer beschäftigt sich damit?“

Der Übergang zur nächsten Station wird so gestaltet, dass die gesammelten Fragen deutlich machen können, dass es vielseitige Expertisen zu diesem Problem benötigt. Etwa, indem zu jeder Frage mehrere Auswahlmöglichkeiten geklickt werden können, die jeweils mögliche Ansprechpartner_innen für das jeweilige Problem benennen. Um das obige Beispiel fortzuführen:

„OSPAR: Das Oslo-Paris-Abkommen haben alle Länder an der Nordsee zusammen beschlossen. Dabei geht es darum, Verschmutzungen der Nordsee gemeinsam zu reduzieren. Die Menschen von OSPAR können Kaas also sicher helfen!“

◆ Theoretischer Kontext

Kaas überschreitet die erste Schwelle, indem er sich zu dem komplizierten Thema informiert. Damit tut er, was bei Joseph Campbell die Konfrontation mit dem „Hüter“ der bestehenden Grenze ist, wodurch der Held sich in das Abenteuer „stürzt“. Diese Konfrontation vermittelt dem Helden, dass man die Grenze eigentlich nicht überschreiten sollte. Und doch, so Campbell, „[...] bedarf es nur der Überschreitung dieser Grenzen [...] um das Individuum, [...] in einen Bereich neuartiger Erfahrungen gelangen zu lassen.“ (Campbell, Joseph: Der Heros in tausend Gestalten, Frankfurt 1999, S.80.). Kaas konfrontiert sich dank hoher intrinsischer Motivation mit dem „Wächter“. In diesem Fall ist er Held und Wächter in einer Figur: Er überwindet die Grenzen zum Fachlichen, indem er sich darin einliest. Der Wächter ist sein Zögern, ob er als Fischer dazu geeignet ist.

6 Der Held wird vor erste Bewährungsproben gestellt und trifft dabei auf Verbündete und Feinde („Bewährungsproben“).

◆ Erzählung des Games

„Kaas begann, Nachrichten zu schreiben. Er schrieb Emails, er schrieb Briefe, manchmal auch nur Post-its an Bürotüren. Er telefonierte sich die Ohren wund und nach langen Wochen hatte er viele Menschen gefunden, die das Problem der Wracks und ihrer Ladung genauso beschäftigte wie ihn. „Das ist das wichtigste“, dachte Kaas, „denn allein komme ich nicht weiter.“ Leute aus dem Umweltschutz, dem Urlaubsgeschäft, der Wissenschaft und der Politik fanden sich bereit, ihn zu unterstützen. So könnte man etwas bewegen!“

Findest du genügend Unterstützer_innen für Kaas auf der Karte?

◆ Mini-Game

Eine Europakarte bietet viele Optionen zum Auswählen an:

Ministerien/ Institute/ Initiativen/ NGOs/ etc., die das Thema mehr oder weniger stark betrifft, können angeklickt werden. Eine bestehende Einbindung oder mögliche Anknüpfungspunkte für die Projektanliegen werden kurz vorgestellt, wenn die entsprechenden Icons in den „Einkaufswagen“ von Klaas geschoben werden. So stellt der Besuchende sich nach und nach ein „Kompetenzteam“ zusammen.

◆ Theoretischer Kontext

Kaas erstellt sich eine Gruppe von Helfenden und Unterstützenden. So will er das Problem seiner Heldenreise handhabbar machen. In der klassischen Geschichte des Heros wird Hilfe und Unterstützung oft durch göttliche Kräfte ermöglicht. Aber auch durch Ratschläge, Amulette und andere verborgene Kräfte, wie Joseph Campbell schreibt (Vgl. Campbell, Joseph: Der Heros in tausend Gestalten, Frankfurt 1999, S.94.). Der Projekt-Fischer muss, was Fluch und Segen seiner Heldenreise ist, diese Unterstützung in Form von dritten Parteien ausfindig machen und einholen.

7 Nun dringt er bis zur tiefsten Höhle, zum gefährlichsten Punkt, vor und trifft dabei auf den Gegner („Vordringen zum empfindlichsten Kern“).

◆ Erzählung des Games

„Mit seinen neuen Weggefährten traf sich Kaas an einem Sommertag in seinem Haus in den Dünen. Ein buntes Treiben entstand, in dem sich erst einmal alle miteinander stritten. „Der Fisch muss gesund bleiben, das ist am wichtigsten!“, sagten die Vertreter_innen des Umweltschutzes. „Nein, dass die Tourist_innen keine Angst bekommen. Das ist am wichtigsten!“, sagten die Touristik-Menschen. Die lokalen Politiker_innen redeten viel, über alles, endeten aber immer mit murmelndem Schulterzucken und dem Hinweis darauf, dass sie belastbare Aussagen bräuchten, um Anträge auf Hilfe stellen zu können. Die Wissenschaftler_innen grübelten und wiederholten immer wieder „Wir brauchen Daten, Daten, Daten. Sonst können wir ja gar nichts wissen. Und wer nichts weiß, kann auch nichts tun. Aber Daten brauchen Forschung, und die kostet Geld“.

Das wusste Kaas natürlich besser: Er wusste nichts und HATTE etwas getan. Und so tat er es auch weiter: In langen Gesprächen verband er alle Interessen miteinander, wie er sonst seine Netze geflickt hatte. Er stopfte Löcher, nutze hier und da neue Schnüre oder andere Knoten und: Am Ende kam ein tragfähiges Netz von Interessen dabei heraus.

Das betrachteten sich die Politiker_innen, die plötzlich aus ihrer Apathie erwachten und begeistert nickten: „Mit diesem Netz können wir erst einmal Geld fischen gehen, mit dem die Wissenschaftler_innen ihre Forschung machen können. Wenn wir alle an einem Strang ziehen, schaffen wir das!“ Und weil Kaas als Fischer weiß, dass wenn schon alle im selben Boot sitzen auch alle am gleichen Strang ziehen werden, war er zufrieden.“

◆ Mini-Game

Kaas muss eine Anzahl Personen/ Organisationen miteinander „verknüpfen“. Dabei können Argumente als bewegliche Elemente auf einem Bildschirm zusammengestellt werden, bis sie sich miteinander „verflechten“ und ähnlich einem Puzzle bestehende Leerstellen zwischen den Akteuren geschlossen sind. Ist das Puzzle gelöst, ist ein „tragfähige Netz“ zwischen den Akteuren entstanden, mit dem Kaas weiterarbeiten kann.

◆ Theoretischer Kontext

Der „empfindlichste“ Kern eines Projektes, wie Kaas es umsetzen will, ist das Zusammenbringen der nötigen Akteure. Im klassischen Märchen ist dies meist eine wirklich lebensbedrohliche Situation, die das Vorhaben, die Heldenreise, scheitern lassen könnte. So ist es hier ebenfalls. So gesehen ist dieser Teil der Erzählung der Gang in die „Höhle des Löwen“, der in der folgenden Station des Helden zur Feuerprobe führt, dem „Endgegner“, wenn man so will

8 Hier findet die entscheidende Prüfung, die Feuerprobe statt: Konfrontation und Überwindung des Gegners („Entscheidende Prüfung“).

◆ Erzählung des Games

„Kaas musste nun noch die größte Hürde bewältigen: Die Politik in einer weit vom Meer entfernten Hauptstadt musste überzeugt werden, das Geld herauszurücken, das für die Erforschung des Problems nötig wäre. Mit den lokalen Politikern auf seiner Seite erklärte Kaas auch in der Hauptstadt das Problem und stellte viele Anträge. Viele Probleme und viele Menschen möchten gerne unterstützt werden. Da ist es nicht leicht, Geld zu bekommen. Vor allem für einen Fischer, der eigentlich am liebsten schweigt. Und fischt. Kannst du Kaas helfen, heute Politiker_innen statt Meerestiere zu fischen?“

◆ Mini-Game

Kaas muss kleine bewegliche Figuren im Plenarsaal mit seinem Netz einfangen. In zufälligen Abständen verändert sich das Szenario: Die Abgeordneten versuchen Kaas festzuhalten und ihm Fragen zu stellen: „Finde schnell die farbig hervorgehobenen Projektpartner, die die vielen Fragen beantworten können!“. Erreicht Kaas die Partner, kann er weitere Abgeordnete sammeln. Hat er sie alle im „Netz“, läuft eine kleine Figur zu einem Pult und hält einen Vortrag: Klaas überzeugt die Repräsentant_innen. “

◆ Theoretischer Kontext

„Gold“ ist in Heldenreisen omnipräsent. Es hat oft einen Bezug zu den Mitteln, die zur Lösung des Problems auftauchen. Oder wie Vladimir Propp in „Morphologie des Märchens“ schreibt, ist „Gold eines der konstanten Merkmale der gesuchten Gestalt (Man denke an die goldenen Äpfel, Spindeln und Kälber aus den Mythen der Welt)“ (Propp, Vladimir: Morphologie des Märchens, München 1972, S.97.). So taucht auch für den Projekt-Fischer „Gold“ in seiner anwendbarsten Form auf: Als Zahlungsmittel.

9 Der Held kann sich nun des „Schatzes“ oder des „Elixiers“ (konkret: ein Gegenstand oder abstrakt: besonderes, neues Wissen und seelische Reifung des Selbsts) bemächtigen („Belohnung“)

&

10 Er tritt den Rückweg an, während dessen es zu seiner Auferstehung (Resurrektion) aus der Todesnähe kommt („Rückweg“ und „Auferstehung“).

◆ **Erzählung des Games**

Nach langen Wochen des Wartens tauchte irgendwann der Postbote bei Kaas auf und gab ihm die übliche Post. Meist Werbung und Rechnungen. Fast hätte Kaas deshalb den wichtigen Brief aus der Hauptstadt nicht gesehen. Er riss ihn direkt auf und las, dass sein Antrag bewilligt worden war. Voller Begeisterung stopfte Kaas sich seine Pfeife und begann, den Wissenschaftler_innen, Politikmensen und allen Leuten, die er auf dem Weg getroffen hatte, die gute Nachricht mitzuteilen. Auch Menschen, die vorher nicht mithelfen konnten oder wollten, freuten sich, denn manchmal muss es erst einen Erfolg geben, bevor Menschen sich engagieren. Und manchmal muss einfach jemand anfangen, ein Projekt zu planen, damit es Erfolge gibt. Ruckzuck kamen sie alle wieder bei Kaas zusammen. Sie freuten sich über den Erfolg und die Aussicht, sich um die Wracks in der Nordsee zu kümmern. Sie ließen Kaas hochleben und sagten, „Ohne Kaas, den Projekt-Fischer, hätte das niemals geklappt!“. Erstaunt sagte Kaas „Aber ich bin doch kein Projekt-Fischer!“. Doch die anderen meinten, dass es manchmal nicht darauf ankäme, was man ist, sondern was man tut. Kaas feierte viel mit den anderen, die sich an die Planungen machten: Wie kann das Problem erforscht werden? Was daran ist wichtig? Wo liegen überhaupt Wracks und wieviel Munition und Öl haben sie noch geladen? Erleichtert ließ Kaas seine Freunde allein, damit sie weitermachen konnten. Er ging zu seinem Fischerboot und begann eine neue Ausfahrt, wie schon so oft.

◆ **Mini-Game**

Hier kein Spielbezug. Denkbar wäre aber ein „Wimmelbild“, in dem einzelne Akteure/ Organisationen des Projektes humorvolle Kommentare von sich geben.

◆ **Theoretischer Kontext**

Die Geschichte des Projektfischers wird abgeschlossen. Auch die folgenden Stationen schließen die „Heldenreise“ ab: Das Projekt ist organisiert, Kaas hatte Erfolg. Nun geht es darum, welche „Früchte“ dieser Erfolg trägt. Joseph Campbell schreibt zur „Rückkehr“ des Helden, dass in klassischen Mythen der Held verschiedene Welten durchschreitet. Etwa die der Menschen und der Götter, Leben und Tod oder Tag und Nacht. Kaas durchschreitet die Welt des „einfachen“ Fischers auf See und die des „Projektfischers“ im Projektmanagement. Er handelt in beiden Welten ähnlich, um festzustellen, was auch Campbell festhält: „Dennoch aber – und darin liegt der große Schlüssel für das Verständnis der Mythen und Symbole – sind die beiden in Wahrheit eins“ (Vgl. Campbell, Joseph: Der Heros in tausend Gestalten, Frankfurt 1999, S.202.). Beide Welten unterscheiden sich in Kaas Fall eher durch den Titel. Bei der Organisation eines Projektes kommt es nicht darauf an was man ist, sondern was man tut. Etwa, ob ein Fischernetz oder ein „Projektnetz“ geflickt wird. Die Station scheint inhaltsleer. Vladimir Propp spricht von „Hilfelementen zur Verbindung der einzelnen Funktionen“ (Propp, Vladimir: Morphologie des Märchens, München 1972, S.71-73) eines Märchens oder einer Erzählung wie der Heldenreise. Momente der Informationsvermittlung werden darin angesprochen, die die Erzählung logisch erhalten, indem sie erklären, wie Akteure ihr Wissen miteinander teilen. Mit diesem Element verwandt ist die „Ankunft des Helden“. Oft wird dabei ein Fest gefeiert und ein Rahmen geschaffen, der den Übergang von der „Lösung der schweren Aufgabe“ hin zu „Identifizierung des Helden“ erlaubt. Genau das passiert hier: Kaas, als bescheidener Akteur, muss erst beigebracht bekommen, was er erreicht hat, und dass er nicht Held/ Projektmanager genannt werden muss, um einer zu sein. Darin steckt auch die Aufforderung an die Besuchenden, selbst weniger auf Titel als auf Taten zu achten.

11 Der Feind ist besiegt, das Elixier befindet sich in der Hand des Helden. Er ist durch das Abenteuer zu einer neuen Persönlichkeit gereift („Wandel des Selbst (Individuation“).

◆ Erzählung des Games

„Kaas dachte zwar, er hätte seinen selbst gewählten Auftrag völlig erfüllt. Aber: Es gibt immer lose Enden und Löcher im Netz eines Projektes, die zusammengebracht und geflickt werden müssen. So war Kaas auch in Zukunft immer wieder mit dem Projekt beschäftigt. „Nun habe ich das Projekt ins Rollen gebracht, da kann ich es auch ab und zu flicken, damit es weiterläuft.“, dachte Kaas manchmal. Fast ohne es zu merken, war er wirklich zum Projektmanager geworden. Aber am liebsten war er immer noch Fischer. So konnte er sich auch über die Erfolge freuen, die das Projekt hervorbrachte. Etwa an dem Tag, als der sprechende Fisch wieder in seinem Netz lag. Er erzählte, dass sich nun dauernd Forscher zu den Wracks verirren würden und untersuchten, wie sich das Problem lösen ließe. „Jetzt will ich auch meinen Beitrag leisten!“, meinte der Fisch optimistisch. Schließlich ginge es ihn ja sehr wohl etwas an, was in seinem Meer passierte.“

◆ Mini-Game

Wie unter 2. können Wracks, Schiffe, Munitionshalden usw. angeklickt werden. Bild und Text erscheinen. Der Fisch erzählt dem Besuchenden, was im Projekt aktuell geschieht. Etwa:

- Wracks: „Mit den Mitteln, die Kaas organisiert hat, können Taucher sich die Wracks genau ansehen und Proben nehmen.“
- Labor: „Wissenschaftler_innen können sich Tests ausdenken, die gefährliche Stoffe im Wasser nachweisen können.“

Bei diesen Interaktionselementen ist immer ein „Handgriff“ von Kaas nötig, um etwas nachzjustieren. Es könnten etwa immer lose Seilenden von links nach rechts durch das Bild laufen. Bevor weiter nach Interaktionselementen geschaut werden kann, muss durch einige Klicks das Seil geflickt werden. Projektmanagement bedeutet auch, Dinge langfristig im Blick zu behalten. Kaas „flickt das Netz“ auch weiterhin. Zum Abschluss dieses Interaktionsmomentes wird deshalb ein geflicktes Fischernetz mit dem entsprechenden Begleittext eingeblendet: „Als guter Projekt-Fischer flickt Kaas natürlich auch weiterhin das Netz.“

◆ Theoretischer Kontext

„Die Heldenreise“ von Paul Rebillot und Melissa Kay nutzt die Heldenreise als Grundlage einer Meditationsreise (Vgl. Rebillot, Paul/ Kay, Melissa: Die Heldenreise. Das Abenteuer der kreativen Selbsterfahrung, Norderstedt 2008.). Der Untertitel ihres Buches ist „Das Abenteuer der kreativen Selbsterfahrung“. Und genau dieser Moment findet sich hier für Kaas. Der Besuchende erlebt, was Kaas bewegen konnte: Die Untersuchungen usw. werden ihm vorgestellt. Kaas ist durch seine Heldenreise wirklich verändert und tätigt nun ganz selbstverständlich weitere Schritte im Rahmen der Projektorganisation. Den Fisch betrifft dies ebenfalls: Am Beginn der Erzählung will er nur aus dem Meer flüchten, nun ist er durch Kaas Beispiel animiert, aktiv an dem Projektverlauf mitzuwirken.

12 Das Ende der Reise: Der Rückkehrer wird zu Hause mit Anerkennung belohnt.

◆ Erzählung des Games

„Nach vielen Jahren saß Kaas wieder einmal vor seinem Haus. Neben ihm saß die Kampfmittelbeseitigerin, die ihm das Problem vor so langer Zeit erklärt hatte und nun ab und zu zum Tee vorbeikam. In einem kleinen Eimer schwamm der Fisch, und starrte mit den beiden Menschen auf das Meer. Viel Munition wurde nicht mehr angespült, weil die Meere fast von den Wracks und ihrer Ladung befreit waren. Als der Postbote kam, fiel Kaas dieses Mal direkt ein Brief aus der Hauptstadt auf. Man wolle gerne wissen, wie das Projekt vorangegangen sei und einen vollständigen Bericht für die Akten. Verunsichert schaute Kaas sich seine Gäste an und meinte: „Wenn ich erzähle, wie dieses Projekt anfang, glaubt mir das niemand“. „Vermutlich nicht“, meinte der Fisch, „das Problem hat erst niemand gesehen, dann hat euer Projekt es beseitigt und nun ist es verschwunden“. Die Kampfmittelbeseitigerin meinte „Kaas, du bist der beste Projekt-Fischer, den dieses Projekt finden konnte. Du hast es so gut gemacht, dass man es kaum bemerkt hat.““

◆ Mini-Game

Der Blick von Kaas und seinen Freunden auf das Meer taucht als Interaktionsoberfläche auf. Objekte wie ein Forschungsschiff, einige Miesmuscheln, ein Off-Shore-Windpark, eine Gruppe Touristen usw. sind auswählbar. Zu jedem dieser Repräsentanten von Inhalten und Bezügen des Projektes „North Sea Wrecks“ wird die Zukunft nach dem gelungenen Projekt präsentiert:

Etwa:

- „Die Touristen sind glücklich, denn niemand muss mehr Angst haben, beim Sammeln von Muscheln und Steinen zufällig gefährliche Objekte zu finden.“
- „Die Bauleute können sicher ihre Windparks planen. Der Energiewende steht nichts mehr im Wege! Von den Küsten zu den Bergen kann nun „grüner“ Strom fließen.“
- „Die Miesmuscheln haben den Wissenschaftler_innen gezeigt, wie viele gefährliche Stoffe von den Wracks in das Wasser gelangen. Nun dürfen auch sie entspannt am seichten Ufer liegen und sauberes Wasser genießen.“

◆ Theoretischer Kontext

Kaas gerät in Zweifel über das von ihm angestoßene und ermöglichte Projekt. Seine Freunde fangen ihn darin auf. Ein möglicher Kontextualisierungspunkt findet sich bei Joseph Campbell, der meint, „Die Letzte Absicht des Mythos ist es, das Bedürfnis zu einer solchen Lebensdummheit in einer schließlich zu erreichenden Versöhnung des individuellen Bewusstseins mit dem Weltwillen zu zerstreuen.“ (Campbell, Joseph: Der Heros in tausend Gestalten, Frankfurt 1999, S.221.). Mit „Lebensdummheit“ meint Campbell die selbstgerechte Annahme jedes Menschen, man selbst sei besser gestellt als andere, weil man selbst das „Gute“ verkörpere. Kaas repräsentiert so in der Erzählung den Selbstzweifelnden, dessen „Heldenstatus“ als Projektmanager – ganz ohne „Selbstgerechtigkeit“ – durch die Kampfmittelbeseitigerin festgestellt wird.

Zusammenfassung

In der hier vorgelegten Skizze eines möglichen Spiels kommen zwei Welten einander nahe: Die „mythische“ Welt der Heldenreise und die „faktische“ Welt, die mit dem Projektmanagement verbunden wird. Wie in der Heldenreise sind diese beiden Welten aber eigentlich ein- und dieselbe. Nur der Form nach scheint eine klassische Heldenreise spannender als der wenig reizvolle Strukturprozess des Projektmanagements. In dieser Skizze wurde versucht, „[...] das Leben von Helden zu beschreiben, tatsächlich aber verhelfen sie „den unterbewussten Wünschen, Ängsten und Konflikten, über denen das bewusste Verhalten der Menschen sich erhebt, zu symbolischem Ausdruck“.² Ganz konkret: Kaas ist deshalb Held, weil er als Projektmanager ein gesellschaftlich relevantes Projekt angestoßen hat. Zeitgleich sollte aber dem Besuchenden auch nahegelegt werden, selbst zu überlegen, was ihn davon abhält, selbst aktiv zu werden. So wird aus der Tat des Helden eine Vorbildhandlung, die Leute animieren soll, darüber nachzudenken, sich selbst einzubringen.

Der Kreis der Heldenreise verläuft für Kaas so, dass er sich von seinem vertrauten Fischerleben trennt, um sich in die Tätigkeiten des Projektmanagements zu stürzen und letztlich -verändert- zum Fischerdasein zurückzukehren. Und die Figur von Kaas als „klassischem Helden“ stellt noch weitere Bezüge zur „klassischen“ Heldenreise dar. Wenn Paul Rebillot und Melissa Kay in ihrer Anwendung der Heldenreise als Meditation etwa davon sprechen, der Held füge sich „[...] vergleichsweise gut in ihre soziokulturelle Umgebung ein, spürt aber eine Sehnsucht, eine Neigung sich persönlich weiterzuentwickeln.“³ Können wir diesen Aspekt auch bei Kaas erkennen. Er muss selbst die erste Schwelle zum Abenteuer überwinden, indem er sich entschließt, das Thema anzunehmen, das ihm vom Schicksal angetragen wird.

Neben diesen Aspekten stellt das Beispiel Kaas gut die Möglichkeiten der Heldenreise für Erzählungen jeder Art und auch (Mini-)Games vor. Die Strukturmomente der Heldenreise, ob nach Vogler/ Campbell oder anderen, gibt eine Form, mit der vielseitige Inhalte interessant und spielerisch vermittelt werden können. Das Beispiel des „trockenen“ Themas Projektmanagement ist hier umgesetzt

2 Michaela Krützen: Dramaturgie des Films, Frankfurt a.M, 2004, S.68.

3 Rebillot, Paul/ Kay, Melissa: Die Heldenreise. Das Abenteuer der kreativen Selbsterfahrung S.32.

und kann als Beispiel für die vielfältigen Möglichkeiten dienen, mit denen die Inhalte vermittelt werden können. Besonders das digitale Mini-Game bietet sich durch die vielseitige Nutzbarkeit an, um auch über Handheld-Devices Besuchende zu gewinnen und anzusprechen. Der modulare Aufbau des Spiels und der Heldenreise selbst vereinfacht das Finden von passenden Formen des Inhalts sehr. Die Tauchgänge, Untersuchungen und weiteren Schritte des zugrundeliegenden Projektes „North Sea Wrecks“ ließen sich etwa alle als jeweils eigene Heldenreisen erzählen oder sogar, man denke an „Pen & Paper“-Ansätze wie „Dungeons&Dragons“ zum Nachspielen vorstellen, um alle Heldenreisen zusammen zu führen. Den Möglichkeiten zu spielen sind, außer in der Fantasie, keine Grenzen gesetzt.

Die Heldenreise als Tool des Projektmanagements

Das zurückliegende Beispiel nutzt die Erfordernisse des Projektmanagements eines konkreten Projektes als Inhalt, der an ein Publikum vermittelt werden könnte. Dabei werden auch Gamification und Storytelling-Entwürfe mitgedacht, um eine mögliche Realisierung der „Heldenreise“ als Ausstellungsinhalt anschaulich zu machen.

Die eigentliche Stärke der „Heldenreise“ besteht aber nicht (nur) in der Möglichkeit, spannende Erzählungen im Stil der etablierten Mythen und Märchen zu reproduzieren.

Sie kann auch selbst dazu dienen, wichtige Phasen und Momente des Projektmanagements für Projektgruppen planbar, vor allem auch vorstellbar zu machen.

Einzelne Akteur_innen eines Projektes sehen vielleicht nicht immer den größeren Rahmen zeitlicher und aufeinander folgender Abläufe, die aus Sicht des Projektmanagements wesentliche Garanten des Gelingens eines Projektes sind. Als relativer Laie im Thema des Projektmanagements schließe ich mich dieser Gruppe an und stelle fest, dass die Kommunikation von kritischen Bedarfen an die Projektorganisator_innen nicht immer reibungslos funktioniert.

Ein Grund dafür könnte sein, dass die Erfassung personeller, zeitlicher und auch materieller Ressourcen zu einem frühen Zeitpunkt in Projekten hinter der Findung von Ideen und ihrer Einbettung in das Projekt, sowie deren Verknüpfung mit Ideen weiteren Akteur_innen zurücktritt.

Die Rückbindung von „idealen“ Ideen an die Machbarkeit innerhalb der Grenzen der Projektlogik steht dabei manchmal im Hintergrund und erfordert zu einem späteren Zeitpunkt im Projekt ein höheres Maß an Umstrukturierung und Aufwand im allgemeinen. Die schon festgefügtten Ideen werden dann, weil sie unabhängig von der Machbarkeit erdacht wurden, in einen nicht mehr stimmigen Projektplan einzupassen versucht.

Das „Korsett“ des Projektes muss dann neu geschnürt werden, weil es schlicht nicht mehr passt. Gute Ideen machen diesen Prozess auch im allerbesten Fall nötig und keine Idee sollte wegen früher Machbarkeitsprobleme aufgegeben werden. Ein paralleles Denken der Frage: „Wie kann die Idee im gesetzten Rahmen erfüllt werden?“ hilft jedoch dabei, frühzeitig zu erkennen, welche Freiräume das Korsett vielleicht noch braucht, damit es zum Abschluss des Vorhabens sitzt und die guten Ideen der Fachleute realisiert werden können.

Aus der eigenen Erfahrung mit diesem Dilemma und der Feststellung, dass die klassische „Heldenreise“ eigentlich einen prototypischen Projektplan beinhaltet, soll hier auf wenig Raum versucht werden, die „Heldenreise“ als Tool des Projektmanagements zu umreißen. Dabei kommt auch der spielerische Aspekt eines Gamification-Ansatzes zum Tragen: Der spielerische Gedanke, ein Projekt als „Heldenreise“ zu begreifen, motiviert vielleicht eher zu den nötigen planerischen Notwendigkeiten, als ein klassischer Projektleitfaden. Eine Vorlage der „Heldenreise“ als Tool des Projektmanagements, so der Gedanke, kann in jeder Mappe einen Platz finden um für jede Idee zu fragen: Wie kann die mit den erarbeiteten Ideen verbundene „Reise des Helden“ durch das Projekt zum „Happy-End“ führen? Beispielhaft werden die Stationen der „Heldenreise“ hier zu Begriffen der Projektorganisation umgestellt und zur Anschauung mit den oben behandelten, fiktionalen Projektmanagement-Inhalten gefüllt.

Nr	Die Heldenreise (Christopher Vogler)...	als Tool des Projektmanagements...	am Beispiel des Projekt-Fischers.
1	Ausgangspunkt ist die gewohnte, langweilige oder unzureichende Welt des Helden.	Mit welchen Assets ziehe ich in das Projekt?	Ich bin Fischer und kenne die Nordsee. Ich sammele Müll und bin engagiert.
2	Der Held wird von einem Herold zum Abenteuer gerufen.	Mit welchem Ziel/ welcher Aufgabe bin ich betraut?	Die Zusammenführung von personellen/ materiellen Ressourcen zur Beseitigung der Wrackproblematik.
3	Diesem Ruf verweigert er sich zunächst.	Welche Hürde(n) stehen zwischen 1. & 2.?	Unkenntnis der Materie/ Akteure.
4	Ein Mentor überredet ihn daraufhin, die Reise anzutreten, und das Abenteuer beginnt.	Klärung von 1.-3. mit Projektleitung/ Partner_innen	Ich bin selbst die Projektleitung und bislang der einzige Akteur.
5	Der Held überschreitet die erste Schwelle, nach der es kein Zurück mehr gibt.	Festlegung der Ziele und Vorgehensweisen, auch um die Hürden zu überwinden.	Ich muss mir Sachkenntnis anlesen und Expertise heranziehen.
6	Der Held wird vor erste Bewährungsproben gestellt und trifft dabei auf Verbündete und Feinde.	Welche personellen Bedarfe sind dazu absehbar, welche Ressourcen fehlen? Angebote einholen, realistischer Überschlag.	Ich brauche Zeit für die Recherche und benötige Fachmenschen für alle Aspekte. Als freiwilliger arbeite ich kostenfrei daran.
7	Nun dringt er bis zur tiefsten Höhle, zum gefährlichsten Punkt, vor und trifft dabei auf den Gegner.	Festhalten der Bedarfe entlang der gesetzten Ziele und Vorgehensweisen. Check durch Projektleitung	Die zusammengekommenen Akteure brauchen sichere Informationen. Die Wissenschaft benötigt dazu Finanzmittel.
8	Hier findet die entscheidende Prüfung, die Feuerprobe statt: Konfrontation und Überwindung des Gegners.	Absprache der zur Umsetzung der Ziele	Ich muss politischen Rückhalt und darüber eine Finanzierung der Grundlagenforschung zu dem Problem organisieren.
9	Der Held kann sich nun des „Schatzes“ oder des „Elixiers“ bemächtigen.	1. nötigen 2. möglichen und 3. idealen Ressourcen mit Projektleitung/ Partner_innen. Freigabe eines Ressourcenrahmens zur weiteren Planung	
10	Er tritt den Rückweg an, während dessen es zu seiner Auferstehung aus der Todesnähe kommt.	Verteilung der Ressourcen entlang der Ziele und Vorgehensweisen. Anpassung wenn nötig. Freigabe einholen.	Die Wissenschaft verteilt die organisierten Mittel.
11	Der Feind ist besiegt, das Elixier befindet sich in der Hand des Helden. Er ist durch das Abenteuer zu einer neuen Persönlichkeit gereift.	Realisierung. Angebote bestätigen, wo nötig anpassen. Bei Änderungen der Angaben aus 10. Rücksprache halten.	Ich prüfe Punkt 10. beständig und korrigiere wo nötig.
12	Das Ende der Reise: Der Rückkehrer wird zu Hause mit Anerkennung belohnt.	Der Projektbeitrag ist final in Auftrag/ beendet.	Die Grundlagen sind erforscht. Projektbericht anfertigen. Erfolg als Startpunkt für Folgeanträge nutzen.