

Vorwort

Prof. Dr.-Ing. Carsten Busch

Für die Herausgeber

Heldentum auf klassische Art hat häufig diverse Nachteile: Beschwerliche Reisen in unwirtliche Gebiete, verschmutzte Kleidung, unerfreuliche Bekanntschaften, verrostete Waffen und verschmiertes Make-up, Verrat von oder an Freunden, widrige Wetterlagen, unangenehme Todesfälle – um nur einige zu nennen.

Dennoch – und sicher auch gerade deshalb – ist die Faszination für Helden und Heldinnen ungebrochen. Selbst wer nicht zu unreflektierter, romantisierender Heldenverehrung neigt, möchte doch zumindest wissen, was da ungefähr passiert ist: Wer hat wen wie umgebracht? Wer hat überlebt und warum? Hätte man im Moment des Triumphes schon den Keim des Niedergangs erkennen können, gar müssen? Haben die Liebenden einander bekommen und wie lange hat es gehalten? Was ging in den handelnden Personen vor? Wie haben sie ihre Kleidung wieder sauber bekommen?

Zu viele spannende Fragen, um völlige Gleichgültigkeit dauerhaft durchzuhalten. Sogar Gegner und Gegnerinnen des Heldentums setzen sich immerhin mit ihm auseinander; wenn auch mit ablehnender Grundhaltung.

Denn letztlich geht es um Geschichten von besonderen Menschen und Situationen, die vielleicht auch erst in ihrer Geschichte und durch sie zu etwas Besonderem werden. Zum Glück umfasst das Spektrum der Geschichten seit Tausenden von Jahren nicht nur militaristisch strahlende Lichtgestalten, zu denen jeder Gegner noch im Moment des Niedergemetzeltwerdens in ehrfürchtiger Liebe entbrennt, sondern auch zweifelnde, partiell gebrochene, stille, treue, Gewalt vermeidende, aber irgendwie über sich hinaus wachsende Persönlichkeiten jedweden Geschlechts, Alters, Kulturkreises oder sozialen Status.

Bei aller Vielfalt der Heldinnen und Helden lassen sich Gemeinsamkeiten identifizieren: Das Moment des „über sich Hinauswachsens“ sicher,

diverse Stationen auf dem Weg dorthin und danach häufig auch. Der US-amerikanische Kulturwissenschaftler Joseph Campbell hat in seinem 1949 erschienenen „The Hero with a Thousand Faces“ (deutsch: Der Heros in tausend Gestalten) versucht, im Motiv der Heldenreise beides analytisch und beschreibend zu vereinen: Die Tausendfaltigkeit menschlicher Helden und zugleich eine Struktur, in der sie sich ähneln, weil sie alle eine Reise – häufig in der äußeren Welt, aber immer auch im Inneren – durchlaufen, die mit einer Herausforderung beginnend über eine Initiation oder Transformation bis hin zu einer Rückkehr führt.

Campbell hält dieses Muster für so stark, dass es eine Art menscheitsübergreifender Archetyp im Sinne C.G. Jungs sei; er nennt es einen Monomythos. Unabhängig davon, ob man dem in allem folgen möchte, überzeugt die Evidenz der sehr breiten Bekanntheit bzw. Rezeption von Held/inn/en und Heldenmustern kulturübergreifend. Hinzu kommt die Wirkungsmacht Hollywoods und der Filmindustrie: Unter anderem ist die Campbell'sche Heldenreise in geradezu idealtypischer Weise in die „Star Wars“-Reihe von George Lucas eingewoben. Auch in der Literatur und in Computerspielen finden sich zahlreiche Beispiele für Dramaturgien nach der Heldenreise.

Wenn es also ein Konstrukt wie die Heldenreise gibt, das so bekannt und in unterschiedlichsten Medien, aber auch Kulturen verbreitet ist – und dessen Kern das Durchlaufen von Transformationsprozessen in Folge von Herausforderungen bildet, dann kann man es wohl auch aktiv für die Begleitung von Innovationsprozessen einsetzen. Denn Innovationen entstehen üblicherweise als Antwort auf Herausforderungen im Unternehmen oder in den Märkten und sie erfordern Transformationsprozesse oder münden in solche.

Hiermit ist eine der Hauptthesen des vom Bundesforschungsministerium und den Europäischen Strukturfonds zu je 50% geförderten Projekts „Innovationsdramaturgie nach dem Heldenprinzip“ angerissen. Eine weitere These geht von der medialen Präsenz von Helden insbesondere in Computerspielen aus und geht der Frage nach, inwieweit Heldenmuster aus Computerspielen, aber auch insgesamt Ansätze des Game-based Learning für die Unterstützung von Innovationsprozessen genutzt werden können. Das Projekt wurde von Herbst 2009 bis Herbst 2013 in Kooperation zwischen einem Team an der Universität der Künste Berlin unter Leitung von Prof. Dr.-Ing Dr.-Oec. Thomas Schildhauer und einem Team an der Hochschule für Technik und Wirtschaft Berlin, geleitet von Prof. Dr.-Ing. Carsten Busch durchgeführt.

Aus der gemeinsamen Arbeit heraus sind neben diversen Artikeln bereits zwei Buchpublikationen erschienen: Zum einen der Sammelband „Heldenprinzip – Kompass für Innovation und Wandel“ und zum zweiten der Tagungsband „Realität und Magie vom Heldenprinzip heute – Arbeitsbuch für Wirtschaft, Wissenschaft und Weiterbildung“.

Der vorliegende Band fasst wichtige Ergebnisse des Projekts zusammen und rundet damit die bisherigen Veröffentlichungen ab. Er gliedert sich in drei Blöcke:

- Die ersten drei Artikel bieten aus unterschiedlichen Perspektiven Einblicke in Entwicklungen computerspielbasierten und interaktiven Lernens.
- Der vierte, etwas längere Artikel fasst als Mittelteil wichtige Ansätze und Ergebnisse des Gesamtprojekts „Innovationsdramaturgie nach dem Heldenprinzip“ zusammen – mit einem Fokus auf die ästhetischen und arbeitsorganisatorischen Aspekte.
- Die drei abschließenden Artikel geben jeweils exemplarisch Einblick in die Entwicklung interaktiver Anwendungen, die im Kontext des HTW-Teilprojekts „Digital-experimentelle Lernkulturen“ entstanden sind.

Den Einstieg bildet der Aufsatz **Pixelhelden in Bewegung – Erfahrungsgeleitetes Lernen mit digitalen Spielen und körperlicher Interaktion** von Florian Conrad und Martin Steinicke. Beide waren Mitarbeiter im Teilprojekt „Digital-experimentelle Lernkulturen“, das durch die HTW Berlin unter Leitung von Prof. Dr.-Ing. Carsten Busch betreut wurde. Der Aufsatz gibt einen Einblick in das Feld der körperlichen Interaktionen im Kontext von Computerspielen und Sensortechnologien: Längst ist das Bild des bewegungsarmen, sozial isolierten Computerspielers durch die Realität vielfältiger physikalischer Aktionsmöglichkeiten von Einzelpersonen, aber auch sozialen Gruppen überholt worden. Durchbrüche mit breiter Publikumsresonanz wurden spätestens mit der Wii von Nintendo und der Kinect von Microsoft erzielt. Durch diese und andere technische Innovationen eröffnet sich ein weites Feld von Szenarien auch für Lernanwendungen.

Der zweite Aufsatz **Digitale Spiele und die Reise des Helden – Anwendung im Unternehmens- und Hochschulkontext** von Prof. Dr.-Ing. Carsten Busch, Florian Conrad und Martin Steinicke schlägt eine Brücke zum Kernthema des Helden-Projekts, der Heldenreise: Auch diese kann durch Einsatz von Technologien und Methoden aus Computerspielen im Sinne interaktiven

Lernens angereichert und vermittelt werden. Im Verlaufe des Projekts wurden diverse Anwendungsszenarien entwickelt und getestet – in Kooperation mit Unternehmen ebenso wie in der Lehre an Hochschulen.

Abgerundet wird der Einstiegsblock über digital-experimentelle Lernkulturen durch einen dritten Aufsatz **Spielbasiertes Lernen mit digitalen bewegungsgesteuerten Anwendungen – Genese eines technischen Frameworks** von Carsten Busch, Florian Conrad, Robert Meyer und Martin Steinicke. Er fokussiert auf die Entwicklung eines „iBox“ genannten Frameworks, das eine informationstechnische Unterstützung für die Erstellung von spielerischen Anwendungen ermöglicht: Durch die Gestaltung des iBox-Frameworks können unterschiedlichste Gerätetypen und insbesondere auch Sensoren in interaktive Lernanwendungen integriert werden.

Der anschließende Artikel **Innovationsdramaturgie nach dem Heldenprinzip – Narratives Wissen für erfolgreiche Veränderungsprozesse nutzen** von Nina Trobisch, Ingrid Scherübl und Karin Denisow ist eine Zusammenfassung von zentralen Fragestellungen und Ergebnissen des Projekts mit Fokus auf die künstlerisch-ästhetischen Ansätze in Verbindung mit Herausforderungen aus Innovationsmanagement und Organisationsentwicklung. Es werden die Potenziale für verschiedene Anwendungsfelder aufgezeigt, wie Coaching, Projektmanagement, Teamentwicklung, Führungskräfteentwicklung sowie Change-Management.

Mit dem Artikel **Schere, Schein, Papier** von André Selmanagic und Elisabeth Lindinger wird – ausgehend von klassischen, aus dem Kontext von Museen und Ausstellungen stammenden Konzepten wie Diorama und Papiertheater – ein Bogen zurück zu digital-experimentellen Lernkulturen geschlagen: Es wird gezeigt, dass durch die Verwendung immersiver Technologien wie Augmented Reality und Tangible User Interfaces sowie deren Integration in ein digitales Lernspiel neue Möglichkeiten eröffnet werden, Besuchererlebnisse zu bereichern und die Wissensvermittlung auf verschiedenen Ebenen positiv zu beeinflussen.

Ein zweites Anwendungsbeispiel für den Einsatz von Computerspiel-Technologien und -Methoden für die Unterstützung von Lernprozessen ist im Artikel **Entwicklung eines Prototypen einer Englisch-Lernsoftware für Kinder auf Basis des Digital Game-based Learning** von Gregor Barth, Carsten Busch und Martin Steinicke beschrieben. Es handelt sich dabei um eine Lernsoftware, die das spielerische Erlernen von englischen Vokabeln ermöglicht, aber natürlich in ihren technischen und methodischen Strukturen insgesamt die

Potenziale von Game-based Learning aufzeigt und durchaus auch auf betriebliches Lernen und Organisationsentwicklung transferierbar ist.

Ähnliches gilt für **„Swirp Fever“ – Die Rettung der Wynks – Entwurf, Evaluation und Potenziale eines digitalen Geschicklichkeitsspiels im Gesundheitsbereich** von Sabine Claßnitz. Sie zeigt anhand eines digitalen Geschicklichkeitsspiels, bei dem es um das Einsammeln von Medizin zu Heilung der Knuddelmonster namens Wynks geht, wie man die Interaktionsmöglichkeiten des iPads nutzen kann, um den Zusammenhang von Krankheit, Medikament und Heilung zu versinnbildlichen.

In der Summe bilden die sieben Artikel dieses Bandes einen Reigen, der von digitalen Heldenmustern und Computerspieltechnologien über die Anwendung von Heldenmustern und -reisen im Innovationsmanagement bzw. der Organisationsentwicklung bis hin zu verschiedenen Lernspiel-Prototypen einen guten Einblick in das komplexe Spektrum von Fragestellungen und Ergebnissen des Projekts „Innovationsdramaturgie nach dem Heldenprinzip“ bietet.

Viel Spaß beim Lesen und Stöbern!

Carsten Busch

für die Herausgeber