

SOZIALARBEIT STUDIEREN IST FÜR FRAUEN UND WEICHEIER. ODER DOCH NICHT?



Isabel Baumberger, Kommunikation & Kultur, Zürich

Das Klischee vom Sozialbereich als typisch weiblicher Domäne sitzt noch immer tief. Zwei Studierende der Hochschule Luzern – Soziale Arbeit fragten sich, wie man dagegen angehen und junge Männer für Sozialarbeit interessieren kann. Sie erfanden ein Spiel.

Ein Septembersamstag im Jungwacht-Blauring-Lokal eines Walliser 1'400-Seelendorfes. Viel Holz an den Wänden, das Tischtuch bunt bemalt, in der Luft ein Hauch von abgestandenem Coca-Cola. Das Spielbrett, über das sich vier junge Männer im Alter zwischen 16 und 19 Jahren beugen, sieht aus wie ein überdimensioniertes, farblich aber auf Minimaldesign reduziertes Eile-mit-Weile.

«Was ist ein Frauenhaus?» steht auf der eben gezogenen Fragekarte. Die Jungs grinsen. «Ein Frauenhaus ist ein Haus, wo Frauen... naja...», meint einer und kratzt sich kurz unter seiner Dächlikappe. «...so Dienstleistungen anbieten», ergänzt der zweite und schiebt entschlossen nach: «Ein Puff halt. Oder nicht?» Erwartungsvoller Blick zu den beiden Spielleitern Diego Andenmatten und Andreas Meili (im Bild), die den Irrtum schmunzelnd aufklären und kurz über Männergewalt gegen Frauen informieren. Beide studieren an der Hochschule Luzern – Soziale Arbeit und sind die

Erfinder des Spiels «Game XY», das hier getestet wird. Es basiert auf der «Doing Gender»-Theorie, die davon ausgeht, dass die soziale Geschlechteridentität durch eine Vielzahl interaktiver Prozesse im Alltag immer wieder aufs Neue hergestellt, dargestellt und verankert wird. Das Spiel soll männlichen Jugendlichen das Studium der Sozialen Arbeit näherbringen. Meili und Andenmatten hatten es als Praxisprojekt entwickelt, und zwar im Rahmen des vom Bundesamt für Berufsbildung und Technologie (BBT) geförderten Kooperationsforschungsprojekts mehrerer Hochschulen zur Frage «Sozial tätige junge Männer – ein ungenutztes Potenzial für die Soziale Arbeit und der Lehrberufe?»

Rollenspiele und Experimente

«Ursprünglich wollten wir die Sache als Workshop gestalten», erinnert sich Meili, «aber dann dachten wir, ein Spiel ist einprägsamer – und lustiger.» Durch Wissensfragen, aber auch in Rollenspielen, kurzen

Experimenten und der Bewältigung einfacher Aufgaben aus dem Sozialarbeitsalltag soll «Game XY» dieses Arbeitsfeld «in adressatengerechter Form spielerisch erlebbar und begreifbar machen», wie es im Projektkonzept heisst. Man spielt in Zweierteams und würfelt seine Figuren über die Runde; beim Betreten bestimmter Felder müssen Fragen beantwortet oder Aufträge erfüllt werden. Was tun zum Beispiel, wenn man als Sozialberater einem Klienten gegenüber sitzt, der kein Wort Deutsch spricht, aber offensichtlich Hilfe benötigt? Die jungen «Gamer» finden es heraus: «John» alias Diego Andenmatten braucht dringend eine Wohnung – und wird bei der Suche unterstützt. «Mächtig ins Zeug legten sich die Jungs auch, als sie Emotionen ohne Worte darstellen mussten», erinnert sich Andenmatten an die Szene eines anderen Testdurchlaufs. «Da flossen fast die Tränen vor Lachen.» Es habe auch nachdenkliche Momente gegeben, ergänzt Meili. Zum Beispiel während des Experiments, bei dem der Partner, dessen Augen verbunden waren, durch einen Parcours geführt werden musste – nur mit Worten, ohne ihn anzufassen. «Die Jungs sprachen danach über das Ausgeliefertsein als Blinder und über die drückende Verantwortung beim Führen. Mit diesen Situationen setzen wir uns im Umgang mit den Menschen, die wir als Sozialarbeiter zu begleiten haben, ebenfalls auseinander.»

Studierende als Rollenvorbilder

Mindestens so wichtig wie das Spiel selbst ist die Präsenz der Spielleiter. «Studierende sind ideale Identifikationsfiguren und haben Vorbildfunktion für junge Männer, die auf der Suche nach einer beruflichen Identität sind», sagt Michael Doerk, Dozent und Projektleiter an der Hochschule Luzern – Soziale Arbeit, der das Praxisprojekt «Game XY» im Rahmen des Forschungsprojekts begleitete. «Die angehenden Sozialarbeiter sind altersmässig nicht allzu weit von den Jugendlichen entfernt, aber sie treten als Experten auf, übernehmen die Führung und zeigen ihre Fachkompetenz. Damit vermitteln sie nicht nur Wissen, sondern auch ein klares Gegenmodell zu gängigen Klischeevorstellungen über Männer in sozialen Berufen», erläutert Doerk, der von «Game XY» so angetan ist, dass er es gern «zur Marktreife» bringen möchte.

Klischees über Männer in der Sozialarbeit kennt Diego Andenmatten aus dem eigenen Umfeld seines Heimatdorfs im Wallis: «Von meinem Kumpels dort kriegte ich schon manchmal ein Wort wie Weichei zu hören – oder die Frage, ob mir Sozialarbeit denn nicht schwul vorkomme.» Gerade deshalb sei es ihm wichtig, meint der 26-jährige Walliser, junge Männer nicht nur über den Beruf des Sozialarbeiters zu informieren, sondern auch als Person diese Rolle zu verkörpern. Denn: «Meine Erfahrung ist, dass Vorurteile schwer aufrechtzuerhalten sind, wenn man keine Schablone, sondern einen lebhaften Menschen vor sich hat, der von seinem Berufsalltag erzählt.» Tatsächlich zeigten sich die jungen Tester des Spiels «Game XY» beeindruckt von der Vielfalt der Sozialarbeit. Auch an einer Fachtagung im Herbst 2011 stiess die Erfindung der Studierenden auf lebhaftes Interesse; sie soll nun so weiterentwickelt werden, dass «Game XY» auch von nachfolgenden Studierenden angewendet werden kann. Ein Antrag beim BBT auf entsprechende Fördermittel für ein Anschlusskooperationsprojekt ist bereits bewilligt.

Game XY

Es werden weitere Exemplare des Spiels produziert. Bei Interesse können Sie sich melden bei: Michael Doerk, michael.doerk@hslu.ch