

«Für jede Spielfigur ist jeder Beruf und jede Biografie möglich»

In der Schweiz wählen Mädchen mehrheitlich typische Frauenberufe, Jungs typische Männerberufe. Die Universität Bern begegnet diesem Verhalten mit einem interaktiven Lernspiel für den Berufswahlunterricht. Projektleiterin **Monika Hofmann*** erklärt, warum es bei «like2be» geht.

Interview: Rolf Marti

Schweizer Jugendliche orientieren sich bei der Berufswahl stark an Geschlechterstereotypen. Ist die Schweiz ein Sonderfall?

Global gesehen nicht, im Vergleich mit skandinavischen oder osteuropäischen Ländern schon. Dort gibt es mehr Informatikerinnen, Mathematikerinnen, Physikerinnen usw. Solche Berufe sind bei uns stark männerdominiert, während beispielsweise Pflegeberufe eine Frauendomäne sind.

Warum gibt es in Schweden oder Ungarn mehr Physikerinnen?

In Skandinavien und Osteuropa wurden die Frauen – aus unterschiedlichen historischen Gründen – früher in den Arbeitsmarkt integriert. Die Strukturen ermöglichen es den Frauen, Beruf und Familie unter einen Hut zu bringen. Entsprechend haben die jungen Mädchen mehr Vorbilder. Das ist entscheidend. Kinder adaptieren früh das Rollenverhalten ihres Umfelds. Diese Muster prägen sich ein und wirken während der Pubertät besonders stark, weil die Jugendlichen ihre Geschlechter

terrolle suchen. Mit anderen Worten: Ohne Vorbilder ist es für Mädchen schwierig, zu sagen, ich studiere Mathematik, bzw. für Jungs, ich lerne Kleinkindererzieher. Da punktet man nicht bei den Gleichaltrigen. Studien zeigen: Das wichtigste Kriterium bei der Berufswahl ist die Geschlechterpassung, das zweitwichtigste das Sozialprestige des Berufs. Erst dann kommen Neigung und Eignung.

Was ist daran problematisch, wenn Mädchen typische Frauenberufe und Männer typische Männerberufe wählen?

Stimmt die Berufswahl mit den Interessen und Fähigkeiten überein, ist alles prima. Führt der Druck zur Geschlechterpassung aber zu einer falschen Berufswahl, dann ist das ein Problem. Bei den Mädchen kommt hinzu, dass typische Frauenberufe schlechter bezahlt sind und weniger Aufstiegsmöglichkeiten bieten. Volkswirtschaftlich betrachtet führt die geschlechterstereotype Berufswahl zu Fehlleitungen auf dem Arbeitsmarkt.

Die Universität Bern will die Stereotypen mit einem interaktiven Lernspiel für den Berufswahlunterricht durchbrechen. Wie funktioniert es?

Es ist ein Stellenvermittlungsspiel. Die Jugendlichen müssen als Berufscoachs in-

nerhalb einer vorgegebenen Zeit Bewerberinnen und Bewerber im Arbeitsmarkt unterbringen. Dabei erhalten sie immer neue Dossiers und immer neue Stellenangebote. Wer nicht rasch und erfolgreich genug Leute vermitteln kann, scheidet aus.

Was lernen die Jugendlichen beim Game?

Wir verfolgen drei Ziele: den Berufswahlhorizont weiten, den Blick über die Berufswahl hinaus auf die berufliche Laufbahn lenken, die Reflexion über Geschlechterstereotypen anregen. Das gelingt uns durch den Perspektivenwechsel: Die Jugendlichen befassen sich nicht mit der eigenen Situation, sondern erhalten als Coachs Einblick in verschiedene Biografien. Es gibt 48 Figuren und 48 Lebensläufe, welche vom Computer laufend neu gemixt werden. Das heisst: Für jede Spielfigur ist jeder Beruf und jede Biografie möglich. Das weitet den Blick und regt zur Diskussion über unterschiedliche Lebensentwürfe an. Durch den Einbezug des Arbeitsmarkts signalisieren wir, dass man sich bei der Berufswahl auch nach äusseren Gegebenheiten richten muss.

Ergänzt wird das Game mit drei klassischen Kartenspielen. Welche Funktion haben sie?

Wir haben zuerst nur das interaktive Spiel lanciert. Das kam bei den Jugendlichen sehr gut an, stiess aber bei den Lehrpersonen auf Vorbehalte. Erstens, weil viele Lehrpersonen eine Einführung in die Spiellogik erwarten. Sie erkunden es nicht intuitiv wie die Kids. Zweitens, weil die Lehrpersonen die Themen in der Klasse vertiefen möchten. Mit den Kartensets decken wir beide Bedürfnisse ab. Wir erläutern den pädagogischen Hintergrund und ermöglichen es, im Unterricht drei Themen zu vertiefen: «Vielfalt der Berufswelt», «Stereotype Berufsbilder», «Lebensläufe & Berufswege».

«like2be» wurde vor einem Jahr lanciert. Wie sind die Erfahrungen?

Seit wir das Game mit den Kartensets ergänzt haben, durchweg positiv. Täglich treffen Bestellungen ein – von Schulen und Eltern. Im Kanton Bern haben wir alle Schulen mit den Kartensets bedient, an der PHBern wird das Tool angehenden Lehrpersonen vorgestellt.

Die Gretchenfrage zum Schluss: Es gab schon viele Anläufe zur Förderung der geschlechterneutralen Berufswahl. Warum hat sich bisher so wenig verändert?

Die Hauptschwierigkeit: Die Berufswahl fällt in die denkbar schwierigste Zeit für einen geschlechtertypischen Entscheid: die Pubertät. Aber es gibt positive Entwicklungen. Ein Beispiel ist der Beruf Maler bzw. Malerin. Da gibt es heute fast so viele Frauen wie Männer. Nun: Gesellschaftliche Veränderungen brauchen Zeit – viel Zeit.

einsteiger@erz.be.ch

Like2be

Das Lernspiel sowie das Begleitmaterial sind ein kostenloses Dienstleistungsangebot für die schulische Berufswahlvorbereitung und für Berufsberatungsinstitutionen. Das Spiel ist in allen Landessprachen unter www.like2be.ch verfügbar, das Begleitmaterial kann per Mail an izfg-info@izfg.unibe.ch bestellt werden (solange Vorrat).

«like2be» ist auf den Lehrplan 21 abgestimmt. Es wurde in Zusammenarbeit mit Schülerinnen und Schülern, Lehrpersonen und Fachpersonen aus Berufsberatung, Erziehungswissenschaft und Gleichstellungsarbeit entwickelt. Tests mit Schulklassen ermöglichten die Anpassung der Spielinhalte an das Zielpublikum.

«like2be» ist ein Wissenstransferprojekt des Interdisziplinären Zentrums für Geschlechterforschung IZFG der Universität Bern. Es wurde durch den Schweizer Nationalfonds, die Stiftung Mercator, das Eidgenössische Büro für die Gleichstellung von Frau und Mann (EBG) sowie das Staatssekretariat für Bildung, Forschung und Innovation (SBFI) finanziell unterstützt.



Monika Hofmann, gezeichnet in der Bildsprache von «like2be». Bild: Christoph Frei