

abo+ VERHALTENSUSTER

Schnell, strategisch, lösungsorientiert: Was der Arbeitsmarkt von den Gamern lernen kann, zeigt sich in Grenchen

Das Netzwerk Grenchen hat ein Projekt gestartet, das mit Videospiele arbeitet: Damit lassen sich persönliche Verhaltensmuster erkennen und reflektieren, sind die Initianten Cristina Gerber und Marc Lehmann überzeugt.

Andreas Toggweiler

15.10.2024, 05.00 Uhr

abo+ Exklusiv für Abonnenten



«Learning by gaming»: Cristina Gerber und Marc Lehmann vom Projekt Level Hub+.
Bild: Bruno Kissling

Gamer sind zappelige, manchmal autistisch angehauchte Nerds, die im stillen Kämmerlein bleich und verbissen nächtelang dem nächsten Level des Arcade- oder Shooting-Games entgegenfiebern. Angetrieben nur von Online-Ranglisten, ernährt von kalter Pizza, Energy-Drinks und Chips, verlieren sie den Kontakt zur Umwelt und isolieren sich sozial immer mehr. So ein landläufiges Bild der Gesellschaft des Gamers.

Doch ist das wirklich so? Im Netzwerk Grenchen vertritt man eine andere Meinung. Jedenfalls nach den Erfahrungen von Cristina Gerber und Marc Lehmann. Sie haben 2022 mit dem Projekt Level Hub begonnen, in dem Videospiele eine zentrale Rolle spielen.

Der Gamer war bei allen Aufgaben schneller

Marc Lehmann erzählt von einem jungen Klienten, der vom RAV zugewiesen wurde. Ein blitzgescheiter Mann, der eine Stelle suchte, um das Studium zu finanzieren. Die Aufträge erledigte er nicht nur sehr

zuverlässig und kompetent, sondern auch sehr schnell. «Wir erfuhren, dass er in der Freizeit leidenschaftlicher Gamer war.»

Statt ihn wegen Unterforderung zu verlieren, stellte man ihm die Projektaufgabe, mit seiner Gamer-Community darüber zu reden, was ihnen diese Freizeitbeschäftigung im Alltag bringt.



Gaming Session im Projekt Level Hub+.
Bild: zvg

Seine Community war zuerst einmal überrascht, dass jemand sie ernst nahm, nicht herablassend mit ihnen über das Gamen sprach und bereit war, von ihnen zu lernen. In der Wissenschaft gibt es schon länger Studien, die belegen, dass Gamen gerade diejenigen Fähigkeiten fördert, welche für den Arbeitsmarkt des 21. Jahrhunderts immer bedeutsamer werden.

Die Rede ist von so genannten Future Skills. Dazu gehören: Kollaborationsfähigkeit, Lösungsorientierung, Kreativität und rasche Auffassungsgabe und Reaktion.

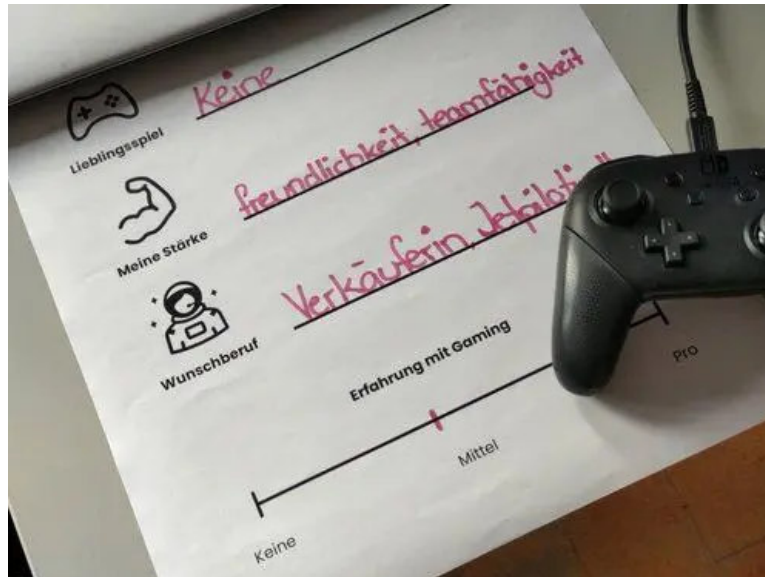
Beim Gamen lässt sich viel über Menschen lernen

Marc Lehmann hat das Potenzial für die Arbeitsintegration erkannt und lancierte gemeinsam mit Cristina Gerber und dem Netzwerk-Geschäftsführer, Reto Kämpfer, das Projekt LevelHub – «learning by gaming». Das Netzwerk Grenchen hat zum Ziel, Menschen jeden Alters mit massgeschneiderten Angeboten wieder fit für den Arbeitsmarkt zu machen.

Seit Projektbeginn des LevelHubs haben über 200 Personen an diversen gamingbasierten Angeboten und Events teilgenommen und davon profitiert.

«Natürlich sitzen wir nicht einfach hier und machen den ganzen Tag Videospiele. Es geht nicht um neue High Scores und Punkterekord wie in der Freizeit», erklärt Projektleiterin Cristina Gerber zum Einsatz von Videospiele. Vielmehr liefere die Gaming-Atmosphäre die Grundlage zur (Selbst-)Beobachtung der Teilnehmerinnen und Teilnehmer.

Als Beispiel nennt sie das Spiel «Overcooked», das eine Restaurantküche simuliert, wo das Kochteam zusammen agieren muss, ohne den Brei zu verderben. «Wer hier nicht zusammenarbeiten kann und nur sein Ding durchziehen will, hat schon verloren», erklärt Gerber.



Reicht es für den Wunschberuf?
Bild: zvg

Die Gaming-Umgebung habe dabei den Vorteil, dass alles im spielerischen Umfeld geschieht und dabei eine gewisse Lockerheit möglich ist. «Nur wer Fehler machen kann und daraus lernt, macht überhaupt Fortschritte.» Andererseits erfordere die Spielsituation derart viel Konzentration und Tempo, dass sich die Teilnehmenden nicht mehr verstellen können.

«Es brechen mitunter Lebensthemen auf, wo Teilnehmende feststellen: Da arbeite ich schon lange dran, habe es aber weder mir noch anderen eingestanden», erklärt Marc Lehmann. «Manchmal kommen so noch während des Spiels oder in der anschließenden Reflexion Gespräche in Gang, die entscheidende Baustellen für die Persönlichkeitsveränderung freilegen können.»

Stärken benennen, aber nicht mit Floskeln

Ein Ziel ist laut Gerber, dass jeder Teilnehmer drei bis fünf eigene Stärken erkennt und auch versteht, was damit gemeint ist.

Beispiel: Ein Allerweltswort in der Arbeitswelt lautet «Kommunikationsfähigkeit». Durch erlebte Kommunikation ist dieser Skill nicht mehr nur eine Worthölse, sondern wird greifbar und der persönliche Bezug entsteht. Dies ermöglicht den Teilnehmenden, dass sie in den Vorstellungsgesprächen ihre Stärken verkaufen können.



Deutschkurs in einer Migrationsklasse
Bild: zvg

Auch in weiteren Teamsituationen einsetzbar

«Ziel ist schon, dass wir den Wirkungskreis ausweiten und mit unserem Ansatz weitere Zielgruppen ansprechen können», erklärt Gerber. Sie denkt dabei nebst der bisherigen Klientel für den Arbeitsmarkt an Angebote für junge Menschen in Ausbildung, an Inklusionsprojekte, an Brückenbauen zwischen unverständenen jugendlichen Gamern und ihren Eltern. Und nicht zuletzt an Teambuildingseminare für Firmen und Institutionen.

Die Vielfalt von anwendbaren Games ist gross. «Inzwischen geben wir schon Deutschkurse für Migranten damit», erklärt Gerber. Passende Games für die Sessions findet unter anderem Michael Zbinden, der leidenschaftlicher Gamer und selber Programmteilnehmer war.

In diesen Tagen bezieht der LevelHub innerhalb des Netzwerks Grenchen im Ebosa-Komplex neue Räumlichkeiten. Mittlerweile ist das Projektteam auf fünf Personen gewachsen.

Die Infrastruktur wird den verändernden Bedürfnissen des Projekts laufend angepasst. Noch fehlen weitere Büromöbel und Einrichtungsgegenstände. Doch technisch ist man up to date mit Gaming-Konsolen von Nintendo und Grossbildschirmen. Um die Räume auszustatten, hat man ein Crowdfunding-Projekt gestartet.

Bisher wurde man hauptsächlich aus dem Budget des Netzwerkes alimentiert, erhielt aber auch Geld von Stiftungen. «Meines Wissens sind wir die Einzigen in der Schweiz, die so etwas machen», erklärt Gerber.

«Das Potenzial ist noch lange nicht ausgeschöpft. Auch für uns gilt die Mission <spielend lernen>. Jeder Tag ist für uns ein neuer Versuch, ein nächstes Level zu erreichen.»

Mehr zum Thema

abo+ NETZWERK SPEZIALWOCHE

Wenn Bürodienstleister in Grenchen Gastronomieluft schnuppern, dient das nicht nur der persönlichen Weiterbildung

20.09.2024



abo+ NETZWERK GRENCHEN

Ein neues visuelles Erscheinungsbild und die Arbeitsintegration 4.0 prägten das vergangene Jahr beim Netzwerk Grenchen

05.06.2023



Mehr zum Thema

ALLE NEWS UND BERICHTE

Wirtschaft im Kanton Solothurn



abo+ VINTAGE-UHREN

Aussen Calatrava, innen Felsa: Juwelier Gübelin feiert mit historischem Uhrwerk aus Grenchen



abo+ KRITIK AM BUNDES RAT

«Todsünde», «scheinheilig», «stocksauer»: Die Reaktionen auf die nächste Massenentlassung bei Stahl Gerlafingen

11.10.2024



STELLENABBAU

Bundesrat Guy Parmelin nimmt Stellung zu möglicher Rettung der Stahl Gerlafingen

12.10.2024

Für Sie empfohlen

Weitere Artikel >



abo+ AM STEUER EINGESCHLAFEN?

Auf der Autobahn Unfall gebaut: Solothurner FDP-Nationalrat Simon Michel muss über 20'000 Franken Busse bezahlen



abo+ ÖV-BETRIEBE

1000 Franken pro Tag: So viel verdient der Chef der «Bipperlisi»-Betreiberin ASM wirklich



abo+ ABSTIMMUNG

Ausbau der Autobahnen: Röstis eigene Experten widerlegen seine Behauptungen – jetzt droht eine Beschwerde



abo+ DIE LIEBLINGSSTRECKEN UNSERER CHAMPIONS

Sie läuft jede Woche 100 Kilometer: Langstreckenläuferin Martina Strähl über die Hassliebe zu ihrem Sport – und ihr Karriereende



abo+ STADT SOLOTHURN

«Ich will durch Solothurn spazieren und nicht immer an Falafel denken müssen»: Sami Daher übergibt seine Pittaria