

DIANA LENGERSDORF

GESCHLECHTERPRAKTIKEN ZUR HERSTELLUNG VON MÄNNLICHKEITEN IM ARBEITSALLTAG EINER INTERNET- AGENTUR

(AUSZUG AUS DEM BEITRAG „TECHNIK UND GESCHLECHT: DAS FRÄULEIN AN DER SCHREIBMASCHINE UND DER ARBEITER AM COMPUTER“ VON DIANA LENGERSDORF UND LIANE SCHUELLER, SEITENZAHLEN DER DRUCKVERSION IN KLAMMERN)

DIE DRUCKVERSION DES SONDERBANDES KÖNNEN SIE PER E-MAIL BEI
MONA.MOTAKEF@UNIVERSITÄT-DUISBURG-ESSEN.DE ANFORDERN.

**ANNÄHERUNG UND GRENZÜBERSCHREITUNG: KONVERGENZEN GESTEN VERORTUNGEN
SONDERBAND 1 DER SCHRIFTEN DES ESSENER KOLLEGS FÜR GESCHLECHTERFORSCHUNG
(HG.) ILSE MODELMOG, DIANA LENGERSDORF, MONA MOTAKEF
2008, DIGITALE PUBLIKATION
DRUCKAUSGABE: ISSN 1617-0571**

**DER SONDERBAND DER SCHRIFTENREIHE IST URHEBERRECHTLICH GESCHÜTZT. ALLE RECHTE
BLEIBEN VORBEHALTEN. JEDE VERWERTUNG AUßERHALB DER ENGEN GRENZEN DES URHEBERRECHTS-
GESETZES IST UNZULÄSSIG UND STRAFBAR.**

[Druckfassung: 118] Geschlechterpraktiken zur Herstellung von Männlichkeiten im Arbeitsalltag einer Internetagentur

Im Gegensatz zur Sekretariats- und Schreibarbeit in den Büros zählen viele Tätigkeitsfelder in Internetagenturen zu den neuen Arbeitsformen, die mit wissensbasierter, Kommunikations- oder informierter Arbeit umschrieben werden. Diese Tätigkeiten zeichnen sich nicht zuletzt durch eine hohe Verwobenheit der Arbeitshandlungen mit den neuen Technologien aus, ausgeübt in einer noch jungen Dienstleistungsbranche. Laut ihres Selbstverständnisses werden Internetagenturen beschrieben als

„Agenturen, deren Schwerpunkte in der Konzeption, Kreation, Kommunikation, Marketing, Media und der Produktion liegen. Die Mitgliedsunternehmen sind eigenständige Unternehmen sowie Abteilungen klassischer Werbe- oder Direktmarketingagenturen bzw. deren Tochterunternehmen“ (BDW 2005).

[Druckfassung: 119] Das Untersuchungsfeld der Internetagentur ist insofern aufschlussreich, da sich Wandlungs- und Beharrungsphänomene des Arbeitsalltags im praktischen Vollzug beobachten und analysieren lassen. Dies entlang der Dimensionen Arbeit, Technik und Geschlecht. Die Grenzen von Arbeit, Technik und Geschlecht scheinen im besonderen Maße von Transformations-, Auflösungs- oder Veränderungstendenzen betroffen zu sein. Und sie sind in einer spezifischen Weise miteinander verwoben, bilden Schnittmengen und bedingen sich gegenseitig. Grenzen zwischen Frau und Mann werden auch entlang der Grenzen zwischen Reproduktionsarbeit und Erwerbsarbeit gedacht. Männliche Technik und weibliche Natur, industrielle Maschine und informierender Computer: zahlreiche Dichotomien lassen sich ausmachen und helfen Personen, Dinge und Handlungen zu separieren und auf spezialisierte soziale Räume zu verweisen (Heintz/Nadai 1998: 75). Damit ist die Frage nach Veränderung und Beharrung auch eine Frage der sozialen Ordnung, ihrer Herstellung und Reproduktion.

Im ersten Abschnitt dieses Beitrages wurde in einer historischen Perspektive die Herstellung von sozialer Ordnung anhand des Tätigkeitsfeldes der *schreibmaschinenschreibenden* Sekretärin

rekonstruiert. Nun gilt es anhand einer ethnografischen Fallstudie eine „Momentaufnahme“ aktueller Arbeitshandlungen von *programmierenden Programmierern* zu beschreiben und das damit einhergehenden Praktizieren von sozialer Ordnung zu rekonstruieren. Wie wird die soziale Ordnung in einer Internetagentur praktisch hergestellt? Und welche Rolle spielt dabei die Kategorie Geschlecht?

Die empirische Basis der Untersuchung bildet eine Ethnografie, mit dem zentralen Instrument der teilnehmenden Beobachtung in einer Internetagentur (zukünftig als IA bezeichnet). Die IA ist die Unit⁴ einer großen Werbeagentur in einer der fünf Werbezentren Deutschlands.⁵ Soziologisch interessant ist diese spezifische Organisationsform, da sich innerhalb einer etablierten Firma eine **[Druckfassung: 120]** Organisationseinheit mit einem geringeren Maß an institutionalisierter Struktur ausbildet. Diese formiert sich vor allem entlang von Projekten. Das Nebeneinander von bestehenden Strukturen, Routinen und Standards und den gleichzeitigen Neuformierungen stellt hierbei das Spannungsfeld dar, in welchem sich die Internetagenturen organisatorisch bewegen.

In der IA lassen sich drei Hauptakteursgruppen rekonstruieren: Beratung, Kreation und Programmierung. Diese Kategorisierung ist branchenüblich und orientiert sich an den Strukturen in klassischen Werbeagenturen.⁶ Vollzogen wird die Konstruktion der Akteure als Differenzierung durch verschiedene soziale Praktiken wie dem räumlichen Zuordnen (Berater-, Kurations-, Programmierergang), dem Zuordnen über Kleidercodes (Kundenoutfit für Berater, Programmiererkleidung ist egal auch bei Kundentermin) oder dem Zuordnen über Eigenschaften (Berater kommen immer kurzfristig mit Jobs, Kreative haben keinen Bezug zur Realität).

⁴ Der Begriff „Unit“ wird von den Akteuren für jene Unternehmensteile verwendet, die nicht nur Abteilung sind, wie z.B. die Personalverwaltung sondern eine eigene Werbekommunikationsform als Schwerpunkt ihrer Unternehmenstätigkeit bearbeiten und dies in relativer Unabhängigkeit vom Mutterunternehmen erledigen.

⁵ Als Werbezentren können bezeichnet werden: Hamburg, Frankfurt, Düsseldorf, München und mit Abstand Berlin.

⁶ Als „Klassisch“ werden jene Agenturen oder auch Abteilungen von Werbeagenturen bezeichnet, die sich auf die klassischen „Kommunikations“- bzw. Werbekanäle (TV-Spot, Anzeigen in Zeitschriften und Magazinen) fokussieren, mit dem Hauptziel der Imagewerbung für eine Marke.

Und die Differenzierung wird als homosoziale Trennung praktiziert: man bleibt „unter sich“ und beschränkt den Kontakt mit anderen Akteursgruppen auf das arbeitstechnisch erforderliche Minimum.

Programmierende Programmierer

Die Programmierer der IA haben in der Regel ein Fachhochschulstudium in technisch orientierten Studiengängen wie Medieninformatik oder Medientechnik absolviert. Die noch vor wenigen Jahren gängige Praxis Personen einzustellen, die sich das Programmieren autodidaktisch angeeignet haben, ist nicht mehr die Regel. Viele Programmierer verfügen über Berufserfahrung aus anderen Internetagenturen oder aus einer Selbstständigkeit. Bei der Auswahl der Bewerber ist nicht nur die fachliche Qualifikation entscheidend sondern vielmehr, dass jemand ins Team passt. Die Unitleitung (xA) führt im Interview zur Beschreibung eines 100% passgenauen Neueingestellten folgendes Beispiel an:

[Druckfassung: 121] „und äh...yK (der Neuling – Anmerk. DL) und ich waren so die ersten...bei dieser Abschiedsfeier und er dann: Komm Jungs wir trinken noch einen. Ich geb' noch mal ne Runde, jetzt machen wir noch mal Prost hier.' Da haben wir genau den Richtigen gefunden (*beide lachen*)...also der war eher derjenige, der die anderen noch ein bisschen angespornt hat...herzlichen Glückwunsch...der totale Glücksgriff...den haben wir auf jeden Fall schnell integriert gehabt...dass war echt ganz cool...siehste, da haben wir jemanden eingestellt und der passt 100%ig da rein...da hab ich zu yF gesagt: Da haben wir den Richtigen gefunden“ (T001)

Das Kernteam der festangestellten Programmierer umfasst sieben Personen, die alle männlich sind. Hinzu kommen ein Auszubildender, verschiedene Praktikanten und freie Mitarbeiter, so dass das Team zwischen sieben und 14 Personen schwankt. Nur eine freie Mitarbeiterin ist weiblich. Das Alter bewegt sich zwischen 25 und 35 Jahren. Die Körper der Programmierer zeigen sich als sportlich bis durchtrainiert. Der Kleidungsstil lässt sich als urban-sportlich aber eher unauffällig beschreiben: T-Shirt mit Aufdruck, Jeans und Markenturnschuhe sind die übliche Bekleidung. Alle Programmierer können als weiße Mitteleuropäer beschrieben werden. Innerhalb des Programmiererteams gibt es weitere Binnendifferenzierungen, die sich von „gestaltungslastiger“ Programmierung (Flashprogrammierung) bis zu „wirklicher“

Programmierung (Geschäftslogikprogrammierung) auch in einer Ordnung der Tätigkeiten manifestieren. Das Tätigkeitsfeld der Programmierer zeigt sich als sehr vielseitig: es wird gepackt, gepflanzt, gebaut, manipuliert, beraten, hingelegt, eingebaut, geschrieben, gesteuert, abgebildet, hergestellt, produziert, konzeptioniert, ans Laufen gebracht, live gestellt, aufgesetzt, angepasst, geschaffen, angesprochen, kommuniziert und umgesetzt. Dieses Arbeitshandeln richtet sich auf Kollegen, Kunden und Technologie. Technologie zeigt sich dabei ebenso vielfältig als virtuelle Maschine, Entwicklungsserver, Fileserver, Hardware, Infrastruktur, Systeme, als physikalische Rechner, Backend, Applikation, Engine, Tool, Frontend, Framework, Website, CMS, Stylesheets oder Plugins.

Die tägliche Arbeit wird von vielen Programmierern für Kicker-spiele unterbrochen, die in der Regel ca. 20min andauern. Auch Kollegen anderer Tätigkeitsbereiche kickern mit. Das Ritual wird nur unter Männern ausgetragen. Neben dieser informellen aber von der Unitleitung befürworteten Aktivität sind die Programmierer **[Druckfassung: 122]** innerhalb der Agentur auch für ihren Alkoholkonsum z.B. auf Abschiedsfeiern bekannt und für gemeinsame Freizeitgestaltung wie dem Grillen.

Doing gender: Männer bei der Arbeit

Für die Untersuchung grundlegend ist die Annahme, dass die beobachtete Gleichgeschlechtlichkeit nicht zwangsläufig eine Relevanz von Geschlecht in den Praktiken des Feldes mit sich bringen muss. Es ist grundsätzlich davon auszugehen, dass Geschlecht präsent sein kann, es aber nicht zur Herstellung und Reproduktion von sozialer Ordnung relevant gemacht wird (vgl. u.a. Hirschauer 2001; Heintz/Nadai 1998).

Zunächst bleibt festzuhalten, dass die Programmierer in einer homokulturellen Gruppe ihr Arbeitshandeln vollziehen. Diese Einheitlichkeit zeigt sich einmal hinsichtlich ihrer Interaktionen im Arbeitsprozess, die sich verstärkt auf die eigene Tätigkeitsgruppe richtet, weiterhin hinsichtlich ihres Erscheinungsbildes, ihres Alters und ihres Bildungsstandes und schließlich homogen hinsichtlich ihres Geschlechts. Erste Auswertungen des empirischen Datenmaterials lassen den Schluss zu, dass die Prozesse

der Produktion und Reproduktion von Männlichkeiten konstitutiv für die Programmierer als Tätigkeitsgruppe sind.

In der Ausbildung der industriellen Erwerbsarbeit ist eine Zuweisung der Geschlechter auf Lebenssphären und Tätigkeitsbereiche mit vollzogen worden. Es handelt sich um idealtypische Konstrukte, die bis heute nachwirken. Die industrielle Erwerbsarbeit ist männlich konnotiert und mit dem Ideal des männlichen Normalarbeitsverhältnisses verknüpft worden (vgl. Hornung 2003). Aufschlussreich ist dieser theoretische Exkurs insofern, da die Programmierer der IA Begriffe aus der industriellen Arbeit heranziehen, um ihre Tätigkeiten zu be- und umschreiben wie: „ans Laufen bringen“, „einbauen“ oder „aufsetzen“. Die Körperlichkeit der Produktionsarbeit an der Maschine findet sich in diesen Zuschreibungen wieder. Die Tätigkeit der Programmierer zeigt sich im Feld hingegen in nur reduziertem Maße als körperliche Ausübung: Die Maus wird geklickt, die Tastatur getippt, selten ein Telefonhörer genommen oder ein Stift zum Schreiben eingesetzt. Auch wenn es sich durchaus um komplexe Bewegungsabläufe **[Druckfassung: 123]** handelt, erinnern diese nicht an industrielle Arbeit oder legen eine Beschreibung der Tätigkeiten in Termini industrieller Arbeit nahe. Die Zuschreibungen lassen sich vielmehr auf die Konstruktion der genutzten und zu bearbeitenden Technologie als (produzierende) Maschine zurückführen, wie auch der Auszug aus einem Interview mit dem Leiter der Programmierung verdeutlicht:

„das hört man nicht aber du siehst es jetzt (*ein Blatt wird hervorgeholt*)...ähm...das sind alles irgendwo Maschinen, die für die (Kundenname) hier im Haus laufen, wo irgendwelche Aufgaben für die (Kundenname) drauf passieren (...) man muss sich davon verabschieden das ne Internetagentur einfach nur irgendwie sexy und flippy irgendwie ist...ähm...und ‚ich probier mal eben was aus‘ und ‚hey guck mal schon hab ich’s live‘ sondern das ist eigentlich ‚nen...eigentlich ein Produktionsprozess“ (TA002)

In der Binnendifferenzierung innerhalb der Programmiererguppe wird die soziale Ordnung auch über die Art der Programmierung hergestellt: Je näher die Programmiersprache und die Programmierumgebung an der „Maschine“ ist, desto höherwertiger wird die Tätigkeit eingestuft. Am Ende dieser Skala befinden sich gestaltungslastige Programmierungen, die mehr der „Kreation“

zugeordnet werden. Der Kreativitätsbereich ist in der Werbebranche ein Tätigkeitsfeld mit hohem Frauenanteil.

„...dann sind das eher die die sich mit...ähm...ja mit wirklicher Geschäftslogikprogrammierung und äh...ja...das was man richtig Programmierung nennt, beschäftigen...ähm...yM beschäftigt sich einfach damit: wie macht man Softwarearchitektur...wie baue ich ein Klassendiagramm und so Sachen auf (...) und das bewegt sich eigentlich immer mehr auseinander...oder ja...es sind eigentlich zwei Richtungen...du hast einmal die Kreativen, die flashen rum...Hauptsache es sieht gut aus...ähm...und dann hast du Leute wie den yN bei uns, der programmiert richtig in Flash...er schafft's aber auch riesen tolle Teile irgendwie in wenigen KB zu verpacken oder so...wobei dass einfach alles nur noch Code ist...“ (TA002).

Die Hierarchisierung der Tätigkeiten geht mit der Differenzierung der Tätigkeitsgruppen innerhalb der IA einher. Der Schluss, dass damit auch eine Hierarchisierung der Geschlechter und eine Relevanzsetzung von Geschlechterdifferenzen korrespondieren, lässt sich aus der Verdichtung weiterer sozialer Praktiken schließen. So werden Aufgaben, die keine „Herausforderung“ darstellen und einfach abzuarbeiten sind als „Mädchen“-Tätigkeiten beschrieben:

[Druckfassung: 124] „yD kommt ins Büro und teilt mit, dass er ein paar elektronische Aufträge zur Bearbeitung freigegeben hat. Es seien auch zwei Aufträge für mich dabei, fügt er hinzu. Ich bekomme etwas Panik, ob ich das wirklich erledigen kann und bemerke, dass ich ja nicht programmieren könne. ‚Das sind Mädchen-Tickets‘ beruhigt er mich“ (FT016).

Im beruflichen Alltag spielen neben den Aktivitäten, die auf den Arbeitsprozess und die Projekte bezogen sind auch solche eine Rolle, die im informellen Bereich der Organisation zu verorten sind. Dazu zählt z.B. das tägliche Kickerspiel. Beim Spiel „geht es vor allem um Entspannung und Spaß, bemerkt yL. Aber er gewinne auch gern und ‚man ist ja auch ehrgeizig‘, fügt er schnell hinzu“. Jeden Tag wird zu unterschiedlichsten Zeiten die Arbeit unterbrochen um gegeneinander Kicker zu spielen. Dieses Ritual wird nur unter Männern ausgetragen. Die Ergebnisse der einzelnen Spiele werden auf einer eigens programmierten Website erfasst. Hier finden sich zahlreiche Ranglisten und Statistiken. Rund um das eigentliche Spiel sind somit viele Möglichkeiten geschaffen worden, um den kompetenten Gebrauch von männ-

lich-geschlechtsspezifischen Repertoires zeigen zu können. Weitere soziale Praktiken zum Gebrauch von männlich-geschlechtsspezifischen Repertoires sind die Demonstration von Männlichkeit durch das Zeigen von Technikaffinität, das Thematisieren und Zeigen von exzessivem Alkoholkonsum oder auch die Objektivierung von Frauen durch Pinup-Kalender. Vor dem Hintergrund, dass die „Passgenauigkeit“ der Programmierer ins Programmiererteam ein zentrales Auswahlkriterium von Bewerbern ist, gewinnen die sozialen Praktiken im informellen Bereich zusätzlich an Bedeutung. Die Angemessenheit der Handlungen und der sichere Vollzug zeichnen den Akteur als kompetentes Mitglied aus. „Passgenauigkeit“ gewährleistet in dieser Perspektive auch einen reibungslosen Ablauf sozialer Praktiken.

Die ersten Auswertungen der ethnografischen Untersuchung in einer Internetagentur, lassen den Schluss zu, dass Geschlecht zur Herstellung und Reproduktion sozialer Ordnung im Tätigkeitsbereich der Programmierer relevant gemacht wird. Programmierer-sein ist verknüpft mit Männlichkeiten, die Nutzung männlich-geschlechtsspezifischer Repertoires ist relevante Praxis im täglichen Arbeitsalltag der Programmierer und das Programmieren ist eine Tätigkeit die über Zuschreibungspraktiken männlich **[Druckfassung: 125]** konnotiert wird. Darüber hinaus sind geschlechterdifferenzierende Praktiken rekonstruierbar, die asymmetrische Verhältnisse zwischen den Geschlechtern herstellen und reproduzieren, zu Gunsten von Männern.

„Computertechnologie ist auch der starken Männerhand würdig“
(Janshen 1990: 12)

Genannte Literatur

- BDW 2005: Bundesverband der Digitalen Wirtschaft e.v., Fachgruppe Agenturen, Homepage, <http://www.bvdw.org/fachgruppen/agenturen.html>, abgerufen am 02.12.2005.
- Degele, Nina (2002): Einführung in die Techniksoziologie. München.
- Heintz, Bettina/Nadai, Eva (1998): Geschlecht und Kontext. De-Institutionalisierungsprozesse und geschlechtliche Differenzierung. In: Zeitschrift für Soziologie 27 (2), 75-93.

- Hirschauer, Stefan (2001): Das Vergessene Geschlecht. Zur Praeologie einer Kategorie sozialer Ordnung. In: Kölner Zeitschrift für Soziologie und Sozialpsychologie, Sonderheft 41, 208-235.
- Hornung, Ursula (2003): Stachel „Geschlecht“. Der soziologische Diskurs über den Wandel und die Zukunft Arbeit Ökonomie und Geschlechterverhältnisse – ein Überblick. In: Orth, Barbara/Schwietring, Thomas/Weiß, Johannes (Hg.): Soziologische Forschung. Stand und Perspektiven. Opladen, 139-153.
- Janshen, Doris (Hg.) (1990): Hat die Technik ein Geschlecht? Denkschrift für eine andere technische Zivilisation. Berlin.
- Lengersdorf, Diana (2005): Die Relevanzsetzung von Geschlecht im Arbeitsalltag einer Internetagentur. In: Aulenbacher, Brigitte/Bereswill, Mechthild/Löw, Martina et al. (Hg.): Frauen-MännerGeschlechterforschung – State of the Art. Münster, 278-288.
- Lengersdorf, Diana (2007): Geschlechterpraktiken in einer Internetagentur. In: Journal Netzwerk Frauenforschung NRW 22, 51-55.
- Wajcman, Judy (2004): Techno Feminism. Cambridge.