

Seminararbeit  
Gender Studies  
Sommersemester 2009  
LV. Nr. 22-612.2  
Katrin Ganz, Doris Gerbig

# Weiblicher Zugang zu Technik und feministische Politiken

cand. Dipl. Inf. Tobias Müller <[4tmuelle@](mailto:4tmuelle@)>, 5721370

11. Juni 2013

## **Zusammenfassung**

Die Gründe, die zum Digital Divide, der digitalen Kluft, führen, sind vielfältig und Geschlecht ist einer davon. Auch weibliche Gruppierungen haben das Ziel, den Anteil weiblicher Teilnehmer im Digitalen zu erhöhen. Die Arbeit analysiert, wie dieses Ziel erreicht werden soll, warum das nicht gelingt und wie es eventuell doch erreicht werden kann.

# Inhaltsverzeichnis

<b>1 Einleitung</b>	<b>2</b>
<b>2 Weiblichkeit im Digitalen</b>	<b>4</b>
<b>3 Digital Divide</b>	<b>7</b>
<b>4 Zielführendere Politiken</b>	<b>10</b>
<b>5 Fazit</b>	<b>13</b>

## 1 Einleitung

Die vorliegende Arbeit, mit der ich den *Digital Divide*, die sog. digitale Kluft unter queer-feministischen Aspekten untersuche, ist zum einen motiviert durch meine eigene Identität als “native Netizen”<sup>1</sup> sowie durch die Erfahrungen mit vermeintlich feministischen Politisierungsstrategien, die eigentlich das Ziel haben, die erwähnte Kluft zu schließen. Zum anderen fußt sie sowohl auf meiner subjektiven Wahrnehmung von Frauen als auch dem Umgang mit Frauen in digitalen Räumen, insbesondere in der Freien Software Szene.

Der Begriff *Digital Divide* ist breiter zu verstehen als die bloße technische Konnektivität der Menschen und bedeutet auch, dass einige Personen eher Zugang zu digitalen Räumen erhalten, als andere. Es ist ein interessantes und wichtiges Phänomen, insbesondere in Hinblick darauf, dass sich die Gesellschaft mehr und mehr von Informationstechnologie abhängig macht. Das Problem liegt auf der Hand: Je mehr Menschen von digitaler Kommunikation abhängig sind und um so weniger Menschen der gleiche Zugang zu der immer wichtiger werdenden digitalen Welt ermöglicht wird, desto ungerechter wird Wissen, Macht und Wohlstand in Zukunft verteilt sein. Dabei ist nicht nur der Zugang zu Webseiten über das Internet relevant, sondern auch wie sich Menschen in den sich entwickelnden digitalen Räumen bewegen und partizipieren. Als Beispiel wird die Freie Software- und Hacker-Szene in Deutschland angeführt, da sich diese Gruppen als liberal und egalitär empfinden. Außerdem sind die sich dort bildenden feministischen Räume nicht nur ein Resultat des Digital Divide, sondern auch mitverantwortlich diesen

---

<sup>1</sup>Ureinwohner des Cyberspaces, sh. Wikipedia:[[Wikipedia, 2009b](#)]

in Zukunft zu überwinden. Schließlich sind sie es, die die etablierten Machtstrukturen und Bilder unterwandern, verwischen und verändern können.

Als Mitglied einer großen Freien Software Community<sup>2</sup> bin ich unmittelbar mit dem geringen Frauenanteil und der Sonderrolle der Frauen konfrontiert. Es ist unbestritten, dass (vereinfacht gesagt) die Qualität eines Freien Software Produktes mit der Anzahl unterschiedlicher Menschen steigt, die dem Projekt helfen (vgl. [Phillips, 2004, S. 4]). So ist es mein Bestreben, gerade Minderheiten an die Community heranzuführen, auch um den Digital Divide potentiell zu überwinden. Letztlich würden sich mehr diverse Menschen am digitalen Leben beteiligen und somit die digitale Kluft vermindern. Nicht zuletzt zeigten mir die bei dieser Nachhaltigkeitsarbeit gesammelten Erfahrungen immer wieder die Schwierigkeiten, die bei der Erhöhung des Frauenanteils auftreten. Aufgrund solcher Erfahrungen und insbesondere der Tatsache, dass diese Gruppen sowohl von dem Digital Divide betroffen als auch (mit-)verantwortlich für die Entwicklung der digitalen Kluft sind, war es für mich eine reizvolle Aufgabenstellung, die Beteiligung von Frauen am digitalen Leben insbesondere in sog. Hackerkreisen näher zu untersuchen. Im Fokus stand dabei die Betrachtung der Methoden und Politiken dieser Frauengruppen sowie die Analyse ihrer Wirkung. Da ich davon ausgehe, dass einige Politiken die tradierten Rollenbilder manifestieren, die verantwortlich für den geringen Frauenanteil und somit für einen Teil des Digital Divide sind, ist es von besonderem Interesse, warum einige Politiken ihr Ziel nicht nur verfehlen, sondern auch in die falsche Richtung arbeiten. Auch wird untersucht, welche alternative Strategien möglicherweise effektiver sind. Kurz gesagt: *Weiblicher Zugang zu Technik und feministische Politiken.*

Ich beginne damit, eine sehr sichtbare explizit weibliche Gruppierung und ihre Politiken vorzustellen, wobei der Untersuchungszeitraum auf die Zeit bis Ende 2008 beschränkt ist, sodass aktuellste Entwicklungen nicht zwingend berücksichtigt werden. Anschließend werde ich auf den theoretischen Hintergrund des *Digital Divide*, der digitalen Kluft, eingehen. Dabei zeige ich auf, wie sich die Politiken und der Digital Divide gegenseitig beeinflussen und wieso die Wahl der Politik entscheidend für die Überwindung zumindest eines Teilproblems der digitalen Kluft, nämlich das des geringen Frauenanteils, ist. Daraufhin werde ich diese Praxen an die Theorie führen und zeigen, wieso diese Handlungsstrategien in der Vergangenheit ihr Ziel verfehlten und welche Alternativen womöglich zielführender sind.

---

<sup>2</sup>GNOME ist der größte freie “Desktop” mit einer Entwicklergemeinde von ungefähr 1000 Menschen, vgl. <http://www.gnome.org>

Dabei spreche ich aus einer Position mit der o.g. Identität heraus, die nicht expliziter Teil dieser zu nennenden weiblichen Gruppen ist. Das Wissen stammt sowohl aus den erwähnten Erfahrungen als auch aus Interviews mit Teilen dieser Gruppierungen. Als passiver Rezipient bin ich also nicht in der Lage jedwede Motivation zu kennen, jedoch ist es mir durchaus möglich, das Handeln kritisch zu betrachten und aufzuzeigen.

## 2 Weiblichkeit im Digitalen

Die *Haecksen* sind eine bewusst weibliche Gruppierung innerhalb des nicht nur in Deutschland bekannten Chaos Computer Clubs (CCC). Formiert haben sie sich 1988, weil “*Männer sich immer dazwischen drängelten*”, so die Gründerin Rena Tangens. Es ginge darum “*für weibliche Computerinteressierte klare Grenzen [zu] ziehen*”, denn so seien sie “*unter [sich] und können auch das fragen, was man in gemischter Runde für peinlich hält*”[Schmidt, 2005]. Auch dürften andere Arten sexistischer Übergriffe, denen sie sich zumindest ausgesetzt fühlten, eine Rolle gespielt haben. So wurden und werden also Räume und Kommunikationsmittel geschaffen und gepflegt, an denen ausschließlich “weibliche” Menschen teilnehmen dürfen. “Männliche” Mit-Glieder werden zwar nicht explizit ausgeschlossen, aber die Regel, mensch müsse “weiblich” sein, kommt dem schon sehr nahe. Das offizielle [Haecksen, 2009]

Ziel der Haecksen ist es, zu zeigen, dass Mädchen und Frauen ganz selbstverständlich kreativ mit Technik umgehen können und dass das Bild in den Köpfen der Menschen - dass Hacker männlich sind - nicht stimmt.

Neben den Haecksen hat sich auch die *informatica femminile*, eine jährlich stattfindende Sommeruniversität für Frauen in der Informatik, für einen monoedukativen Rahmen entschieden. Es ist jedoch zumindest kein offiziell kommuniziertes Ziel, dass sie sich vor sexistischen Übergriffen schützen wollen<sup>3</sup>. Beide bleiben bewusst in einem weiblichen Kreis ohne zu benennen, wer darin eingeschlossen ist. Dabei schreibt die im Buch *Hackers* formulierte[Levy, 1985, Chapter 2] Hackerethik vor, dass:

HACKERS SHOULD BE JUDGED BY THEIR HACKING, NOT BOGUS CRITERIA SUCH AS DEGREES, AGE, RACE, OR POSITION.

---

<sup>3</sup>vgl. <http://www.informatica-feminale.de>

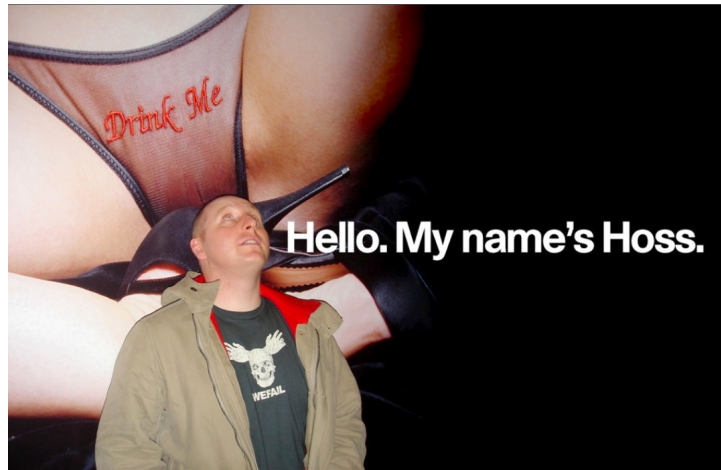


Abbildung 1: Erste Folie einer Präsentation auf der Flashbelt Konferenz 2009, von [Gifford, 2009]

Die deutsche Version der Hackethik[Chaos Computer Club, 1998] nimmt interessanter Weise *Geschlecht* explizit als ein “scheinbares” (bogus) Kriterium mit auf.

Dennoch setzen sich beide Gruppen darüber hinweg ohne ihr Handeln tiefer zu begründen. Der Ausschluss all derer, die nicht in ein bestimmtes aber beliebiges Raster passen, wirkt willkürlich und führt auch innerhalb der jeweiligen Kreise zu Diskussionen. Die dabei auftretenden Nebeneffekte, wie das Reproduzieren tradiertter Bilder, werden zumindest nicht sichtbar thematisiert. Dabei sind gerade die dominierenden Rollenbilder für die Veränderung der Wahrnehmung von Technik und somit auch für die Entwicklung des Sexismus in digitalen Räumen verantwortlich.

Die Hackerethik ist zwar weder Gesetz noch hat sie explizit Sexismus vorausgesehen, aber sie würde ihren Zweck diesbezüglich gut erfüllen, sobald die beteiligten Akteure sie ernst nehmen würden. Leider ist immernoch sexistisches Verhalten zu verzeichnen<sup>4</sup>, wie z.B. sexualisierte Präsentationen, die von “männlichen” Vortragenden gehalten werden. **Abbildung 1** zeigt die erste Folie einer Präsentation auf einer Technikkonferenz. Zu sehen ist die untere Hälfte eines “weiblichen” Körpers, der ein etwas durchsichtiges Höschen mit der Aufschrift “*Drink Me*” trägt. Kritiker\_innen bemängeln, dass die Umgebung unnötig sexualisiert und damit eine (für “Frauen”) unangenehme Atmosphäre geschaffen würde. Zudem würden Frauen objektifiziert, da sie nur auf ihre sexuellen Attribute reduziert würden. Auch würde es die Dominanz des männlichen Blickes zeigen und sich explizit

<sup>4</sup>Die Übergriffe sind teilweise dokumentiert (vgl: <http://geekfeminism.wikia.com/wiki/Category:Incidents>)

an heterosexuelle Männer richten. Darüber hinaus sei der Vortragende männlich und da die Computerindustrie vornehmlich von Männern dominiert sei, spreche er so aus einer Machtposition heraus<sup>5</sup>.

Die Dekonstruktion der Kritik macht die Annahmen sichtbar, unter denen sie entstanden ist. Diese sind zum Teil problematisch, da sie selber sexistische Züge tragen. So wird bspw. im Stillen von der Heterosexualität der Akteure ausgegangen, die keinesfalls gegeben ist. Interessanterweise ist in den technikaffinen Kreisen der Anteil nicht heterosexueller Menschen höher als im sogenannten Mainstream[Raymond, 1996, Appendix B.]. Auch wird von zwei existierenden, sich scheinbar gegenseitig ausschließenden Geschlechtern ausgegangen. Schließlich seien es *Männer*, die sich sexistisch gegenüber *Frauen* verhalten. Dabei werden Menschen, die sich mit der Kritik befassen potentiell dazu genötigt, sich in eines dieser Raster zu drängen. Die Raster heißen “Mann” und “Frau” und sind längst nicht die Passform für jedermensch. Für die eingangs geforderte Diversität ist das nicht hilfreich.

Ungeachtet der Frage ob die Kritik berechtigt ist oder nicht, wird sie nicht hinreichend wirkungsvoll kommuniziert. Verfolgt mensch die Debatten über die Kritik so lässt sich mit großer Gewissheit annehmen, dass sich die tradierten Rollenbilder auch in den Communities wiederfinden. Daraus lässt sich schließen, dass die meisten Mitglieder nicht für die Themen wie Sexismus sensibilisiert geschweige denn damit vertraut sind. Da die Debatten um Sexismus und deren Kritik von beiden Seiten zum einen sehr emotional und mit harten Bandagen geführt werden (“Flamewar”) und zum anderen keine Zugeständnisse gemacht werden, verhärten sich die Fronten anstatt konstruktiv aufeinander einzugehen<sup>6</sup>. Eine Art Mediator oder Ombud, der die Situation entschärfen oder zwischen den Parteien vermitteln kann, existiert zumindest bis Ende 2008 nicht.

Kritik an sexistischem Verhalten ist richtig und wichtig. Sie sollte allerdings nicht gleich Misogynie unterstellen oder die Adressaten in die missliche Situation argumentieren, aus der nur noch Schadensbegrenzung etwa durch Gegenangriffe betrieben werden kann. Keine der involvierten Parteien sollte erwarten, dass keine Fehler der jeweils anderen geschehen. Diese Fehler aufzuzeigen und in adressatengerechter Form zu präsentieren ist für die Nachhaltigkeit der Kritik unabdingbar. Das Verweisen auf lange Abhandlungen über den theoretischen Hintergrund von Sexismus ist keine adressaten-

---

<sup>5</sup>Vgl. [http://geekfeminism.wikia.com/wiki/Flashbelt\\_slide\\_show](http://geekfeminism.wikia.com/wiki/Flashbelt_slide_show)

<sup>6</sup>Vgl. unzählige Diskussionen auf bspw. der debian-women Mailingliste

gerechte Form, da sie die des Sexismus bezichtigten Adressaten in der Regel überfordern wird und mit einer Sprache spricht, die sie nicht verstehen. Dazu existieren zwar keine belastbaren Statistiken, allerdings lässt sich aus den o.g. Debatten durchaus schließen, dass insbesondere die angegriffene Partei über kein tieferes Wissen bzgl. Gesellschaftspolitik verfügt. Gehen wir also von dem oben erwähnten stereotypischen Adressaten aus, wären kleine, humoristisch subversive und in logische Einheiten verpackte Schnipsel eine gerechte Form. Die Schnipsel könnten Bilder, Aufzählungen oder Programmcode sein. Dabei ist allerdings zu beachten, dass das Bild des rationalen, logischdenkenden Technikfreund reproduziert wird. Es geht also im Kern darum, die kritisierten Punkte hinreichend verständlich und konkret zu kommunizieren ohne sich oder die andere Partei ins Abseits zu stellen.

Zusammenfassend ist zu sagen, dass zum einen die Politiken weiblicher Gruppierungen im digitalen Raum<sup>7</sup> daraus bestehen, unreflektiert einen abgeschlossenen Kreis zu bilden und sich dort vermeintlich ungeniert austauschen zu können ohne Rücksicht auf die entstehenden Seiteneffekte wie die Unterdrückung von Diversität oder Reproduktion tradiert Rollenbilder zu nehmen. Zum anderen wird die Kritik von einzelnen unangebracht kommuniziert und verhindert somit eine nachhaltige Debatte.

Beides sehe ich jedoch als Hindernis zur Überwindung des im nächsten Abschnitt vorgestellten Digital Divides an. Denn zum einen spielt die Rolle der reproduzierten Bilder eine wichtige Rolle in der künftigen Sozialisierung von jungen Menschen und zum anderen ist die Überwindung des Sexismus entscheidend für die Erhöhung der Frauenquote in der digitalen Welt. Die einzelnen Aspekte tragen wiederum zur Linderung der digitalen Kluft bei. Um diese Entwicklung zu verstehen, wird nun auf den Digital Divide eingegangen.

### 3 Digital Divide

Die digitale Kluft beschreibt die Spaltung der Menschen in eine Gruppe, die Zugang und Befähigung haben, auf digitale Informationen zurückzugreifen und zu benutzen, und solche, die wenig oder keine Möglichkeiten haben, am digitalen Informationsaustausch teilzunehmen[Wikipedia, 2009a].

---

<sup>7</sup>Es gibt neben den genannten zwei noch weitere Gruppen wie LinuxChicks oder debian-women

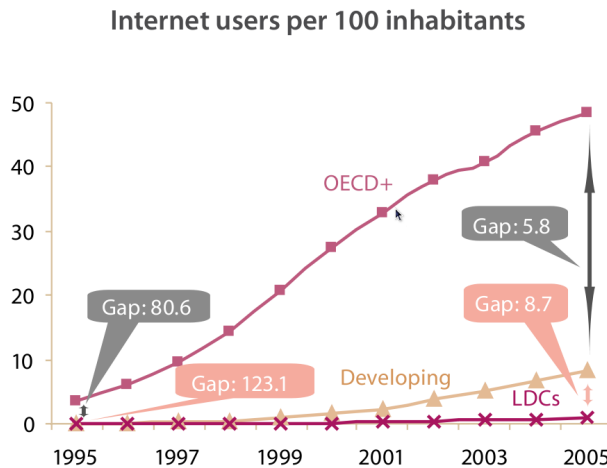


Abbildung 2: Die digitale Kluft zwischen Ländern aus ökonomischer Sicht, aus [Servon, 2002, S. 22]

Dass diese Spaltung tatsächlich existiert, zeigt **Abbildung 2**. Dort ist die relative Anzahl an Menschen mit Zugang zum Internet in sog. entwickelten Ländern (OECD+), in sog. entwickelnden Ländern (developing) und in den 50 sog. geringst entwickelten Ländern (Least Developed Countries, LDCs) zu sehen. Es ist zu erkennen, dass Menschen in besser entwickelten Ländern eher Zugang zu digitalen Informationen haben, als Menschen in schlechter entwickelten Ländern. Zu den ohnehin schon vielen Dimensionen wie Hautfarbe, Geschlecht oder Religion, die über die Qualität des Leben eines Menschen entscheiden, gesellt sich mittelfristig die “Digitalität”. Es ist abzusehen, dass die undigitalen Menschen vergleichbar mit den Analphabeten vor 10 Jahren sein werden und den Zugang zu Wissen, Kultur oder Wohlstand verwehrt bekommen.

Für diese Entwicklung spielen neben den offensichtlichen ökonomischen Verhältnisse auch andere Gründe wie bpsw. das Alter, gesellschaftlicher Status oder Behinderungen eine Rolle. Insbesondere die Art und Weise, wie ein Mensch sozialisiert wird, ist für dessen Technikaffinität entscheidend. So erweisen sich also die dominierenden Bilder und Wertevorstellungen als relevant für die Überwindung des Digital Devide. Ein von Sexismus, Männlichkeit oder gar beidem geprägtes Bild von Computern wird nicht dabei helfen, die Kluft zu überwinden. Doch leider wird auch heutzutage noch an junge Mädchen die Erwartung herangetragen, dass sie Familie spannender finden sollen, als Jungen (Jüngchen?). Die hingegen wachsen mit Baukästen, Waffen oder anderen technikorientierem Spielzeug auf. Falls nicht, dann ist mindestens ein anderer Junge aus dem nächsten sozialen Umfeld damit aufgewachsen. Mensch wird so in eine Umgebung hin-



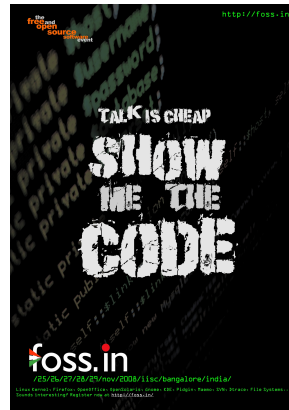


Abbildung 3: Poster der FOSS.in Konferenz[foss.in, 2008]

eingewachsen, die sehr viel mehr Spielraum für die Erkundung des Computers und den damit verbundenen Möglichkeiten gibt[Cooper and Weaver, 2003].

Technik als solche ist somit nicht geschlechterneutral, wie gerne insbesondere von der Freien Software Szene ins Feld geführt wird. Dort heißt es:

Talk is cheap, show me the code

welches die Kommunikation im Wesentlichen auf Programmcode reduziert. Dieses beliebte Idiom ist ein Zitat von einem bedeutenden Menschen in der Informatik, Linus Benedict Torvalds und wird gerne benutzt um den scheinbaren Egalitarismus aufzuzeigen. So wird damit auf dem Plakat in [Abbildung 3](#) für eine internationale Freie Software Konferenz in Indien geworben. Selbst wenn die Intention ist, bewusst auf das Geschlecht oder andere scheinbare Kriterien zu verzichten, ist das Schreiben von Programmcode aufgrund des Digital Divide zwischen sog. Männern und sog. Frauen immernoch deutlich von Männlichkeit geprägt. Frauen haben und hatten schlichtweg nicht den gleichen Zugang zu Technik, Computern oder digitalen Räumen und somit auch weniger die Möglichkeit zu partizipieren (vgl. [Initiative D21, 2008]). Durch das blinde Rezitieren dieses Idioms wird die männliche Konnotation nicht vermindert und somit noch unwahrscheinlicher, dass sich die erwähnte Lücke schließt.

Da Technik in einer Gesellschaft produziert, kommuniziert und benutzt wird, erbt sie den gesellschaftlichen Kontext. Deshalb sind auch Computer oder Software nicht geschlechterneutral, sondern transportieren eher männliche belegte Bilder. So stellt Beatrice Tobler in [Scharfe and Köhle-Hezinger, 1997] fest:

Die Computerkommunikation ist nicht nur männlich geprägt, weil die Geschichte der Computertechnologie eine männliche ist. Hinzu kommt, daß sie im Mediendiskurs mit Konnotationen und Assoziationen versehen wurde, die ebenfalls einer spezifisch männlichen Kultur entstammen.

Damit ist klar, dass der Digital Divide in diesem Kontext sich nicht nur die frühkindliche Heranführung an Technik bezieht, sondern auch auf die Fähigkeit, sich im sozialen Umfeld digitaler Communities aufzuhalten.

Die Annahme, dass mensch in einem digitalen Raum ersteinmal anonym partizipieren kann ohne die eigene Identität preiszugeben, ist weit verbreitet. Es stimmt aber nicht ganz, denn es existieren sehr wohl Regeln, die echte Namen vorschreiben und spätestens auf Konferenzen wäre es dann um die Identität geschehen. Außerdem ist es überhaupt nicht erstrebenswert, eine falsche Identität anzunehmen, da so das eigentliche Problem in keinster Weise gelöst wird. Überhaupt ist die Onlinewelt in unsere Gesellschaft eingebettet und verliert nicht magisch sämtliche Probleme aus dem nicht-digitalen Leben. Und die Gesellschaft, in die die digitalen Communities eingebettet sind, ist vornehmlich eine "männliche".

Die im vorigen Abschnitt erwähnten weiblichen Gruppierungen sind zum einen Resultat aus dem Digital Divide der vergangenen Jahre. Zum anderen beeinflussen gerade diese Gruppen die künftige Entwicklung der digitalen Kluft, da sie als Teil einer betroffenen Minderheit die o.g. Konnotationen und Assoziationen für kommende Generationen mitgestalten. Insofern sind sie Betroffene und Verantwortliche zugleich. Diese Verantwortung wahrzunehmen bedeutet, das Bild zu Gunsten künftiger Minderheiten zu prägen und die schädlichen Assoziationen zu entsorgen.

## 4 Zielführendere Politiken

Die entscheidende Feststellung, dass die Konnotationen von Technik, Frauen und deren Kombination die Sozialisierung und damit das Verhältnis von Menschen zu Technologie beeinflussen, ist relevant für die Wahl der Politik. Um eine Nachhaltige Lösung zu finden, gilt es also auf diesen Aspekt besonders Rücksicht zu nehmen[Erb, 1996, S. 26ff].

Ungeachtet dessen stellt Teubert in [Teubert, 2003, S. 3] angesichts der Tatsache, es

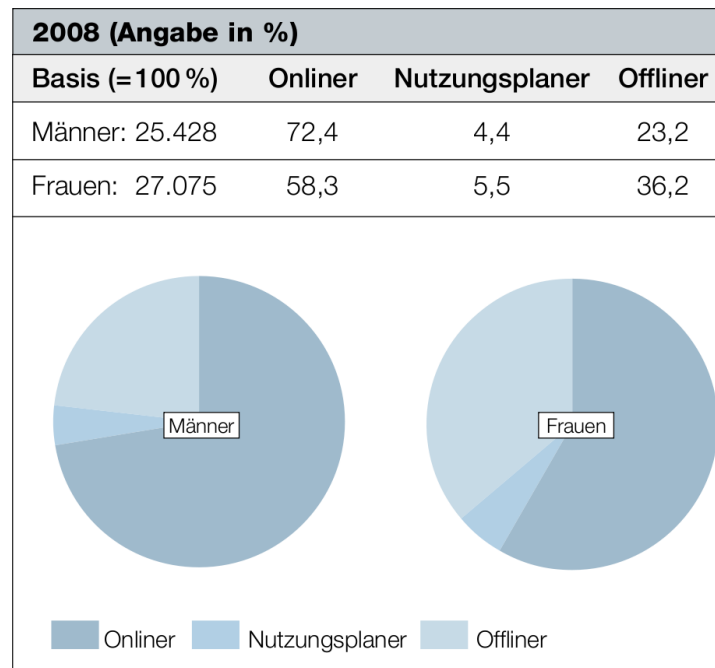


Abbildung 4: Die digitale Kluft zwischen “Männern” und “Frauen” aus [Initiative D21, 2008, S. 15]

gäbe im Bereich der Computertechnik und der Hackertreffen immer noch kaum Frauen, fest, dass

der co-edukative Ansatz in Schulen und freien Computer-Technik-Gruppen offensichtlich weitgehend versagt [hat]. Deshalb erscheint hier die Abspaltung von Frauen-Workshops notwendig, wenn sich in Zukunft vielleicht doch etwas ändern soll.

Während die Erkenntnis wohl prinzipiell richtig ist, zeigt sie sogleich die Unbedarft-heit der Kritik. Mögliche negative Folgen wie die Vermittlung herkömmlicher tradierter Konnotationen sind nicht einmal angedacht und werden so billigend in Kauf genommen. Dass sich zumindest die Haecksen nicht um die transportierten Bilder kümmern, zeigt ein Interview im Tagesspiegel[mho, 2009] in dem eine Haeckse als *Princess* auftaucht.

Da sich die Sozialisierung durch Monoedukation mittelfristig ändert ist es zwar, um den Digital Divide überwinden zu können, in der Tat notwendig[Claus et al., 2004, S. 132],

die Schaffung monoedukativer Lernsituationen zu nennen, deren Wirksam-

keit für die Unterstützung von Frauen beim Erwerb von IT- und Medienkompetenz unumstritten [ist].

Allerdings muss selbstverständlich abgewogen werden, zu welchem Preis diese Lösung erkaufte wird. Ich sehe die billigende Inkaufnahme der Reproduktion und Manifestierung der Bilder, die die eigentliche Schuld an dem Digital Divide tragen, kritisch.

Dabei stellt sich die Analyse der Situation wie folgt dar:

1. Frauen in der Informatik (respektive in der Hacker- oder Freien Software Szene) fühlen sich oft als Opfer von sexistischem Verhalten.
  - a) Als Zielperson von Sexismus ist es wahrscheinlicher, weniger Spaß und Freude an einer Tätigkeit zu haben. Bei weniger Freude an einer Tätigkeit ist es weniger wahrscheinlich, dass sie durchgeführt wird.
  - b) Eine Gruppe, die hauptsächlich aus Frauen besteht, wird sich weniger oft sexistisch gegen Frauen verhalten.
2. Es gibt nicht viele weibliche Vorbilder in der Informatik.
  - a) Die Wahrscheinlichkeit, Frauen für die Informatik zu gewinnen, steigt mit der Zahl der (weiblichen) Vorbilder.
  - b) Das Steigern der weiblichen Vorbilder erfordert aller Wahrscheinlichkeit nach eine gesteigerte Frauenquote in der Informatik.
3. Das Vermindern von sexistischem Verhalten gegen Frauen steigert die Anzahl an Frauen in der Informatik.
  - a) Nach o.g. 1b) ist also zu erwarten, dass eine vornehmend weibliche Gruppe die Frauenquote steigert.
  - b) Somit werden vermutlich die weiblichen Vorbilder produziert, die wiederum Ursache für eine Steigerung der Frauenquote in der Informatik sein können.

Die logische Schlussfolgerung scheint zu sein, dass explizit weibliche Organisationen wie die Haecksen oder die informatica feminale eine zielführende Lösung sind. Es werden dabei jedoch die erwähnten Seiteneffekte ignoriert.

Bei explizit weiblichen Gruppen wird das stereotypische Bild der Frau reproduziert, welche weniger in der Lage ist, sich mit Technik auseinanderzusetzen, sich bewusst abgrenzt, weil sie weiss, dass sie dumme Fragen stellt und diese nur unter “gleichartigen” diskutieren könne. Dies wiederum führt dazu, dass die Zahl der Frauen in Hackerkreisen, in der Freien Software Szene oder in technikaffinen Disziplinen generell tatsächlich sinkt! Schließlich wird das eigentliche Problem, nämlich dass Technik als eine männliche Domäne wahrgenommen wird, nicht an der Wurzel gepackt, sondern im Gegenteil noch verstärkt.

Die Frage, welche Methode nun geeignet ist, um den Frauenanteil zu erhöhen, drängt sich auf.

Ziemlich sicher wäre es das Beste, sexistisches Verhalten komplett zu unterbinden. Dieses sehr ambitionierte Ziel zu erreichen ist eher unrealistisch. Dennoch ist zu bedenken, dass sexistische Kommunikation in bspw. Emails oder auf Konferenzen leichter zu identifizieren und diskutieren ist, als der Transport historisch gewachsener Bilder. Somit ist die Gefahr gegeben, dass sich die Rollenbilder und die damit verbundenen Vorurteile manifestieren und sollte mindestens in der Politikwahl berücksichtigt werden. Denn ein wesentlicher Grund für den Digital Divide zwischen sog. Männern und sog. Frauen ist, wie schon erwähnt, die unterschiedliche Sozialisierung von Kindern aufgrund von Geschlechterrollen. Das Problem liegt also primär in der männlichen Konnotation von Technik. Blind auf das zwar erprobte Mittel der Schaffung singulärer Geschlechterräume zurückzugreifen ist vor diesem Hintergrund fatal!

Würde dieser Sexismus jedesmal kritisiert und analysiert werden und die Community so auf das Problem hingewiesen, wäre das Ziel, den Sexismus zu unterbinden, direkter und ohne die genannten gefährlichen Seiteneffekte erreicht.

Die primäre Strategie muss also sein, sexistisches Verhalten kontinuierlich aufzuzeigen und zu diskreditieren. Die Schaffung ausschließlich weiblichen Räume muss eine Übergangslösung mit dem Ziel sein, sich selber nutzlos zu machen. Dieser Punkt muss auch ausreichend kommuniziert werden, sodass nicht der Eindruck entsteht, es würden althergebrachte Stereotypen reproduziert und manifestiert.

## 5 Fazit

Die Digitale Kluft ist ein interessantes Phänomen, welches aus vielen Teilproblemen besteht. Ein besonderes ist, dass tradierte Bilder bei der Sozialisation ihren Einfluss ausüben. Deshalb sind sog. Frauen nicht in der Lage, im selben Umfang an neuen Medien teilzunehmen als sog. Männer.

Die Politiken weiblicher Gruppen im digitalen Raum bestehen (noch) aus dem Bilden von abgeschlossenen, monosexistischen Räumen, zu denen nur ausgewählte Kreise Zugang haben. Das eigentliche Problem wird so jedoch nicht gelöst, da die tradierten Bilder weitestgehend reproduziert werden.

Somit habe ich habe gezeigt, dass die aktuellen Politiken nicht zielführend sind, weil sie das Problem nicht in der Wurzel bekämpfen, sondern es stattdessen noch vergrößern.

Vielmehr ist eine Strategie der ausgiebigen Kritik notwendig, die so kommuniziert wird, dass sie auch von den Akteuren greifbar ist. Dazu kann sehr wohl ein abgeschlossener Raum benutzt werden, um bspw. eben diese Kritik vorzubereiten. Es ist jedoch unabdingbar, dass die Kritik adressatengerecht kommuniziert wird um überhaupt verstanden werden zu können. Auch muss dafür gesorgt werden, dass dieser Raum eben nicht im Sinne althergebrachter Bilder verstanden wird. Wären an die Bedingung, in einen solchen Raum aufgenommen zu werden, nicht an das Geschlecht geknüpft, würde es die tradierten Bilder nicht nur enorm entkräften, sondern auch die Effektivität der Kritik steigern. Schließlich würde die Kritik nicht nur von benennbaren Minderheiten angebracht werden, sondern von einer hoffentlich breit gefächerten Gruppe. Eine von den jeweiligen Communities gestellte Mediatorgruppe könnte bei der Konfliktbeseitigung sowohl innerhalb der Community als auch bei Angriffen von außen helfen. Sie würde ihr Vertrauen und ihre Erfahrung benutzen, um Kritik oder Lösungen in beide Richtungen zu kommunizieren. Ausartende Debatten würden besänftigt und persönliche Angriffe gerügt werden. Allerdings muss diese Art von Moderation von der jeweiligen Community intrinsisch motiviert und von einem großen Teil ihrer Mitglieder getragen sein. Sonst würde sie sowohl ihr Vertrauen als auch ihre Legitimation verlieren und damit keine Wirkung mehr entfalten können. Wie diese Kommunikation allerdings erfolgreich durchzuführen ist, welche Art der Kritik am effektivsten ist und wie eben diese am erfolgreichsten vermittelt wird, sind derzeit offene Fragen, über deren Beantwortung sich die Communities sehr freuen würden.

Da der digitale Raum kein völlig unabhängig von unserer Gesellschaft isolierter Bereich ist, werden die Veränderungen sich hoffentlich auch im realen Leben bemerkbar machen.

## Literatur

- [Chaos Computer Club, 1998] Chaos Computer Club (1998). CCC | hackerethik. <http://www.ccc.de/hackerethics?language=de>. <http://www.ccc.de/hackerethics?language=de>.
- [Claus et al., 2004] Claus, R., Otto, A., and Schinzel, B. (2004). *Gender Mainstreaming im diversifizierten Feld einer Hochschule: Bedingungen - Akzeptanz - Strategien Erfahrungen aus dem Notebook-University-Projekt F-MoLL*. iif, Freiburg. <http://www.orient.uni-freiburg.de/fmoll/material/gendermainstreaming.pdf>.
- [Cooper and Weaver, 2003] Cooper, J. and Weaver, K. D. (2003). *Gender and computers: understanding the digital divide*. Mahwah, N.J. : Lawrence Erlbaum Associates. 0805844260.
- [Erb, 1996] Erb, U. (1996). *Frauenperspektiven auf die Informatik*. Westfälisches Dampfboot, Münster, 1 edition.
- [foss.in, 2008] foss.in (2008). foss.in.2008.poster.jpg (JPEG image, 2340x3300 pixels). <http://foss.in/2008/downloads/foss.in.2008.poster.jpg>.
- [Gifford, 2009] Gifford, H. (2009). Hoss gifford. flashbelt. <http://hossgifford.com/2009/flashbelt/>.
- [Haecksen, 2009] Haecksen (2009). Hauptseite - haecksen. <http://haecksen.org/index.php/Hauptseite>. <http://haecksen.org/index.php/Hauptseite>.
- [Initiative D21, 2008] Initiative D21 (2008). *Nonliner Atlas 2008 - Eine Topographie des digitalen Grabens durch Deutschland*. Initiative D21 e.V., Berlin.
- [Levy, 1985] Levy, S. (1985). *Hackers : heroes of the computer revolution*. Dell, New York.
- [mho, 2009] mho (2009). Bits und beats. <http://www.tagesspiegel.de/berlin/art270,2255658>.
- [Phillips, 2004] Phillips, J. (2004). Pick up a shovel. page 7.



- [Raymond, 1996] Raymond, E. S. (1996). *The new hacker's dictionary*. MIT Press.
- [Scharfe and Köhle-Hezinger, 1997] Scharfe, M. and Köhle-Hezinger, C. (1997). Männlich. weiblich. zur bedeutung der kategorie geschlecht in der kultur. page 13, Marburg. Rolf Wilhelm Brednich. <http://www.btobler.ch/Marburg97.pdf>.
- [Schmidt, 2005] Schmidt, H. (30.12.2005). Ein freiraum im hintersten winkel des kellers. <http://www.taz.de/index.php?id=archivseite&dig=2005/12/30/a0226>.
- [Servon, 2002] Servon, L. (2002). *Bridging the Digital Divide: Technology, Community, and Public Policy*. Blackwell, Malden, MA.
- [Teubert, 2003] Teubert, U. (2003). /etc - systemrc as defined by the GenderChanger academy. In *19C3*, Berlin. Chaos Computer Club.
- [Wikipedia, 2009a] Wikipedia (2009a). Digitale kluft - wikipedia. [http://de.wikipedia.org/wiki/Digitale\\_Kluft](http://de.wikipedia.org/wiki/Digitale_Kluft). [http://de.wikipedia.org/wiki/Digitale\\_Kluft](http://de.wikipedia.org/wiki/Digitale_Kluft).
- [Wikipedia, 2009b] Wikipedia (2009b). Netizen — wikipedia, the free encyclopedia. [Online; accessed 8-September-2009] <http://en.wikipedia.org/w/index.php?title=Netizen&oldid=312510906>.

## License

This work is licensed to the public under the Creative Commons Attribution-Non-Commercial-Share Alike 3.0 Germany License.

