

Barbara A. Plester und Janet Sayers, "'Verarsche': Die Funktionen von Hänkeln in der IT-Industrie" ¹

(Humor 20–2 (2007), S. 157–87)

– zusammengefasst von Kareen Klein

Plester und Sayers legen dar, wie wichtig Hänkeln und Scherzen vor allem in IT-Firmen ist, und wie sehr diese Art Humor die Firmenkultur prägt und den Zusammenhalt von Angestellten kräftigt.

IT-Firmen (d. h. Informatik-Technologie Firmen) gelten also besonders hip und lustig ("fun"). Ihre Hierarchie ist unkompliziert, meist gibt es nur zwei Ebenen: der Chef und die Mitarbeiter. Das Arbeitsklima ist dementsprechend locker und Humor spielt eine wichtige Rolle. Humor, und insbesondere Hänkeln und Necken sind wichtige Faktoren, die die "kulturellen Systeme" der Firmen formen und bestärken. Scherzen hilft beim Aufbau von sozialen Netzwerken und verstärkt das Gefühl der Kameradschaft. Lachen ist wichtig, um eine lockere Atmosphäre herzustellen, in der kreativ und produktiv gearbeitet werden kann. Humor am Arbeitsplatz trägt zu einem guten Betriebsklima bei und kann (u. a. von Führungskräften) zur Konfliktbewältigung eingesetzt werden. Allerdings kann es auch eine schmerzhaft Erfahrung sein, wenn man an den Scherzen nicht teilnimmt und dadurch ausgegrenzt wird.

Die untersuchten Firmen waren stolz auf ihre humorvolle Arbeitskultur. Die Angestellten bewerteten sie als positiv und "fun". Die am meisten angewandte Form des Humors waren scherzvolle Beleidigungen, und Witze auf Kosten anderer Mitarbeiter. Diese Art des Humors hat mehrere Funktionen:

1. Informationen übermitteln

Ein Witz birgt immer ein Körnchen Wahrheit. Kritik kann so in einem humorvollen Kommentar verschleiert werden. Der Angegriffene kann nicht ärgerlich reagieren, denn "es war ja nur ein Witz". Allerdings bevorzugten die Beteiligten dieser Studie offene Kritik gegenüber dieser Form der verschleiert Kritik, die sie als eher destruktiv einstufen.

2. Gegen Langeweile vorgehen

Necken trug auch dazu bei, Beziehungen wieder herzustellen, nachdem Mitarbeiter eine Zeit lang nicht im Büro waren.

3. Sozialisierung

Gehänkelt wurde nur, wen man gut kannte. Ein Neuankömmling fühlte sich erst dann akzeptiert, wenn er oder sie genauso beleidigt wurde, wie andere Mitglieder der Gruppe. Hierbei ist das gemeinsame Lachen wichtiger als der Auslöser des Lachens. Neuankömmlinge können ihre Aufnahme in die Gruppe erleichtern, in dem sie sich am Geplänkel beteiligen.

Allerdings funktionierte dies nicht immer. Ein Neuankömmling (Brenda) fühlte sich durch die Witzkultur der Firma beleidigt (selbst wenn die Witze nicht an sie gerichtet

¹ Der englische Titel lautet: "'Taking the piss': Functions of banter in the IT-industry". "Taking the piss" kann auch als "jemanden durch den Kakao ziehen", "sich über jemanden/etwas lustig machen" übersetzt werden. "To banter" heißt so viel wie "hänkeln", "necken", "scherzen".

waren). Da sie nicht an den Scherzen teilhatte, fühlte sie sich ausgeschlossen und verließ die Firma bald wieder.

4. Unterschiede hervorheben

Persönliche Eigenschaften wurden stets als Zielscheibe für Witze genutzt – insbesondere Unterschiede von Größe und Alter. Mitarbeiter kamen häufig den anderen zuvor, indem sie sich über sich selbst lustig machten. Selbst vor Tabuthemen schreckte man nicht zurück, nach dem Motto: was übertrieben ist, verletzt nicht. Es war außerdem wichtig, Witze und Beleidigungen nicht auf sich sitzen zu lassen, sondern "zurückzuschlagen". Offene Anfeindung wurde nicht beobachtet. Die frechen Sticheleien waren stets von Lachen, Lächeln, freundlichem Schulterklopfen u. ä. begleitet. Zumindest *schien* das Necken niemanden zu stören.

5. Die Kultur zu präsentieren

IT-Firmen sehen sich als frei und selbstgesteuert, es gibt keine "offizielle Zensur". Das Motto ist "work hard – play hard" ("hart arbeiten und hart spielen"). Das Necken wurde auch körperlich, nicht nur in Worten vollführt.

In einer der untersuchten Firmen war der Charakter der Manager etwas gedämpfter, dort war auch der Humor nicht ganz so extrem.

6. Status definieren und betonen

Hauptsächlich die niedrig gestellten Angestellten nahmen am Hänkeln und am Humor teil. Gewitzelt wurde eher mit Gleichgestellten. Manager konnten sich nicht alle Witze leisten, um weiterhin seriös zu wirken und niemand zu beleidigen. Es wurde gar nicht von Managern erwartet, dass sie Humor auslösen. Allerdings sollten sie "mitspielen".

Beispiele aus Erzählungen der Angestellten:

Ein Angestellter, der gemeinhin eher bunte Hemden trägt, kommt eines Tages mit einem besonders farbenfrohen Hemd zur Arbeit. Er wird mit folgendem Kommentar begrüßt: "Ah, heute ist wohl der Tag des schwulen Hemdes!"

Der "Narr"² der Firmer erzählt, wie er einen neuen männlichen Angestellten "terrorisiert" hat, indem er ihn zum "nackten Bockspringen – nur für Jungs" einlud, das zur Mittagszeit stattfinden sollte.

Ein Neuankömmling beschrieb ein Kommentar über sie, das (absichtlich) in ihrer Hörweite gemacht wurde: "Wie bald können wir anfangen, die Neue zu ärgern?"

Brenda war neu im Team und fand den Kommunikationsstil zwischen Arbeitern und Kunden sofort schockierend. Sie empfand die Witzkultur als beleidigend und profan. Brenda hörte, wie eine ihrer Kolleginnen (Cathy) einem Kunde sagte, er sei ja heute nur ein "Wichser", und dann (zusammen mit dem Kunden) in lautes Gelächter ausbrach. Brenda war äußerst schockiert und rügte Cathy wegen ihres unangemessenen Verhaltens. Cathy, die seit drei Jahren im Team arbeitete, war wiederum sehr ärgerlich über Brendas Tadel. Mehrere andere Mitarbeiter empörten sich über Brendas Kritik an ihrer Humor-Kultur.

² Siehe Plester und Orams' Artikel zu Narren in IT-Firmen.

Beobachtete Beispiele:

Alf gesellte sich zu einer Gruppe und begrüßte eine weibliche Kollegin mit der (anscheinend witzig gemeinten) Bemerkung: "Du bist eine Schlampe!"³ Später verließ Alf die Gruppe mit den Worten: "Karl hat mir zwar geholfen, aber du bist immer noch eine Schlampe!"

Die Mitarbeiter tragen die Ergebnisse ihrer Arbeit vor. Zac hat diese Woche nicht viel verkauft und gibt dazu detaillierte Erklärungen. Der Chef sieht ihn streng an und vergleicht noch einmal Zac's Verkaufsprognose mit den deutlich niedrigeren Ergebnissen. Darauf sagt Zac: "Okay, dann revidiere ich die Prognosen für nächste Woche auf null Verkäufe!" Alle lachen und das Meeting geht zum nächsten Punkt über.

Nachdem Kara in einem Meeting bemerkte hatte, dass immer nur die Männer das Audio-Video-Gerät bedienen und anschließend selbst begann, das Gerät zu bedienen, wurde sie von einem männlichen Kollegen als "böse Fernbedienungs-Frau" bezeichnet. Kara freute sich geradezu über diesen Kommentar, und sonnte sich in der Anerkennung, die diese Bezeichnung ihrer Technologie-Fertigkeit zollte.

³ Englisches Original: "You're a bitch!"