

Inhalt

- 1. Einleitung 9
- 2. What the hack is going on here? Annäherungen an das Phänomen Hackathon 17
 - 2.1 Lesarten des Phänomens Hackathon 22
 - 2.2 Zusammenfassung und Ausblick 33
 - Zwischenspiel: Zeit für erste Nachfragen 34
- 3. Ein idealtypischer Ablauf 37
 - 3.1 Check-in 38
 - 3.2 Welcome 39
 - 3.3 Teamfindung 40
 - 3.4 Hacking 41
 - 3.5 Mentoring-Angebote 42
 - 3.6 Workshops 42
 - 3.7 Essensangebote 43
 - 3.8 Abschlusspitch und Jury-Bewertung 44
 - Zwischenspiel: Spielerisch Hackathons verstehen 45
- 4. Die Zeitlichkeit von Hackathons 49
 - 4.1 Auf Sonderzeit einschwören 50
 - 4.2 Zeit verknappen und Vorläufigkeit schaffen 53
 - 4.3 Zukunft anvisieren 62
 - 4.4 Programmzeit, Eventzeit, Weltzeit 74

Zwischenspiel: Der Hackathon-Ankündigungsbaukasten	78
5. Klein im Maßstab, groß im Gefühl: Annäherungen an die Arbeit auf Hackathons	81
5.1 Hackathons zwischen Arbeitsalltag und Freizeitgestaltung ...	83
5.2 Hackathons als Projektarbeit	86
5.3 Hackathons als Problem kreativwirtschaftlicher Statistik	88
5.4 Zur Teilnahme motivieren und Erwartungen managen	91
5.5 Hacken als Community- und Erlebnisarbeit	93
5.6 Hackathon-Teams b(u)ilden	96
5.7 »Getting on«	98
5.8 Hacken und Männlichkeit praktizieren	100
5.9 Hacken als Akkordarbeit	104
5.10 Pizza – the Essential Ambivalence of Hack	105
Zwischenspiel: Arbeit bearbeiten. Ein Gespräch mit dem Versuch einer Moderation	107
6. Gemeinsam und jede:r für sich: Kooperation ohne Konsens auf Hackathons	117
6.1 Ungleiche Teilnehmer:innen und große Aufgaben	118
6.2 Gemeinsam an etwas arbeiten	119
6.3 Kooperationen aufrechterhalten	122
6.4 Schlussbetrachtung	129
Zwischenspiel: Artikulieren	132
7. Praktiken der Problematisierung auf Hackathons	135
7.1 Abschlusspitches: Problemlösungen präsentieren	138
7.2 Pitchen: Probleme als lösbar darstellen	146
7.3 Fazit: Problematisierung auf Hackathons	155
Zwischenspiel: Freundlich antworten, problematisieren und bewerten	158
8. Mitmachen! Digitale Kultur inszenieren	163
8.1 Den Hackathon-Look inszenieren	164

8.2	Branding: Einschreiben und Zeichensetzen	165
8.3	Installieren: Zeitweise einrichten und einloggen	168
8.4	Hacken inszenieren	171
8.5	Miteinander (am Laptop) arbeiten	174
8.6	Gemeinsam Ideen entwickeln und präsentieren	176
8.7	Projektarbeit inszenieren	177
8.8	Ergebnisse inszenieren	180
8.9	Fazit: Inszenierung wovon? An digitaler Kultur mitmachen ...	187
	Zwischenspiel: Crashkurs Hackathon-Ethnografie	189
9.	Gemeinsam über Hackathons schreiben	195
	Abbildungen	209
	Literatur	211