

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