

Hackathons als Rituale

Einleitung

Hackathons sind ein verbreitetes Eventformat, das ursprünglich in der Tech-Szene zur Lösung von technischen Problemen entstanden ist. Dabei ging es vor allem um Soft- oder/und Hardwareprobleme, die in einer Gruppe gemeinsam zeitlich und örtlich konzentriert gelöst werden sollten. Mittlerweile wird das Format von Firmen, Universitäten oder NGOs verwendet, um nicht nur technische, sondern auch unternehmerische oder gesellschaftliche Probleme unterschiedlicher Reichweite zu bearbeiten.¹ Das meint etwa Klimakrise, Corona-Pandemie oder auch Stadtentwicklung bzw. die eigene Stadt „lebenswerter zu machen“, wie im Fall eines Hackathons, den wir in weiterer Folge unter anderen betrachten werden.² In begrenzter Zeit, in der Regel freitags bis sonntags, werden hierbei Problemstellungen bearbeitet, die als „Challenges“ gekennzeichnet sind. Die Teilnehmenden finden sich dazu in Teams zusammen, die hinsichtlich der Kompetenzen und Rollen (wie Programmieren, Designen, Präsentieren oder thematische Expertise) gemischt sind. In der Regel erarbeiten sie technische Prototypen für Apps, die sie am Ende einer Jury vorstellen, die sie bewertet und prämiiert. Die Sozial- und Kulturanthropologin Sharon Zukin hat Hackathons als idealtypische Rituale des neuen Geists des Kapitalismus bezeichnet.³ In ihnen verdichten sich die Logik von projektförmiger, prekärer Arbeit in der New Eco-

- 1 Vgl. Nick Taylor, Loraine Clarke: Everybody's Hacking. Participation and the Mainstreaming of Hackathons. In: CHI '18: Proceedings of the 2018 CHI Conference on Human Factors in Computing Systems. Paper 172.
- 2 Im Zitat beziehen wir uns in anonymisierter Form auf die Homepage der Veranstaltungsreihe – im Verlauf des Beitrags insbesondere auf ihre Onlinevideos.
- 3 Vgl. Sharon Zukin: The Innovation Complex. Cities, Tech, and the New Economy. Oxford 2020, S. 27–52.

nomy, in der die Grenzen von Arbeit und Freizeit verschwimmen. Dabei werden besonders unternehmerisches Denken und technische Problemlösung in einem spielerischen Wettbewerb trainiert.

Wir knüpfen in diesem Beitrag an Zukins Auseinandersetzung mit Hackathons an. Insbesondere greifen wir die Beobachtung ihres Ritualcharakters auf und blicken damit auf unsere empirischen Daten zu Hackathons.⁴ Wir betrachten, wie dieser Ritualcharakter situiert hergestellt wird. Dafür wenden wir uns den Praktiken des Einschwörens auf die Veranstaltung und dem Moderieren der Abschlusspitches zu. Neben dem Hackathon als ein großes Ritual erscheinen dabei viele kleine Rituale, die wir praxistheoretisch deuten. Betrachtet man diese alltags- und interaktionsrituelle Dimension, dann kommt nicht nur eine Reihe an rituellen Praktiken in den Blick, sondern es verkompliziert sich die eine Erklärung des Erfolgs der Veranstaltung.

Hackathon als Fall wovon?

Womit haben wir es bei Hackathons aus kultur- und sozialwissenschaftlicher Perspektive zu tun? Wovon sind Hackathons ein Fall? Es ist grundsätzlich eine Veranstaltungsform, die wir und vor allem auch die Akteur:innen des Feldes als typisch für das, was momentan als Kreativarbeit und Kreativwirtschaft bezeichnet wird, verstehen.⁵ Ein

4 Dieser Beitrag ist im Kontext eines von der Deutschen Forschungsgemeinschaft finanzierten Netzwerks zur künstlerisch-kreativen Erwerbsarbeit entstanden (Projektnummer 324318513), siehe Oliver Berli, Valentin Janda, Hannes Krämer u. a.: Hackathons. Eine Multigrafie kreativer Arbeit im digitalen Kapitalismus. Frankfurt a. M. (im Erscheinen). Im Netzwerk und in der Publikation haben wir uns auch mit Hackathons beschäftigt. Aus verschiedenen soziologischen Perspektiven haben wir sie als ein Phänomen der Kreativwirtschaft und kreativen Arbeit diskutiert. Dafür haben wir selbst an Hackathons in Deutschland und Österreich teilgenommen sowie Onlinedaten wie Livestreams oder Veranstaltungsankündigungen analysiert. Wir danken Oliver Berli, Valentin Janda, Hannes Krämer, Diana Lengersdorf und Alexandra Manske für viele Diskussionen und Ideen, die Eingang in diesen Beitrag gefunden haben.

5 Zur Kreativarbeit und Kreativwirtschaft vgl. z. B. Hannes Krämer: Die Praxis der Kreativität. Eine Ethnografie kreativer Arbeit. Bielefeld 2014; Alexandra Manske: Kapitalistische Geister in der Kultur- und Kreativwirtschaft. Kreative zwischen wirtschaftlichem Zwang und

Blick in die Forschungsliteratur zeigt unterschiedliche Rahmungen auf. Zunächst einmal ist ein Hackathon ein Event, bei dem eine an Tech und Start-up orientierte Community mit einem gewissen akademischen und urbanen Lebensstil zusammenkommt.⁶ Aus betriebswirtschaftlicher Sicht ist ein Hackathon ein Projektinstrument für Start-ups und Unternehmensinnovationen.⁷ Aus technikkwissenschaftlicher Sicht ist es ein Instrument für kooperative und kreative Innovationsentwicklung.⁸ In diesem Sinn wurde es außerdem als ein Ort für informelles Lernen hervorgehoben.⁹ Zudem wurde es als ein Raum für die Partizipation an der technischen Entwicklung oder bei Unternehmenshackathons als Teilhabe am Innovationsprozess des Unternehmens gesehen.¹⁰ Darüber hinaus, so machen die Ankündigungen für und Berichte über Hackathons deutlich, geht es um die Beteiligung an einer Gemeinschaft, die angeblich eine große Zukunft

künstlerischem Drang. Bielefeld 2016; Angela McRobbie: *Be Creative*. Cambridge 2015; Ronja Trischler: *Digitale Materialität. Eine Ethnografie arbeitsteiliger Visual-Effects-Produktion*. Bielefeld 2021.

- 6 Vgl. Sarah R. Davies: *Hackerspaces. Making the Maker Movement*. Cambridge 2017; Annika Richterich: *Hacking events. Project development practices and technology use at hackathons*. In: *Convergence* 25 (5–6), 2019, S. 1000–1026.
- 7 Fotis Kitsios, Maria Kamariotou: *Open data hackathons. An innovative strategy to enhance entrepreneurial intention*. In: *International Journal of Innovation Science* 10 (4), 2018, S. 519–538; Andreas Kohne, Volker Wehmeier: *Hackathons. Von der Idee zur erfolgreichen Umsetzung*. Wiesbaden 2019.
- 8 Jeanette Falk Olesen, Kim Halskov: *10 Years of Research With and On Hackathons*. In: *Proceedings of the 2020 ACM Designing Interactive Systems Conference (DIS '20)*. Association for Computing Machinery, New York, NY, S. 1073–1088. DOI: <https://doi.org/10.1145/3357236.3395543>.
- 9 Arnab Nandi, Meris Mandernach: *Hackathons as an informal learning platform*. In: *Proceedings of the 47th ACM Technical Symposium on Computing Science Education* 2016.
- 10 Nick Taylor, Loraine Clarke: *Everybody's Hacking. Participation and the Mainstreaming of Hackathons*. In: *CHI '18: Proceedings of the 2018 CHI Conference on Human Factors in Computing Systems*. Paper 172; Willi Schroll: *Kollaborative Innovationsprozesse – Hackathons in Theorie und Praxis*. In: Thorsten Knoll (Hg.): *Veranstaltungen 4.0. Konferenzen, Messen und Events im digitalen Wandel*. Wiesbaden 2017, S. 135–154; Thomas James Lodato, Carl DiSalvo: *Issue-oriented hackathons as material participation*. In: *New Media & Society* 18 (4), 2016, S. 539–557.

hat, als Teil eines Unternehmens mit großem Kapital und/oder kulturellem Wert und/oder als Beteiligung an der Lösung oder der Arbeit an einer der großen Herausforderungen der Gesellschaft wie Klimawandel oder Digitalisierung. Von einigen Sozial- und Kulturwissenschaftler:innen wurde dies hingegen als eine Form von prekärer Arbeit kritisiert, bei der der spielerische Wettbewerb die unbezahlte und unsichere Arbeit, die die Menschen leisten, überdecke.¹¹

Hackathons im Geist des neuen Kapitalismus

Für Sharon Zukin sind Hackathons als paradigmatischer Fall des von Boltanski und Chiapello¹² beschriebenen neuen Geists des Kapitalismus anzusehen: „hackathons embody the new spirit of capitalism. They are corporate, they are playful, and they are compulsory for software developers if they want a good career.“¹³ Es ist für sie die Überblendung von unternehmerischen und spielerischen Elementen, von arbeits- und freizeittechnischen Aspekten, die sowohl Hackathons als auch den neuen Geist des Kapitalismus auszeichnen. Es bedarf des außerordentlichen Einsatzes jenseits des klassischen Jobs, die besondere IT-Expert:innen auszeichnen. Dem Künstler und der Wissenschaftlerin gleich, geht es um die Arbeit aus Berufung und nicht nur als bloße Berufsausübung.

Hackathons verkörpern gewissermaßen idealtypisch, so Zukin,¹⁴ die dominierenden Narrative und Praktiken der New Economy. So zeichnet die Arbeit auf Hackathons aus, eine Form der Selbstaussbeutung zu sein, die als Selbstinvestition angesehen wird.¹⁵ Teilnehmende an Hackathons sehen ihre Teilnahme als eine Form der Umwegrentabilität für die eigene Person. Auf einer gesamtgesellschaftlichen Ebene betrachtet, und das ist die Kernkritik von Zukin, wird hierbei die Marktwirtschaft reorganisiert: Es geht um

- 11 Sharon Zukin, Max Papadantonakis: Hackathons as Co-optation ritual. Socializing workers and institutionalizing innovation in the „new“ economy. In: *Precarious work*, 2017, S. 157–181; Zukin (wie Anm. 3).
- 12 Vgl. Luc Boltanski, Ève Chiapello: *Der Geist des neuen Kapitalismus*. Konstanz 2003.
- 13 Zukin (wie Anm. 3), S. 51.
- 14 Vgl. Ebd., S. 28.
- 15 Vgl. Zukin, Papadantonakis (wie Anm. 11), S. 159.

zunehmend prekäre, befristete Projektarbeit, die immerhin kollaborativ organisiert ist. Weniger organisatorisch, sondern ideologisch betrachtet wird dabei einem technologischen Solutionismus Vorschub gegeben,¹⁶ der auch als „Californian Ideology“¹⁷ beschrieben wurde. Dergestalt ist Zukins Analyse ganz im Sinn und Sound zeitgenössischer Kritik am Neoliberalismus und an seinem „unternehmerischen Selbst“.¹⁸

In ihrer Lesart werden Hackathons aber auch als Ritual verstanden.¹⁹ So formen Events wie Hackathons eine bestimmte Tech-Community, die eine „Tech-Meritokratie“ bildet, in der die Leistungen Einzelner und ihrer Passion für die Sache zählen.²⁰ Hackathons sind Trainingsräume für zukünftige (technische) Mitarbeiter:innen in kollaborativem Wettbewerb bzw. kompetitiver Kollaboration. Hierbei kennzeichnet Hackathons der emotionale Payoff durch die spielerischen Elemente und der Flow, der sich in der Gruppenarbeit und im gemeinsamen Erlebnis einstellt. Sie bieten Raum, jenseits von Erwerbsarbeit miteinander zu arbeiten und Ideen zu entwickeln. Dies erfolgt aber in Form eines Wettbewerbs gegeneinander, in dem die beste Idee oder der Prototyp gewinnt. Auch bieten Hackathons ein Repertoire an sozialen Rollen der gegenwärtigen Technikökonomie, die aufgeführt und ausgefüllt werden – etwa Builder:innen, Developer:innen, Designer:innen, Gründer:innen usw. Dies betrachten nicht nur Zukin und ihre Mitarbeiter:innen als eine Sozialisierung in das ideologische Projekt der unternehmerischen Selbstausbeutung,²¹ in dem das unternehmerische Subjekt sich und seine Kompetenzen in und für ein kommerzielles Umfeld anpreist. „Der Hacker“ ist dabei ein role model für die unternehmerischen

16 Vgl. auch Oliver Nachtwey, Timo Seidl: Die Ethik der Solution und der Geist des digitalen Kapitalismus. IFS Working Paper #11, herausgegeben vom Institut für Sozialforschung. Frankfurt a. M. 2017.

17 Vgl. Richard Barbrook, Andy Cameron: The Californian ideology. In: *Science as Culture* 6 (1), 1996, S. 44–72.

18 Vgl. Ulrich Bröckling: Das unternehmerische Selbst. Soziologie einer Subjektivierungsform. Frankfurt a. M. 2007.

19 Vgl. Zukin, Papadantonakis (wie Anm. 11), S. 157–181.

20 Zukin (wie Anm. 3), S. 51.

21 Vgl. auch Lilly Irani: Hackathons and the making of entrepreneurial citizenship. In: *Science, Technology, & Human Values* 40 (5), 2015, S. 799–824.

Designer:innen von Lösungen, nach denen der neue Kapitalismus verlangt. Auch wenn Hackathons diskursiv typischerweise ein breites Publikum adressieren,²² wurde vielfach kritisiert, dass es in der Praxis zu Ungleichheiten bis (Mehrfach-)Ausschlüssen hinsichtlich unter anderem Geschlecht, Alter, Dis-/Ability oder Hautfarbe kommt.²³

Die Überlegung, Hackathons als Ritual zu fassen, erachten wir für interessant, da sie unserem ethnografischen Eindruck entspricht: Hackathons sind nicht nur ereignisförmig, sondern auch gruppen- bzw. teambasiert und affektlastig. Das Konzept des Rituals wird von Zukin aber nur ansatzweise erklärt und eingeordnet – lediglich durch den Verweis auf den balinesischen Hahnenkampf bei Clifford Geertz. Vielmehr ist das Ritual Teil einer Argumentation, die Hackathons insbesondere hinsichtlich ihrer Funktionen in der New Economy deutet. So wie der balinesische Hahnenkampf einen Ausschnitt aus der balinesischen Kultur symbolisiert, so steht der Hackathon Zukin zufolge für den Geist des neuen Kapitalismus. Hackathons sind Ausdruck der Kultur des „Innovationskomplexes“ in den urbanen Räumen des Globalen Nordens.²⁴

Rituale als Praxis

Wir greifen die Idee auf, das Konzept des Rituals zur Beschreibung und zum Verständnis von Hackathons zu nehmen, und nutzen sie im Sinne einer theoretischen Empirie in der Deutung unserer Daten, um

- 22 Hannes Krämer, Ronja Trischler: Designing Postdigital Futures. The Case of Hackathons. In: *Postdigital Science and Education* 6 (1), 2024, S. 52–71.
- 23 Diese Kritik nimmt sowohl praktische Form an, z. B. durch feministische Praktiken und Orte des Hackings, als auch akademische, vgl. Annika Richterich: Hackerspaces as technofeminist sites for experiential learning. In: *Learning, Media and Technology* 47 (1), 2022, S. 11–25; Annika Richterich: Hacking Events. Project Development Practices and Technology Use at Hackathons. In: *Convergence: The International Journal of Research into New Media Technologies* 25 (5–6), 2019, S. 1000–1026.
- 24 Vgl. Zukin (wie Anm. 3). In der Auseinandersetzung mit Hacker:innen bzw. Hacking findet häufig eine (implizite) Engführung auf den Globalen Norden statt, zu Hacking im Globalen Süden siehe unter anderem Morgan G. Ames, Silvia Lindtner, Shaowen Bardzell u. a.: Making or making do? Challenging the mythologies of making and hacking. In: *Journal of Peer Production* 12, 2018, S. 1–21.

das Phänomen Hackathon zu beleuchten.²⁵ Damit wollen wir Zukins Ritualperspektive präzisieren – nicht nur, weil es unterschiedliche Konzepte von Ritualen gibt,²⁶ mit denen wir mehr sehen können als eine Verkörperung der Narrative der New Economy, sondern auch, weil sich uns die beobachteten Hackathons in der Praxis als vielfältiger und auch uneindeutiger zeigten. Wir nehmen dafür eine praxistheoretische Perspektive ein, in der wir erstens Rituale als praktisch hergestellt betrachten, zweitens nicht nur die Veranstaltung selbst als ein Ritual ansehen, das (im Ganzen) für etwas anderes steht. Vielmehr schauen wir uns an, wie im Verlauf des Hackathons rituelle Elemente interaktiv hervorgebracht werden.

Praxistheorien interessieren sich für den Vollzug sozialen Geschehens, der materiell und affektiv verkörpert erfolgt.²⁷ Gesellschaft (re-)produziert sich demnach durch Praktiken, die als Mittelweg zwischen Struktur und Handlungsfähigkeit gedacht werden. Auch wenn Praktiken tendenziell unabhängig von konkreten Teilnehmer:innen existieren bzw. diesen zur Verfügung stehen und routiniert sein können,²⁸ kommt so auch das situierte Gelingen sozialen Geschehens in den Blick, inklusive daran beteiligte Interaktionen.²⁹ Diese Grundannahmen sind hilfreich, um Hackathons zu betrachten, zeichnen sich diese doch durch die Spannung zwischen vorstrukturierten

- 25 Zur theoretischen Empirie vgl. Herbert Kalthoff, Stefan Hirschauer, Gesa Lindemann (Hg.): *Theoretische Empirie. Zur Relevanz qualitativer Forschung*. Frankfurt a. M. 2008.
- 26 Vgl. Andréa Belliger, David J. Krieger (Hg.): *Ritualtheorien. Ein einführendes Handbuch*. Opladen 1998.
- 27 Vgl. Hilmar Schäfer: Einleitung. Grundlagen, Rezeption und Forschungsperspektiven der Praxistheorie. In: Ders. (Hg.): *Praxistheorie: Ein soziologisches Forschungsprogramm*. Bielefeld 2016, S. 9–28. Zu unterschiedlichen Ausformungen praxistheoretischer Prämissen siehe die Beiträge in dem genannten Band.
- 28 Vgl. Hannes Krämer: Routinen des Kooperierens in der Kreativarbeit. In: Sebastian Gießmann, Tobias Röhl, Ronja Trischler (Hg.): *Materialität der Kooperation*. Wiesbaden 2019, S. 199–220; Andreas Reckwitz: *Toward a Theory of Social Practices. A Development in Culturalist Theorizing*. In: *European Journal of Social Theory* 5 (2), 2002, S. 243–263, hier S. 255.
- 29 Hier folgen wir Hirschauer, der eine mikrosoziologische Fundierung der Praxistheorie vorschlägt, vgl. Stefan Hirschauer: *Verhalten, Handeln, Interagieren. Zu den mikrosoziologischen Grundlagen der Praxistheorie*. In: Hilmar Schäfer (Hg.): *Praxistheorie: Ein soziologisches Forschungsprogramm*. Bielefeld 2016, S. 45–70.

Ereignissen und situierten Versuchen aus, neue Lösungen auf die gestellten „Challenges“ zu erarbeiten. Ferner beinhalten sie die materiell-körperliche Dimension von Hackathons, auf denen einerseits die Körper der Beteiligten durch die kondensierte Zeit beansprucht werden, andererseits technische Artefakte hergestellt werden. Die situierte Gestaltung von Apps – inklusive des Programmierens³⁰ – baut auf soziotechnische Arrangements, die nicht nur aus Software, Hardware, Schnittstellen und Infrastrukturen (wie eine Internetverbindung) bestehen, sondern auch aus Möbeln und kompetenten Körpern.

Praktiken können auch ritualisiert sein. So untersucht Yvonne Niekrenz rituelle Praktiken auf öffentlichen Veranstaltungen wie Straßenumzügen, -festen, Musik- oder Sportfanereignissen und stellt dabei das Element des Spielerischen heraus.³¹ Larissa Schindler erforscht die praktische Vergemeinschaftung im Flamenco-Tanzen durch „kleine Rituale“³² jenseits der großen Bühnen. Hierbei hebt sie auch deren Rolle im Erlernen des Tanzens hervor. Beide Dimensionen, das Spielerisch-Außeralltägliche als auch eine rituelle Vergemeinschaftung der Lernenden, lassen Ritualtheorien auch passend für die Erforschung neuer Formen von Arbeit und ihrer Organisation erscheinen. In ihrer Untersuchung zu *Ritual Mediations and the Tensions of New Management* betonen Gazi Islam und Roberta Sferrazzo den performativ-affektiven sowie normativ-vergemeinschaftenden Aspekt von Ritualen, die stabilisierend oder transformierend wirken können.³³ Rituale, so die Autor:innen, ermöglichen eine Verbindung zwischen lokalen Arbeitspraktiken und weitergehenden kulturellen wie sozialen Logiken:

- 30 Vgl. Robert Schmidt: *Soziologie der Praktiken. Konzeptionelle Studien und empirische Analysen*. Berlin 2012.
- 31 Vgl. Yvonne Niekrenz: *Gemeinschaft als Körperwissen. Rituelle Verkörperungen von Gemeinschaft und das Spielerische*. In: Robert Gugutzer, Michael Staack (Hg.): *Körper und Ritual: Sozial- und kulturwissenschaftliche Zugänge und Analysen*. Wiesbaden 2015, S. 51–54.
- 32 Vgl. Larissa Schindler: *Rituals as they happen. Zur körperlichen Dimension von Vergemeinschaftung in einer Flamenco-Tanzstunde*. In: Robert Gugutzer, Michael Staack (Hg.): *Körper und Ritual: Sozial- und kulturwissenschaftliche Zugänge und Analysen*. Wiesbaden 2015, S. 125–144.
- 33 Vgl. Gazi Islam, Roberta Sferrazzo: *Workers' Rites. Ritual Mediations and the Tensions of New Management*. In: *Journal of Management Studies* 59, 2022, S. 284–318.

„In sum, rituals can maintain or transform normative orders because of their deep embedding in tensions, such as those between stability and change, individual and group, freedom and work. This aspect of rituals makes them an ideal analytical lens to study the tensions of new management, with its own ambivalent mix of order and freedom.“³⁴

So sind auch Hackathons in ambivalente Spannungen eingebettet – etwa zwischen Kooperation und Wettbewerb oder Arbeit und Spiel. Die Autor:innen sprechen von „ritual-like practices“, die sie definieren als „discrete enactments, with beginnings and ends, that give voice to collective beliefs or values“³⁵. Sie beschreiben damit organisatorische Methoden, den Widersprüchen des neuen Kapitalismus – wie z. B. Selbstaussbeutung/Selbstbestimmung – praktisch zu begegnen: Spannungen werden dabei vermittelt und gerahmt. Auch hier findet sich eine Verbindung aus körperlicher Praxis und Semantik bzw. Moral, die typisch für Ritualkonzepte ist.

Wenn wir im Folgenden die „analytische Linse“³⁶ des Rituals nutzen, wollen wir dahingehend nicht die Kritik außer Acht lassen, die an Ritualtheorien geübt wurde. So hat Catherine Bell darauf hingewiesen, dass Ritualtheorien Dichotomien zwischen Theorie und Praxis einführen, die die meist westlichen Beobachter:innen in spezifische, präferierte Beobachtungspositionen versetzt haben.

„The thought-action dichotomy not only differentiates ritual-as-activity as an object of theoretical attention; it also differentiates a ‚thinking‘ subject from an ‚acting‘ object – or, when pushed to its logical conclusion, a ‚thinking‘ subject from a ‚nonthinking‘ object. Then, in the same way that ritual is seen to reintegrate thought and action in some form, discourse on ritual is seen to afford special access to cultural understanding by integrating the subject’s thought and the object’s activities.“³⁷

34 Ebd., S. 289.

35 Ebd., S. 288.

36 Ebd., S. 289.

37 Catherine Bell: *Ritual Theory, Ritual Practice*. Oxford 1992, S. 47.

Wie wir aus ethnografischer Forschung wissen, lösen sich Probleme der Position und Macht nicht unbedingt auf, nur weil wir anstatt fremder Kulturen unsere eigenen Gesellschaften erforschen.³⁸ Betrachtet man Hackathons unter Ritualperspektive, so unsere These, ist es schwierig, diese ausschließlich funktional als (Herrschafts-)Instrument in der „New Economy“ zu verstehen. Vielmehr kommen in der theoretischen Empirie auch die Agency der Beteiligten sowie ihre Fähigkeiten, gesellschaftliche Probleme zu bearbeiten, in den Blick.

Rituelle Praktiken auf Hackathons

Hackathons haben in der Regel einen sehr vergleichbaren Ablauf, der auch in dem in Abb. 1 aufgeführten Zeitplan exemplarisch zu erkennen ist. In den Zeitplänen sind typische Programmpunkte vordisponiert, in dem Beispiel recht dicht getaktet, was nicht immer so ist. Charakteristisch für Hackathons ist die Art der Programmpunkte: Nach der Eröffnung folgt ein Ideenpitch mit Teambuilding zu den „Challenges“ des Hackathons, es schließen sich Phasen des „Hackings“ im Team an, dazwischen gibt es Inputreferate oder Workshops sowie Verpflegungen, am Ende erfolgt der „Abschlusspitch“ mit der Präsentation der Ergebnisse der Teamarbeit, die dann von einer Jury bewertet und ausgezeichnet wird.

Die Hackathonpläne geben zwar eine Struktur vor, deren Durchführung jedoch situiert gemeistert wird. Hier lassen sich einerseits rituelle Praktiken im Übergang von einem Programmpunkt zum nächsten finden, andererseits im Vollzug der einzelnen Punkte. Dies zeigen wir im Folgenden beispielhaft durch Praktiken des Einschwörens auf den Hackathon und dessen Beschließen, die ihn als eine außergewöhnliche und besondere Veranstaltung rahmen. Des Weiteren analysieren wir die ritualisierten Praktiken des Moderierens der Abschlusspitches. Während der erste Punkt einen Einblick in das lokale Organisieren der Veranstaltung als Ritual gibt, zeigen wir beim zweiten Interaktionsrituale zwischen den Beteiligten, in denen sie ihre Rollen innerhalb des Hackathons vermitteln.

38 Vgl. Mariza G. S. Peirano: When Anthropology is at Home. The Different Contexts of a Single Discipline. In: *Annual Review of Anthropology* 27, 1998, S. 105–128.

SCHEDULE - NOTE SOME FLEXIBILITY OF TIMINGS**Wednesday 4th July**

9:00	(Pre) Registration activities - Social/Networking - tea and coffee
9:30	Registration
10:00	Opening and Project overview - Challenges and Themes
10:30	Back of Envelope Idea Pitches / Speed Dating & Team Building
11:15	Start Hacking
12:30	Lunch & VR Market
13:30	Hacking
15:00	Ideas presentation
15:30	Tea
16:00	Inspiration
16:15	More Hacking (tea and coffee 17:30)
18:00	First Pitches
19:30	Dinner
20:30	Continue Hacking
22:00	Estimated Close for day

Thursday 5th July

7:30	Breakfast
8:30	Day start - Hacking
10:00	Inspiration - Presentation
10:15	Caffeine boost
10:30	Hacking continues
11:00	Pitch Clinic
12:30	Lunch
13:30	Preparing Pitches
14:30	Teams finalise Pitches
15:00	Tea - Dry Run with coaches
15:30	Demo time 3 minutes with slides 2 minutes Q&A
17:15	Jury board
17:45	Results
18:00- 19:00	Social Media - Closing drinks

Abb. 1: Zeitplan des VR4REHAB UK Hackathon, Quelle: <https://www.nweurope.eu/projects/project-search/vr4rehab-virtual-reality-for-rehabilitation/vr4rehab-news/uk-hackathon-final-schedule/> (Zugriff: 9.12.2024).

Sonderzeit einschwören³⁹

Auf Hackathons werden in kurzer Zeit unterschiedliche und sich weitgehend unbekannte Teilnehmende auf die gemeinsame Bearbeitung eines Themas verpflichtet. Dies geschieht mit verschiedenen rituellen Praktiken, unter anderem als „Einschwören“ auf die besondere, außeralltägliche Zeit des Hackathons. Das Einschwören beginnt bereits vor dem offiziellen Beginn des Hackathons, etwa durch Veranstaltungsankündigungen, E-Mails oder Imagevideos online. Sie antizipieren eine bestimmte Stimmung, eine thematische Fokussierung sowie den Ablauf der Veranstaltung. Jedes Jahr wird beispielsweise online im Vorhinein ein kurzer „Teaser“ für einen städtischen Hackathon veröffentlicht, den wir untersucht haben. In dem Video stimmen die Moderatoren der Veranstaltung, teils gemeinsam mit anderen Beteiligten, auf lockere bis humoristische Weise auf die Veranstaltung ein. Auf der Homepage des Hackathons weist der „Schirmherr“ des Events in einem „Grußwort“ explizit auf die Außergewöhnlichkeit des Events hin:

„Es ist eigentlich vermessen, von den Teilnehmerinnen und Teilnehmern des [Hackathons] zu verlangen, in nur 36 Stunden zu umsetzbaren Lösungen für unsere Stadt zu kommen. Trotzdem haben die vergangenen vier Jahre gezeigt, dass es tatsächlich möglich ist, eine Idee aus dem Hackathon im Anschluss in die Umsetzung zu bringen. Ich freue mich daher sehr auf den [Hackathon] 2021 und bin als Schirmherr gespannt, welche neuen Prototypen in diesem Jahr entstehen. Es ist bemerkenswert, dass es schon die fünfte Ausgabe dieses partizipativen und gemeinschaftlich aus der Tech-Szene heraus organisierten Hackathons ist, um den uns viele andere Städte beneiden.“⁴⁰

Demnach geht die Sonderzeit des Hackathons im Verhältnis zwischen der gesteckten Zeit und den erarbeiteten Lösungen über normale Leistungen deutlich hinaus. Einerseits werden Zeitrahmen und

39 Der folgende Abschnitt findet sich in längerer Form auch in Berli et al. (im Erscheinen).

40 Veranstaltungswebseite (Zugriff: 18.3.2022).

Ziel der Hackathons zusammengedacht. Das ist andererseits Grund für Antizipation, Vorfreude sowie Stolz für die geteilte Stadtgemeinschaft. Die Sonderzeit geht mit ungewöhnlichen Leistungen und Gefühlen einher. Auch in der Veranstaltung selbst wird der Hackathon als ergebnis- wie erlebnisreiches Ereignis präsentiert. Besonders wichtig sind in diesem Zusammenhang die Eröffnungsreden. So weist ein Veranstalter auf eine außeralltägliche, disruptiv-produktive Persönlichkeitsentwicklung durch Hackathons hin:

„Bitte beachtet unseren Warnhinweis, den wir schon im Vorfeld der Veranstaltung kommuniziert haben: Diese Veranstaltung kann deine Biographie verändern, jedenfalls aber deine Perspektive.“⁴¹

Dies sind nicht nur diskursive Praktiken. Teilnehmende erleben diese Außeralltäglichkeit auf Hackathons. So ist z. B. die „Nachtschicht“ ein fester Bestandteil der Veranstaltungen – und ist anders konnotiert als die Angestelltentätigkeiten im Schichtdienst:

„Es ging komplett über Nacht, also so wie die klassischen Hackathons ja häufig auch sind. [...] Dass wir ja, bis wir dann nicht mehr konnten, gearbeitet haben [und] dann ein paar Stunden Schlaf hatten.“⁴²

Einerseits wird durch den kondensierten Plan Zeitdruck von Veranstaltungsseite erzeugt, andererseits tragen auch die Teilnehmenden zu dessen Ausgestaltung bei. So erzählte ein Team auf einem anderen Hackathon, dass sie sich sehr auf die Nachtarbeit freuen, da es sie an die Anfangszeit ihres Start-ups erinnere, bevor dieses von einer anderen Firma gekauft wurde. Auf Hackathons wird in unterschiedlichen Rhythmen und zu unüblichen Arbeitszeiten gearbeitet. In der zeitlichen Ordnung des Hackathons gelten andere Regeln. Daher kommt den Eröffnungsreden eine große rituelle Bedeutung zu. Sie eröffnen die Einladung zu Abweichungen von der alltäglichen Zeitordnung mit ihrem deutlichen Wechsel von Arbeitszeit und Freizeit.

Das Einschwören findet nicht nur diskursiv statt, sondern auch körperlich und materiell. Unterstützt wird es durch die initiale

41 Vgl. H2, Felddokument – Redemanuskript, Ausschnitt.

42 Vgl. L_W1: Z. 380-384.

Ausgabe von gebrandeten Materialien an die Teilnehmenden am Anfang des Hackathons. Dabei handelt es sich beispielsweise um „Goodie-Bags“, Armbändchen, T-Shirts und Namensschilder, mit denen die Veranstaltung den Teilnehmer:innen auf die Pelle rückt. Ebenso werden die Veranstaltungsräume für die Veranstaltungen temporär dekoriert (und teils umgebaut), sodass Online-Auftritt, lokale Raumgestaltung und körpernahe Materialien ästhetisch ineinandergreifen.

Diese besondere Zeit des Hackathons wird auch rituell beschlossen. Veranstaltungen werden auf spezifische Weise zu Ende gebracht – mit Fotografien, in denen diese Gemeinschaften teils auf ähnliche Weise in Szene gesetzt werden: als fröhliche Gruppe vor der kreativ-anmutenden Veranstaltungsszenerie. Die Fotos sind Teil der professionalisierten Veranstaltungsdokumentation auf Webseiten und Social Media. Die rituelle Inszenierung der Teilnehmenden gleicht einer großen Gemeinschaft, die sichtbar glücklich das „Ritual Hackathon“ durchlaufen und beendet hat.

Abschlusspitches moderieren

Bevor ein Hackathon offiziell mit dem Gruppenfoto beendet wird, findet der Abschlusspitch statt, der den Höhepunkt der Veranstaltung darstellt: In diesem stellen die Teams ihre Ideen vor und werden von Jurys bewertet. Daran wollen wir zeigen, wie die rituelle Dimension der Veranstaltung eng mit den Interaktionen zwischen Moderator:in, Jury, Präsentierenden und Publikum zusammenhängt, die wir mit Erving Goffman als „Interaktionsrituale“ fassen.⁴³ In diesen adressieren sich die Beteiligten gegenseitig über ihr Verhältnis zum Hackathon.

Dies zeigen wir anhand des Abschlusspitches des bereits erwähnten städtischen Hackathons, der 2020 stattfand. Drei Moderatoren führten durch die ca. zweistündige öffentliche Veranstaltung einer städtischen Mehrzweckhalle. In dieser stellten jeweils zwei Mitglieder der zwölf Teams in kurzen (ca. fünfminütigen) Power-Point-Präsentationen nacheinander ihre während des Hackathons erarbeiteten Ideen vor und beantworteten anschließend die Fragen

43 Vgl. Erving Goffman: *Interaction Ritual. Essays on Face-to-Face Behavior*. New York 1967.

der Jurymitglieder. Rebstein et al. sprechen hinsichtlich moderierter Veranstaltungen von einer „Interaktionstriade“ zwischen Moderator:in, Expert:innen und Publikum.⁴⁴ Diese gestaltete sich bei dieser Ausgabe des Hackathons etwas komplizierter, da aufgrund der Covid-19-Pandemie ein Publikum vor Ort nur begrenzt möglich war und dessen Abschlusspitch per Livestream auf YouTube übertragen wurde.⁴⁵ Die Beteiligten in der Halle wechselten entsprechend zwischen der körperlichen Ausrichtung auf einander und auf die Kameras – und damit auch auf das Onlinepublikum.⁴⁶

In dieser Interaktionsordnung lassen sich „Interaktionsrituale“ finden, mit denen sich die Beteiligten als Teilnehmer:innen des Hackathons auf besondere Weise adressierten. In dieser Deutung stützen wir uns auf Erving Goffman, der „interpersonale Rituale“ als einen elementaren Teil alltäglicher Interaktion angesehen hat. So schreibt er:

„The rules of conduct which bind the actor and the recipient together are the bindings of society. But many of the acts which are guided by these rules occur infrequently or take a long time for their consummation. Opportunities to affirm the moral order and the society could therefore be rare. It is here that ceremonial rules play their social function, for many of the acts which are guided by these rules last but a brief moment, involve no substantive outlay, and can be performed

44 Vgl. Bernd Rebstein, Marlen Rabl, Bernd Schnettler: Communicating Knowledge across Language Borders. „Moderating“ as a Communicative Form at Bilingual Social Events among Spanish Speaking Migrants in Bavaria. In: Miriam Busse, Edda Currle, Torsten Kühlmann u. a. (Hg.): *Innovating Qualitative Research. New Directions in Migration, ForMig-Arbeitspapiere*. München 2011, S. 53–70.

45 Dort stand er auch danach weiter für unsere Tele-Datenanalyse zur Verfügung. Durch den dazugehörigen „After-Movie“ erhielten wir einen ergänzenden, klareren Einblick in die Interaktionsordnung vor Ort, der im Livestream selbst nicht gezeigt wird.

46 Ähnlich wie bei einer Fernsehspielshow werden verschiedene Gruppen unterschiedlich adressiert, um auch unterschiedliche Funktionsrollen zu markieren. Vgl. hierzu Tilmann Sutter: Mass mediale Inklusionsprozesse. Adressierung, Einbeziehung und Beteiligung des Publikums im Fernsehen. In: *Zeitschrift für Theoretische Soziologie* 2, 2016, S. 182–213.

in every social interaction. Whatever the activity and however profanely instrumental, it can afford many opportunities for minor ceremonies as long as other persons are present.“⁴⁷

Mit diesen zeremoniellen Regeln, oder auch einfach „Etikette“, stellen sich Menschen in Interaktionen gegenseitig als Personen und als angemessene Interaktionspartner:innen her. Die Face-to-Face-Etikette ergänzt Moral und Gesetze: Es werden soziale Bindungen produziert, bestätigt und verändert. Im Detail geht es dabei um gegenseitige „Ehrerbietung“ durch Vermeidungsrituale, wie z. B. Personen angemessen Platz lassen, kleine Gesten wie Grüße, Komplimente, Einladungen, aber auch Benehmen und „Face-Work“. Wichtig ist, dass wir in Ritualen fundamental auf unsere Gegenüber angewiesen sind, die das Benehmen bestätigen – oder ablehnen: In der Interaktion kommt es ständig zur Aushandlung und Reparatur der Etikette und Selbstbilder, auch wenn sie einen Grundkonsens voraussetzen, der sich je nach Kontext unterscheiden kann. Diese Rituale finden nicht nur verbal-körperlich, sondern auch mittels Technik und anderen Dingen statt, die Teil der Interaktionsordnung sind.⁴⁸ Mit diesem veralltäglichten und technisierten Ritualbegriff bekommt man also die Interaktion und verteilte, da soziotechnische Handlungsfähigkeit der Beteiligten in den Blick.

Das zeigen wir nun beispielhaft. Der Abschlusspitch begann mit einer Begrüßung und Vorstellung der Jury durch einen der Moderatoren des Hackathons. Dabei wurden die einzelnen Jurymitglieder nacheinander vorgestellt, durch Nennung ihres vollständigen Namens, ihrer organisatorischen Anbindung und ihrer Expertise. Diese anerkennende Vorstellung wurde durch die wechselnde Körperausrichtung sowie durch den Blickkontakt zu den Vorgestellten und der Kamera durch den Moderator auch rituell vermittelt. Im Gegenzug wechselten dabei auch die Blicke der Jury – angemessen – zwischen Moderator und Kamera-Publikum. Auch die sitzende,

47 Erving Goffman: The Nature of Deference and Demeanor. In: *American Anthropologist* 58 (3), 1956, S. 473–502, hier S. 496.

48 Für die techniksoziologische Deutung von Goffmans Interaktionstheorie siehe Trevor Pinch: The Invisible Technologies of Goffman's Sociology From the Merry-Go-Round to the Internet. In: *Technology and Culture* 51 (2), 2010, S. 409–424.

abwartende Position der Jurymitglieder kann mit Goffman als „Benehmen“ gelesen werden, die Bereitschaft signalisiert, als Jurymitglied für den Hackathon zu handeln. Auffällig an diesem Setting ist auch, dass sowohl Jury als auch Moderator die gleichen Kapuzen-Pullover trugen, durch deren Branding sie sich dem Hackathon zuordneten.

Auch die Präsentierenden werden vor ihrer Präsentation jeweils vom Moderator vorgestellt, diesmal per „Thema“ und „Team“-Name sowie individuell per Vornamen:

„Es geht jetzt los mit unserem ersten von dreizehn Teams. Das Team trägt den schönen Namen ‚[Teamname]‘ und besteht aus [Mike], [Thomas], [Michael] und [Mohammed] und äh, die haben eine smarte App für die Mobilität in [Stadt] gebaut. Ich wünsche jetzt viel Vergnügen mit dem ersten Pitch von [Teamname].“⁴⁹

Der Präsentation wurde nicht nur durch diese Anmoderation, sondern auch durch das soziotechnische Setting buchstäblich die Bühne bereitet. Auf dieser fanden sich neben einem durch ein Veranstaltungsposter dekorierten Rednerpult für den mit Hackathon-Stickern beklebten Laptop zur Präsentation auch gebrandete Pappaufsteller. Hinter dem Pult stellten sich dann jeweils zwei Teammitglieder (der meist größeren Teams) auf, um auf die Kamera ausgerichtet einen vorbereiteten Vortrag zu halten. Manche waren im Hackathon-T-Shirt oder im Team-Outfit gekleidet, andere in Straßenkleidung. Ihr Vortrag wurde typischerweise durch Präsentationsfolien unterstützt, die hinter den Vortragenden zu sehen waren, sowie im Livestream separat übertragen wurden. Die Praktiken wurden so als Ideenpitch erkennbar – und damit auch untereinander vergleichbar und bewertbar gemacht. Pitches suggerieren, kurzgefasst, die Präsentation einer Problemlösung unter anderen, bei der technische Lösungen via Apps bevorzugt werden. Wie Sascha Dickel mit Bezug auf Michaela Pfadenhauer feststellt, geht es in diesem Wettbewerb auch um eine „Kompetenzdarstellungskompetenz“.⁵⁰ Präsentierende beendeten

49 Audiotranskript des YouTube-Videos (14:23–14:41).

50 Vgl. Sascha Dickel: Prototyping Society. Zur vorauseilenden Technologisierung der Zukunft. Bielefeld 2019, S. 97.

durch ein Interaktionsritual (meist ein kurzes „Danke“), das durch die Jury als anwesendes Publikum erst mit Applaus erwidert, anschließend durch anmoderierte Fragen und Komplimente honoriert wurde.

Fazit

Hackathons als Rituale im Geist des neuen Kapitalismus zu kennzeichnen ist plausibel, aber greift sowohl ritualtheoretisch als auch phänomenal zu kurz. Erstens steckt unseres Erachtens im Konzept des Rituals mehr und zweitens ist das Phänomen Hackathon ambivalenter und vielschichtiger. Deswegen haben wir unter Rückgriff auf ein praxistheoretisch und interaktionistisch ausgedeutetes Ritualverständnis den Blick auf die kooperative Arbeit der unterschiedlichen Beteiligten, um das zu vollbringen, gelenkt. Dadurch kommen stärker die Agency und die soziotechnischen Bedingtheiten der Beteiligten an diesem Event zur Geltung.

Zu Beginn eines Hackathons wird eine besondere Gemeinschaft auf Zeit rituell ins Leben gerufen. Das Einschwören auf die Veranstaltung sowie die Betonung ihrer Außeralltäglichkeit im Vorfeld und zu ihrem Beginn bringt performativ die Wochenend-Hacker:innen-Community hervor. So werden recht unterschiedliche Akteur:innen mit verschiedenen Fähigkeiten zusammengebracht und die Veranstaltung als ein sinnstiftendes Ereignis konstituiert. Das obligatorische Gruppenbild am Schluss eines Hackathons dient der Rückbestätigung, etwas Besonderem beigewohnt zu haben und Teil einer Gemeinschaft zu sein.

Die Analyse der Moderation des Abschlusspitches hat gezeigt, wie kompetent sich die Beteiligten wechselseitig als Teilnehmer:innen des Hackathons hervorbringen und wie darin eine Anerkennung der Person sowie ihrer Teilnahme zum Ausdruck kommt. Sowohl verbal-körperlich als auch materiell-technisch wird der Abschlusspitch durch Interaktionsrituale praktisch hervorgebracht. Es geht in der Gemeinschaft nicht nur um die kollaborative oder gar kompetitive Entwicklung von Apps bzw. Prototypen, selbst wenn diese die Grundlage für das Pitchen darstellt. Ein Blick auf diese ausgewählten rituellen Praktiken auf Hackathons macht deutlich, wie dort vergemeinschaftet wird und Interaktionskompetenzen geschult werden. Über diese rituellen Praktiken verbindet sich die Außeralltäglichkeit

der Veranstaltung mit den alltagspraktischen Kompetenzen, die potenziell über die begrenzte Zeit des Hackathons hinausgehen.

Hackathons bring people together to work in teams for a short period of time to find technical solutions to very different problems. This article uses its own empirical research to discuss social and cultural anthropologist Sharon Zukin's thesis of the hackathon as a ritual of the new spirit of capitalism. To this end, it focuses on the ritual practices of the event and argues that a hackathon consists of many small everyday rituals. Two of these are presented as examples.