

# Hacking Creativity!

Über Hackathons und was sich von ihnen (über Kreativität) lernen lässt.

Stuttgart, 04.10.2017

Peter Müller  
Doktorand des Digital Media Lab  
TU München

# Gliederung

- Hacker und Hackathons
- Kreativität und Probleme
- Hacking Creativity (auf Hackathons)

# Was sind Hacker?

„One who programs enthusiastically (or even obsessively) or who enjoys programming rather than just theorizing about programming.“

„One who enjoys the intellectual challenge of creatively overcoming or circumventing limitations.“

Raymond, 1998: The New Hacker's Dictionary

# Hackathons und Hackathoner

„Mach *Dein* Ding!“

Partizipation als Anreiz

„Hab Spaß dabei!“

Vergnügen als Anreiz

„Sei Kreativ!“

Erwartung, Selbstverständnis, Qualifikation

= „Ein Event!“ (Ereignis-/Happeningcharakter)

# Idealtypen und Leistungen von Hackathons

## Hack My Problem!

(Konkrete Problemstellung)

- Bewältigung einer Herausforderung
- Verbesserung bestehender Lösungen
- Externe Anregungen oder Vorschläge

Warum wird unsere Website nicht richtig dargestellt? Was ist zu tun?

## Let me show you something!

(Re/Präsentation)

- Public Relations
- Sichtbarkeit/Werbung
- Feedback/Tests

Wir können dort unser neues API präsentieren und ausprobieren lassen.

## Any Idea?

(Abstrakte/Komplexe Problemlage)

- Was sind mögliche Ziele?
- Welche Wege führen zum Ziel?
- Problemkonkretisierung/Lösung

Wie erreichen wir eine jüngere Zielgruppe?  
Was könnte Kund\*innen interessieren?

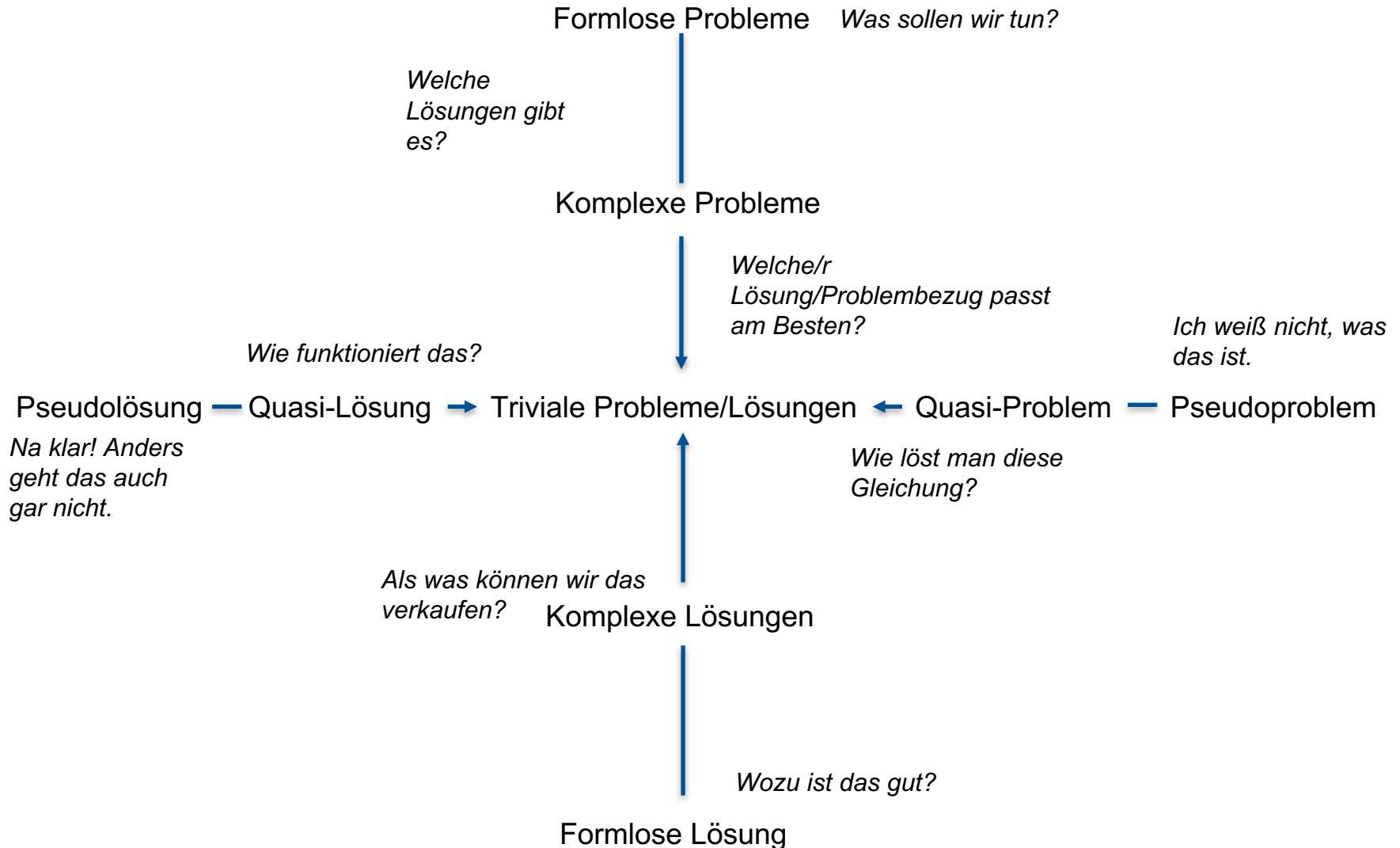
## Nice to meet you!

(Netzwerken)

- Zwischen Unternehmen
- Arbeitgeber/nehmer
- Hilfreiche Kontakte knüpfen

Möglichkeit Präsenz zu zeigen und Kontakte aufzubauen

# Kreativität: Probleme und Lösungen (er)finden



# Was ist Kreativität?

„Was ist Kreativität? Darüber kann man ja streiten. Was ist Kreativität? [...] Ich weiß es nicht. [...] Kreativität ist von meiner Seite Lösungen zu finden für irgendwelche Kommunikationsprobleme. Also ich muss irgendwas aussagen und das auf eine völlig überraschende, aber gleichzeitig nicht gesuchte, sondern völlig selbstverständliche Art und Weise. [...] Es muss einfach Klick machen. Ich muss das sehen, es muss mich ansprechen, ich muss es verstehen und ich muss es goutieren. Und was das konkret im Einzelfalle ist, weiß ich nicht.“

(Ein Geschäftsführer, aus Krämer 2014: 5)

# Kreatives Problemlösen

## Problem



„I only focus on a particular thing, so if I walk into a room, I'd just take things methodically, each thing at the time, I don't look at the whole picture... I notice everything by itself, as singular objects instead of the whole scene... even my writing... I'm only focused on one part...“

(Chi/Snyder 2012: 123)

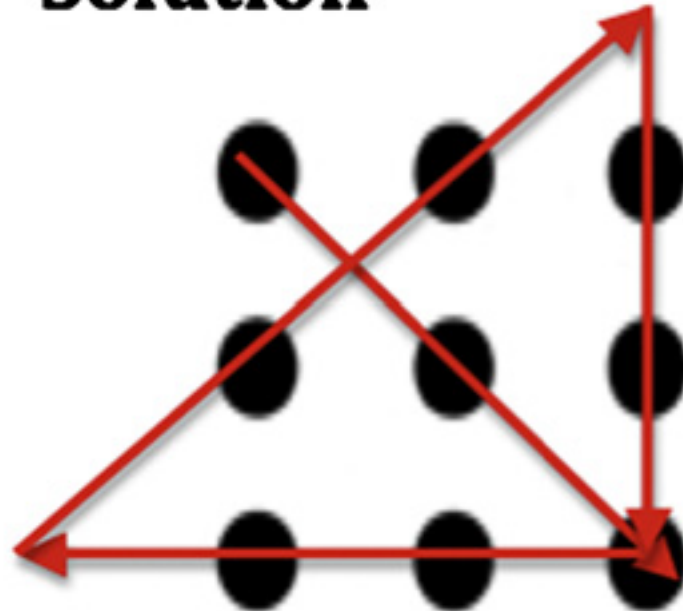


# Kreatives Problemlösen

**Problem**



**Solution**



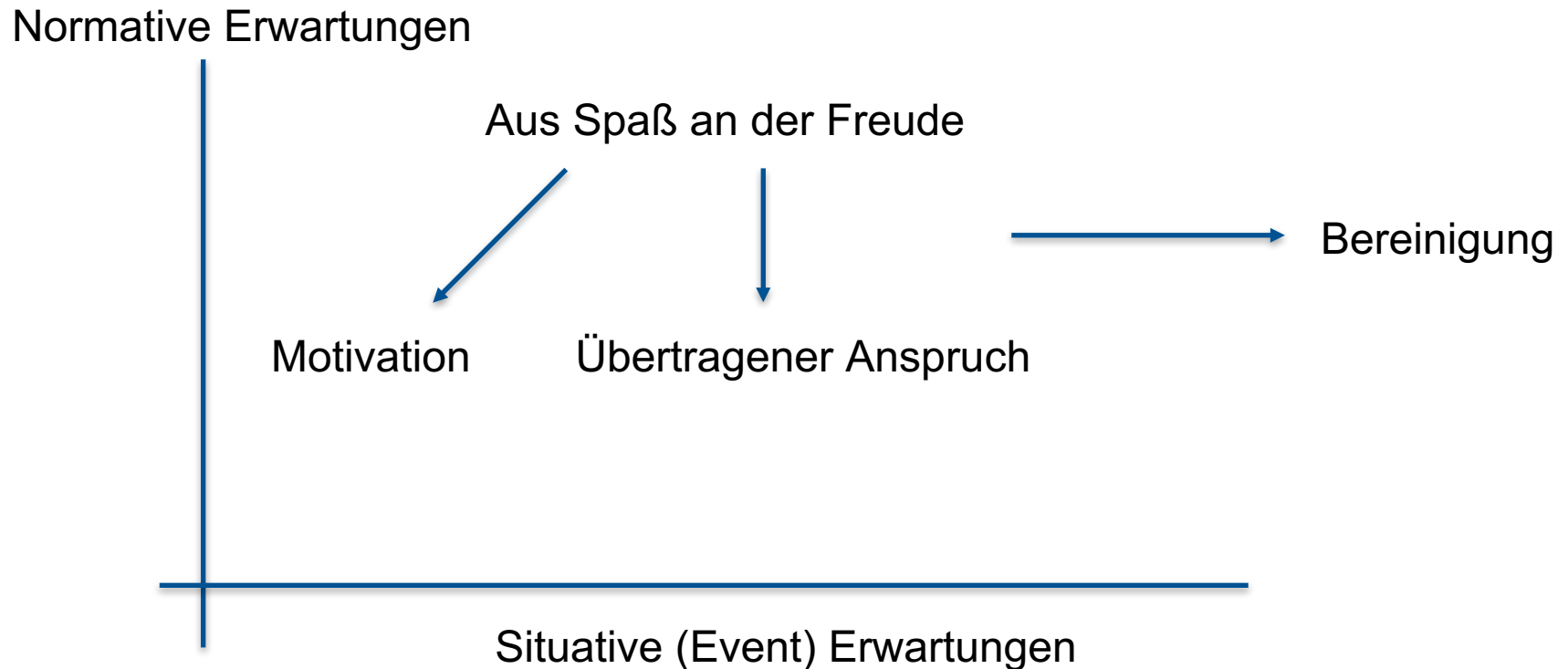
# Das kannst Du laut sagen!

## Anschlussoffenheit in Hackathonkulturen



# It's fun!

## Funnificated Events

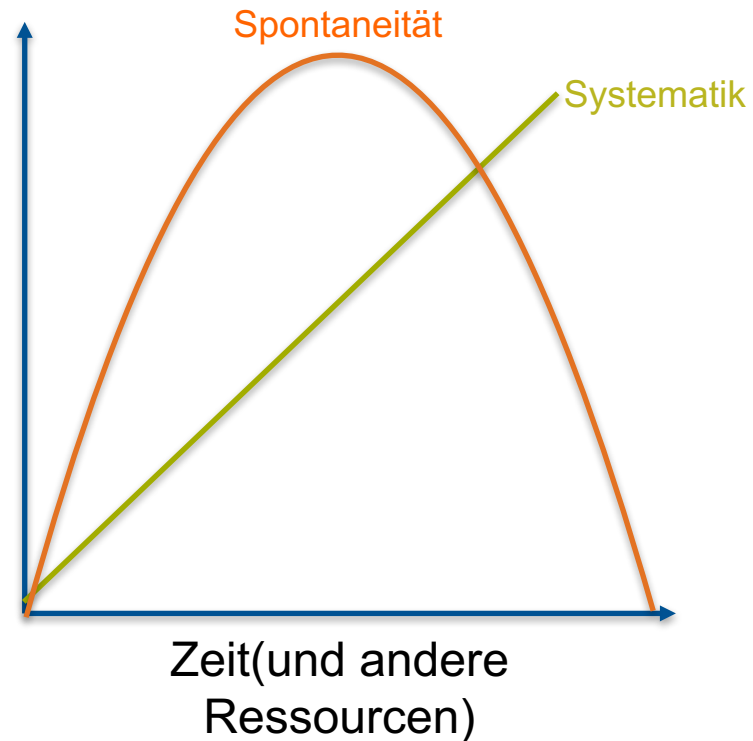


# Eine Frage der Zeit...

## Selbstorganisation und produktive Brüche

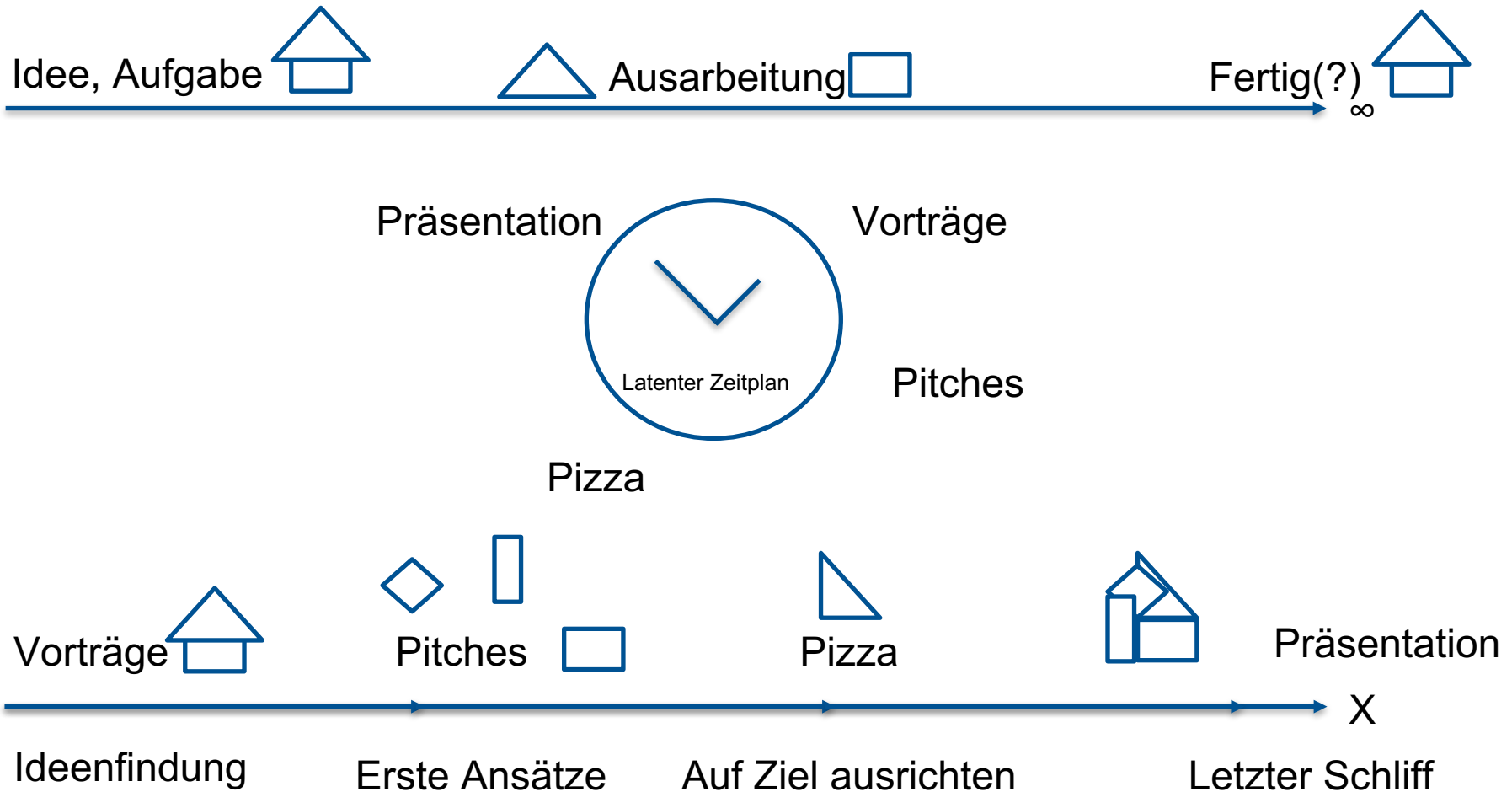
„Timeframe and degrees of Novelty must be matched. [...] If too little time is slotted for the deviation, it will be either be half done or may not be perceived as an interesting novelty to anyone involved. In contrast, too much time may result in trivialization of the idea or in a situation where those attempting to create a path are unable to generate the necessary momentum required to get the project through.“

(Garud/Karnoe 2001: 22)

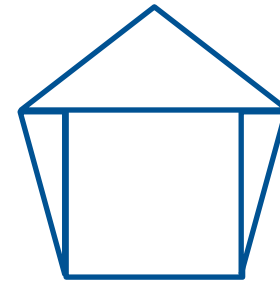
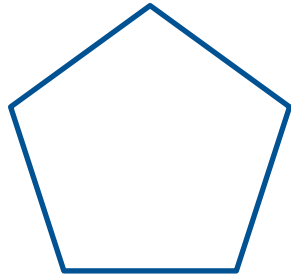
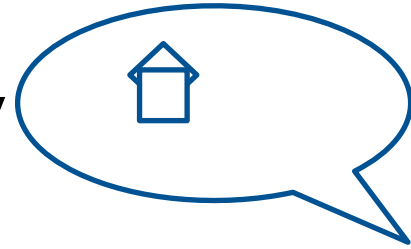
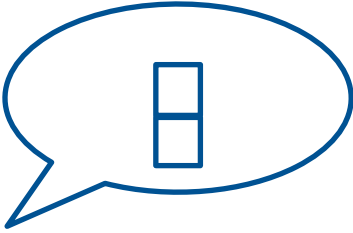


# Eine Frage der Zeit...

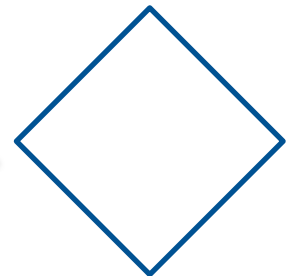
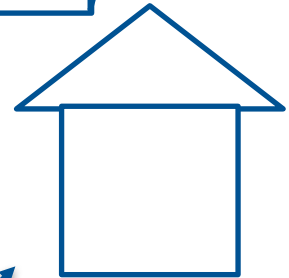
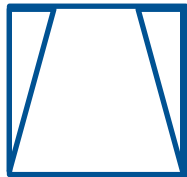
## Selbstorganisation und produktive Brüche



# Gemeinsames Erfinden: Jedes einzelne ist kreativ



„Necessity is the mother of invention.“  
(Raymond 1999: 32)



# Vielen Dank!

## Quellen:

- **Chi, R.P./Snyder, A.W.** (2012): Brain stimulation enables the solution of an inherently difficult problem; in: Neuroscience Letters 515, 121-124.
- **Garud, R./Karnoe, P.** (2001): Path creation as a Process of Mindful deviation; in: ebd. (Hsg.): Path Dependence and Creation. Mahwah, New Jersey: Lawrence Erlbaum Associates, 1-40.
- **Krämer, H.** (2014): Die Praxis der Kreativität. Eine Ethnographie kreativer Arbeit. Bielefeld: Transcript.
- **Raymond, E.S.** (1998): The New Hacker's Dictionary. London: MIT-Press.
- **Raymond, E.S.** (1999): The Cathedral and the Bazaar. Musings on Linux and Open Source By an Accidental Revolutionary. Being u.a.O.: O'Reilly.